

Règlement tournoi Mario Kart avec live band

1. Généralités

Ce règlement vaut pour les tournois :

- du 20 juin 2025 ;
- du 29 juin 2025 dans le cadre de Jazz à Vienne.

Ces tournois sont organisés en associant les Médiathèques de Vienne et les écoles de musique du pays Viennois : Conservatoire de Vienne, École de Musique de Chasse sur Rhône, SIM Pont-Évêque, École de Musique de Seyssuel/Chuzelles ; ainsi que Jazz à Vienne pour la deuxième date.

2. Présentation compétition

Les tournois se déroulent sur le jeu vidéo *Mario Kart 8™ Deluxe*, édité par Nintendo. La console sur laquelle se déroulera les tournois est la Nintendo Switch.

Ces tournois sont une performance artistique en même temps qu'une compétition. Un live band interprétera les morceaux des circuits du jeu vidéo en direct.

De plus, une présentation des différentes musiques aura lieu au fur et à mesure du tournoi, en même temps que l'animation musicale.

3. Participant·es

Le nombre de participant·es est fixé à 16 pour chaque tournoi. Ce nombre reste indicatif ; l'organisation se réserve le droit d'augmenter ou diminuer le nombre de participant·es sans qu'aucune réserve ne puisse être émise.

La compétition est ouverte à tous et toutes, à partir de 10 ans.

Les participant·es de moins de 18 ans doivent être accompagné·es d'un·e représentant·e légal·e afin de participer au tournoi.

L'inscription au tournoi est gratuite.

4. Réglages du jeu / Matériel

Ces précisions de réglages valent pour les phases de poules qualificatives ainsi que pour les phases finales :

- Multijoueur local
- Mode Versus
- 150CC
- Choix libre du personnage, du kart et des éléments de personnalisation (en fonction des éléments débloqués dans le jeu)

En cas d'indécision, les participant·es joueront avec la configuration suivante :

- Mario – Kart standard – Roues standard – Aile standard
- Luigi – Kart standard – Roues standard – Aile standard
- Mario Tanuki – Kart standard – Roues standard – Aile standard
- Yoshi – Kart standard – Roues standard – Aile standard
- Tous les objets
- IA normale
- Véhicules IA : tous
- Nombre de circuits par tour de qualification : 3
- Conduite assistée : au choix du participant
- Gyroscope : au choix du participant
- Accélération automatique : au choix du participant
- Circuits prédéfinis :
 - Lagon Tourbillon (Coupe Étoile)
 - Champidrome (Coupe Champignon)
 - Aéroport Azur (Coupe Étoile)
 - Descente givrée (Coupe Étoile)

- Escapade New Yorkaise (Coupe Navet)
- Big Blue (Coupe Clochette)

L'ordre des circuits ci-dessus n'est qu'indicatif. Les courses se déroulent dans l'ordre prédéfini par l'organisation et les artistes musiciens, et cet ordre ne pourra pas être modifié à la demande des participant·es.

L'organisation se réserve le droit de modifier le nombre de circuits par tour de qualification.

L'écran, la console de jeu, le jeu vidéo et les manettes nécessaires à la compétition sont fournis par l'organisation. Par équité pour les joueurs, il n'est pas possible de venir avec sa propre console, son propre jeu ou ses propres manettes.

Du fait de la performance live band de ces tournois, les circuits sont choisis à l'avance et ne peuvent être modifiés.

5. Organisation du tournoi

L'heure du tournoi est fixée à l'avance, et doit être respectée. Il est demandé aux participants de se présenter 15 minutes avant le début du tournoi, afin de pouvoir procéder à la répartition des groupes. Les retardataires ne pourront malheureusement pas rejoindre le tournoi en cours ; en cas d'absence de joueur·euses, l'organisation se réserve le droit de proposer à un·e spectateur·ice la participation au tournoi, sous réserve d'acceptation du règlement et de ses représentant·es, dans le cas de participant·es mineur·es, ou de diminuer le nombre de participant·es.

5.1. Phases de compétitions

Les 16 joueurs·euses sont réparti·es par groupe de 4 par tirage au sort.

Le vainqueur de chaque groupe est désigné à l'issue des 3 courses, en fonction du nombre de points obtenus sur l'ensemble de ses courses.

À la fin de cette première session, de nouveaux groupes de 4 seront définis :

- Les 4 derniers de chaque groupe s'affronteront et leur classement déterminera les 16ème, 15ème, 14ème et 13ème du tournoi ;
- Les 3èmes de chaque groupe s'affronteront et leur classement déterminera les 12ème, 11ème, 10ème et 9ème du tournoi ;
- Les 2èmes de chaque groupe s'affronteront et leur classement déterminera les 8ème, 7ème, 6ème et 5ème du tournoi ;
- Enfin les 1^{ers} de chaque groupe s'affronteront et leur classement déterminera les 4ème, 3ème, 2ème et 1^{er} du tournoi.

6. Discipline et arbitrage

L'inscription et la participation valent acceptation à tous les points de ce règlement. Chaque participant·e se doit d'être fair-play et respectueux·se de son adversaire et de l'organisation.

Chaque joueur·euse joue sous sa propre identité et aucune substitution de joueur·euse ne peut se faire à l'insu de l'organisation.

En cas de non respect du règlement, de non respect des consignes, de manque de fair-play, de violence physique ou verbale (envers les autres joueur·euses, les musiciens, les spectateur·ices ou l'organisation) ou de casse de matériel, l'organisation se réserve le droit d'exclure le/la joueur·euse de la participation.

Il est strictement interdit de quitter une partie en cours, sauf à la demande expressément formulée de l'organisation ; toute interruption volontaire de partie signifiera l'exclusion immédiate du joueur·euse.

La musique étant jouée en direct, une interruption de partie signifie une perte de rythme pour la performance artistique.

De même, des interruptions de partie répétitives sur une phase qualificative ou une phase finale pourront mener à la suspension du groupe de participant·es (temporaire ou définitive, selon le temps restant pour les réintégrer ou non dans la compétition).

En cas de litiges, l'organisation est la seule en capacité de pouvoir trancher pour toute décision à prendre.

En cas de dégradation des locaux et de détérioration d'éléments de mobilier, Monsieur le Maire est habilité à engager toute poursuite pour obtenir réparation du préjudice causé.

7. Données à caractère personnel

Les données à caractère personnel concernant les participant·es récoltées par la Ville de Vienne lors de leur inscription sont traitées en vue de l'organisation du tournoi. Ce traitement est nécessaire aux fins des intérêts légitimes poursuivis par l'organisation qui consistent notamment en la gestion de l'inscription et de la participation des joueur·euses au tournoi. Ces données peuvent également être utilisées dans le but de contacter les participants en cas de besoin d'éclaircissement sur leur inscription (âge, niveau...)

Ces données ne sont pas utilisées à des fins commerciales ou tout autre démarchage. Elles ne seront pas cédées à des tiers et seront supprimées dès la fin du déroulement des tournois auxquels s'applique ce règlement.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978, telle que modifiée, et au Règlement Général sur la Protection des Données N° 2016/679 du 27 avril 2016 le participant bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des informations qui le concernant, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de solliciter la limitation du traitement, dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Si vous souhaitez exercer l'un de vos droits sur vos données personnelles, contactez le délégué à la protection des données : dpo@mairie-vienne.fr

8. Droit à l'image

En participant à cet événement, vous acceptez expressément que votre image puisse être captée, enregistrée et utilisée, sans limitation de durée ni de territoire, sur tout support (photographies, vidéos, etc.) et à toutes fins de promotion de l'événement, notamment sur les réseaux sociaux, le site internet de l'organisateur et tout autre support de communication de l'organisation.

Cette autorisation est valable un an à compter de la fin des tournois. Les participant·es reconnaissent qu'aucune rémunération ne leur sera versée en contrepartie de la présente autorisation.

Pour les participant·es de moins de 18 ans, l'accord du responsable légal pour la participation au tournoi vaut également pour le droit à l'image.

9. Limites de responsabilité

L'organisation se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler cette compétition en cas de force majeure, et ne pourra être tenue responsable de ces modifications éventuelles.

10. Application et arbitrage du règlement

Le règlement est applicable à toute personne participant au tournoi. Toute question d'application ou d'interprétation du règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée par l'organisation.

Nintendo ne sponsorise pas ce tournoi et n'y est pas affilié.

