

La Société Nintendo France société à responsabilité limitée, au capital de 10.000.000 euros enregistrée sous le numéro 389 905 761 R.C.S. Pontoise (Ci-après citée Société organisatrice ou Nintendo), dont le siège social est situé 6 boulevard de l'Oise à 95031 Cergy, organise sur le salon Paris Games Week qui a lieu du 26 au 30 octobre 2018 à Paris Expos Porte de Versailles, 5 jours de compétitions sur le jeu Splatoon 2 (PEGI 7) sur console Nintendo Switch.

Article 2. Présentation de la compétition

La compétition Splatoon 2 aura lieu du 26 au 30 octobre 2018 au salon Paris Games Week qui se tiendra à Paris Expos Porte de Versailles, sur l'espace Nintendo, dans l'arène prévue à cet effet.

Les participants s'affronteront sur le jeu Splatoon 2 édité par Nintendo. La Plateforme sera la Nintendo Switch.

Chaque jour, le nombre de participants sera limité à 128 places (soit 32 équipes de 4 participants maximum).

Article 3. Les participants

La compétition Splatoon 2 est ouverte à toute personne âgée d'au moins 7 ans (Splatoon 2 étant classé PEGI 7). Il n'existe pas de restriction de nationalité.

En dehors de ses heures de travail, le personnel de Nintendo est autorisé à participer à la compétition. Les membres de la famille du personnel de Nintendo sont également autorisés à participer aux tournois Splatoon 2.

Tout participant âgé de moins de 18 ans, doit présenter une autorisation de son ou ses représentants légaux pour participer au présent jeu concours (formulaire disponible sur l'espace Nintendo au salon Paris Games Week et sur le site www.nintendo.fr). Le participant et son ou ses représentants légaux doivent justifier de leur identité par la présentation d'une pièce d'identité (carte d'identité ou passeport).

Attention : Lors de Paris Games Week, Nintendo organise plusieurs compétitions différentes (Mario Kart 8 Deluxe, Super Smash Bros. Ultimate (version démo) et Splatoon 2). Chaque joueur fait son choix de participer ou de se désister dans le cas où il souhaiterait participer à plusieurs compétitions par jour. La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable d'une disqualification en raison d'une participation à une autre compétition qui se tiendrait aux mêmes horaires.

Important : La compétition se jouera en quatuor, c'est-à-dire en équipe de quatre joueurs. Par conséquent, pour participer à la compétition, il faut être quatre joueurs impérativement.

Article 4. Modalités de participation

Les frais relatifs à la participation à la compétition et notamment le transport, l'hébergement, le billet d'entrée à Paris Games Week sont à la charge exclusive des participants, qui ne pourront prétendre à aucun remboursement de la part de la Société Organisatrice.

Pour pouvoir participer à la compétition, les participants devront se présenter sur l'espace Nintendo du salon Paris Games Week pour l'inscription. Il n'y a pas de pré-inscription. C'est la règle du « premier arrivé premier servi » qui sera mise en place dans la limite des places disponibles. Néanmoins la Société Organisatrice se réserve le droit de refuser l'accès à la compétition à toute personne ayant une mauvaise conduite notamment dans la file d'attente.

Les joueurs devront se présenter au point d'inscription pour la compétition Splatoon 2. Suite à cette inscription, ils seront accompagnés dans l'espace prévu à cet effet pour participer à leur session de jeu (voir article 6).

Chaque joueur peut s'inscrire autant de fois qu'il le souhaite sauf dans les cas suivants :

- Le joueur s'est qualifié pour la Finale du Jour dans les conditions de l'article 6. Il ne peut plus participer à nouveau le même jour aux sessions Challenger de la compétition Splatoon 2;
- Le joueur a remporté une Finale du Jour dans les conditions définies à l'article 6. Il ne peut alors plus participer à la compétition Splatoon 2 sur l'espace Nintendo lors de l'édition Paris Games Week 2018.

Article 5. Horaires des compétitions.

Vendredi 26 octobre 2018 : Première session de challenger 10h00 (Fin des inscriptions 11h10).
Deuxième session de challenger 13h00 (Fin des inscriptions 14h10). Finale du Jour : 15h45

Samedi 27 octobre 2018 : Session de challenger 10h00 (Fin des inscriptions 11h10). Finale du Jour : 12h30

Dimanche 28 octobre 2018 : Première session de challenger 10h00 (Fin des inscriptions 11h10).
Deuxième session de challenger 13h00 (Fin des inscriptions 14h10). Finale du Jour : 15h45.

Lundi 29 octobre 2018 : Première session de challenger 10h00 (Fin des inscriptions 11h10).
Deuxième session de challenger 13h00 (Fin des inscriptions 14h10). Finale du Jour : 15h45

Mardi 30 octobre 2018 : Première session de challenger 10h00 (Fin des inscriptions 11h10).
Deuxième session de challenger 13h00 (Fin des inscriptions 14h10). Finale du Jour : 15h45

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier ces horaires sans que sa responsabilité ne puisse être engagée.

Article 6 : Déroulement des compétitions

La compétition se jouera en quatuor, c'est-à-dire en équipe de quatre joueurs. Le terme « équipe » représente ci-dessous l'ensemble des quatre joueurs composant le quatuor

Les équipes concourent dans les modes de jeu définis à l'article 7. Selon l'avancée dans la compétition, les équipes s'affronteront en matchs pro « Bazookarpe », en match pro « Expédition Risquée », en match pro « Pluie de Palourdes » ou en match pro « Défense de Zone ».

La compétition se dispute en deux tours décrits ci-dessous : les sessions de Challengers, et la Finale du Jour.

L'équipe vainqueur de chaque session de Challengers ainsi que de la Finale du Jour est déterminée par la console : Si le mode de jeu sélectionné est « Défense de Zone », la victoire appartient à l'équipe qui garde le contrôle des zones à défendre dans le stage ; Si le mode de jeu sélectionné est « Expédition risquée », c'est l'équipe qui parvient à déplacer la tour dans le but adverse qui gagne la partie ; Si le mode de jeu sélectionné est « Mission Bazookarpe », l'équipe qui réussit à transporter le Bazookarpe vers le but adverse remporte la partie. Si le mode de jeu sélectionné est « Pluie de Palourdes », c'est l'équipe qui arrive le plus à s'approcher des 100 points qui l'emporte. Dans tous les cas, le résultat est toujours déterminé par la console.

Les chiffres relatifs au nombre de participants sont donnés à titre indicatif. Le nombre de participants peut évoluer en fonction du nombre de joueurs se présentant le jour de l'événement.

6.1/ Les sessions de Challengers

Chaque jour, 128 joueurs, soit 32 équipes, pourront tenter leur chance dans une formule dite « challenger ». Une session de Challenger est composée de 16 équipes de 4 participants, soit 64 participants par session. 2 sessions de 16 équipes (64 joueurs par session soit 128 joueurs sur la journée) seront organisées sur ce jeu durant la journée, sauf le samedi 27 octobre où une seule session sera organisée.

Une session se déroule en 160 minutes.

Une session se dispute en quatre tours décrits ci-dessous : le premier tour de session, le deuxième tour de session, les demi-finales de session et la finale de session.

A chaque tour de session, l'équipe vainqueur, déterminée dans les conditions définies ci-dessus se qualifie pour le tour suivant.

A/ Le premier tour de session

8 groupes (groupe A, groupe B, groupe C, groupe D, groupe E, groupe F, groupe G, groupe H) de 2 équipes sont formés de manière aléatoire. Chaque équipe affrontera une autre équipe dans un match pro selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

Chaque équipe affrontera donc une autre équipe prédéfinie en match pro « Bazookarpe » selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue de la partie, l'équipe ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus se qualifie pour le tour suivant.

B/ Le second tour de session.

Les vainqueurs de chaque groupe du premier tour de session se retrouvent dans ce second tour, soit un maximum de 8 équipes réparties de la façon suivante dans 4 groupes : Groupe A' composé du vainqueur du groupe A et du vainqueur du groupe B ; Le groupe B' composé du vainqueur du groupe C et du vainqueur du groupe D ; Le Groupe C' composé du vainqueur du

groupe E et du vainqueur du groupe F ; Le Groupe D' composé du vainqueur du groupe G et du vainqueur du groupe H;

Chaque équipe affrontera donc une autre équipe prédéfinie dans match pro « Expédition Risquée » selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue de la partie, l'équipe ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus se qualifie pour le tour suivant.

C/ La demi-finale de session.

Les vainqueurs de chaque groupe du second tour de session se retrouvent dans la demi-finale de session, soit un maximum de 4 équipes réparties de la façon suivante dans 2 groupes : Groupe A'' composé du vainqueur du groupe A' et du vainqueur du groupe B' ; Le groupe B'' composé du vainqueur du groupe C' et du vainqueur du groupe D'.

Chaque équipe affrontera donc une autre équipe prédéfinie dans un match pro « Pluie de Palourde » selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue de la partie, l'équipe ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus se qualifie pour le tour suivant.

D/ La finale de session Challenger.

Les vainqueurs de chaque groupe de la demi-finale de session se retrouvent dans cette finale de session, soit 2 équipes.

La finale de session Challenger se joue en deux manches gagnantes selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7. La première manche se joue sur en Match Pro « Défense de Zone ». La deuxième manche se joue sur en Match Pro « Expédition risquée ». En cas d'égalité, une troisième manche se déroule sur le match pro « Mission Bazookarpe ».

A l'issue de la finale de session Challenger, l'équipe ayant vaincu son adversaire à deux reprises (en 3 parties maximum) selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus remporte la session Challenger et se qualifie pour la Finale du Jour qui débutera à 15h45 dans l'arène du stand Nintendo.

6.2. Finale du Jour.

Attention : toute équipe dont un (ou plusieurs) joueur est absent à l'heure indiquée pour participer à la Finale du Jour sera exclue de la compétition et ne pourra prétendre à rien.

Les vainqueurs des 2 sessions Challenger s'affrontent en deux manches gagnantes selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7. La première manche se joue sur en Match Pro « Défense de Zone ». La deuxième manche se joue sur en Match Pro « Expédition risquée ». En cas d'égalité, une troisième manche se déroule sur le match pro « Mission Bazookarpe ». L'équipe vainqueur de la Finale, dans les conditions définies ci-dessus remportera la Finale du Jour.

Cas exceptionnel le samedi 27 octobre 2018 : une seule session Challenger étant organisée, il n'y aura pas de Finale du Jour. Les gagnants de la Finale de session Challenger du jour (Article 6.1D/) seront les gagnants du jour.

6.3 Cas exceptionnel

En cas de problèmes techniques, nombre de participants et/ou de soucis réseau mettant la Société Organisatrice dans l'incapacité d'organiser la compétition selon le règlement ci-rédigé, la Société Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie de ce règlement afin de permettre la tenue de la compétition. Le nombre de joueurs, les descriptifs de tours ou tout autre point du règlement pourront donc être modifiés voire annulés et ce, sans que la Société Organisatrice ne puisse être tenue responsable de ce désagrément.

Dans le cas de cette situation exceptionnelle, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable du dysfonctionnement partiel ou total du réseau local. La Société Organisatrice se réserve la possibilité de modifier tout ou partie de cet article le jour de la compétition et ce, sans qu'aucune contestation de la part des joueurs, ne soit recevable.

Article 7 : Les réglages du jeu

La Dénomination des termes ci-dessous peuvent varier selon la version de Splatoon 2 disponible sur Paris Games Week 2018. La version disponible pour les participants sera une version spécifique à l'événement, moins complète que celle disponible dans le commerce.

Sessions Challenger (Article 6.1 A/) : 1 manche gagnante. Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Mission Bazookarpe ; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice. Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Sessions Challenger (Article 6.1 B/) : 1 manche gagnante. Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Expédition risquée ; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice. Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Sessions Challenger (Article 6.1 C/) : 1 manche gagnante. Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Pluie de Palourdes ; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice. Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Sessions Challenger Finale de session (Article 6.1 D/) : 2 manches gagnantes.

Manche 1 : Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Défense de Zone ; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice. Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Manche 2 : Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Expédition risquée ; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice.

Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Manche 3 (en cas d'égalité) : Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Mission Bazookarpe ; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice. Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Finale du Jour, finale (Article 6.2) : 2 manches gagnantes.

Manche 1 : Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Défense de Zone; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice. Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Manche 2 : Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Expédition risquée ; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice. Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Manche 3 (en cas d'égalité) : Match classique Avec tes amis ; Mode de jeu : Mission Bazookarpe ; 4vs4 ; Durée : 5 minutes ; Armes au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice. Arène : Déterminée par la Société Organisatrice sur place – Equipement : Au choix parmi la sélection disponible proposée par la Société Organisatrice ; Gyroscope activé

Dans les cas où les versions utilisées pour les tournois ne permettent pas ces réglages. La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie de cet article 7 sans que sa responsabilité ne puisse être engagée.

Article 8. Dotations

Chaque membre de l'équipe gagnante de chaque finale de session Challenger remportera un bon d'achat de 50€ à valoir sur le Nintendo Eshop accessible à l'adresse suivante <https://www.nintendo.fr/Divers/Nintendo-eShop/Nintendo-eShop-Nintendo-Switch-Nintendo-3DS-and-Wii-U-109605.html> ou directement à partir de votre console Nintendo Switch via l'application préinstallé Nintendo Switch.

Le samedi 27 octobre, chaque membre de l'équipe gagnante de la finale de session Challengers remportera en plus l'amiibo Octaling et un trophée sera remis à l'équipe.

Chaque membre de l'équipe vainqueur de la Finale du Jour remportera un bon d'achat de 20€ à valoir sur le Nintendo Eshop accessible à l'adresse suivante <https://www.nintendo.fr/Divers/Nintendo-eShop/Nintendo-eShop-Nintendo-Switch-Nintendo-3DS-and-Wii-U-109605.html> ou directement à partir de votre console Nintendo Switch via l'application préinstallé Nintendo Switch), ainsi que le set d'amiibo Octaling. L'équipe remporte de plus 1 trophée.

Les dotations seront remises aux gagnants en main propre à l'issue de la Finale du Jour ou sont adressées aux gagnants par voie postale à l'adresse qu'ils ont indiquée, selon disponibilités et dates de sortie.

Les gagnants ne pourront pas échanger les lots contre d'autres lots ou contre leur valeur en espèces.

En cas d'indisponibilité des lots pour des raisons indépendantes de la volonté de la Société Organisatrice, des lots de nature et de valeur équivalente seront attribués aux gagnants, sans que cette substitution puisse engager la responsabilité de la Société Organisatrice.

Important : Un joueur ne pourra pas remporter plusieurs fois la même dotation durant Paris Games Week 2018 sur une même compétition (Mario Kart 8 Deluxe, Super Smash Bros. Ultimate (version démo) et Splatoon 2)

Article 9 : Le matériel

Il sera mis à disposition des participants, par la Société Organisatrice, des écrans, consoles, jeux ainsi que les manettes.

L'avancement du jeu Splatoon 2 mis à disposition des participants est décidé par la Société Organisatrice et ne pourra faire l'objet d'aucune réclamation.

Splatoon 2 est jouable de plusieurs manières : Paire de Joy-Con ou manette Nintendo Switch Pro. La Société Organisatrice se réserve le droit d'imposer tel ou tel pad aux participants pour la compétition, en l'occurrence la manette Nintendo Switch Pro. Le joueur ne pourra effectuer de réclamation dans le cas où il ne peut pas jouer avec son pad de « prédilection ».

Article 10 : Discipline et arbitrage

10.1 Toute inscription et participation vaut acceptation en totalité de tous les points du présent règlement. Chaque participant doit être fair play et respectueux de son adversaire et de la Société Organisatrice.

10.2. En cas de non respect du présent règlement, de la non observation des consignes, de manque de fair-play, de violence physique ou verbale ou de casse de matériel (y compris le sien), la Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure le joueur de la participation

10.3. En particulier les arrangements manifestes contraires à l'esprit de la compétition seront sujets à exclusion de la compétition.

10.4. Aucune substitution de joueur ne sera tolérée durant la compétition. Le joueur joue sous sa propre identité.

10.5. Les tournois qualificatifs sont ouverts à toutes et à tous, joueurs et spectateurs, il est donc fortement recommandé aux joueurs de faire attention à leurs affaires personnelles. La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de vol sur les lieux mêmes des compétitions.

10.6. Attention, les participants devront être présents dès le début du tournoi sous peine de voir leur place attribuée à quelqu'un d'autre. De manière générale tout joueur ne se présentant pas à l'horaire annoncé de son match sera éliminé de la compétition.

10.7. En cas d'interruption involontaire d'une partie (Coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), celle-ci sera à refaire entièrement. Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de la compétition.

10.8. En cas de litiges, c'est au superviseur du tournoi, son adjoint ou son second adjoint qui tranchera.

Tout joueur qui manifestera un comportement violent ou jugé comme tel par la Société Organisatrice ou qui ne respectera pas les files d'attentes "Challengers" ou le règlement sera exclu de toute compétition Nintendo à l'avenir.

10.9. La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie de la compétition ou des participations s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, dans le cadre de la participation ou de la détermination des gagnants.

10.10. La Société Organisatrice se réserve par ailleurs le droit de ne pas attribuer les lots aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

Article 11 : Dépôt

Le règlement peut être consulté gratuitement sur le stand Nintendo de Paris Games Week 2018 et sur le site www.nintendo.fr.

Article 12: Les données à caractère personnel

Les données à caractère personnel concernant le participant sont traitées en vue de l'organisation du Jeu et destinées au service marketing de la Société Organisatrice ainsi qu'à des prestataires de services tiers agissant en qualité de sous-traitants auquel la Société Organisatrice peut recourir aux fins du traitement. Ce traitement est nécessaire aux fins des intérêts légitimes poursuivis par la Société Organisatrice qui consistent notamment en la gestion de l'inscription et de la participation du participant au Jeu, et en la prise de contact avec les gagnants. Les données seront conservées pendant cinq ans à compter de la fin du salon Paris Games Week 2018. Les données devant être adressées la Société Organisatrice sont obligatoires. A défaut de communication de ces informations, la participation ne pourra pas être retenue.

Conformément à la loi "informatique et libertés" du 6 janvier 1978, telle que modifiée, et au Règlement Général sur la Protection des Données N° 2016/679 du 27 avril 2016 le participant bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des informations qui le concernent, ainsi qu'un droit de d'opposer ou de solliciter la limitation du traitement, dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Ces droits peuvent s'exercer en s'adressant à la Société Organisatrice, à l'adresse indiquée au début du présent règlement, ou par courrier électronique à webmaster@nintendo.fr. En cas d'exercice du droit d'opposition avant la fin de la compétition, le participant renonce à sa participation. Le participant a le droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Conformément à l'article 40-1-II de la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978, tel que modifié, le participant peut transmettre à la Société Organisatrice des directives spéciales relatives au sort de ses données à caractère personnel après son décès.

Conformément à L121-34 du code de la consommation, il est rappelé que le participant dispose du droit de s'inscrire sur la liste d'opposition au démarchage téléphonique auprès de Bloctel <http://www.bloctel.gouv.fr/>.

Article 13: Droit de la personnalité

Les participants autorisent la Société Organisatrice, du seul fait de leur participation, à :

- enregistrer leur image lors de leur participation à la compétition sur le stand Nintendo de Paris Games Week 2018
- synchroniser l'enregistrement de leur image avec tous sons du choix de la Société Organisatrice,
- exploiter l'enregistrement de leur image, synchronisé ou non, par tous modes ou procédés audiovisuels, notamment par télédiffusion (voie hertzienne, câble, satellite, ADSL,), par diffusion sur tous réseaux (en ce compris sur le site internet www.nintendo.fr, sur les différents sites intranets de la Société Organisatrice, sur les différents espaces de la Société Organisatrice sur les réseaux sociaux), dans les publications éditées par la Société Organisatrice, ainsi qu'à l'occasion de toutes actions de communication afférentes à cet événement.

Cette autorisation est consentie pour le territoire du monde entier et pour une durée d'un an suivant la fin de Paris Games Week 2018.

Les participants reconnaissent qu'aucune rémunération ne leur sera versée en contrepartie de la présente autorisation.

Les gagnants autorisent la reproduction et la diffusion de leur nom, prénom, qualité de gagnant, à des fins publicitaires.

Lorsque le participant est âgé de moins de 18 ans, son ou ses représentants légaux exerçant l'autorité parentale donnent l'autorisation à la Société Organisatrice pour l'utilisation de son image dans les conditions qui précèdent.

Article 14 : Limites de responsabilité

La Société Organisatrice ne pourra pas être tenue responsable des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement de la compétition, des défaillances de matériel/console du participant ou de tout autre problème lié aux réseaux de communication, aux serveurs, aux fournisseurs d'accès Internet, aux équipements informatiques, aux logiciels ou aux virus circulant sur le réseau Internet

La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler cette compétition en cas de force majeure. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée ou à en modifier les conditions. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Article 15 : Application et Interprétation du règlement

Le règlement s'applique à toute personne qui participe à la compétition. Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par la Société Organisatrice.

La Société Au-delà Du Virtuel, situé 6-30 rue Roger Salengro Fontenay sous Bois 94120, assure la gestion de cette compétition sur le salon Paris Games Week 2018, pour le compte de la Société Organisatrice.