



Règlement des tournois Mario Kart

- Les évènements sont joués sur la dernière version en date, toutes mises à jour installées.
- Les tournois se jouent sur PC et console (WII-U / WII / Gamecube / N64 / Super Nintendo).

Matches

- Toutes les courses sont en 2 manches gagnantes.
- Toutes les courses se jouent en 1 VS 1 sauf si le jeu ne dispose pas de ce mode.
- Tous les personnages et tous les véhicules sont autorisés.
- Le choix de la course se définit à pile ou face pour le premier match, la seconde est choisie par l'autre joueur, si égalité, on repart sur le 1^{er} joueur.
- Le joueur perdant peut changer de personnage. Le gagnant doit conserver le sien.
- L'utilisation du bouton « pause » pendant un match est interdite. Les joueurs sont invités à régler cette situation à l'amiable AVANT match. Si aucun terrain d'entente n'est trouvé, le joueur ayant mis pause est sanctionné par la perte de la course en cours.
- L'ensemble des matchs (hors la grande finale) se joue en 2 manches gagnantes.
- La grande finale se joue en 5 courses gagnantes.
- FUNPLAY se réserve le droit de définir les placements des joueurs dans les arbres et poules en fonction du format choisi.

Contrôleurs

- Chaque joueur se doit de posséder son contrôleur, compatible Wii-U / Wii / Gamecube (les pads N64 et Super Nintendo sont fournis), ou d'avoir lui-même le matériel permettant son branchement.
- Toutes les configurations de touches, dans le menu « Commandes » du jeu, sont autorisées.
- Tout type de périphérique de jeu est autorisé (stick, manette, ...), du moment que le joueur est apte à le brancher et le faire fonctionner dans des délais raisonnables.
- Tout type d'assistance logicielle est interdite et passible d'élimination du tournoi si utilisé à des fins de victoire : Turbo, enchainements programmés, TAS, etc.

Son

- Les joueurs joueront leurs matchs sur le poste présenté par leur arbitre assigné, et devront se plier aux propriétés matérielles de ce poste.
- Le joueur peut utiliser sa propre sortie son, du moment qu'il est apte à la brancher et la faire fonctionner dans des délais raisonnables, sans détériorer les conditions de jeu de son adversaire.

