

Samsung Mobile Challenge

France 2009

Règlement Asphalt 4 et Wise Star 2

- 1- Informations Générales
- 2- Structure du tournoi
- 3- Engagement et comportement des joueurs
- 4- Divers



1- Informations Générales

Samsung Mobile Challenge est un tournoi de jeu vidéo sur téléphone mobile.

Samsung Mobile Challenge France a lieu pendant le Festival du Jeu Vidéo qui se tiendra les 18, 19 et 20 septembre 2009 au Pavillon 4 du Parc des Expositions de Paris Porte de Versailles sur le stand Samsung Mobile Challenge.

Cette compétition est qualificative pour la finale mondiale qui aura lieu cette année à Chengdu en Chine du 11 au 15 novembre 2009. Pour plus d'informations sur la finale mondiale, rendez-vous sur www.wcg.com.

En s'inscrivant au Samsung Mobile Challenge France, les joueurs acceptent le règlement du jeu et ses éventuelles modifications ainsi que toute décision prise par les organisateurs. Ne peuvent participer aux qualifications françaises de la compétition que des joueurs de nationalité française.

2- Structure du tournoi

La phase finale française réunit 4 participants sur chaque jeu. Les joueurs peuvent se qualifier en ligne ou sur site pendant le Festival du Jeu Vidéo.

- **Les qualifications en ligne :**

Date : du 7 août au 4 septembre 2009

Prix : les 2 meilleurs scores obtenus sur chaque jeu seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.

Les qualifications en ligne sont ouvertes à toute personne de nationalité française possédant un des téléphones mobiles Samsung suivant :

- **Samsung Player One**
- **Samsung Jet**
- **Samsung Player Ultra**
- **Samsung Player Star**
- **Samsung Player Style**
- **Samsung Player HD**

Étape 1 – Sur <http://wap.sg.samsungmobile.com/wcg> cliquez sur la bannière WCG 2009 «Jeux mobile officiels WCG» pour télécharger Asphalt 4 et Wise Star 2.

Étape 2 – Choisissez le(s) titre(s) que vous souhaitez et cliquez sur « téléchargez maintenant »

Étape 3 – Téléchargement WAP

Asphalt 4 : Versions d'essai et complète

Vous pouvez utiliser les deux versions (essai et complète) du jeu pour participer au Samsung Mobile Challenge.

Seuls les téléphones suivant sont éligibles pour participer :

Player One, Jet, Player Ultra, Player Star et Player Style.

(Avec Asphalt4 en version d'essai, vous serez invité à l'acheter à la fin du temps de jeu. Si vous téléchargez ce jeu avec le Samsung Player One, vous obtiendrez la version complète gratuitement).

Pour obtenir la version complète:

1. Jouez en mode essai jusqu'à ce qu'apparaisse l'écran d'achat de la version complète.
2. Confirmez votre paiement en cliquant OK
3. Recevez le code d'activation par SMS
4. Redémarrez l'application et entrez le code d'activation.

Wise Star2 : Version complète gratuite

Vous pouvez télécharger la version complète de Wise Star2 gratuitement.

Seuls les téléphones suivant sont éligibles pour participer :

Player HD, Player One, Jet, Player Ultra, Player Star et Player Style.

Les 2 joueurs sur chaque jeu qualifiés pour la phase finale lors du Festival du Jeu Vidéo recevront un avertissement sur leur téléphone mobile puis une invitation par email pour la journée du dimanche 20 septembre au Festival du Jeu Vidéo.

Les joueurs peuvent à tout moment consulter les scores sur le site web :

<http://fr.samsungmobile.com/smc>

- **Les éliminatoires sur site :**

Date : 18 et 19 septembre 2009

Lieu : Festival du Jeu Vidéo, Paris, Porte de Versailles, Pavillon 4

Prix : les 2 meilleurs scores obtenus sur chaque jeu seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.

Les vendredi 18 et samedi 19 septembre 2009 sur le stand Samsung Mobile Challenge, les visiteurs auront la possibilité de tester et de jouer sur les téléphones mobiles Samsung et enregistrer leur score. Les 2 meilleurs joueurs sur ces 2 jours seront invités à revenir au Festival le dimanche 20 septembre afin de participer à la finale française. Ils seront contactés directement sur leur téléphone mobile et qualifiés pour la finale française. Ils recevront à ce titre une invitation par email à la journée du dimanche 20 du Festival du Jeu Vidéo.

En cas d'indisponibilité des joueurs pour venir participer à la phase finale, une nouvelle session de qualification sur site sera organisée le dimanche 20 septembre avant la phase finale afin de pouvoir réunir le nombre de joueur nécessaire à l'organisation de la phase finale.

- **Les phases finales sur site :**

Date : 20 septembre 2009

Lieu : Festival du Jeu Vidéo, Paris, Porte de Versailles, Pavillon 4

Prix : le vainqueur sur chaque jeu sera sélectionné pour la finale mondiale à Chengdu, Chine.

Les phases finales réunissent 4 joueurs issus des qualifications sur site et en ligne. Les joueurs démarrent la compétition directement en demi-finale dans un tableau à élimination directe.

Un match oppose 2 joueurs l'un contre l'autre en 2 manches gagnantes (best of 3). Avec l'aide de l'arbitre, un des 2 joueurs crée une partie sur son téléphone et l'autre joueur la rejoint. Le joueur ayant enregistré le meilleur des 2 scores gagne la manche.

3- Engagement et comportement des joueurs

En participant au Samsung Mobile Challenge France, les joueurs s'engagent à respecter le règlement et toute décision prise par les organisateurs.

Les organisateurs du tournoi ont toute autorité sur les joueurs quant au bon déroulement de la compétition, aux décisions prises et aux sanctions imposées aux joueurs.

Les joueurs s'engagent également à respecter les autres joueurs, les organisateurs, les médias ainsi que les visiteurs présents lors du Festival du Jeu Vidéo dans l'enceinte de l'événement comme à l'extérieur et ce avant, pendant et après l'événement.

Déroulement des phases finales

- Dès lors qu'un match est annoncé, les joueurs ont 5 minutes pour le commencer. Passé ce délai, l'arbitre sera en droit de déclarer forfait tout joueur non présent ou non prêt à jouer.
- C'est au vainqueur du match joué de venir apporter le résultat à l'arbitre. Cependant, les 2 joueurs doivent enregistrer leur score sur leur téléphone mobile. Tout manquement à cette règle pourra conduire à l'annulation du résultat et à rejouer le match.
- Toute pause intempestive ou sans fondement pourra entraîner la disqualification immédiate et sans appel du joueur concerné.

Avertissements

Les joueurs recevront des avertissements en cas de comportements jugés contraires aux faits suivant par les organisateurs :

- Etre à l'heure, installé sur le poste désigné et prêt à démarrer le match dans les 5 minutes quand l'organisateur le décide en fonction du planning mis en place.
- Ne pas mettre le jeu en pause ou se déconnecter intentionnellement pendant un match.
- Etre joignable avant, pendant et après la compétition sur son téléphone portable ou par e-mail pour toute requête des organisateurs concernant le tournoi.
- Ne pas déranger ou déconcentrer les autres joueurs pendant leurs matchs et pendant leurs pauses.
- Ne pas tenter d'utiliser un programme tiers afin de tricher ou modifier le résultat d'un match.
- Ne pas discuter ou contester une décision prise par les organisateurs.
- Ne pas tenter de corrompre un organisateur avant, pendant et après le tournoi.
- Ne pas insulter, ni les personnes ni les objets.
- Ne pas montrer un comportement agressif ou violent.
- Ne pas détériorer le matériel mis en place pour l'événement. En cas de détérioration du matériel du fait d'un joueur, celui-ci pourra être l'objet d'un remboursement partiel ou intégral.

Cette liste n'est pas exhaustive et peut faire l'objet d'ajouts et de modifications.

Dès le 1er avertissement, les organisateurs convoqueront le joueur afin de lui rappeler le règlement et ses engagements et pourront prendre la décision de l'exclure de la compétition (selon la gravité de l'infraction).

Pause et requête des joueurs

Si tous les joueurs sont dans l'incapacité de jouer à cause d'un incident imprévisible, le match sera rejoué intégralement.

Dans le cas d'une déconnexion volontaire, l'arbitre peut décider de terminer le match, le joueur responsable de la déconnexion perdant le match par forfait.

Tout refus volontaire de jouer le match peut avoir pour conséquence une défaite du joueur, la décision étant à l'entière discrétion de l'arbitre.

Un match ne peut être mis en pause pendant le jeu. Toutefois, un joueur peut demander une pause entre 2 rounds ou lors d'un changement de circuit afin de régler un problème technique avec l'arbitre. 2 pauses par joueurs sont autorisées.

Si un joueur s'estime victime d'un problème technique, du comportement d'un autre joueur ou tout autre problème l'empêchant de jouer le match dans les conditions normales, celui-ci devra mettre le jeu en pause à la fin du round en cours et appeler l'arbitre. Seul l'arbitre ou les organisateurs pourront décider à la suite du problème exposé si le round ou le match entier doit être rejoué ou pas.

Pendant un match, les joueurs ne sont autorisés à parler qu'à l'arbitre officiel et à personne d'autre.

4- Divers

Frais de déplacement et hébergement

Les joueurs devront prendre en charge leur frais de déplacement et d'hébergement pour les qualifications et pour la finale nationale pendant le Festival du Jeu Vidéo. Les joueurs peuvent contacter Games-Fed, société organisatrice du Festival du Jeu Vidéo et des WCG France afin de bénéficier d'une solution d'hébergement à tarif préférentiel.

Les joueurs qualifiés pour la finale mondiale sont pris en charge par les organisateurs (transport, hébergement, accompagnateur) du lundi 9 novembre (départ pour Chengdu, Chine) au mardi 17 novembre (retour à Paris).

ATTENTION : Il est conseillé aux joueurs de se préoccuper au plus tôt de la validité de leur passeport.

Absence

En cas de problèmes, désistement, absence, incapacité de se rendre sur le lieu du tournoi, le joueur devra contacter au plus vite les organisateurs des WCG France afin de les en informer : admin@worldcybergames.fr