

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 cité 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 Expo Porte de Versailles, 5 jours de compétitions sur le jeu Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) (PEGI 12 provisoire) sur console Nintendo Switch.

Article 2. Présentation de la compétition

La compétition Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) aura lieu du 26 au 30 octobre 2018 à Paris Expo Porte de Versailles, sur l'espace Nintendo, dans l'arène prévue à cet effet.

Les participants s'affronteront sur une version non définitive de Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) édité par Nintendo. La Plateforme sera la Nintendo Switch.

Chaque jour, le nombre de participants sera limité à 512 places. (Nombre de places indiquées à titre indicatif. L'organisation se réserve le droit d'augmenter ou diminuer le nombre de participants sans qu'aucune réserve ne puisse être émise.)

Article 3. Les participants

La compétition Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) est ouverte à toute personne âgée d'au moins 12 ans (Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) étant classé PEGI 12). 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 Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) ;

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 non définitive) 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.

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 Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive). 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 Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) ;
- 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 Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) sur l'espace Nintendo lors de l'édition Paris Games Week 2018.

Article 5. Horaires des compétitions.

Vendredi 26 octobre 2018 : Lancement de la compétition 10h00. Fin des qualifications 15h00. Phases Finales du Jour à partir de 15h30.

Samedi 27 octobre 2018 : Lancement de la compétition 10h00. Fin des qualifications 15h00. Phases Finales du Jour à partir de 15h30.

Dimanche 28 octobre 2018 : Lancement de la compétition 10h00. Fin des qualifications 15h00. Phases Finales du Jour à partir de 15h30.

Lundi 29 octobre 2018 : Lancement de la compétition 10h00. Fin des qualifications 15h00. Phases Finales du Jour à partir de 15h30.

Mardi 30 octobre 2018 : Lancement de la compétition 10h00. Fin des qualifications 15h00. Phases Finales du Jour à partir de 15h30.

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

Article 6 : Déroulement des compétitions

Toutes les sessions de Challengers et les Phases Finales du Jour s'effectuent selon les réglages du jeu précisés à l'article 7.

6.1 Les sessions de Challengers.

Chaque jour, 512 joueurs pourront tenter leur chance dans une formule dite « challenger ». Une session de Challenger est composée de 8 groupes de 4 participants, soit 32 participants par session.

Chaque groupe s'affronte dans la version non définitive de Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive). 16 sessions de 8 groupes de 4 joueurs (32 joueurs par session soit 512 joueurs sur la journée) seront organisées chaque jour sur ce jeu.

Lors du premier tour (Article 6.1A/), le vainqueur de chaque groupe est déterminé de la façon suivante :

- Le joueur qui obtient le meilleur score remporte la Partie. La console calcule le résultat en effectuant le différentiel entre le nombre de fois où le joueur a éjecté un adversaire de l'arène et le nombre de fois où il a été éjecté ;
- En cas d'égalité à la première place, une mort subite départagera automatiquement les joueurs concernés pour déterminer le joueur en première place

Lors de l'ensemble des autres tours (article 6.1B/C/D/), le vainqueur de chaque combat est déterminé de la façon suivante :

- Un joueur remporte la partie à la fin du temps imparti ou avant; Il est le joueur à qui il reste le plus de vies. Le vainqueur est automatiquement désigné par la console Nintendo Switch ;
- En cas d'égalité à la première place, une mort subite départagera automatiquement les joueurs concernés pour déterminer le joueur en première place

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

A/ Le tour préliminaire de session

8 groupes (groupe A, groupe B, groupe C, groupe D, groupe E, groupe F, groupe G, groupe H) de 4 joueurs sont formés de manière aléatoire. Chaque joueur affrontera trois autres joueurs dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

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

B/ Les quarts de finale de session

Les vainqueurs de chaque groupe du tour préliminaire de session se retrouvent dans les quarts de finale de session, soit un maximum de 8 joueurs répartis 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 ; 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.

Ils s'affrontent dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du combat, le joueur 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 des quarts de finale de session se retrouvent dans la demi-finale de session, soit un maximum de 4 joueurs répartis 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 joueur affrontera donc un autre joueur prédéfini dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du match, le joueur 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 joueurs.

Ils s'affrontent dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du combat, le joueur ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus remporte la session Challenger et se qualifie pour les Phases Finales du Jour qui débiteront à 15h30 dans l'arène du stand Nintendo.

6.2 Les Phases Finales du Jour :

Attention : tout joueur absent à l'heure indiquée pour participer à la Finale du Jour sera exclu de la compétition et ne pourra prétendre à rien.

Dans les phases finales (Article 6.2A/B/C/D/), le vainqueur de chaque combat est déterminé de la façon suivante :

- Un joueur remporte la partie à la fin du temps imparti ou avant; Il est le joueur à qui il reste le plus de vies. Le vainqueur est automatiquement désigné par la console Nintendo Switch ;
- En cas d'égalité à la première place, une mort subite départagera automatiquement les joueurs concernés pour déterminer le joueur en première place

A/ Les Huitième de Finale des Phases Finales du Jour

Les 16 vainqueurs des 16 sessions Challengers se retrouvent pour les Phases Finales du Jour. Ils seront au nombre de 16 et débutent en huitième de finale. Les vainqueurs des sessions 1 et 2 se retrouvent dans le huitième de finale 1. Les vainqueurs des sessions 3 et 4 se retrouvent dans le huitième de finale 2. Les vainqueurs des sessions 5 et 6 se retrouvent dans le huitième de finale 3. Les vainqueurs des sessions 7 et 8 se retrouvent dans le huitième de finale 4. Les vainqueurs des sessions 9 et 10 se retrouvent dans le huitième de finale 5. Les vainqueurs des sessions 11 et 12 se retrouvent dans le huitième de finale 6. Les vainqueurs des sessions 13 et

14 se retrouvent dans le huitième de finale 7. Les vainqueurs des sessions 15 et 16 se retrouvent dans le huitième de finale 8.

Chaque joueur affrontera donc un autre joueur prédéfini dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

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

B/ Les Quarts de Finale des Phases Finales du Jour

Les 8 vainqueurs des 8 huitièmes de finale se retrouvent en quarts de finale. Les vainqueurs des huitièmes de finale 1 et 2 se retrouveront dans le premier quart de finale ; Les vainqueurs des huitièmes de finale 3 et 4 se retrouveront dans le deuxième quart de finale ; Les vainqueurs des huitièmes de finale 5 et 6 se retrouveront dans le troisième quart de finale ; Les vainqueurs des huitièmes de finale 7 et 8 joueront le quatrième quart de finale.

Chaque joueur affrontera donc un autre adversaire prédéfini dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

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

C/ Les Demi-finales des Phases Finales du Jour

Les vainqueurs de chaque quart de finale du jour se retrouvent dans les demi-finales du jour, soit 4 joueurs. Le vainqueur du premier quart de finale affronte le vainqueur du deuxième quart de finale lors de la première demi-finale ; Le vainqueur du troisième quart de finale affronte le vainqueur du quatrième quart de finale dans la deuxième demi-finale

Ils s'affrontent dans un match selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du combat, le joueur ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus se qualifie pour la finale du jour.

D/ La Finale du Jour

Les 2 vainqueurs des demi-finales du jour se retrouvent dans un ultime combat. Les joueurs s'affrontent dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du combat, le joueur ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus remporte la Finale du Jour de la compétition Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive).

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 Super Smash Bros. Ultimate disponible sur Paris Games Week 2018. La version disponible pour les participants sera une version de démonstration, moins complète que celle disponible dans le commerce.

Sessions Challenger (Article 6.1 A/) : 1 combat opposant 4 joueurs. Chacun pour soi ; Choix du personnage libre parmi ceux disponibles. Temps de combat : 5 minutes. Nombre de vies : 3. Objet : Oui. Stage : Choix de l'organisation hors stage Onett (événements activés)

Sessions Challenger (Article 6.1 B/C/D) : 1 combat opposant 2 joueurs. Choix du personnage libre parmi ceux disponibles. Temps de combat : 5 minutes. Nombres de vies : 3. Objet : Uniquement Ball Smash ; Stage : Choix de l'organisation hors Stage Onett (événements désactivés)

Phases Finale du Jour (Article 6.2 A/B/C/) : 1 combat opposant 2 joueurs. Choix du personnage libre parmi ceux disponibles. Temps de combat : 5 minutes. Nombres de vies : 3. Objet : Uniquement Ball Smash ; Stage : Choix de l'organisation hors stage Onett (événements désactivés)

Phases Finale du Jour (Article 6.2 D/) : 1 combat opposant 2 joueurs. Choix du personnage libre parmi ceux disponibles. Objet : Uniquement Ball Smash ; Temps de combat : 5 minutes. Nombres de vies : 3. Stage : Champs de Bataille en Destination Finale (événements désactivés)

Article 8. Dotations

Le gagnant de la Finale de chaque session remportera le jeu Super Smash Bros. Ultimate.

Le gagnant de la Finale du Jour remportera la manette Nintendo Switch Pro édition « Super Smash Bros » ainsi qu'un bon d'achat de 20€ à valoir sur le Nintendo e-shop 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 et un trophée.

Les lots seront envoyés aux gagnants à l'adresse qu'ils auront indiquée lors de leur inscription, dès que les produits seront disponibles dans le commerce, à l'exception du trophée qui sera remis dès la fin de la Finale.

Les lots ne pourront en aucun cas être échangés contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation, pour quelque raison que ce soit.

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 non définitive) 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.

La version de Super Smash Bros. Ultimate sera une version de démo et donc non définitive. La Société Organisatrice ne pourra faire l'objet d'aucune réclamation à ce sujet.

Super Smash Bros. Ultimate (version non définitive) est jouable de plusieurs manières. La Société Organisatrice se réserve le droit d'imposer tel ou tel pad aux participants pour la compétition. 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 présent concours, et en la prise de contact avec les gagnants. Les données seront conservées pendant cinq ans à compter de la fin du Jeu. Les données devant être adressées à 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 le 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 s'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 du Jeu, 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 à l'image

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.