

1- Information générales

Les World Cyber Games France ont lieu pendant le Festival du Jeu Vidéo qui se tiendra les 10, 11 et 12 septembre 2010 au Pavillon 4 du Parc des Expositions de Paris Porte de Versailles.

Cette compétition est qualificative pour la finale mondiale qui aura lieu cette année à Los Angeles aux États Unis. Pour plus d'informations sur la finale mondiale, rendez-vous sur www.wcg.com.

En s'inscrivant aux WCG 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 des WCG que des joueurs de nationalité française.

2 – Conditions de participation

Les participants à la Finale française WCG de Forza 3 doivent remplir ces conditions :

- Être majeur (18 ans ou plus) au 11 septembre 2010 ou pour les joueurs mineurs de plus de 16 ans sous réserve de la décharge de responsabilité que signeront les parents et selon laquelle Game Fed ne prend aucune responsabilité vis à vis du mineur en question.
- Être de nationalité française
- Disposer d'un passeport en cours de validité jusqu'au 5 octobre 2010, et de dernière génération (électronique ou biométrique), nécessaire pour l'entrée sur le territoire américain
- Se rendre disponible pour toute la journée du 11 septembre 2010 pour venir au Festival du Jeu Vidéo à Paris Porte de Versailles (frais de déplacement pris en charge à hauteur de 100€ sur présentation de justificatifs par l'organisation)
- Se rendre disponible du 30 septembre 2010 au 5 octobre 2010 pour venir aux WCG au Los Angeles Convention Center (frais de déplacement pris en charge par l'organisation)

Un participant à la Finale française WCG de Forza 3 ne peut s'inscrire qu'une seule fois.

3- Qualifications pour la finale France

Les qualifications des 8 joueurs qui disputeront la finale de française WCG de Forza 3 ont lieu selon deux modes :

- a) 4 joueurs : Les participants du Championnat de France de Forza 3 souhaitant participer à la finale française WCG doivent [s'inscrire sur ce sujet](#). Parmi les inscrits, les 4 meilleurs au [classement général du Championnat de France Forza 3](#) qui répondent aux conditions de participations seront sélectionnés pour disputer la finale.
- b) 4 autres joueurs : Les 4 vainqueurs d'une course en contre-la-montre qui sera organisée entre le 23 août et le 5 septembre 2010 et répondant aux conditions de participation seront également sélectionnés. La date et les modalités de cette course seront communiquées sur le site www.forzamotorsport.fr.

4- Déroulement de la Finale France WCG

Les 8 finalistes sont répartis en deux groupes de 4 joueurs : le groupe A et le groupe B.

- **Quart de finale** : Chaque groupe dispute une course. Les deux premiers de chaque groupe sont qualifiés pour les demi-finales.
- **Demi-finale** : Le premier du groupe A affronte le deuxième du groupe B, le premier du groupe B affronte le second du groupe A.
- **Finale** : Les deux vainqueurs des demi-finales s'affrontent sur une course de 15 minutes.

Le gagnant de la finale représentera la France lors de la finale mondiale des WCG à Los Angeles.

5- Paramètres de la Finale France WCG

Les paramètres varient en fonction de l'étape de la finale.

Quart de finale :

Règles de jeu :

- Type de jeu : Personnalisé
- Environnement : indifférent
- Piste : 1 Parmi Catalunya Grand Prix, Mugello Full, Sebring Full, Silverstone Grand Prix, Suzuka Full
- Max. de joueurs : 5 (4 + 1 spectateur)
- Max. de joueurs IA : 0
- Tours : 10
- Dégâts, carburant et usure des pneus : superficiels
- Mode collision : toujours désactivé
- Nombre d'équipes : aucune
- Fin du chrono : 15:00

Règles avancées :

- Type de score : en fonction du temps
- Le plus gros l'emporte : non
- Comparatif scores meilleur tour : non
- Condition de fin : nombre de tours
- Tours : 10
- Ordre sur la grille : aléatoire
- Départ différé : 0s
- Nombre de groupes de joueurs : 1
- Chat activé : non
- Nombre de manches : 1

Exceptions :

- Améliorations / Réglages d'usine : oui

- Désactiver la trajectoire suggérée : oui
- Désactiver le freinage automatique : oui
- Désactiver l'ABS : non
- Désactiver l'ESP : non
- Désactiver le TCS : non
- Imposer transmission manuelle : non
- Imposer vue caméra : aucune
- Désactiver l'indicateur de fausse route : non

Restrictions :

- Autoriser améliorations : non
- Classe véhicule : R1
- Index performance \geq : indifférent
- Index performance $<$: indifférent
- Puissance \geq : indifférent
- Puissance \leq : indifférent
- Masse à vide $>$: indifférent
- Masse à vide \leq : indifférent
- Année \geq : indifférent
- Année \leq : indifférent
- Famille carrosserie : indifférent
- Type voiture : indifférent (voitures DLC non autorisées)

Demi-Finale et Finale :

Règles de jeu :

- Type de jeu : Personnalisé
- Environnement : indifférent
- Piste : 1 Parmi Catalunya Grand Prix, Mugello Full, Sebring Full, Silverstone Grand Prix, Suzuka Full
- Max. de joueurs : 3 (2 + 1 spectateur)
- Max. de joueurs IA : 0
- Tours : 10
- Dégâts, carburant et usure des pneus : superficiels
- Mode collision : toujours désactivé
- Nombre d'équipes : aucune
- Fin du chrono : 15:00

Règles avancées :

- Type de score : en fonction du temps
- Le plus gros l'emporte : non
- Comparatif scores meilleur tour : non
- Condition de fin : nombre de tours
- Tours : 10
- Ordre sur la grille : aléatoire
- Départ différé : 0s
- Nombre de groupes de joueurs : 1

- Chat activé : non
- Nombre de manches : 1

Exceptions :

- Améliorations / Réglages d'usine : oui
- Désactiver la trajectoire suggérée : oui
- Désactiver le freinage automatique : oui
- Désactiver l'ABS : non
- Désactiver l'ESP : non
- Désactiver le TCS : non
- Imposer transmission manuelle : non
- Imposer vue caméra : aucune
- Désactiver l'indicateur de fausse route : non

Restrictions :

- Autoriser améliorations : non
- Classe véhicule : R1
- Index performance \geq : indifférent
- Index performance $<$: indifférent
- Puissance \geq : indifférent
- Puissance \leq : indifférent
- Masse à vide $>$: indifférent
- Masse à vide \leq : indifférent
- Année \geq : indifférent
- Année \leq : indifférent
- Famille carrosserie : indifférent
- Type voiture : indifférent (voitures DLC non autorisées)

6- Engagement et comportement des joueurs

En participant aux WCG, 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 du tournoi

- 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 4 joueurs doivent enregistrer le replay sur leur ordinateur de jeu.

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 :

- Être à l'heure, installé sur le poste désigné avec son matériel (manette, volant, casque etc.) 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.
- Être 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, comme un plantage du serveur ou du réseau, le match sera rejoué intégralement.

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

Tout refus volontaire de se connecter au serveur du match peut avoir pour conséquence une défaite de l'équipe, la décision étant à l'entière discrétion de l'arbitre.

Un match ne peut être mis en pause. Toutefois, un joueur peut demander une pause entre 2 matchs 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, en référer à son chef d'équipe qui pourra ensuite 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.

7- Divers

Frais de déplacement et hébergement

Les frais de déplacement des joueurs pour la finale nationale pendant le Festival du Jeu Vidéo peut être prise en charge par l'organisateur à hauteur de 100 € sur présentation d'un justificatif.

Les joueurs qualifiés pour la finale mondiale sont pris en charge par les organisateurs (transport, hébergement, accompagnateur) du lundi 27 septembre (départ pour Los Angeles, États-Unis) au mardi 5 octobre (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 problème, 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.

Matériel

Les joueurs doivent prévoir leur matériel (manette, volant, casque audio) et s'assurent que l'installation de leurs périphériques n'entrave pas le bon déroulement du tournoi ni le planning mis en place.