

Règlement tournoi inter-médiathèque Mario Kart 2026

Article 1 : Généralités

Le tournoi inter-médiathèque aura lieu du 21 février au 7 mars 2026.

La compétition se déroulera en deux temps : les qualifications et le tournoi final.

La phase de qualification aura lieu dans 5 médiathèques situées sur Valenciennes Métropole : Anzin, Beuvrages, Condé-sur-l'Escaut, Fresnes-sur-Escaut, Vieux-Condé.

Les qualifications auront lieu à des dates différentes :

- Médiathèque de Fresnes-sur-l'Escaut : samedi 21 février de 10h00 à 12h00
- Médiathèque de Beuvrages : mercredi 4 mars de 14h00 à 17h00
- Médiathèque d'Anzin : vendredi 20 février 15h00
- Médiathèque de Vieux-Condé : samedi 21 février 14h00
- Médiathèque de Condé-sur-l'Escaut : mercredi 25 février 14h00

Un groupe sera constitué auprès de la médiathèque de Petite-Forêt et participera à la phase de qualification à Beuvrages le mercredi 25 février.

La finale aura lieu à l'auditorium de la médiathèque d'Anzin le samedi 7 mars.

Le tournoi se fera sur le jeu Mario Kart 8 Deluxe et sur la console Nintendo Switch.

Toutes les courses s'effectuent selon les réglages du jeu précisés dans l'article 5 du présent règlement. Cette organisation est adaptée à un nombre de 72 joueurs et joueuses pour l'ensemble des sites. Les organisateurs se réservent le droit de modifier ce déroulement en fonction du nombre de joueurs et joueuses inscrit-es.

La participation au tournoi est gratuite.

Article 2 : Les participants, les participantes

Le tournoi est ouvert à toute personne ayant plus de 7 ans, sachant manipuler la manette switch.

Article 3 : Modalités de participation

Pour pouvoir participer à la compétition, les joueurs et joueuses devront s'inscrire par téléphone, mail ou sur place dans l'une des 5 médiathèques participantes. Attention, une seule inscription par personne sera autorisée.

Article 4 : Organisation du tournoi

4.1. Phases de qualification dans chaque bibliothèque

Le nombre de participation par médiathèque est fixé à 12 personnes.

Les 12 joueurs et joueuses seront réparti-es par groupe de 4 par tirage au sort. Chaque groupe s'affronte dans le mode de jeu multijoueur.

En quart de finale et demie finale, le choix de la coupe s'effectue par tirage au sort. Elle sera la même pour l'ensemble des groupes. Les premiers et les seconds de chaque groupe sont déterminés par leur classement en fonction du nombre de points obtenus à l'issue des quatre courses dans son groupe. A la fin de la phase de quart de finale, 2 groupes de 3 participants et participantes participeront à la demie finale. Les groupes seront constitués de la manière suivante :

- Un groupe constitué des premiers de chaque groupe
- Un groupe constitué des deuxièmes de chaque groupe

A l'issue, 2 vainqueurs seront désignés pour participer à la grande finale. Les seconds de chaque groupe seront les suppléants. En cas d'abandon de l'un des vainqueurs à la finale, ils-elles seront invité.es à participer à la finale.

En cas d'ex æquo, une course supplémentaire sera organisée afin de départager les participant-es concerné-es et de désigner le-la vainqueur.

4.2 Grande finale

Les 12 qualifié-es de l'ensemble des médiathèques participeront au tournoi sur écran géant.

En cas d'absence d'une personne qualifiée, il sera proposé aux suppléant-es ou toute autre personne la possibilité de participer à la finale

La grande finale se déroulera avec les mêmes règles que la phase de qualification.

Article 5 : Réglages

Les quarts de finale, les demis finales et la finale se dérouleront suivant les mêmes réglages et avec la même répartition des joueurs qualifiés dans les groupes.

Mode :	Mode grand prix 4 joueurs
Pilote Mii :	Tous / 100cc
Adversaires :	Autorisé
Objets :	Tous
Assistances :	Aucune

Article 6 : Le matériel

Il sera mis à disposition des participants les écrans, les consoles, le jeu ainsi que les manettes joyn con.
Seules les manettes mises à disposition sont autorisées.

Article 7 : Discipline et arbitrage

7.1 Toute inscription et participation vaut acceptation en totalité de tous les points du présent règlement. Chaque participant-e doit être fair-play et respectueux de son adversaire et de l'organisation.

7.2 En s'inscrivant au tournoi, en cas de victoire aux qualifications, le joueur et la joueuse s'engage à se rendre par ses propres moyens sur le lieu où se déroule la grande finale. Le joueur et la joueuse mineur.e devra être impérativement accompagné d'un adulte responsable.

7.3 En cas de non-respect du présent règlement, de manque de fair-play, de violence physique ou verbale ou de casse de matériel, la médiathèque se réserve le droit d'exclure le joueur et de lui réclamer le rachat du matériel abîmé.

7.4 Les organisateurs peuvent exiger des spectateurs, auteurs de comportements agressifs et de nature à gêner le bon déroulement d'une rencontre ou de la compétition en général, de sortir de l'enceinte du tournoi.

7.5 En cas d'interruption involontaire d'une partie en cours (coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), la course interrompue sera à refaire. Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de la compétition.

Article 8 Droit à l'image

Pour chaque inscription, il sera demandé de remplir une autorisation d'utilisation d'image.