



2018-2019



France

SPLATOON EUROPEAN CHAMPIONSHIP 2018

FRENCH QUALIFIER

Généralités	3
Acceptation du Règlement	3
Demande d'inscription au tournoi	3
Conditions et modalités de participation	4
Toute demande d'inscription au Tournoi doit respecter les conditions suivantes :	4
Validation des équipes	5
Remplaçant et stabilité de l'équipe	6
Horaires en ligne	6
Dotation du tournoi	7
Défraiement des Equipes qualifiées	7
Administrateurs du Tournoi	7
Communication entre joueurs et administrateurs	7
Communication entre équipes	8
Logiciels de communication	8
Déroulement de la compétition	8
Format en ligne	9
Format à la Paris Games Week	11
Mode de jeu et map	12
Déconnexions	16
Ajout d'un code ami	16
Création de la partie	16
Pause entre deux manches	17
Fin de partie et résolution d'un BO	18
Identification de l'équipe	18
Confidentialité	18
Règles de vie	19
Code de conduite	20
Cession de droit à l'image	20
Données à caractère personnel	21
Limitation de responsabilité	22

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 organise pour le compte de 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, dont le siège social est situé 6 boulevard de l'Oise à 95031 Cergy (ci-après, « **l'Organisateur** ») des tournois en ligne du 05 Octobre 2018 au 30 Octobre 2018 dont la finale se déroulera sur le salon Paris Games Week qui a lieu du 26 au 30 Octobre 2018 au Parc des Expositions Paris Expo - Porte de Versailles (ci-après « **la PGW** »), Paris, sur le jeu Splatoon 2 (ci-après, le « **Jeu** ») sur console Nintendo Switch et jeu Splatoon 2 (PEGI 7).

Ci-après individuellement intitulé le « **Tournoi** » et collectivement les « **Tournois** ».

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. Demande d'inscription au tournoi

- La demande d'inscription pour les qualifications en ligne (Qualifier 1, Qualifier 2, Qualifier 3 et Qualifier 4) se fait directement par équipe composée de 4 joueurs (et éventuellement jusqu'à 1 remplaçant) (ci-après l'« **Equipe** ») sur le site web de l'événement à cette adresse : <https://www.toornament.com/>
 - Lien d'inscription au Qualifier 1 en ligne du 5 Octobre 2018 à 19h : <https://www.toornament.com/tournaments/1834210178307203072/information>
 - Lien d'inscription au Qualifier 2 en ligne du 10 Octobre 2018 à 15h : <https://www.toornament.com/tournaments/1834212196304134144/information>
 - Lien d'inscription au Qualifier 3 en ligne du 12 Octobre 2018 à 19h : <https://www.toornament.com/tournaments/1834214030145994752/information>
 - Lien d'inscription au Qualifier 4 en ligne du 21 Octobre 2018 à 16h : <https://www.toornament.com/tournaments/1834215459396329472/information>
- Chaque Equipe doit désigner un capitaine.
- L'identité d'une Equipe est déterminée par les joueurs qui la compose. Une Equipe qualifiée pour la phase finale du Tournoi à la PGW doit être composée d'au moins 3 des joueurs présents lors de la qualification de cette Equipe, sans quoi l'Equipe sera considérée comme dissoute et disqualifiée.

Article 4. Conditions et modalités de participation

Toute demande d'inscription au Tournoi doit respecter les conditions suivantes :

- Chaque joueur de l'Equipe doit avoir au **minimum** 12 ans à la date de début du Tournoi, soit le 05/10/2018, et résider en **France métropolitaine**.
- Chaque joueur souhaitant participer au tournoi doit disposer :
 - d'un accès à Nintendo Switch Online
 - d'un compte du Jeu objet du Tournoi (tel que visé ci-après)
 - d'un accès à internet,
 - d'un compte Nintendo Switch,
 - d'un compte sur la plateforme du site Toornament (<https://www.toornament.com/>)
 - d'une console Nintendo Switch, Joy-Con ou manettes Nintendo Switch et du jeu Splatoon 2
- Les joueurs âgés de moins de 18 ans à la date du 05/10/2018 doivent impérativement fournir une autorisation parentale selon le modèle disponible à l'adresse indiquée ci-dessous et l'envoyer par email à l'adresse tournois@webedia-gaming.com.
- Le formulaire d'autorisation parentale est disponible à cette adresse : <https://docs.google.com/document/d/1wLFhBWfhGQWD34ZHlcK888TG5wme2p1ECDtDnpsySlw/edit?usp=sharing>.
- Le joueur et son ou ses représentants légaux, si le joueur est âgé de moins de 18 ans, doivent justifier de leur identité par la **présentation d'une pièce d'identité** (carte d'identité ou passeport) lors des phases finales du Tournoi organisées sur le salon Paris Games Week. Les joueurs âgés de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un représentant légal.
- L'inscription au Tournoi n'est pas conditionnée à un **prérequis de niveau** les joueurs non-classés peuvent s'inscrire au même titre que des joueurs de rang S+.
- Les personnes qui ont été **sanctionnées** à hauteur d'un bannissement de leur compte Nintendo ne seront pas autorisés à participer au Tournoi y compris à partir d'un compte différent de celui mentionné lors de l'inscription.

Pour valider l'inscription, les éléments suivants devront être fournis :

- Pour chaque Equipe :
 - Nom de l'Equipe : Si un tag d'Equipe est utilisé, il doit être reconnaissable et différent de ceux des autres Equipes.
 - Capitaine de l'Equipe.
 - **Code ami du capitaine.** Le code ami est affiché sur son écran profil. Il se présente sous la forme SW-9999-9999-9999-9999
- Pour chaque joueur :
 - Pseudonyme exact du joueur
 - Adresse Email
 - **Code ami.** Le code ami est affiché sur son écran profil. Il se présente sous la forme SW-9999-9999-9999-9999
 - Date de naissance du joueur
 - Pays de résidence du joueur
 - Nom / Prénom du joueur

La validation de l'inscription sera confirmée à chaque joueur par un email adressé à l'adresse email renseignée lors de la demande d'inscription.

En cas de qualification d'une Equipe, l'Organisateur pourra demander des informations supplémentaires à l'Equipe, principalement afin de s'assurer qu'aucune mesure anti-sportive n'a été entreprise par l'Equipe.

Article 5. Validation des Equipes

Afin de valider leur participation aux phases en ligne Qualifier 1, Qualifier 2, Qualifier 3, Qualifier 4 et phases finales du tournoi, les Equipes sont tenues de respecter les conditions suivantes :

- Qualifier 1, 2, 3 et 4 : Chaque joueur de l'Equipe doit se connecter obligatoirement au serveur Discord pour validation finale des Equipes et pour le bon déroulement de la compétition. Lien du Discord : <http://discord.gg/WyexTwu>
Les Equipes doivent se connecter au moins 15 minutes avant le début du Qualifier auquel elles sont inscrites afin d'être admises à participer (cf. horaires indiqués dans l'article 3).
- Phases finales : la validation des Equipes se fait sur place sur le salon PGW (sans connexion à <http://discord.gg/WyexTwu>)
- Chaque Qualifier 1,2,3 et 4 sont ouverts à 64 Equipes de 4 joueurs (et éventuellement 1 remplaçant) pouvant être limité à un nombre inférieur par l'Organisateur. Cependant, l'Organisateur du tournoi se réserve le droit d'ouvrir des places supplémentaires. La règle du « premier inscrit, premier servi » sera appliquée pour déterminer les Equipes admises à participer.

Article 6. Remplaçant et stabilité de l'Equipe

Une Equipe est composée de 4 joueurs, un remplaçant est autorisé, pour un total de 5 participants par équipe.

Si, durant un Qualifier, le joueur remplaçant participe à au moins un match, plus aucun changement n'est autorisé pour l'Equipe pour le reste du Tournoi.

Règle de stabilité des Equipes :

Un Equipe ne peut pas changer plus de deux joueurs la composant lors de son inscription au Tournoi. Trois joueurs fixes constituent le cœur d'une Equipe. Si il devait y avoir trois changement ou plus, l'Equipe ne serait pas qualifiée pour la suite du Tournoi. L'Equipe suivante dans le classement serait alors qualifiée à sa place.

Application de cette règle :

Cette règle est appliquée à chaque Equipe dès lors qu'elle participe au Tournoi (y compris pour les Qualifiers). Cette règle reste en vigueur jusqu'à la fin du Tournoi, et par extension, jusqu'à la fin du Splatoon European Championship.

Remplacement possible de joueurs :

Si l'Equipe gagnante du Tournoi doit remplacer un joueur pour la suite du Splatoon European Championship, le joueur remplaçant ne doit pas venir de l'Equipe qui a fini deuxième de la phase finale du Tournoi.

Article 7. Horaires en ligne

● 05/10/2018 : Qualifier 1

- Début des inscriptions le 02/10/2018 à 12h00
- Fin des inscriptions le 05/10/2018 à 18h00
- 19h00 : Début de la compétition, les Equipes devront rapidement ajouter les codes amis de leurs adversaires afin de pouvoir les inviter.
- 23h00 : Fin estimée du Qualifier 1.

● 10/10/2018 : Qualifier 2

- Début des inscriptions le 02/10/2018 à 12h00
- Fin des inscriptions le 10/10/2018 à 14h00
- 15h00 : Début de la compétition, les Equipes devront rapidement ajouter les codes amis de leurs adversaires afin de pouvoir les inviter.
- 19h00 : Fin estimée du Qualifier 2.

● 12/10/2018 : Qualifier 3

- Début des inscriptions le 02/10/2018 à 12h00
- Fin des inscriptions le 12/10/2018 à 18h00
- 19h00 : Début de la compétition, les Equipes devront rapidement ajouter les codes amis de leurs adversaires afin de pouvoir les inviter.
- 23h00 : Fin estimée du Qualifier 3.

- **21/10/2018 : Qualifier 4**

- Début des inscriptions le 02/10/2018 à 12h00
- Fin des inscriptions le 21/10/2018 à 15h00
- 16h00 : Début de la compétition, les Equipes devront rapidement ajouter les codes amis de leurs adversaires afin de pouvoir les inviter.
- 20h00 : Fin estimée du Qualifier 4.

Aucun retard ne sera accepté lors des Qualifiers. Les Equipes devront être connectées au moins 15 minutes avant l'heure de début du Qualifier sur le serveur Discord.

- **27/10/2018 : Phase Finale**

- La phase finale se déroulera lors de la Paris Games Week 2018 pour les Equipes qualifiées, les horaires seront transmis ultérieurement à ces Equipes.

Article 8. Dotation du tournoi

L'Equipe gagnante de la phase finale du Tournoi est qualifiée pour le Splatoon European Championship 2018 qui aura lieu en 2019 (dates et lieu à venir).

Article 9. Défraiement des Equipes qualifiées

Les Equipes qualifiées pour la phase finale du Tournoi se déroulant à la Paris Games Week seront défrayés pour le transport et logés pour la durée de la phase finale, soit 2 jours, l'Organisateur est libre de fixer un montant plafond pour le défraiement.

Les Equipes qualifiées pour l'évènement devront assurer l'intégralité de leur matchs prévus sur place pour pouvoir bénéficier de cette aide. Toute Equipe non présente ou incomplète à la Paris Games Week se verra refuser le défraiement et hébergement de l'Equipe.

Article 10. Administrateurs du Tournoi

L'Organisateur désigne plusieurs administrateurs (ci-après désignés le ou les « Administrateur(s) ») 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.

Article 11. Communication entre joueurs et administrateurs

Les informations importantes seront communiquées par les Administrateurs du Tournoi aux capitaines désignées par les Equipes. Il sera de la responsabilité de capitaine de transmettre ces informations à chaque joueur de son Equipe.

Article 12. Communication entre Equipes

Les jours de compétition à la Paris Games Week un plan sera mis à disposition des Equipes afin que celle-ci puissent se retrouver facilement au sein de l'événement.

Nous invitons les Equipes à faire preuve de fair-play et de respect au cours de leurs échanges. En cas de litige entre deux Equipes, il est obligatoire pour les Equipes concernées d'en alerter un Administrateur du Tournoi et non de tenter de résoudre eux-mêmes le problème.

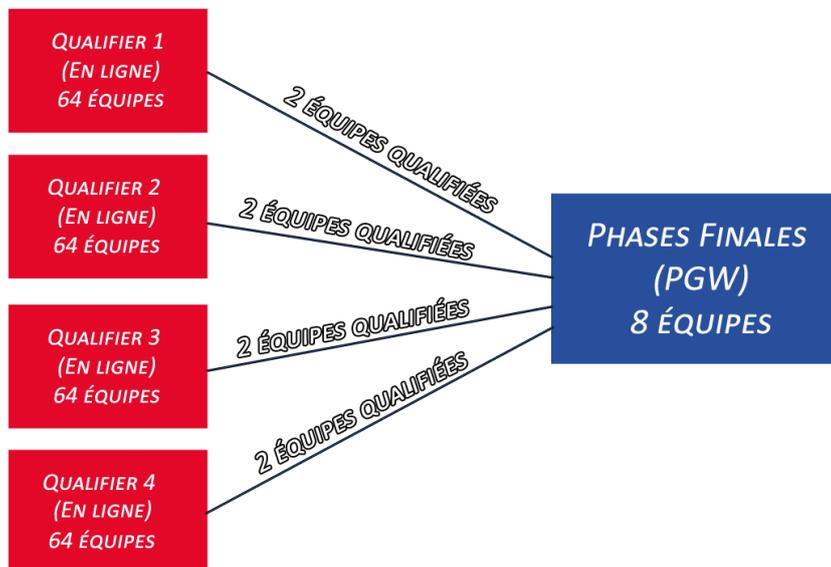
Article 13. Logiciels de communication

Nous invitons toutes les Equipes à rejoindre le serveur Discord de la compétition afin d'avoir un accès simple et rapide à toutes les informations concernant la compétition : <http://discord.gg/WyexTwu>

Les Equipes seront libres d'utiliser le moyen de communication de leur choix pour leur communication privée, sauf lors des phases finales se déroulant sur la scène où un dispositif pourra être imposé aux Equipes.

Article 14. Déroulement de la compétition

La compétition est constituée de 4 Qualifiers en ligne qualifiant chacun 2 Equipes pour les phases finales qui auront lieu à la Paris Games Week 2018.



Article 15. Format en ligne

Chaque Qualifier est joué sous le format d'une **phase de groupe** suivi d'un **arbre en simple élimination**. Un tournoi en simple élimination, ou élimination directe, est une compétition au cours de laquelle une Equipe est éliminée lorsqu'elle a perdu une partie ou match.

Le placement des Equipes dans les groupes est effectué de **manière aléatoire** en amont de la compétition. Chaque groupe sera composé de X Equipes selon le nombre d'équipes inscrites.

Les 2 Equipes de chaque groupe les mieux placés à l'issue de la phase de groupe seront qualifiés pour l'arbre à simple élimination.

Le placement des Equipes dans l'arbre est effectué selon le placement de l'Equipe dans son groupe respectif à l'issue de la phase de groupe.

Les matchs, à l'exception des demis finales s'effectuent tous en **BO3**, c'est à dire que la première Equipe à gagner 2 manches, remporte le match, et se qualifie pour le prochain tour. Les mêmes règles de jeu s'appliquent aux tours suivants.

Les demis finales s'effectuent en **BO5**, c'est à dire que la première Equipe à gagner 3 manches, remporte le match, et se qualifie pour la phase finale.

La finale des Qualifiers ne sera pas jouée, coupant l'arbre en deux arbres distincts.



A l'issue de chaque Qualifier en ligne, **2 Equipes seront qualifiées** pour les phases finales ayant lieu à la Paris Games Week.

A noter qu'une Equipe d'ores et déjà qualifiée pour les phases finales n'est pas autorisée à participer de nouveau à un Qualifier.

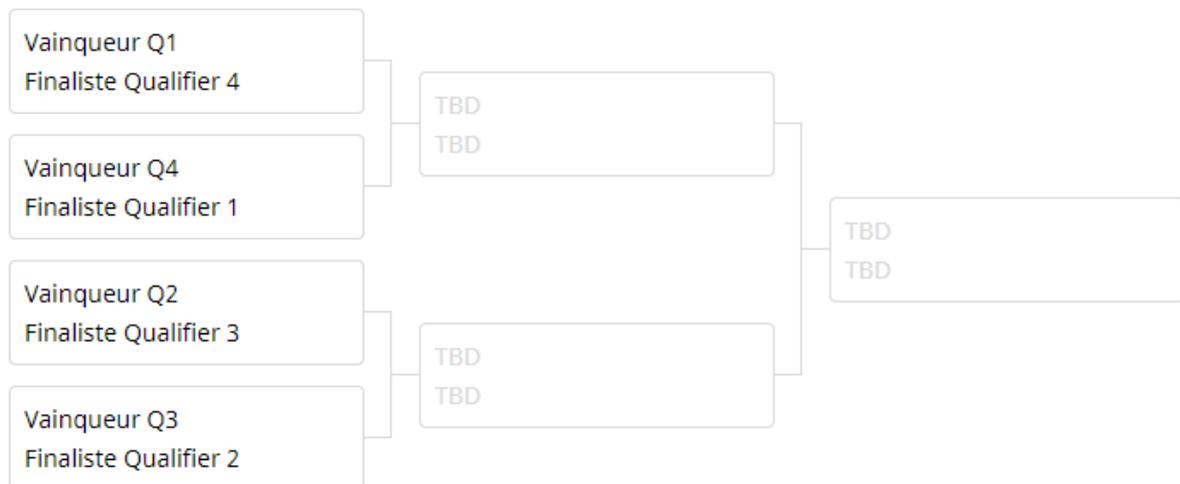
Nous rappelons que les Equipes doivent être présentes sur le Discord de la compétition (<http://discord.gg/WyexTwu>) afin de valider leur participation, s'informer des changements éventuels, et communiquer avec les Administrateurs du Tournoi.

Article 16. Format à la Paris Games Week

La console Switch et jeu Splatoon 2 sont fournis par Nintendo uniquement dans le cadre des phases finales organisées sur le salon Paris Games Week.

Les phases finales feront s'affronter les **8 Equipes qualifiées** suite aux différents Qualifiers. En cas d'absence d'une Equipe lors des phases finales, l'Organisateur s'autorise le droit de contacter une Equipe ayant participé aux Qualifiers pour la remplacer.

Le placement des Equipes dans l'arbre est effectué de la manière suivante :



L'arbre est en **élimination simple** et les matchs s'effectuent en **BO5**, à l'exception de la grande finale, qui s'effectuera en **BO7**.

Article 17. Mode de jeu et map

Pendant la phase des qualifications il est interdit d'utiliser les armes Thony K d'octobre ainsi que les nouvelles armes secondaires et spéciales qui sont sorties en octobre. Il est également interdit d'utiliser le nouveau stage Lagune aux gobies.

Ces armes et ce stage seront disponibles pendant les matchs qui auront lieu à la PGW.

Les bonus secondaires sur les équipements doivent être désactivés par l'hôte de la partie durant les matchs du tournoi et ce pendant durant tous les tournois, qu'ils soient qualificatifs ou ceux à la PGW.

Qualifier 1 :

Phase de groupe - Tour 1
Défense de Zone - Centre Arowana
Expédition Risquée - Skatepark Mako
Mission Bazookarpe - Serre Goémon

Phase de groupe - Tour 2
Expédition Risquée - Stade Bernique
Mission Bazookarpe - Chantier Narval
Pluie de Palourdes - Galerie des Abysses

Phase de groupe - Tour 3
Mission Bazookarpe - Carrière Caviar
Pluie de Palourdes - Parc Carapince
Défense de Zone - Supermarché Cétacé

Seizième de finale
Pluie de Palourdes - Encrepôt
Défense de Zone - Allées Salées
Expédition Risquée - Tentatec Studio

Huitième de finale
Mission Bazookarpe - Canalamar
Expédition Risquée - Piste Méroule
Pluie de Palourdes - Scène Sirène

Quart de finale
Défense de Zone - Docks Haddock
Mission Bazookarpe - Institut Calamart's
Expédition Risquée - Parc Carapince

Demi finale
Pluie de Palourdes - Hippo Camping
Défense de Zone - Tours Girelle

Mission Bazookarpe - Manta Maria
Expédition Risquée - Chantier Narval
Pluie de Palourdes - Canalamar

Finale

Défense de Zone - Tentatec Studio
Expédition Risquée - Serre Goémon
Pluie de Palourdes - Gymnase Ancrage
Mission Bazookarpe - Supermarché Cétacé
Défense de Zone - Scène Sirène

Qualifier 2 :

Phase de groupe - Tour 1

Mission Bazookarpe - Allées Salées
Expédition Risquée - Galerie des Abysses
Pluie de Palourdes - Carrière Caviar

Phase de groupe - Tour 2

Expédition Risquée - Hippo Camping
Pluie de Palourdes - Manta Maria
Défense de Zone - Gymnase Ancrage

Phase de groupe - Tour 3

Pluie de Palourdes - Tours Girelle
Défense de Zone - Serre Goemon
Mission Bazookarpe - Encrepôt

Seizième de finale

Défense de Zone - Parc Carapince
Mission Bazookarpe - Tentatec Studio
Expédition Risquée - Supermarché Cétacé

Huitième de finale

Pluie de Palourdes - Chantier Narval
Expédition Risquée - Centre Arowana
Défense de Zone - Stade Bernique

Quart de finale

Défense de Zone - Skatepark Mako
Mission Bazookarpe - Parc Carapince
Pluie de Palourdes - Institut Calamart's

Demi finale

Expédition Risquée - Encrepôt
Mission Bazookarpe - Scène Sirène
Défense de Zone - Manta Maria
Pluie de Palourdes - Supermarché Cétacé
Expédition Risquée - Canalamar

Finale

Mission Bazookarpe - Hôtel Atoll
Défense de Zone - Carrière Caviar
Pluie de Palourdes - Tentatec Studio
Expédition Risquée - Docks Haddock
Mission Bazookarpe - Piste Méroule

Qualifier 3 :

Phase de groupe - Tour 1
Expédition Risquée - Centre Arowana
Pluie de Palourdes - Tentatec Studio
Défense de Zone - Manta Maria

Phase de groupe - Tour 2
Pluie de Palourdes - Supermarché Cétacé
Défense de Zone - Skatepark Mako
Mission Bazookarpe - Scène Sirène

Phase de groupe - Tour 3
Défense de Zone - Carrière Caviar
Mission Bazookarpe - Piste Méroule
Expédition Risquée - Encrepôt

Seizième de finale

Mission Bazookarpe - Parc Carapince
Expédition Risquée - Docks Haddock
Pluie de Palourdes - Institut Calamart's

Huitième de finale

Défense de Zone - Serre Goemon
Mission Bazookarpe - Allées Salées
Expédition Risquée - Canalamar

Quart de finale

Expédition Risquée - Galerie des Abysses
Pluie de Palourdes - Chantier Narval
Défense de Zone - Stade Bernique

Demi finale

Mission Bazookarpe - Hôtel Atoll
Pluie de Palourdes - Carrière Caviar
Expédition Risquée - Supermarché Cétacé
Défense de Zone - Gymnase Ancrage
Mission Bazookarpe - Encrepôt

Finale

Pluie de Palourdes - Manta Maria
Expédition Risquée - Hippo Camping

Défense de Zone - Parc Carapince
Mission Bazookarpe - Tentatec Studio
Pluie de Palourdes - Tours Girelle

Qualifier 4 :

Phase de groupe - Tour 1
Pluie de Palourdes - Manta Maria
Mission Bazookarpe - Piste Méroule
Défense de Zone - Carrière Caviar

Phase de groupe - Tour 2
Mission Bazookarpe - Hôtel Atoll
Défense de Zone - Parc Carapince
Expédition Risquée - Canalamar

Phase de groupe - Tour 3
Défense de Zone - Gymnase Ancrage
Expédition Risquée - Supermarché Cétacé
Pluie de Palourdes - Tours Girelle

Seizième de finale
Expédition Risquée - Encrepôt
Pluie de Palourdes - Tentatec Studio
Mission Bazookarpe - Scène Sirène

Huitième de finale
Pluie de Palourdes - Carrière Caviar
Défense de Zone - Manta Maria
Mission Bazookarpe - Parc Carapince

Quart de finale
Mission Bazookarpe - Allées Salées
Expédition Risquée - Hippo Camping
Pluie de Palourdes - Supermarché Cétacé

Demi finale
Défense de Zone - Skatepark Mako
Expédition Risquée - Docks Haddock
Pluie de Palourdes - Chantier Narval
Mission Bazookarpe - Tentatec Studio
Défense de Zone - Serre Goemon

Finale
Expédition Risquée - Centre Arowana
Pluie de Palourdes - Institut Calamart's
Mission Bazookarpe - Encrepôt
Défense de Zone - Stade Bernique
Expédition Risquée - Galerie des Abysses

Paramètres du Jeu pour les matchs à la Paris Games Week 2018 :

Les modes de jeu et maps de la phase finale à la Paris Games Week 2018 seront communiqués ultérieurement aux Equipes qualifiées.

Article 18. Déconnexions

Dans le cas d'une déconnexion due à une erreur de réseau, indépendante de la volonté du participant, la partie sera rejouée si les conditions suivantes sont remplies :

- La déconnexion a eu lieu durant les 2 premières minutes de la parties
- L'Equipe ayant subit la déconnexion n'était pas en train de perdre lourdement durant ces premières 2 minutes (cette notion sera jugée par les arbitres de l'Organisation).
- Les joueurs non déconnectés de l'Equipe se sont arrêtés de jouer instantanément.

Si ces conditions ne sont pas respectées, il appartient à l'Equipe adverse de choisir si elle accepte ou non de rejouer la partie.

Durant une partie rejouée, les joueurs doivent utiliser les mêmes armes et équipement qu'ils avaient durant la partie déconnecté.

Chaque Equipe doit faire rapport des déconnexions qui ont lieu durant un BO, que la manche soit rejouée ou non.

Article 19. Ajout d'un code ami

Afin de lancer la partie dans les meilleures conditions en Qualifier 1, Qualifier 2, Qualifier 3 ou Qualifier 4 il sera indispensable pour un des joueurs de l'Equipe d'ajouter le code ami du capitaine de l'Equipe adverse à sa liste d'amis afin de pouvoir l'inviter dans la partie.

Voici la procédure à suivre pour ajouter un ami :

- Connectez-vous à Toornament (adresse : <https://www.toornament.com/>) avec le profil utilisé lors de l'inscription.
- Allez dans votre "Participant Dashboard" et cliquez sur le Qualifier Splatoon en cours.
- Vous retrouverez sur cette page le code ami du capitaine adverse à ajouter.
- Rendez-vous maintenant dans votre menu Switch puis sur votre page de Profil (visible en haut à gauche de l'écran menu).
- Sélectionnez "Ajout d'ami" puis "Chercher avec un code ami". Entrez maintenant le code ami récupéré sur Toornament. Pensez à vérifier régulièrement vos demandes reçues afin d'accepter vos adversaires.
- Vous pouvez consulter vos demandes reçues dans "Page Profil" -> "Ajout d'ami" -> "Demandes d'ami reçues".

Pour la phase finale sur le salon Paris Games Week, aucun code ami n'est à ajouter. Le matériel sera programmé pour des affrontements 4 vs 4.

Article 20. Création de la partie

Les parties seront jouées en mode "Match privé" pour les Qualifiers 1, Qualifiers 2, Qualifiers 3, Qualifiers 4 et phases finales.

Pour créer votre partie en mode « Match privé », il vous suffit de suivre les étapes suivantes :

- Rendez-vous dans le “Hall”.
- Sélectionner “Match privé”.
- Cliquez ensuite sur “Créer une session (Y)”, pensez à choisir un code (Y) et à le transmettre à vos adversaires.
- Sélectionner la map et le mode de jeu indiqué par l’organisation du tournoi pour le match en cours.
- Vos alliés et adversaires peuvent maintenant rejoindre votre partie (à condition qu’ils soient dans votre liste d’ami, voir “Article 19 :Ajout d’un code ami”).
- Lorsque les deux Equipes sont prêtes et en suivant les instructions transmises par les Organisateur sur Discord, le match peut démarrer.

Mode spectateur (“Gradins”)

Le mode spectateur est strictement réservé à l’enregistrement ou à la diffusion en direct du match par l’Organisateur.

Article 21. Pause entre deux manches

Une pause réglementaire de 5 minutes est autorisée aux Equipes entre deux manches d’un même BO. Les Equipes ne respectant pas ce délai et retardant la compétition pourront être sanctionnés.

Article 22. Fin de partie et résolution d'un BO

- En Qualifiers 1, Qualifiers 2, Qualifiers 3 et Qualifier 4 l'Equipe gagnante devra informer l'Administrateur (par message privé) via Discord de la victoire de son Equipe en indiquant le score du BO (ex : Mon équipe 'Les Tentalar' gagne contre 'Splatwo' 2-1).
- Lors de la phase finale, les résultats seront transmis par les Administrateurs du Tournoi présents sur la zone de compétition.
- Il est conseillé aux Equipes de conserver une preuve matérielle de leur victoire (photo, vidéo, capture d'écran) en cas de litige.

Article 23. Identification de l'Equipe

Les Administrateurs du Tournoi peuvent refuser le nom choisi par une Equipe. Seront notamment refusés toute identification comportant l'un des éléments suivants :

- Les références à toutes drogues illicites, à des produits tabagiques, à des noms de marque et autres matériaux contestables y compris dans les pseudos
- Les éléments liés à des activités illégales dans la région du tournoi, comme par exemple la loterie ou tout service ou produit qui relève du jeu d'argent.
- Tout élément diffamatoire, raciste, obscène, vulgaire, repoussant, insultant ou décrivant/représentant des fonctions corporelles internes, le résultat symptomatique d'une condition physique interne ou tout élément pouvant paraître raisonnablement répréhensible en société.
- Tout élément tournant en dérision une Equipe adverse, un joueur ou toute personne, entité ou produit.
- D'une façon général tout élément contraire à la loi ou aux bonnes mœurs.

Article 24. 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 25. Règles de vie

- **Matériel du Participant**

Chaque joueur est uniquement autorisé à utiliser ses propres périphériques informatiques suivants :

Pour les qualifications en ligne ;

Chaque joueur 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 joueur 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 joueur s'engage à ce que ses périphériques ne contiennent aucun élément ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement du Tournoi.

Pour les phases finales hors ligne, à Paris Games Week : tout le matériel sera mis à disposition par l'Organisation, aucune réclamation sur la configuration ou le contenu disponible du jeu sera acceptée.

Pour des raisons de sécurité, l'Organisateur peut être amené à interdire l'utilisation de certains logiciels et périphériques dont la liste sera communiquée aux joueurs 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 joueurs et les Administrateurs habilités par l'Organisateur sont autorisés à rejoindre une partie.

Seul l'Organisateur est autorisé 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 26. Code de conduite

Il est attendu des Equipes de participer au meilleur de leurs compétences et en faisant preuve de fair-play.

Il est interdit aux joueurs de tricher et de faire preuve d'un comportement antisportif.

La triche peut être définie par, mais ne s'en limite pas :

- Hacking, en modifiant les composant ou le système d'exploitation de la Nintendo Switch, en modifiant les périphériques ou en modifiant le code source du Jeu.
- Exploitation, définie par l'utilisation intentionnelle d'un bug du jeu pour en tirer un avantage sous une quelconque forme.
- Déconnexion intentionnelle, sans raison, dans le but d'obtenir un rematch de la partie perdue.
- Association malveillante, définie par une équipe perdu une partie ou un match de manière volontaire afin de manipuler le classement, le seeding, ou pour recevoir une compensation en échange.
- Faire usage d'une attaque DDOS, ou toute autre méthode, afin de faire déconnecter un adversaire durant les matchs en ligne.
- Regarder l'écran d'un adversaire durant un match
- Recevoir l'aide d'un tierce parti (comme les spectateurs durant la phase finale)
- Durant un match, envoyer des messages via téléphone, ou autre (par exemple, des gestes)
- Faire usage de toute substance illégale, ou toute drogue non légale (dans le cas de la médecine par exemple). Tout médicament prescrit peut être utilisé uniquement par le participant a qui il a été prescrit, dans le seul cadre de son traitement, selon les quantités définie dans la prescription.

Toute tentative de triche sera punie de manière adéquate, allant d'un avertissement, à la disqualification immédiate en fonction de la faute.

L'Organisateur se réserve le droit de superviser les tentatives de triche durant les Qualifiers.

L'Organisateur se réserve le droit de demander aux joueurs des informations sur leur matériel ou leur compte, dans le but de confirmer ou infirmer une suspicion de triche (peut être demandé, mais ne s'y limite pas : pseudonyme en jeu, numéro de support, numéro de série de la Nintendo Switch, etc...)

L'Organisateur ne demandera jamais d'information sur le mot de passe du joueur.

Le refus de dévoiler ces informations à l'Organisateur sera considéré comme une admission de tricherie et résultera en sanction comme indiqué ci-dessus.

Article 27. Cession de droit à l'image

Le joueur autorise, gracieusement, l'Organisateur, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, 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, 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 par exception à ce qui précède, cette durée d'autorisation sera de vingt (20) ans pour la diffusion d'extraits à des fins de promotion commerciale ou d'archive.

Article 28. Données à caractère personnel

Données collectées :

Au moment de son inscription au Tournoi, l'Organisateur collecte des informations personnelles concernant le joueur, 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 joueur 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, 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 d'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.

Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes de l'Organisateur afin de permettre à ce dernier d'organiser le présent Tournoi à destination des joueurs dans le cadre d'opérations de promotion, 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 de 5 ans à compter de la fin du dernier Tournoi auquel le joueur 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 de 5 ans 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 et d'effacement des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou 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 et du droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

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

tournois@webedia-group.com.

Article 29. 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 joueur 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 joueurs 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 30. 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 31. Droit applicable

Le présent Règlement est soumis au droit Français. 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.