

Tournoi régional Trackmania

Article 1 – Organismes du tournoi

Le « Tournoi régional Trackmania » regroupe 4 pays – la Hongrie, la Slovaquie, la République tchèque et la Roumanie. Chaque Institut français de ces pays organise un tournoi national. La finale internationale est organisée par l’Institut français en Hongrie (ci-après désigné comme « l’organisateur »), situé 1011 Budapest, Fő utca 17, enregistré sous le numéro fiscal 30057957-1-51, et représenté par son directeur, M. Matthieu Berton. Au sein de l’Institut français, l’organisation du tournoi est prise en charge par le service de coopération culturelle et coordonnée par Louise Bourtourault, chargée de mission audiovisuelle.

L’événement s’inscrit dans le cadre du projet « Novembre Numérique », organisé partout dans le monde par le réseau culturel français.

En dehors de Budapest, les manches qualificatives sont coorganisées avec un partenaire local qui fournit un lieu et l’équipement pour la tenue du tournoi. Le co-organisateur local gère également les inscriptions.

Article 2 – Informations techniques sur le jeu

Le tournoi utilise le jeu Trackmania 2020, développé par le studio français Ubisoft Nadeo. Il utilise le mode multijoueur en écrans simultanés (« split-screen »).

La compétition se déroule sur la console Playstation, PC (Ubisoft Connect) ou Xbox selon les conditions techniques du lieu d’accueil. La finale à Budapest sera sur Playstation 5.

L’organisateur fournit les équipements et les accès au jeu pour l’ensemble des participants pendant la

Regionális Trackmania-bajnokság

1. Versenyszervezők:

A Regionális Trackmania Bajnokság négy ország – Magyarország, Szlovákia, Csehország és Románia részvételével zajlik. Minden országban nemzeti szintű bajnokságok zajlanak majd a helyi Francia Intézetek szervezésében. A nemzetközi döntőt a Magyarországi Francia Intézet (a továbbiakban: szervezők) szervezi, székhelye: 1011 Budapest, Fő utca 17., adószáma: 30057957-1-51, képviseli: Matthieu Berton igazgató. A Magyarországi Francia Intézetben belül a versenyt a Kulturális Osztály szervezi, és Louise Bourtourault audiovizuális referens koordinálja.

A rendezvény a francia kulturális hálózat által világszerte megrendezésre kerülő „Novembre Numérique” (Digitális november) projekt részeként valósul meg.

Budapesten kívül a versenyeket egy partnerrel közösen szervezik, aki biztosítja a verseny helyszínét és a szükséges technikai felszerelést. A helyi társszervező kezeli a kvalifikációs versenyre történő beiratkozásokat is.

2. A játékról

A verseny a francia Ubisoft Nadeo stúdió által fejlesztett Trackmania 2020 játékkal zajlik, osztott képernyős többjátékos módban.

A verseny Playstation konzolon, PC-n (Ubisoft Connect) vagy Xboxon zajlik, a fogadó helyszín technikai feltételeitől függően. A budapesti döntő Playstation 5-ön kerül megrendezésre.

A szervező a verseny idejére minden résztvevőnek biztosítja a szükséges felszerelést és hozzáférést a

durée du tournoi. L'ensemble des lieux participants doivent utiliser les mêmes caractéristiques et les mêmes paramètres de jeu pour garantir l'équité.

Article 3 – Conditions de participation

Le tournoi a lieu en présentiel et est ouvert à tous les résidents des pays concernés. La participation est gratuite et implique l'acceptation pleine et entière du règlement.

L'âge minimum pour participer est fixé à 12 ans. Pour les participants mineurs, il est obligatoire de faire signer une autorisation parentale.

L'inscription au tournoi se fait en ligne ou sur place conformément aux règles annoncées en amont. Il revient à l'organisateur de fixer le nombre maximum d'inscrits en fonction du temps, de la capacité d'accueil et des ressources techniques disponibles. Les règles du tournoi pourront être adaptées d'un lieu à l'autre en fonction du nombre d'inscrits. Pour plus de détails, consultez les spécifications de l'événement annoncé.

Pour s'inscrire, il est nécessaire de renseigner un nom complet, une adresse e-mail et un numéro de téléphone. Les participants recevront une confirmation d'inscription de la part des organisateurs.

Article 4 – Déroulement du tournoi

Le tournoi se déroule en plusieurs phases :

1. Qualifications :

Des qualifications au temps sont organisées dans le mode "contre la montre" (Time Attack). Les participants ont un temps donné (à définir en fonction du nombre d'inscrits) pour réaliser leur meilleur temps sur une même carte ("map") préalablement choisie par l'organisateur. Ils bénéficient de deux ou trois passages (toujours selon le nombre d'inscrits) et jouent

játékhoz. Minden résztvevő helyszínek ugyanazokat a funkciókat és játékbeállításokat kell használnia a tisztességes játék érdekében.

3. Résztvételi feltételek:

A bajnokságra személyesen kerül sor, és az érintett országok minden lakosa előtt nyitott. A részvétel ingyenes és a szabályok teljes körű elfogadását feltételezi.

A részvétel alsó korhatára 12 év. A kiskorú résztvevőknek szülői engedélyt kell aláírniuk.

A versenyre online vagy a helyszínen lehet jelentkezni, az előre meghirdetett szabályok szerint. A szervező feladata, hogy az időjárás, a kapacitás és a rendelkezésre álló technikai eszközök függvényében meghatározza a beiratkozások maximális számát. A versenyszabályok a résztvevők számának függvényében helyszínről helyszínre módosulhatnak. További részletekért kérjük, tekintse meg a meghirdetett eseményre vonatkozó előírásokat.

A regisztrációhoz a teljes név, e-mail cím és telefonszám megadása szükséges. A résztvevők a szervezőktől visszaigazolást kapnak a regisztrációjukról.

4. A verseny menete:

A verseny több szakaszra oszlik:

1. Selejtezők:

Az időbeli kvalifikációt „time attack” üzemmódban rendezik meg. A résztvevőknek adott (a résztvevők számától függően meghatározásra kerülő) idő áll rendelkezésükre, hogy elérjék legjobb idejüket egy, a szervező által előre kiválasztott pályán. Két vagy három fordulóra van lehetőségük (a résztvevők számától

simultanément avec un joueur différent à chaque passage.

Les 4 premiers joueurs avec le meilleur temps seront qualifiés pour les phases finales. En cas d'égalité, le deuxième meilleur temps sera utilisé pour départager les joueurs.

En fonction du nombre de participants, l'organisateur peut décider d'utiliser le mode de jeu "Manches" (« Rounds ») directement également pour la phase de qualification.

2. Phases finales :

Les phases finales sont organisées dans le mode "Manches" (« Rounds »). Il s'agit d'une série de courses à élimination directe, en 2 tours (demi-finales et finales). Les joueurs s'affrontent en 1v1 sur plusieurs cartes et doivent atteindre un nombre maximum de points pour l'emporter et passer au tour suivant, jusqu'à la victoire finale.

3. Finale nationale et internationale :

Les vainqueurs des tournois locaux recevront une invitation pour une finale nationale à Budapest, qui aura lieu le 30 novembre. Le gagnant de la finale nationale est invité à participer le même jour à une finale internationale rassemblant 4 pays (Hongrie, Slovaquie, Roumanie et République tchèque). Le déplacement sera pris en charge par l'Institut français en Hongrie.

S'il manque une place pour la finale nationale, les places restantes seront distribuées pour les candidats non qualifiés ayant obtenu les meilleurs scores lors des phases finales. En cas d'indisponibilité, l'organisateur s'arrogé la discrétion de choisir des remplaçants parmi les candidats moins bien classés.

La finale oppose 4 joueurs à la manière d'un « round-robin » : chaque participant affronte tous les autres participants dans une course en 1v1 en mode "Manches" (« Rounds »). Le gagnant de

függően), és minden fordulóban egyszerre játszanak egy másik játékosal.

A legjobb időt elért első 4 játékos kvalifikálja magát a döntő szakaszba. Holtverseny esetén a második legjobb idő dönt a játékosok között.

A résztvevők számától függően a szervező dönthet úgy is, hogy a „fordulók” játékmódot közvetlenül a kvalifikációs szakaszban is alkalmazza.

2. Döntők:

A döntő fázisokat „Rounds” játékmódban rendezik. Itt 2 fordulóban (elődöntő és döntő) történő kiütéses versenyek sorozatáról van szó. A játékosok 1 az 1 ellen versenyeznek több pályán, ahol a győzelemhez és ezzel a következő fordulóba jutáshoz a lehető legtöbb pontot kell elérniük, egészen a végső győzelemig.

3. Országos és nemzetközi döntők:

A helyi versenyek győztesei meghívást kapnak a november 30-án Budapesten megrendezésre kerülő országos döntőre. Az országos döntő győztese meghívást kap a 4 ország (Magyarország, Szlovákia, Románia és Csehország) részvételével zajló nemzetközi döntőre, amely ugyanazon a napon kerül megrendezésre. Az utazási költségeket a Magyarországi Francia Intézet fedezi.

Amennyiben a nemzeti döntőre nem sikerül betölteni egy helyet, a fennmaradó helyeket a döntő szakaszok során legmagasabb pontszámot elért, nem kvalifikált jelentkezők között osztják ki. Elérhetetlenség esetén a szervező fenntartja magának a jogot, hogy az alacsonyabb pontszámú jelentkezők közül válasszon helyettest.

A döntőben 4 játékos mérkőzik meg egymással „körmérkőzéses” formában: minden résztvevő az összes többi résztvevővel 1 az 1 elleni versenyben,

chaque course marque des points. À l'issue de toutes les courses, les deux concurrents ayant obtenu le plus de points s'opposent dans une dernière course. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui aura fait le meilleur temps cumulé sur l'ensemble de ses courses sera sélectionné. Le gagnant remporte le tournoi. Une petite finale aura également lieu pour le 3e place.

Trois cartes avec le même niveau de difficulté seront utilisées et attribuées de manière aléatoire, mais de manière à ce que les joueurs ne jouent pas deux fois sur la même carte. L'organisateur sélectionnera une carte unique pour la course pour la victoire.

L'organisateur peut choisir de faire des pauses entre les phases du tournoi, de 5 à 30 minutes. Pour le programme détaillé de la compétition et pour connaître les paramètres exacts des phases du tournoi, veuillez-vous référer aux informations communiquées en amont par les organisateurs.

Si un problème technique ou un problème de santé réel survient au cours d'une course et empêche le résultat final de la course en question, il est possible de la recommencer. Si un participant est incapable de poursuivre la compétition, son adversaire se qualifiera automatiquement.

Les organisateurs prendront une décision en cas de points litigieux. Si vous avez besoin de plus d'informations, contactez les organisateurs.

Article 5 – Prix

Les gagnants des tournois locaux gagnent des médailles et des lots, ainsi qu'un séjour à Budapest pour la finale internationale. L'Institut français de Hongrie prend en charge l'hébergement (1 nuit), les repas et le transport.

Le gagnant de la finale gagne une coupe et une carte cadeau pour le magasin en ligne Just For Games.

„körmérkőzések” módban küzd meg. Az egyes versenyek győztese pontokat kap. Az összes futam végén a két legtöbb pontot szerző versenyző egy döntő futamban mérkőzik meg egymással. Döntetlen esetén a játékosok között a legjobb összesített idővel rendelkező jut tovább. A döntő mérkőzés győztese nyeri a bajnokságot. A 3. hely másoddöntő keretében dől el.

Három azonos nehézségi szintű pálya kerül kiosztásra véletlenszerűen úgy, hogy a játékosoknak ne jusson kétszer ugyanaz a pályát. A döntő futamra a szervező egy darab pályát választ ki.

A szervező dönthet úgy, hogy a verseny szakaszai között 5 és 30 perc közötti szüneteket tart. A verseny részletes programjáról és a versenyfázisok pontos paramétereiről a szervezők által előzetesen megadott információból tájékozódhatnak a versenyzők.

Ha egy futam során technikai probléma vagy valódi egészségügyi probléma merül fel, és ez megakadályozza az adott futam befejezését, a futam újraindítható. Ha egy résztvevő nem tudja folytatni a versenyt, ellenfele automatikusan kvalifikálja magát.

Vitatott pontok esetén a szervezők döntenek. Ha további információra van szüksége, kérjük, forduljon a szervezőkhöz.

5. Díjak

A helyi versenyek győztesei érmeket és különböző díjakat nyernek, valamint egy budapesti utazást a nemzetközi döntőre. A Magyar Francia Intézet fedezi a szállással (1 éjszaka), étkezéssel és közlekedéssel kapcsolatos költségeket.

Article 6 – Code de conduite

L'organisateur encourage tous les participants au tournoi à se comporter avec équité, respect et honnêteté envers les autres participants, l'organisateur et, plus généralement, envers toutes les autres personnes directement ou indirectement liées au tournoi. Le code de conduite a pour but d'établir certaines règles de conduite et d'interdire certaines pratiques déloyales qui pourraient donner lieu à un avantage indu, artificiel ou imprévu. Le non-respect du code de conduite peut entraîner des sanctions telles que l'annulation d'un match ou la disqualification d'un participant. L'Organisateur se réserve le droit de poursuivre tout Participant qui engagerait sa responsabilité civile et pénale en raison des dommages directs ou indirects qu'il aurait causés.

Le participant s'engage à ne pas commettre de fraude, à ne pas harceler, menacer, corrompre ou, d'une manière générale, à ne pas se comporter de manière à nuire à d'autres personnes. Cette restriction inclut également la publication en ligne de commentaires offensants, insultants ou nuisibles. Toute forme de discrimination basée sur l'origine, le genre, l'orientation sexuelle, la religion ne peut être tolérée pendant le tournoi.

Le Participant s'engage à ne pas utiliser de "pseudonyme". L'utilisation d'un alias est définie ici comme le fait pour un participant de faire jouer une tierce personne à la place du participant lui-même.

Le Participant s'engage à ne pas créer une fausse identité ou abuser de l'identité d'un tiers dans le but de se donner une chance supplémentaire.

Le Participant s'engage à respecter les lois et réglementations locales, nationales et internationales applicables.

A döntő győztese kupát és egy Just For Games ajándékutalványt nyer.

6. Viselkedési szabályzat:

A szervező kéri a verseny minden résztvevőjét, hogy legyen tisztességes és tiszteletteljes minden résztvevővel, a szervezőkkel és magával a versennyel, valamint minden, a versenyhez közvetlenül vagy közvetve kapcsolódó személlyel szemben. A viselkedési szabályzat célja, hogy bizonyos magatartási szabályokat és a szabályszegést megakadályozó előírásokat rögzítsen. A magatartási kódex be nem tartása szankciókat vonhat maga után, mint például a mérkőzés törlése vagy a résztvevő kizárása. A Szervező fenntartja a jogot, hogy jogi lépéseket tegyen minden olyan résztvevővel szemben, aki polgári vagy büntetőjogi felelősséget vállal az okozott közvetlen vagy közvetett károkért.

A résztvevő kijelenti, hogy nem követ el csalást, nem zaklat, nem fenyeget, nem veszteget meg másokat, és általában nem viselkedik úgy, hogy másoknak kárt okozzon. Ez a korlátozás kiterjed a sértő vagy káros megjegyzések online közzétételére is. A verseny során nem toleráljuk a faji, nemi vagy szexuális irányultságon, valláson vagy bármilyen kritériumon alapuló megkülönböztetés semmilyen formáját.

A résztvevő vállalja, hogy nem használ „álnevet”, azaz nem indít saját maga helyett egy másik személyt a versenyben.

A résztvevő vállalja, hogy nem hoz létre hamis személyazonosságot vagy nem él vissza harmadik fél személyazonosságával annak érdekében, hogy további előnyhöz jusson.

Le Participant s'engage à informer immédiatement l'Organisateur de tout bug, erreur ou autre utilisation d'un logiciel tiers qui aurait pour effet d'obtenir un avantage indu. Toute utilisation d'un bug qui pourrait donner un avantage indu ou toute communication publique mentionnant un tel bug est strictement interdite.

Le Participant s'engage à ne pas divulguer les données personnelles (nom, adresse, numéro de téléphone, etc.) des autres Participants par quelque moyen que ce soit.

Article 7 – Responsabilité de l'organisateur

La responsabilité de l'Organisateur sera strictement limitée au bon déroulement du tournoi.

L'Organisateur ne peut pas garantir que les services en ligne seront ininterrompus ou exempts d'erreurs, que les anomalies seront corrigées, que les services en ligne seront exempts de virus, et l'Organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable de l'interruption partielle ou permanente des services. Pendant toute la durée du Tournoi, les Participants sont entièrement responsables de leur comportement et l'Organisateur ne pourra être tenu responsable de tout dommage direct ou indirect découlant d'un comportement fautif imputable à un Participant. Les dommages subis par un Participant pendant le Tournoi ne sont pas couverts par la responsabilité de l'Organisateur, sauf en cas de négligence grave et délibérée d'une obligation de sécurité ou en cas de négligence grave. La responsabilité de l'Organisateur est limitée aux dommages matériels directs.

Ubisoft a permis l'utilisation de son nom et de sa marque, mais n'est pas impliqué dans l'exécution ou l'administration de ce tournoi, et toute question, commentaire ou plainte concernant ce tournoi doit être adressé à l'organisateur.

A résztvevő vállalja, hogy betartja az összes vonatkozó helyi, országos, valamint nemzetközi törvényt és rendeletet.

A résztvevő vállalja, hogy haladéktalanul tájékoztatja a szervezőt minden olyan hibáról vagy harmadik féltől származó szoftver használatáról, amely tisztességtelen előny megszerzéséhez vezethet. Minden olyan hiba kihasználása, amely tisztességtelen előny megszerzéséhez vezethet, illetve minden olyan nyilvános kommunikáció, amely ilyen hibát említ, szigorúan tilos.

A résztvevő vállalja, hogy semmilyen módon nem hozza nyilvánosságra más résztvevők személyes adatait (név, cím, telefonszám stb.).

7. A szervező felelőssége:

A szervező felelőssége szigorúan a verseny zavartalan lebonyolítására korlátozódik.

A verseny során igénybe vett online szolgáltatás minden garancia nélkül biztosított. A Szervező nem tudja garantálni, hogy az online szolgáltatások megszakítás nélkül és hibátlanul működnek, és hogy az online szolgáltatások vírusmentesek lesznek. A Szervező semmilyen körülmények között nem tehető felelőssé a szolgáltatások részleges vagy tartós megszakadásáért. A verseny teljes időtartama alatt a résztvevők teljes mértékben felelősek viselkedésükért, és a Szervező nem tehető felelőssé a résztvevők helytelen viselkedéséből eredő közvetlen vagy közvetett károkért. A Szervező nem felel a verseny során a résztvevőt ért károkért, kivéve a biztonsági kötelezettségek súlyos és szándékos megszegése vagy súlyos gondatlanság esetén. A Szervező felelőssége a közvetlen anyagi károkra korlátozódik.

Article 8 – Pénalité

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler la prestation d'un Participant en pleine vigueur s'il ne se conforme pas au Règlement. Toute annulation d'une participation est définitive.

En cas de disqualification d'un finaliste, le promoteur se réserve le droit de remplacer ledit finaliste par un participant de son choix en fonction de la performance réalisée.

Si un candidat ne se présente pas au début de la compétition, ou lorsqu'il est appelé parce que c'est son tour, il sera disqualifié après un délai de grâce de 2 minutes.

Article 9 – Force majeure

Le présent tournoi se trouverait suspendu ou annulé de plein droit et sans indemnité d'aucune sorte, dans les cas reconnus de force majeure.

Article 10 – Validité et application du règlement

L'organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement s'il le juge nécessaire. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils possèdent bien la dernière version du dit règlement.

La participation à ce tournoi implique des participants l'acceptation pleine et entière du présent règlement et des modalités de déroulement du jeu.

A Ubisoft engedélyezte nevének és márkajelzésének használatát, de nem vesz részt a verseny lebonyolításában vagy adminisztrációjában, így a versenyre vonatkozó kérdéseket, észrevételeket vagy panaszokat a szervezőhöz kell intézni.

8. Szankciók:

A Szervező fenntartja a jogot, hogy a Szabályok be nem tartása esetén a Résztevő teljes jelentkezését törölje, azaz kizárja a versenyből. A kizárás végleges.

Döntőbe jutott résztvevő kizárása esetén a Szervező fenntartja a jogot, hogy a döntős helyébe az általa az elért teljesítmény alapján kiválasztott résztvevőt ültesse.

Amennyiben egy versenyző nem jelenik meg a verseny kezdetén, vagy amikor szólítják, 2 perces türelmi idő után kizárásra kerül.

9. Vis maior:

Ez a verseny mindenféle kártérítés nélkül felfüggeszhető vagy törölhető vis maior esetén.

10. A szabályok érvényessége és alkalmazása:

A szervező fenntartja a jogot, hogy bármikor módosítsa a jelen szabályzatot, ha ezt szükségesnek tartja. A résztvevők kötelessége ellenőrizni, hogy a jelen szabályok legfrissebb változatával rendelkeznek-e.

A bajnokságon való részvétel a jelen szabályok és a játékra vonatkozó feltételek teljes és fenntartás nélküli elfogadását jelenti.