

REGLEMENT DE PARTICIPATION AU CONCOURS :

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE EUROPEAN TEAM CUP 2019 – 2020 Belgian Championship

CONDITIONS GENERALES

Le concours décrit dans les **Conditions Spécifiques** ci-dessous permettant de gagner les prix mentionnés ci-dessous est une initiative de Nintendo Benelux B.V., Italiëlei 124 bus 102, 2000 Anvers.

La participation au concours implique une acceptation de toutes les dispositions du présent règlement et de toute décision éventuelle de Nintendo concernant le concours. En cas de divergence entre les Conditions Générales et les Conditions Spécifiques, les dispositions de ces dernières prévalent.

La participation au concours est ouverte aux personnes résidant en Belgique et Luxembourg, à l'exception des employés et des collaborateurs de Nintendo ou de fournisseurs impliqués. La participation est gratuite.

Les participants âgés de moins de 16 ans déclarent avoir l'autorisation de leurs représentants légaux pour participer au concours et accepter les présentes conditions. S'il s'avère que cette permission n'a pas été obtenue, Nintendo peut décider de ne pas attribuer le prix, sauf si le participant peut prouver qu'il a bien obtenu l'autorisation de ses représentants légaux. Nintendo se réserve le droit de demander à tout moment au participant de présenter une pièce d'identité valide. Elle se réserve le droit de désigner un autre gagnant, si le gagnant initial n'apporte pas la preuve de son identité, son âge et, pour les participants mineurs, l'autorisation de ses représentants légaux dans les [7] jours suivant la demande écrite de Nintendo.

Nintendo décline toute responsabilité si, en raison de force majeure ou de toute autre raison indépendante de la volonté de Nintendo, la durée du concours est modifiée ou si le concours est adapté ou annulé ou la remise des prix non exécutée. Aucune indemnité ne pourra être réclamée par les participants à ce sujet.

Nintendo se réserve le droit d'exclure tout participant du concours lorsqu'il s'avère que celui-ci a fourni des informations fausses, incomplètes ou trompeuses ou en cas de fraude ou tentative de fraude.

Nintendo ne peut en aucun cas être tenue responsable en raison de mauvaises informations fournies par un participant, en ce compris, sans y être limité, un mauvais numéro de téléphone, une mauvaise adresse e-mail ou une mauvaise adresse ne permettant pas de joindre le participant.

Les participants ayant rempli de manière incorrecte ou incomplète leur formulaires de participation sont disqualifiés et ne pourront rentrer en ligne de compte pour l'attribution des prix.

Dans le cas où les prix montrés ne sont plus ou très difficilement disponibles, Nintendo se réserve le droit d'offrir un prix alternatif équivalent.

Les prix ne peuvent pas être échangés contre de l'argent comptant ou d'autres prix. Les tickets sont strictement personnels et non cessibles.

Le cas échéant, les prix seront envoyés à l'attention personnelle des gagnants via la poste. Nintendo ne peut être tenue responsable, en cas d'envoi du prix, de la perte, des dommages ou des retards lors du traitement par les services postaux. De même, lorsque le prix est envoyé par recommandé Nintendo ne peut être tenue responsable des dommages, de la perte ou des retards lorsque le destinataire ne récupère pas le colis.

Nintendo ne sera responsable d'aucune perte, aucun dommage ou préjudice subis en raison de la participation et/ou de l'acceptation ou de l'utilisation du prix (ou d'une partie de celui-ci), à l'exception de sa responsabilité dont elle ne peut s'exonérer légalement, auquel cas sa responsabilité sera limitée à un montant de 1000 EUR, dans la mesure où la loi le permet.

Pour autant que la loi ne l'interdise pas, la responsabilité de Nintendo sera limitée aux seuls dommages prévisibles qui sont typiques du contrat, à savoir le dommage dû au non-respect d'obligations contractuelles essentielles par le représentant officiel ou le représentant suppléant de Nintendo, et qui ne résulte pas d'une atteinte à la santé, de la mort, d'un dommage corporel ou d'une autre action sur pied de la législation applicable en matière de responsabilité du fait des produits. Par obligation contractuelle essentielle, il y a lieu d'entendre toute prestation dont le respect est essentiel pour assurer le bon déroulement du concours, et dont le participant peut attendre à ce qu'elle soit réalisée.

Nintendo n'est pas responsable des dommages autres que ceux repris dans les paragraphes précédents.

Nintendo peut modifier ces conditions de participation à chaque instant ; nous vous conseillons donc pour cette raison de consulter régulièrement ces conditions. Nintendo ne garantit pas le fonctionnement normal et ininterrompu de son(ses) site(s) Internet ou des services fournis ou utilisés par elle. Malgré le plus grand soin consacré par Nintendo à l'administration de son(ses) site(s) Internet, il est possible que l'information soit incomplète ou inexacte. Le participant est lui-même responsable de la mise en œuvre des dispositions adéquates (comme les moyens de télécommunication) pour participer à l'action.

Nintendo n'est pas responsable des frais que le participant pourrait engager pour participer à l'action.

La Direction de Nintendo est seule décisionnaire pour tous les autres cas non prévus dans ces conditions.

Aucune correspondance ni aucune conversation téléphonique ou autre ne pourra être entretenue avec Nintendo sur les conditions de participation ou sur les résultats du concours.

Les décisions de la direction de Nintendo sont sans appel.

Pour les participants domiciliés en Belgique, la loi belge est d'application en ce qui concerne les conditions de participation et l'action s'y afférant.

CONDITIONS SPECIFIQUES

1. Règlement général

Les tournois de qualification au Super Smash Bros. Ultimate Team Cup 2019 - Belgian Championship désignent les équipes qui pourront participer au tournoi final des championnats de Belgique qui se tiendront au printemps 2020. Le règlement du concours sera complété par des détails en la matière à l'approche de la finale.

Une équipe se compose de trois joueurs. Les règles plus spécifiques s'appliquant aux équipes sont énoncées sous le point 5 (règles applicables aux équipes).

Afin de désigner les nouveaux champions nationaux, les équipes de trois joueurs se rencontrent au meilleur des trois et des cinq matches Stock, sans objets. Les rencontres sont organisées dans les variantes du jeu :

- Smash en bande 3c3
- Smash 2c2
- Smash 1c1

L'équipe qui remporte la finale de la SSBU European Team Cup 2019 – 2020 - Belgian Championship se qualifie pour la European Team Cup 2020, qui se tiendra au printemps 2020. Les détails relatifs à l'organisation, à la date et au lieu de ce tournoi européen seront communiqués ultérieurement.

Les joueurs disposent de huit possibilités pour se qualifier à la SSBU European Team Cup 2019 – 2020 - Belgian Championship.

2. Règles du jeu en qualification

Le nombre d'équipes sera limité à huit au maximum par session de qualification. Les équipes seront sélectionnées dans l'ordre chronologique de leur inscription.

Les tours de qualification seront toujours joués au meilleur des trois manches dans un tableau d'élimination directe. Les modes qui seront joués sont les suivants :

- 1er tour : Smash en bande (3 contre 3)
- 2e tour : 2 contre 2
- 3e tour : 1 contre 1

Le troisième tour sera toujours joué par les deux joueurs qui n'auront pas participé au 2^e tour.

Smash en bande sera toujours joué dans Destination Finale. Au terme de la manche Smash en bande, l'équipe perdante choisit si elle veut être l'équipe 1 ou l'équipe 2 et ainsi débute la procédure suivante :

2.1 Procédure

1. L'équipe 1 choisit un stage dans la liste des stages pour le **match 2c2**.
2. L'équipe 2 choisit un joueur et un personnage

3. L'équipe 1 choisit deux joueurs et des personnages
4. L'équipe 2 choisit son deuxième joueur et un personnage
5. La rencontre 2c2 est jouée
6. L'équipe perdante sélectionne le stage lors de la **rencontre 1c1** décisive et peut également être la première à choisir un personnage.

2.2 Personnages

Les Mii Fighters seront interdits au tournoi final européen étant donné qu'ils ne peuvent être utilisés dans Smashdown. Dès lors, les Mii Fighters seront interdits durant le championnat local. Tous les personnages publiés jusque 14 jours avant une journée de qualification ou de compétition seront autorisés. La compétition sera également jouée avec le dernier ROM disponible 14 jours avant le début d'une compétition.

2.3 Liste des stages

Smash en bande sera toujours joué en Destination Finale. Les stages suivants peuvent être sélectionnés pour les rencontres 2c2 et 1c1 :

- Champ de bataille
- Destination Finale
- Ligue Pokémon de Kalos
- Traversée de Lylat
- Stade Pokémon 2
- Smashville
- Ville & centre-ville
- Ligue Pokémon d'Unys
- Ile de Yoshi
- Yoshi's Story

2.4 Matériel

Une manette GameCube ou une manette Nintendo Switch Pro personnelle peut être utilisée. Le logiciel est configuré en langue anglaise.

2.5 Règles dans le jeu

Règles du premier tour : Squad Strike 3 vs. 3 (Smash en bande)

- Règle de base : Vies
- Type : Barrages
- Chrono: 4 minutes par Vie
- Jauge de Smash final : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : seulement Omega
- Objets : aucun
- Sélection aléatoire du stage: même que la liste de stages

Règles avancées :

Nombre de stages: 1
Aléas des stages: sans
Points de soin du vainqueur: 0
Ejection: x1,0
Energie du désespoir: sans
Pause: sans
Affichage du score: sans
Affichage des dégâts: avec

Règles deuxième tour: 2vs2

Règle de base : Vies
Vie : 3
Chrono: 7 minutes
Jauge de Smash final : sans
Esprits : sans
Niveau de l'ORDI: 1
Dégâts initiaux : sans
Sélection du stage : n'importe lequel
Objets : aucun

Règles avancées :

Victoires: 1
Changement de stage: sans
Aléas des stages: sans
Dégâts sur alliés : avec
Ejection: x1,0
Energie du désespoir: sans
Pause: sans
Affichage du score: sans
Affichage des dégâts: avec

Règles du troisième tour: 1 vs 1

Règle de base : Vies
Vies : 3
Chrono: 7 minutes
Jauge de Smash final : sans
Esprits : sans
Niveau de l'ORDI: 1
Dégâts initiaux : sans
Sélection du stage : n'importe lequel
Objets : aucun

Règles avancées

Victoires: 1
Changement de stage: sans
Aléas des stages: sans
Dégâts sur alliés : avec
Ejection: x1,0
Energie du désespoir: sans
Pause: sans
Affichage du score: sans
Affichage des dégâts: avec

3. Règles du jeu pour les quarts de finale et les demi-finales

3.1 Tête de série du tournoi final

Les têtes de série sont déterminées par ordre chronologique de qualification. La première équipe qualifiée est la tête de série n° 1, la seconde équipe qualifiée est la tête de série n° 2, etc.

Durant les quarts de finale et les demi-finales du tournoi final, la configuration du jeu sera identique à celle des rencontres de qualification, telles que décrites ci-dessus.

4. Configuration du jeu en finale

La finale sera jouée au meilleur des cinq manches dans un tableau d'élimination directe. Les modes qui seront joués sont les suivants :

- 1er tour : Smash en bande (3 contre 3)
- 2e tour : 2 contre 2
- 3e tour : 1 contre 1
- 4e tour : 1 contre 1
- 5e tour : 1 contre 1

Le troisième tour sera toujours joué par les deux joueurs qui n'auront pas participé au 2^e tour. Le quatrième tour, s'il est nécessaire, sera joué par un des deux joueurs n'ayant pas participé au 3^e tour. Les joueurs n'ayant participé ni au 3^e ni au 4^e tour, joueront le 5^e et dernier tour décisif, le cas échéant.

Smash en bande sera toujours joué en mode Destination Finale. Au terme de la manche Smash en bande, l'équipe perdante choisit si elle veut être l'équipe 1 ou l'équipe 2 et débute ainsi la procédure suivante :

1. L'équipe 1 choisit un palier dans la liste des paliers pour le **match 2c2**.
2. L'équipe 2 choisit un joueur et un personnage
3. L'équipe 1 choisit deux joueurs et des personnages
4. L'équipe 2 choisit son deuxième joueur et un personnage
5. La **rencontre 2c2** est jouée
6. L'équipe perdante sélectionne le palier lors de la rencontre 1c1 décisive et peut également être la première à choisir un personnage.
7. La **rencontre 1c1** est jouée
8. Le perdant de la **rencontre 1c1** choisit son joueur suivant ainsi que le personnage et le palier

9. La **rencontre 1c1** est jouée
10. Le perdant de la **rencontre 1c1** choisit le palier et son personnage. Il s'agit toujours du joueur qui n'a encore joué aucun **match 1c1**.

5. Prix

5.1 Prix en qualification

Tous les joueurs d'une équipe qui se qualifie pour les quarts de finale remportent un jeu Nintendo Switch distribué par Nintendo. Il peut s'agir d'un jeu déjà disponible ou d'un jeu devant encore être commercialisé, pour autant que ce jeu soit commercialisé avant le mois de juin 2020.

5.2 Prix des gagnants de la finale

Les vainqueurs de la finale de la SSBU European Team Cup 2019 – 2020 Belgian Championship remportent les prix suivants :

- Une qualification à la European Team Cup 2020, qui sera organisée au début de l'année 2020. Les détails relatifs à l'organisation, à la date et au lieu de la European Team Cup 2020 seront communiqués ultérieurement.
- Des t-shirts spécialement confectionnés pour les champions (1 blanc et 1 noir)

D'autres prix seront communiqués ultérieurement.

6. Règles applicables aux équipes

Une équipe se compose de trois joueurs. Une équipe qui s'est qualifiée pour les quarts de finale du Belgian Championship peut adjoindre un joueur de réserve à son équipe. Ce joueur joue uniquement en cas de maladie ou autres cas de force majeure interdisant au joueur titulaire de jouer. Si un joueur de réserve remplace un joueur titulaire durant un tournoi, aucun changement supplémentaire ne sera plus autorisé au sein de l'équipe durant le tournoi.

Chaque équipe doit se choisir un nom. Ce nom d'équipe ne peut être offensant, vulgaire ou autrement inapproprié. Nintendo peut vous inviter à modifier le nom de votre équipe si ce dernier est considéré comme inapproprié.

Tout joueur âgé de 12 ans au moins peut participer.

Les joueurs de moins de 16 ans doivent être accompagnés par leur(s) représentant(s) légal/légaux ou au moins être en possession d'une déclaration signée de leur représentant légal et attestant de son autorisation univoque. Ce document peut être téléchargé à l'adresse www.nintendo.be

Seules les personnes domiciliées en Belgique et au Luxembourg peuvent participer à la Super Smash Bros. Ultimate European Team Cup 2019 – 2020 Belgian Championship.

7. Code de conduite

Les joueurs doivent concourir au mieux de leurs capacités de la manière la plus équitable possible. Ils doivent éviter toute forme de tricherie ou de comportement antisportif. Les exemples de triche incluent, mais ne sont pas limités à/au :

- Piratage, défini comme la modification du matériel ou du système d'exploitation de la Nintendo Switch, la modification des périphériques ou la modification du code logiciel.
- L'exploiting, qui est l'abus intentionnel d'un bug ou d'une faille dans le jeu pour en tirer un avantage.
- La déconnexion intentionnelle sans raison appropriée pour obtenir la possibilité de rejouer une partie perdante.
- La collusion / fixer un match, qui consiste à perdre une partie intentionnellement afin de manipuler des classements, ou d'obtenir une compensation en échange.
- L'utilisation d'attaques par déni de service distribué (DDoS), ou toute autre méthode, afin de provoquer la déconnexion ou le retard d'un adversaire lors des matchs en ligne.
- Regarder les écrans d'un observateur ou d'un adversaire en cours de partie.
- Recevoir l'aide d'un tiers (tel qu'un spectateur dans le public) pendant le jeu, par le biais de signaux transférés via des moyens électroniques (par exemple, un smartphone) ou autre (par exemple, des gestes).
- L'utilisation de substance améliorant la performance illégalement ou toute drogue légale non approuvée (dans le cas des médicaments par exemple). Les médicaments sur ordonnance ne peuvent être utilisés que par la personne à qui ils sont prescrits, dans le seul but de traiter la maladie, dans les quantités définies dans la prescription.

Toute tentative de tricherie sera punie de manière adéquate, allant du système d'avertissement/sanction/ bannissement à une disqualification immédiate en fonction de la gravité de la tentative. Nintendo se réserve le droit de déterminer les sanctions appropriées au moment de la tentative de tricherie. Nintendo peut décider de bannir également le compte Nintendo et la console de tout tricheur.

Un comportement antisportif, tel que (mais sans s'y limiter) le harcèlement envers d'autres joueurs ou le personnel de Nintendo, sera sanctionné par des sanctions similaires.

De plus, Nintendo surveillera les activités de triche pendant les tournois en ligne. Nintendo se réserve le droit de demander aux joueurs des informations sur la console ou le compte afin d'éliminer ou de confirmer des activités de tricherie (telles que, mais sans s'y limiter : pseudonyme, numéro d'assistance, numéro de série de la console, etc.). Nintendo ne demandera jamais aucune information de mot de passe, ni ne partage aucune information de joueur avec des sociétés tierces. Le fait de ne pas fournir ces informations supplémentaires à la demande de Nintendo sera considéré comme une admission de tricherie et entraînera des sanctions allant jusqu'à la disqualification de l'équipe de tous les événements de Nintendo.

8. Déconnexions

En cas de déconnexion due à une erreur de réseau, indépendant de notre volonté, le jeu sera rejoué. Cela se fera si les conditions suivantes sont remplies :

- La déconnexion s'est produite pendant les 2 premières minutes du jeu
- L'équipe déconnectante n'était pas en train de perdre lourdement dans les 2 premières minutes
- Tous les joueurs du côté déconnecté ont immédiatement cessé de jouer

Lorsque ces conditions ne sont pas remplies, il appartient à l'autre équipe d'autoriser à rejouer la partie ou non.

Au cours de la partie rejouée, les joueurs qui restent doivent utiliser exactement les mêmes armes et équipements qu'ils ont utilisés pendant le jeu original. Il n'y a aucun changement autorisé entre le jeu original et la partie rejouée.

Chaque équipe doit signaler la moindre déconnexion se produisant, que le jeu ait été rejoué ou non.

Conditions spécifiques

- Les équipes participantes sont autorisées à participer plus d'une fois à un tour de qualification si elles ne sont pas encore qualifiées. En cas de disponibilité limitée, la priorité est donnée aux équipes qui n'ont pas encore eu la possibilité de se qualifier.
- L'organisation et les fournisseurs ne peuvent en aucun cas être tenus responsables du fait d'erreurs, annulations, d'un report ou d'un changement au niveau des prix, dans les limites autorisées par la loi belge.
- Le nom et la résidence seront rendus publics par l'organisation.
- Organisation: Nintendo Benelux – Belgium Branch, Italiëlei 124 bus 102, 2000 Anvers
- En participant au concours, le participant déclare qu'il/elle:
 - Accepte explicitement que Nintendo puisse utiliser les photos et vidéos prises lors de sa participation au concours à des fins promotionnelles ou de marketing, sans autre notification. Cet usage comprend notamment, sans toutefois s'y limiter, la reproduction, la distribution, la communication et la divulgation au public des photos et des vidéos, sous toute forme et par tout moyen de communication (imprimés, sous forme électronique, par internet, par le biais d'applications, télévision, radio, cinéma, etc.). Le participant n'aura droit à aucune compensation supplémentaire, sous quelque forme que ce soit, en contrepartie de cet usage. Le droit d'utiliser les photos est octroyé pour la durée des droits sur la photo, sans restriction territoriale. Nintendo est habilitée à transférer ce droit ou à octroyer des licences sur ce droit à des tiers, et plus particulièrement à des entreprises affiliées. Nintendo veillera à ce que l'usage fait des photos ou vidéos ne soit pas de nature à jeter le discrédit sur les participants concernés, mais son droit d'usage des photos et vidéos ne sera pas autrement restreint. Les participants renoncent de manière définitive à leur droit de contrôler ou d'approuver la version finalisée du produit, de l'image, du collage, de la vidéo, de l'application, du matériel publicitaire, du script vidéo ou des imprimés qui pourraient être utilisés en combinaison avec ces photos et/ou vidéos.
 - Reconnaît expressément et accepte que son nom, son lieu de résidence et sa photo soient publiés sur le(s) site(s) Internet, [\(le cas échéant, à compléter par d'autres sites\)](#), conformément aux conditions applicables sur ce(s) site(s) et que le participant déclare avoir lues et acceptées.

Déclaration en matière de vie privée

Nintendo respecte vos droits en matière de protection de vos données personnelles. La succursale belge de Nintendo Benelux B.V., dont le siège social se situe Italiëlei 124 bus 102, B-2000 Anvers, en tant qu'organisateur de ce concours et Nintendo of Europe GmbH, Herriotstrasse 4, 60528 Frankfurt, Allemagne (conjointement « Nintendo »), qui exploitent le site nintendo.be et nintendo.nl, utilisent et traitent vos données personnelles uniquement dans la mesure et pour le temps nécessaire pour le concours, conformément à la loi sur protection de la vie privée du 8 décembre 1992 et ses arrêtés d'exécution.

Vos données personnelles sont également traitées pour permettre votre participation au concours. En particulier, sauf stipulation contraire prévues dans les présentes conditions, Nintendo ne transmettra pas vos données à un tiers et/ou ne traitera/utilisera pas vos données à des fins promotionnelles ou autres que celles mentionnées de manière expresse (les sociétés qui sont susceptibles d'offrir des

services dans le cadre de l'organisation du concours agissent au nom de Nintendo, sont obligées de traiter les données conformément aux principes ci-décrits et ne sont pas considérées comme des tiers).

Le traitement de vos données personnelles a lieu sous le contrôle et la surveillance de Nintendo Benelux B.V., succursale belge et de Nintendo of Europe GmbH. Nintendo a pris les mesures nécessaires pour éviter que des personnes non autorisées aient accès à vos données personnelles et/ou que celles-ci soient traitées de manière illégitime, perdues de manière accidentelle, endommagées ou détruites. Dans la mesure où vos données sont accessibles à des sous-traitants, Nintendo a pris les mesures contractuelles nécessaires pour garantir la confidentialité et la sécurité de vos données, et plus particulièrement, leur traitement conformément aux prescriptions de la loi pour la protection de la vie privée du 8 juin 1992 et de ses arrêtés d'exécution.

Vous avez le droit d'accéder à vos données personnelles et de demander par écrit que des données erronées soient corrigées. En participant au concours, vous acceptez le traitement de vos données personnelles tel que décrit ci-dessus.