



Règlement Tournoi Fortnite Battle Royale ESWC Metz

Version en date du 06 Septembre 2018

Article 1. Généralités

Webedia dont le siège social est sis 2 rue Paul Vaillant Couturier, 92300 Levallois Perret, immatriculée sous le numéro 501 106 520 (ci-après, « **l'Organisateur** ») organise un tournoi se déroulant du 08/09/2018 au 09/09/2018 sur le jeu vidéo Fortnite (ci-après, le « **Jeu** »), édité par Epic Games (ci-après, l'« **Editeur du Jeu** »).

Article 2. Acceptation du Règlement

En vous inscrivant au Tournoi, vous acceptez sans réserve l'ensemble des stipulations du présent Règlement et de vous y soumettre lors de votre participation audit Tournoi.

Article 3. Conditions d'éligibilité

La participation au Tournoi est ouverte à toute personne physique ayant au moins 16 ans révolus à la date du tournoi et disposant des éléments suivants :

- Un compte Epic Games
- D'un ordinateur et du jeu Fortnite sur PC à jour

Le Participant est la personne physique remplissant les conditions d'éligibilité et acceptée par l'Organisateur à participer au Tournoi. De plus chaque joueur s'engage à son inscription à respecter les règles mentionnées dans le règlement.

L'inscription se fait par équipe de 4 personnes.

Plateforme du Jeu : PC et jeu Fortnite

Pour valider leur participation au Tournoi, les joueurs mineurs doivent y être autorisés par leurs représentants légaux et ainsi envoyer à l'Organisateur à l'adresse indiquée sur le formulaire contact dans la page Toornament une autorisation parentale dûment complétée et signée par lesdits représentants légaux, accompagnée de documents officiels justifiant de l'identité des représentants légaux et du joueur mineur. Un modèle d'autorisation parentale est disponible à cette adresse : [Autorisation Parentale](#).

L'Organisateur se réserve le droit de refuser l'inscription d'un joueur faisant ou ayant fait l'objet d'un bannissement ou d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelqu'en soit la raison, prononcés par l'Organisateur au cours d'un précédent Tournoi et plus généralement, tout joueur qui aurait été banni ou sanctionné par un organisateur tiers ou par l'Editeur du Jeu.



Aucun sacrifice financier, au sens de l'article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n'est exigé par l'Organisateur pour participer au Tournoi. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra pas d'augmenter les chances de remporter le Tournoi. Les chances de remporter le Tournoi reposent exclusivement sur l'adresse, le talent et les compétences individuelles de chaque Participant.

Article 4. Dates et Horaires

08/09/2018 : Phase de Seeding et début des tournois

- Briefing à 9h30. Présence obligatoire d'un représentant par équipe.
- Début de la compétition à 10h (Aucun retard ne sera accepté) .
- Phase de seeding (BR4) : 10h-12h30.
- Tour 1 (BR4) : 15h30-18h.
- Tour 2 (BR4) : 18h-20h30.

09/09/2018 : Phases Finales

- Tour 3 (BR4) : 9h00 -11h30
- Grande Finale (BR6) : 12h-15h30

Attention : Les responsables de la compétition se réservent la possibilité de modifier les dates et horaires des matchs afin de répondre aux différentes problématiques rencontrées sur place.



Article 5. Inscription au Tournoi

Pour s'inscrire à un Tournoi, le joueur doit consulter l'offre de Tournois disponible sur la plateforme Toornament et s'inscrire. La participation ne devient définitive qu'après validation de l'inscription par l'Organisateur.

Pour ce tournoi, une Equipe de 4 joueurs doit être formée. Un capitaine doit être désigné dans chacune des Equipes (ci-après le « **Capitaine** ») – ce Capitaine doit être le joueur détenant le compte sur la plateforme Toornament.

Le Capitaine de chaque Equipe est responsable de l'inscription des joueurs de son Equipe au Tournoi sur Toornament (<https://www.toornament.com/>) et de la saisie des informations personnelles correspondant à chaque joueur de son Equipe qu'il certifie comme exactes et adéquates.

Le nombre d'Equipes pouvant s'inscrire à un Tournoi étant limité (cf. article 5), les demandes d'inscription seront acceptées par l'Organisateur selon la règle suivante :

- « Premier arrivé, premier servi » c'est-à-dire en fonction de la date de demande d'inscription la plus ancienne

Les informations suivantes seront exigées lors de l'inscription :

- Nom de l'Equipe
- Pseudo dans le jeu
- Date d'anniversaire
- Nom et Prénom de chacun des joueurs composant l'Equipe
- Lieu de résidence du Capitaine et de chacun des joueurs composant l'Equipe

Ces informations sont nécessaires à l'Organisateur pour permettre le bon déroulement du Tournoi et pour vérifier le respect des conditions d'éligibilité.

L'Organisateur se réserve le droit de vérifier par tout moyen l'exactitude des informations fournies par le joueur et nécessaires pour valider sa participation au Tournoi, notamment son âge, son identité, la titularité de son compte de Jeu ou de son compte Toornament.

En cas d'informations inexactes, l'Organisateur pourra soit demander au joueur de modifier les informations renseignées soit disqualifier le joueur, soit annuler sa participation au Tournoi en cas de non-conformité aux conditions d'éligibilité.



Article 6. Format du Tournoi

Nombre d'Équipes maximum par Tournoi : 48 Équipes (soit 48 x 4 joueurs). L'Organisateur se réserve le droit, à sa propre discrétion, de modifier le nombre d'Équipe pouvant s'inscrire pour chaque Qualification. La modification sera directement indiquée sur la page d'information du Tournoi sur la plateforme Toornament.

Système de points :

Les équipes marquent des points en fonction de leur classement :

Points par Top :

- Top 1 : 120 points
- Top 2 : 95 points
- Top 3 : 80 points
- Top 4 : 60 points
- Top 5 : 50 points
- Top 6 : 25 points
- Top 7 : 20 points
- Top 8 : 15 points
- Top 9 : 10 points
- Top 10 : 5 points
- Top 11 : 0 point
- Top 12 : 0 point

Points par Kill : 10 points



Phase de seeding :

- 4 groupes de 12 équipes
- Matches en BR4

A l'issue de la phase de seeding :

Niveau 1 - Les équipes qui terminent en position 1 à 3 sont qualifiées pour le groupe « Pro »

Niveau 2 - Les équipes qui terminent en position 4 à 6 sont qualifiées pour le groupe « Elite »

Niveau 3 - Les équipes qui terminent en position 7 à 9 sont qualifiées pour le groupe « Challenger »

Niveau 4 - Les équipes qui terminent en position 10 à 12 sont qualifiées pour le groupe « Regular »

Les groupes « Pro », « Elite », « Challenger » et « Regular » sont classés selon l'ordre de niveau défini ci-dessus.

La compétition se déroule en plusieurs phases, telles que définies ci-dessous :

1/ Tour 1

- 4 groupes de 12 équipes
- Les poules « Pro », « Elite », « Challenger », « Regular »
- Matches en BR4

A l'issue du Tour 1 :

Les équipes des groupes « Elite », « Challenger » et « Regular » qui terminent en position 1 à 6 dans leur groupe sont promus dans le groupe de niveau supérieur.

Les équipes des groupes « Pro », « Elite » et « Challenger » qui terminent en position 7 à 12 de leur groupe sont reléguées dans le groupe de niveau inférieur.

Exemple : à l'issue du Tour 1, une équipe finissant 3^e du groupe « Elite » est promue au groupe « Pro » pour le tour suivant alors qu'une équipe finissant 9^e du groupe « Elite » est reléguée au groupe « Challenger » pour le tour suivant.



2/ Tour 2

- 4 groupes de 12 équipes
- Les poules « Pro », « Elite », « Challenger », « Regular »
- Matches en BR4

A l'issue du Tour 2 :

Les équipes des groupes « Elite », « Challenger » et « Regular » qui terminent en position 1 à 4 dans leur groupe sont promus dans le groupe de niveau supérieur.

Les équipes qui terminent en position 5 à 8 dans leur groupe restent dans ce même groupe pour le tour suivant.

Les équipes des groupes « Pro », « Elite » et « Challenger » qui terminent en position 9 à 12 de leur groupe sont reléguées dans le groupe de niveau inférieur.

3/ Tour 3

- 4 groupes de 12 équipes
- Les poules « Pro », « Elite », « Challenger », « Regular »
- Matches en BR4

A l'issue du Tour 3 :

Les équipes des groupes « Elite », « Challenger » et « Regular » qui terminent en position 1 à 3 dans leur groupe sont promus dans le groupe de niveau supérieur.

Les équipes qui terminent en position 4 à 9 dans leur groupe restent dans ce même groupe pour le tour suivant.

Les équipes des groupes « Pro », « Elite » et « Challenger » qui terminent en position 10 à 12 de leur groupe sont reléguées dans le groupe de niveau inférieur.

3/ Finale

- 4 groupes de 12 équipes
- Les poules « Pro », « Elite », « Challenger », « Regular »
- Matches en BR6



Article 8. Paramètres des matchs

Pour assurer un enchaînement rapide des parties : une fois la clé de la partie postée dans le salon clé discord par l'organisateur, vous aurez 2 minutes pour rejoindre la partie. Au-delà, il sera trop tard pour joindre la partie.

Il est obligatoire pour les capitaines d'équipes de rejoindre le salon vocal (<https://discord.gg/nVzh4sM>) de leur poule où se trouve l'administrateur. Un check-in vocal sera effectué et reconduit avant chaque lancement de la partie. Il est impératif de rester en vocal, micro mute, jusqu'à ce que les joueurs soient dans le lobby et que l'administrateur valide le nombre de joueur en jeu. Il donnera un feu vert pour quitter le vocal. Les joueurs ne doivent donc pas quitter le vocal avant les indications de l'administrateur. Une fois éliminé, chaque joueur doit retourner au lobby en cliquant sur "retourner au salon". Seul le dernier joueur éliminé de chaque team est autorisé à rester en jeu pour regarder la fin de la partie.

Article 9. Communication et Stream

Les joueurs peuvent que communiquer avec leurs coachs entre deux parties.

Votre équipe doit être composée de 4 joueurs, et au maximum de 4 joueurs et 1 responsable non-joueur (manager ou coach).

Lors d'un Battle Round, le responsable non-joueur :

- Est interdit de bouger de sa place (position derrière les joueurs ou hors de la zone joueur).
- Ne doit pas toucher l'équipement de l'un de ses joueurs.
- La consultation d'un écran étranger à l'équipe est prohibée et considérée comme tricherie.
- La communication d'information étrangère (provenant d'écrans extérieurs à l'équipe ou autres) est prohibée et considérée comme tricherie.

Un responsable non-joueur pourra être sanctionné s'il ne respecte pas les règles.

- Responsable averti
- Responsable exclu de la zone joueur pendant les BR
- Équipe exclue du tournoi.

Un joueur ayant fini ses matchs ou en attente du prochain ne peut pas observer un match de tournoi en cours, afin d'éviter la diffusion d'indications à un autre joueur faisant ledit match.



Article 11. Administrateurs du Tournoi

L'Organisateur désigne plusieurs administrateurs en charge de la gestion du Tournoi. Cette information est communiquée par tout moyen par l'Organisateur et notamment sur la page Toornament du Tournoi. Les administrateurs auront pour mission de s'assurer que le Tournoi se déroule selon les règles édictées (ci-après désignés l'« Administrateur »).

Article 12. Résultats des matchs

À l'issue d'un match, le Capitaine de chaque Equipe doit communiquer à l'Organisateur, le résultat du match et de chaque manche en joignant toute preuve utile pour éviter d'éventuelles réclamation comme des captures d'écran ou des enregistrements vidéo.

Les résultats sont à transmettre aussitôt à l'admin présent sur place prévu à cet effet et dans un délai raisonnable. Les Equipes rentrent les résultats sur la plateforme Toornament ou doivent prévenir un Administrateur afin qu'il le fasse dans les temps.

En cas de litiges, des screenshots ou des preuves vidéo sont demandés par l'Organisateur.

À tout moment, l'Organisation se réserve le droit de demander aux joueurs de remplir une feuille de match.

Article 13. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Tournoi, incluant la modification du format de Tournoi, l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de Participants ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres Participants, de l'Organisateur, des Administrateurs ou des tiers en général.

Les décisions prises par l'Organisateur au cours du Tournoi sont immédiatement applicables et s'imposent aux Participants.



2. Déconnexions

Déconnexions pendant une partie

- Un match sera relancé si :
 - 4 joueurs sur 48 n'arrivent pas à accéder au lobby (hors retard ou problèmes de configuration)
 - Un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match.

Généralités

En cas de déconnexion volontaire d'un Participant, le match (comprenant la manche en cours et les autres manches déjà jouées ou non) est considéré comme perdu par le Participant en question.

Seul le dernier joueur de la squad peut rester dans la partie en tant que spectateur quand celui-ci meurt. En effet, si tous les joueurs restent en spectateurs cela aura des effets néfastes sur le serveur et donc sur les autres joueurs qui ne sont pas morts.

Article 14. Modification du Règlement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre. L'Organisateur s'engage à contacter les Participants, par tout moyen, y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications inhérentes au format du Tournoi ou en cas de changement d'horaires des matchs.

Article 15. Dotations

Le Participant est susceptible de remporter les dotations suivantes au cours du Tournoi :

Phase finale : - La grande finale offrira aux joueurs les récompenses suivantes :

Cashprize – 5000 €

1er – 2 500 €

2eme – 1 500 €

3eme - 750 €

4eme - 250 €

L'Organisateur contactera le Participant pour régler les modalités relatives à l'envoi des dotations éventuellement remportées.

Dans le cas d'une dotation numéraire, l'Organisateur s'engage à verser le montant du gain au plus tard 30 jours suivant la réception des informations nécessaires pour le versement du gain. Le versement du gain sera effectué conformément aux dispositions légales et réglementaires en vigueur, déduction faite de toutes les taxes et impositions applicables, incluant les



éventuelles retenues à la source, ou la mise à disposition d'un pécule auprès d'une autorité compétente.

Dans le cas d'une dotation numéraire, le montant du gain sera divisé en plusieurs quotes-parts égales au nombre de joueurs membres de l'équipe.

Les quotes-parts correspondantes aux gains des Participants majeurs seront versées intégralement au représentant légal désigné unanimement par les Participants majeurs formant l'équipe. Le représentant légal de l'équipe peut être une personne physique ou morale. Le représentant légal aura la responsabilité de redistribuer la part due aux autres Participants de l'équipe. L'Organisateur décline toute responsabilité en cas de non redistribution de la dotation numéraire par le représentant légal de l'équipe.

Dans le cas où le représentant légal est une personne morale alors le représentant légal devra émettre une facture d'un montant correspondant au total des quotes-parts remportées par les participants majeurs de l'équipe. Les informations nécessaires pour l'établissement de la facture seront communiquées par l'Organisateur au représentant légal par tout moyen et notamment par e-mail.

Dans le cas où le représentant légal est une personne physique, le paiement sera effectué conformément aux dispositions légales et réglementaires en vigueur, déduction faite de toutes les taxes et impositions applicables, incluant les éventuelles retenues à la source dans le cas où le représentant légal est domicilié hors de France.

Article 16. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de tournoi enrichissante pour tous, l'Organisateur invite les Participants à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, l'Organisateur du Tournoi ainsi que les Administrateurs.

En participant au Tournoi, le Participant s'engage à respecter les lois et règlements applicables du pays dans lequel il réside ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent Règlement.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu. L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions de l'Administrateur du Tournoi et nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation au tournoi ;
- Adopter un comportement antisportif ;



- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association à l'Organisateur ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou de l'Administrateur du Tournoi ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur et le Participant ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs ou de tiers ;
- S'inscrire au Tournoi via le compte d'une tierce personne pour jouer un ou plusieurs matchs en lieu et place du propriétaire du compte ;
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Administrateur du Tournoi dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours du Tournoi ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- Publier des informations personnelles des autres participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement du Tournoi ;
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des Services ;



- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match ;
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur les Tournois ;
- Manipuler le classement d'un Tournoi.
- Il est interdit aux joueurs d'avoir comme sponsors tout ce qui touche de près ou de loin à la :
 - o Pornographie / Alcool / Tabac ou Cigarettes / Armes à feu / Produits pharmaceutiques et toutes entreprise nuisible à l'activité d'Epic Games (piratage, revendeurs de clés, revendeur de comptes etc...)

Les comportements énumérés ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement.

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire.

Les Participants peuvent informer à l'Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

Les infractions commises pendant un Tournoi se prescrivent par deux ans.

La prescription court :

- a) Du jour où l'auteur a exercé l'infraction ;
- b) S'il s'agit d'un cas de récidive, du jour du dernier acte ;
- c) Si l'infraction a eu une certaine durée, du jour où elle a cessé.

La prescription est interrompue dès lors que l'Organisateur a été informé de l'infraction et qu'une procédure de sanction est ouverte.

Article 17. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation du présent Règlement et notamment en cas de violation du code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du Participant fautif, selon la gravité de l'infraction constatée.

L'Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :





b) Avertissement :

- Le Participant est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement du Tournoi et qu'il doit cesser ce comportement. En cas de récidive, l'Organisateur pourra aggraver la sanction.

c) Perte d'une manche :

- Le Participant perd la manche indiquée par l'Organisateur, il peut s'agir de la manche en cours ou d'une manche déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

d) Perte d'un match :

- Le Participant perd le match indiqué par l'Organisateur, il peut s'agir du match en cours ou d'une manche déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

e) Disqualification du Tournoi :

- Le Participant est disqualifié du Tournoi par l'Organisateur. En cas de disqualification, l'ensemble des matchs déjà joués par le Participant sont considérés comme perdus et les éventuels matchs à venir pour le Participant sont également considérés comme perdus. L'Organisateur décide, à sa seule discrétion, des conséquences de la disqualification du Participant et notamment en ce qui concerne la mise à jour du classement ou de l'arbre du Tournoi. Les dotations éventuellement remportées seront considérées comme perdues et seront alors redistribuées en fonction du classement mis à jour.

f) Suppression des dotations :

- L'Organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de tout ou partie des dotations remportées par un Participant dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

g) Bannissement du Tournoi et des futurs tournois :

- L'Organisateur se réserve le droit d'exclure un Participant du Tournoi dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.



- L'Organisateur se réserve également la possibilité de bannir le Participant de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à trois (3) ans.

Outre ces sanctions disciplinaires, l'Organisateur se réserve le droit de poursuivre en justice, tant sur le plan civil que pénal, toute personne qui aurait ou qui aurait tenté de troubler le bon déroulement du Tournoi notamment en concourant à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'il ait participé ou non au Tournoi.

Article 18. Procédure d'application des sanctions

- 15.1. Pendant les matchs

Pendant les matchs, l'Administrateur peut prononcer les sanctions suivantes : avertissement, perte d'une manche, perte d'un match et disqualification du Tournoi. Les décisions prises par l'Administrateur sont immédiatement applicables. À l'issue du Tournoi, l'Organisateur dispose d'un délai de quinze jours ouvrés pour confirmer, annuler, réduire ou aggraver la sanction infligée par l'Administrateur.

- 15.2. À l'issue du Tournoi

À l'issue du Tournoi, l'Organisateur peut infliger l'une des sanctions disciplinaires applicables en fonction des preuves collectées ou produites par des tiers.

- 15.3. Réclamations issues pendant un Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Participant au cours d'un tournoi, l'Organisateur pourra soit donner sans suite la réclamation, soit contacter immédiatement ledit Participant pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le Participant devra alors apporter immédiatement tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation.

L'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit infliger une sanction disciplinaire immédiatement applicable au Participant.



o 15.4. Réclamations issues après la fin du Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Participant après la fin du Tournoi, l'Organisateur dispose d'un délai de trois mois pour traiter la réclamation. À l'issue de ce délai, l'Organisateur pourra soit donner sans suite la réclamation, soit en cas de constatation d'une infraction commise par le Participant, prononcer l'une des sanctions disciplinaires applicables. Pour être traitée, la réclamation devra être assortie de preuves caractérisant une infraction listée ou non par le code de conduite. L'absence de réponse de l'Organisateur à une réclamation vaut classement sans suite.

En cas de réclamation, l'Organisateur contactera le Participant faisant l'objet d'une réclamation pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le Participant disposera alors d'un délai de vingt (20) jours pour apporter tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation.

Les décisions prises par l'Administrateur ou par l'Organisateur sont notifiées au Participant, par tout moyen (par e-mail ou par lettre recommandée), dans les trente jours ouvrés suivants la prise de décision. L'Organisateur prend ses décisions selon les preuves objectives produites.

o 15.5. Preuves admises

Les preuves peuvent être apportées par tout moyen à l'exception de celles contraires à la législation applicable ou ne permettant pas d'établir des faits pertinents. Peuvent notamment être admises comme preuves : les captures d'écran, les témoignages, la production de preuves matérielles, les enregistrements audios ou vidéo valablement capturés. L'Organisateur apprécie librement la validité des preuves soumises. L'Organisateur n'a pas à justifier le refus d'un moyen de preuve.

Article 19. Confidentialité

Au cours du Tournoi, l'Organisateur peut être amené à entretenir des correspondances privées avec un ou plusieurs Participants. Sont considérées comme des correspondances privées les messages destinés exclusivement à une ou plusieurs personnes déterminées.

Les correspondances privées sont protégées au titre du secret et les destinataires de ces messages ne sont pas autorisés à dévoiler publiquement le contenu de ces messages. La divulgation non autorisée des correspondances privées peut engager la responsabilité tant civile que pénale de l'expéditeur.

Article 20. Règles de vie

- Matériel du Participant

Le Participant est uniquement autorisé à utiliser ses propres périphériques informatiques suivants :

Le Participant s'engage à effectuer, au plus tard la veille du début du tournoi, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement. Le Participant s'engage à ce que son équipement informatique soit équipé d'une version légale du Jeu ou acquise



légalement, installée avec la dernière mise à jour. Le Participant s'engage à ce que ses périphériques ne contiennent aucun élément ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement du Tournoi.

En cas d'incompatibilité technique entre le matériel mis à disposition par l'Organisateur et les périphériques du Participant, l'Organisateur fera ses meilleurs efforts pour aider le Participant à installer, à configurer et à utiliser ses périphériques, sans que cette assistance n'ait pour effet de retarder le déroulement du Tournoi. Dans le cas où l'incompatibilité persiste, l'Organisateur pourra toute mesure pour assurer le déroulement du Tournoi et le cas échéant, disqualifier le Participant.

Pour des raisons de sécurité, l'Organisateur peut être amené à interdire l'utilisation de certains logiciels et périphériques dont la liste sera communiquée au Participant au plus tard le jour du Tournoi.

- **Limitation de responsabilité**

Le joueur demeure à tout moment responsable de ses effets personnels et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration d'un quelconque bien appartenant au Participant.

- **Enregistrement et diffusion des matchs**

Seuls les joueur et les Administrateurs habilités par l'Organisateur sont autorisés à rejoindre une partie.

Seul l'Organisateur et les personnes habilités en amont sont autorisés à enregistrer et à diffuser les matchs du Tournoi, dans le monde entier, sur internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication, connu ou inconnu.

Article 21. Cession de droit à l'image

Le Participant autorise, gracieusement, l'Organisateur, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, l'Editeur du Jeu, ainsi que toute personne agissant pour son compte à capter son image et sa voix au cours du Tournoi, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement, ...) et à exploiter utiliser, reproduire, représenter, modifier, adapter, traduire, sous-titrer son image, son nom patronymique, son pseudonyme et/ou sa voix, ses propos, doubler sa voix, ses propos, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, notamment sur tout site internet et déclinaisons mobiles, sur les sites de l'Organisateur des sociétés du groupe auquel l'Organisateur appartient, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, l'Editeur du Jeu, les pages des réseaux sociaux de ces entités, les services en ligne, les services de communication électronique, les chaînes de télévisions, les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, etc, en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinq (5) ans, étant entendu que cette durée d'autorisation pourra être prolongée jusqu'à vingt (20) ans pour la diffusion d'extraits à des fins de promotion commerciale ou d'archive.



Article 22. Données à caractère personnel

Données collectées :

Au moment de son inscription au Tournoi, l'Organisateur collecte des informations personnelles concernant le Participant, notamment des données relatives son état-civil (prénom, nom, date de naissance, adresse de résidence, document d'identité, etc) et, éventuellement en lien avec le Jeu (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc) que le Participant certifie adéquat, exact et pertinent. Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation du Tournoi.

Toute inscription au Tournoi avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription et, le cas échéant, entraîner une sanction disciplinaire à la discrétion de l'Organisateur.

Finalités de traitement des données collectées :

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour assurer le bon déroulement du Tournoi : vérifier les conditions d'éligibilité et plus généralement assurer la gestion des tournois, l'envoi des dotations.

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour assurer le bon déroulement du Tournoi : vérifier les conditions d'éligibilité, déterminer le « seeding » éventuel, partager les performances des Participants sur internet, sur les réseaux sociaux, auprès de certains médias, pour une exploitation dans le monde entier. Les données partagées par l'Organisateur auprès des tiers sont limitées au strict minimum pour assurer la bonne exposition médiatique du Tournoi sans causer de quelconque préjudice au Participant (exemple : pseudonyme, compte de Jeu, par exemple).

Les données collectées par l'Organisateur peuvent également être utilisées par l'Organisateur à des fins de statistiques et de classification des Participants en fonction de leur performance réalisée au cours des différents tournois.

Enfin, les données collectées sont utilisées par l'Organisateur pour enregistrer et conserver sous la forme d'un fichier les sanctions disciplinaires infligées aux Participants.

En participant au Tournoi, le joueur consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation.

Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes de l'Organisateur afin de démontrer la bonne exécution du Tournoi et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent règlement.

Conservation des données collectées :

Les données collectées sont conservées par l'Organisateur pour une durée d'un (1) an à compter de la fin du dernier Tournoi auquel le Participant s'est inscrit ou de sa dernière participation à un tournoi organisé par l'Organisateur. Les données peuvent être conservées



pour une durée supérieure correspondant à la durée à laquelle s'applique une éventuelle sanction disciplinaire. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires sont conservées pour une durée d'un an à compter de la fin ou de la levée de ladite sanction.

Destinataire des données :

Les données sont destinées aux services compétents de l'Organisateur. Le joueur est par ailleurs informé que les données collectées au cours du Tournoi sont susceptibles d'être partagées avec des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation matérielle du Tournoi et pour assurer la bonne exposition médiatique du Tournoi, ou pour remplir des obligations légales, réglementaires.

Dans le cas où des données seraient susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, L'Organisateur garantit avoir pris les précautions nécessaires de sorte à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions de l'Organisateur et que des mesures de sécurité appropriées aient été prises.

Droit des personnes concernées par le traitement :

Le joueur est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de et à la limitation du traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Le joueur dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort.

Le joueur peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes :

tournois@webedia-group.com.

Article 23.Limitation de responsabilité

La participation au Tournoi suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique. Le Participant reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que votre utilisation est à vos risques et périls. L'Organisateur ne peut garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours du Tournoi.

L'Organisateur invite les utilisateurs à installer un logiciel de sécurité à jour, notamment anti-virus, anti-malwares, et de prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger ses données des éventuelles attaques informatiques qui pourraient survenir. L'Organisateur ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du Jeu servant de support au Tournoi ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un Participant ou à un tiers.

L'Organisateur informe les Participants des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.



Avertissement épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation du Jeu nécessite des précautions d'emploi particulières.

Les dommages directs ou indirects subis par le Participant ou des tiers au cours du Tournoi ne sauraient engagés ni la responsabilité de l'Organisateur ni celle de ses partenaires commerciaux ou médiatiques, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la bonne organisation du Tournoi et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

Article 24. Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le Jeu, utilisés au cours du Tournoi sont protégés au titre de la propriété intellectuelle et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le titulaire des droits est interdite.

La participation au Tournoi ne procure au Participant aucun droits d'utilisation supplémentaires du Jeu que ceux déjà expressément consentis par l'Editeur du Jeu au sein du contrat de licence utilisateur final établi par ce dernier.

Article 25. Droit applicable

Le présent Règlement est soumis au droit Français et à la compétence exclusive des tribunaux de Paris. Si une ou plusieurs stipulations des présentes seraient déclarées non valides à la suite d'une décision de justice devenue définitive, les autres stipulations resteront en vigueur et continueront de s'appliquer.