

THE OPEL CHASE

RÈGLEMENT /



Version 1.1 · 9 octobre 2026

RÈGLES GÉNÉRALES /

Informations générales

1. The Opel Chase est une compétition Trackmania en mode Time Attack organisée par GiantX (Giants Gaming Esports S.L.) et sponsorisée par Opel.
2. Le présent document (le Règlement) détaille toutes les informations relatives à l'organisation de la Compétition.
3. Les Organisateurs peuvent préciser et mettre à jour le Règlement à tout moment avant et pendant la Compétition. Les mises à jour sont annoncées sur le serveur Discord officiel.
4. S'il est impossible de trancher une question dans le cadre du Règlement, les Organisateurs peuvent décider à leur discrétion, dans le respect de l'esprit de compétition et de l'intégrité de l'épreuve.

Conditions de participation

5. En réalisant un temps sur une map de la Compétition, chaque participant accepte le présent Règlement et les conditions suivantes :
 - a. Il doit pouvoir fournir des informations personnelles valides et les comptes nécessaires au versement du cash prize.
 - b. Il accepte qu'Ubisoft Nadeo, OverDrive Esport, GiantX, Opel et les autres parties associées accèdent aux informations personnelles et aux données liées à l'événement, les conservent et les traitent, dans la mesure nécessaire à la vérification de son identité et/ou à l'exercice des missions des organisateurs.
6. Participants de moins de 18 ans :
 - a. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Leurs temps sont retirés du classement officiel et ils ne peuvent recevoir aucun prix.
 - b. Les joueurs de 12 à 17 ans doivent disposer de l'autorisation écrite d'un parent ou de leur représentant légal pour participer. Avant toute remise de prix, les Organisateurs recueillent cette autorisation ainsi qu'une copie de la pièce d'identité du joueur. Ces documents sont conservés un an, comme l'exige la réglementation française des compétitions de jeux vidéo.
 - c. Pour les gagnants de moins de 16 ans, le cash prize n'est versé ni au joueur ni à ses parents : il est consigné auprès de la Caisse des dépôts et consignations, comme l'exige la loi française. Les Organisateurs effectuent cette consignation avec le représentant légal du gagnant.
 - d. Le cash prize des gagnants de 16 ou 17 ans est versé à leur parent ou représentant légal, qui fournit ses coordonnées pour le virement.

Informations sur le jeu

7. La Compétition se joue sur Trackmania (2020), disponible sur PC (Ubisoft Connect, Steam et Epic Games Store) et sur consoles.

8. Les participants doivent disposer du Club access pour jouer les maps de la Compétition dans le club OPEL.

Canaux de communication

9. Toute la communication officielle avec les participants passe par le serveur Discord dédié : <https://discord.gg/4925mM2hRP>
10. Les questions privées sont traitées par messages privés sur Discord. Si un joueur est injoignable, les Organisateurs peuvent utiliser d'autres moyens (par exemple Ubisoft Connect ou l'e-mail) ou contacter le staff de son équipe.
11. Pour toute autre question, écrivez aux Organisateurs : giantx@giantx.gg.

Comportement des participants

12. Tous les participants doivent traiter avec respect les autres joueurs, les spectateurs, les organisateurs et toute personne liée à la Compétition. Il est interdit de tromper, de dissimuler volontairement une information importante, d'insulter, de harceler ou de maltraiter quiconque, verbalement ou par tout autre moyen.
13. Aucun joueur ne peut participer, directement ou indirectement, à des paris ou jeux d'argent (y compris la fantasy esport) sur un résultat de la Compétition, que ce soit avec de l'argent, une monnaie virtuelle ou tout bien ayant une valeur monétaire. Les jeux de pronostics (y compris les pick'ems) sont autorisés s'ils n'attribuent aucun prix ayant une valeur réelle ou virtuelle et aucun avantage autre que des points ou équivalents servant à un classement général.

Diffusion en PoV et co-streaming

14. Tous les participants sont encouragés à diffuser leur point de vue pendant la Compétition.
15. Le co-streaming de la Compétition par les joueurs, créateurs de contenu et autres diffuseurs est autorisé.

RÈGLES DE JEU

Accès à la Compétition

16. Les maps de la Compétition sont disponibles en jeu dans le club OPEL.
17. Les participants doivent utiliser le compte Trackmania principal sous lequel ils sont connus dans la communauté. Les Organisateurs peuvent disqualifier tout compte lié à du smurfing ou du multi-compte.

Triche et logiciels tiers

18. Tout logiciel tiers qui interagit directement avec le jeu et modifie son état interne, ou qui modifie ou étend son interface, est interdit.
 - a. Soumettre un record TAS aux classements peut entraîner un bannissement définitif du jeu.
19. L'utilisation d'Openplanet est libre.
20. Les logiciels de calibrage et de configuration des périphériques, par exemple pour réassigner une touche, sont autorisés.
21. Exécuter plusieurs actions avec un seul bouton (macros) est interdit.
22. Les modifications de la plage d'entrée et/ou les crans, par exemple avec DXTweak, sont interdits, sauf s'ils passent par les fonctions du jeu (réglages Action Key et Input Sensitivity).

Raccourcis, routes et mécaniques non prévues

- 23.** Les auteurs des maps définissent le tracé et le gameplay de chaque map, et ont le dernier mot sur la façon dont elle doit être jouée en compétition.
- 24.** Les raccourcis, détournements de tracé, routes alternatives non approuvées et mécaniques non approuvées sur les maps de la Compétition sont interdits et lourdement sanctionnés à tout moment de la Compétition.
- 25.** Les participants peuvent contacter les Organisateurs pour discuter d'une route alternative et demander l'autorisation de l'utiliser.
- 26.** Si une route est interdite, les Organisateurs l'annoncent publiquement.

Sanctions

- 27.** Les participants qui ne respectent pas les règles de comportement ou refusent de suivre les consignes des Organisateurs s'exposent à une ou plusieurs des sanctions suivantes, selon la gravité des faits et leur impact sur l'intégrité de la Compétition :
 - a. avertissement formel ;
 - b. pénalité de place au classement final ;
 - c. pénalité de temps au classement final ;
 - d. disqualification.
- 28.** Les Organisateurs peuvent disqualifier immédiatement et sans avertissement préalable un joueur dont la participation est jugée nuisible à l'intégrité et/ou à l'image de la Compétition.

INFORMATIONS SUR LA COMPÉTITION

Dates clés (heure de Paris)

- 29.** La Compétition suit le calendrier suivant :
 - a. Opel TM Experience Map, « From Rüßelsheim to Paris » : sortie le vendredi 9 octobre 2026 à 20 h.
 - b. Opel TM Cup maps (quatre maps) : sortie le samedi 17 octobre 2026 à 18 h.
 - c. Fin de la Compétition : dimanche 25 octobre 2026 à minuit, à la fin de la journée, heure de Paris. La France passe à l'heure d'hiver dans la nuit du 24 au 25 octobre.

Prix

- 30.** La dotation est un cash prize de 5 000 € financé par le partenaire, Opel.
- 31.** Le cash prize est réparti selon le classement général final (voir Classement) :
 - a. 1er : 2 000 €
 - b. 2e : 1 000 €
 - c. 3e : 500 €
 - d. 4e : 300 €
 - e. 5e : 200 €
 - f. 6e à 15e : 100 € chacun

Places

- 32.** Le nombre de participants est illimité.

- 33. Il n'y a pas d'inscription séparée : un joueur participe en réalisant un temps valide sur une map de la Compétition.
- 34. Aucune restriction de région n'est appliquée.

Maps de la Compétition

- 35. La Compétition se joue sur cinq maps, distribuées en jeu par le club OPEL.
- 36. Les Organisateurs peuvent modifier une map dans les 72 heures suivant sa sortie, pour corriger des routes ou mécaniques non prévues et tout autre problème pouvant affecter le jeu en compétition.
- 37. Les retours sur une map qui ne passent pas par les canaux de communication officiels dans les 24 heures suivant sa sortie peuvent être ignorés.
- 38. Toutes les mises à jour des maps sont annoncées publiquement sur les canaux de communication officiels.

Format

- 39. La Compétition se joue en ligne, en mode Time Attack.
- 40. Les replays réalisés hors ligne ne sont pas acceptés.
- 41. Les records personnels réalisés après la fin de la Compétition ne comptent pas.

Time Attack

- 42. Chaque joueur lance ses essais individuellement, indépendamment des autres. Son meilleur temps est enregistré dans le classement.
- 43. Tous les records envoyés aux classements officiels d'Ubisoft Nadeo sur les maps de la Compétition comptent, qu'ils aient été réalisés dans une room en ligne ou en solo. Un délai de grâce allant jusqu'à 10 minutes après la fin de la Compétition est prévu, le temps que les derniers records soient synchronisés. Seuls les records réalisés avant la fin comptent.
 - a. Les replays et autres médias ne sont pas recevables.
- 44. Les records réalisés sur une map avant sa sortie officielle (par exemple par l'auteur de la map ou des testeurs) ne comptent pas.

Classement

- 45. Le classement général final se fait sur le temps total de chaque joueur : la somme de ses meilleurs temps sur les cinq maps de la Compétition. Le joueur au temps total le plus bas est premier.
- 46. Seuls les joueurs ayant un temps valide sur les cinq maps sont classés. Un joueur à qui il manque un temps sur au moins une map ne peut pas recevoir de prix.
- 47. En cas d'égalité de temps total, le joueur qui l'a réalisé en premier est devant : celui dont le dernier record pris en compte a été réalisé le plus tôt.
- 48. Les classements affichés sur theopelchase.com sont donnés à titre indicatif. Le classement final est validé par les Organisateurs après la fin de la Compétition, une fois les records vérifiés.