



Ascension Fortnite 2024

Ce règlement décrit les règles qui doivent être suivies à tout moment lors de la participation à Ascension Fortnite 2024. Le non-respect de ces règles peut être sanctionné comme indiqué.

Il convient de rappeler que c'est toujours l'administration de l'événement qui a le dernier mot et que des décisions non spécifiquement soutenues ou détaillées dans ce règlement, voire contraires à ce règlement, peuvent être prises dans des cas extrêmes pour préserver l'esprit sportif et l'équité.

Nous espérons que vous, en tant que participant, spectateur ou membre de la presse, passerez un moment agréable et nous ferons de notre mieux pour que la compétition soit équitable, amusante et excitante pour tous les participants.

Cet événement n'est en aucun cas sponsorisé, approuvé ou administré par, ou associé de quelque manière que ce soit à Epic Games, Inc. Les informations fournies par les joueurs dans le cadre de cet événement sont fournies à l'organisateur de l'événement et non à Epic Games, Inc.

En participant à cet événement, dans la mesure permise par la loi applicable, les joueurs acceptent de libérer et d'exonérer Epic Games, Inc., ses concédants de licence, ses affiliés et leurs employés, dirigeants, administrateurs, agents, contractuels et autres représentants de toutes réclamations, demandes, actions, pertes, responsabilités et dépenses liées à l'événement.

[Règlement en Anglais](#)

SOMMAIRE

1 - Général.....	4
1.1 - Généralités.....	4
2 - Conditions d'éligibilité générales.....	4
2.1 - Format d'invitation.....	4
2.2 - Conditions d'âge.....	4
2.3 - Composition des équipes.....	5
2.4 - Nom des participants.....	5
2.5 - Comptes et matériels nécessaires.....	5
2.6 - Restrictions.....	5
2.7 - Respect des législations applicables.....	6
3 - Administrateurs du Tournoi.....	6
4 - Format du Tournoi.....	6
4.1 - Qualifications en ligne.....	6
4.1.1 - Jour 1.....	6
4.1.2 - Jour 2.....	7
4.2 - Événement Principal.....	7
4.2.1 - Demi-finale.....	7
4.2.2 - Finale.....	7
4.3 - Définitions des modes de jeux.....	7
4.3.1 - Battle Royale Tournaments Settings.....	7
4.3.2 - Battle Royale No Build Tournaments Settings.....	9
4.3.3 - Jump.....	11
4.3.4 - Realistic.....	13
4.3.5 - Boxfight.....	13
4.3.6 - Zone Wars.....	14
4.3.6 - Événement physique: Points d'avance sur la Finale.....	15
4.4 - Horaire du Tournoi.....	15
5.1 - Déroulement des matchs.....	15
5.1.1 - Paramètres de jeu.....	15
5.1.2 - Lancement des matchs.....	15
5.2 - Résultats des matchs.....	16
5.3 - Interdiction des bugs/glitches ou autres avantages indus.....	16
5.4 - Présence sur le serveur Discord du Tournoi.....	16
5.5 - Déconnexions et pauses.....	16
5.5.1 - Pauses.....	16
5.5.2 - Déconnexions d'un joueur.....	16
5.5.3 - Déconnexions générales.....	17
5.5.3 - Déconnexions volontaires.....	17
5.6 - Enregistrement et diffusion des matchs.....	17
5.7 - Forfait.....	18
6 - Modification du Règlement.....	18
7 - Dotations.....	18

7.1 - Montant des dotations.....	18
Finale Physique.....	18
7.2 - Reversement des gains au représentant légal.....	19
8 - Code de conduite.....	19
9 - Événement physique.....	21
9.1 - Équipement.....	21
9.2 - Obligations médiatiques.....	21
9.3 - Matches sur scène.....	21
9.4 - Zones de jeu.....	22
9.4.1 - Nourriture, boissons, tabagisme et comportement.....	22
9.4.2 - Téléphones portables, tablettes, montres intelligentes, caméras ou appareils similaires.....	22
9.4.3 - Articles non utilisés.....	22
9.4.4 - Accès à Internet.....	22
9.4.5 - Période d'échauffement.....	22
9.5 Comportement sur scène.....	22
10 - Sanctions disciplinaires.....	22
11 - Sponsors des participants.....	23
12 - Confidentialité.....	24
13 - Droits à l'image.....	24
14 - Propriété intellectuelle.....	25
15 - Limitation de responsabilité.....	25
16 - Données à caractère personnel.....	26
16.1 - Données collectées.....	26
16.2 - Finalités de traitement des données collectées.....	26
16.3 - Conservation des données collectées.....	26
16.4 - Destinataire des données.....	27
16.5 - Droit des personnes concernées par le traitement.....	27
16.6 - Délégué à la protection des données.....	27
17 - Droit applicable.....	27

1 - Général

1.1 - Généralités

La société ZQSD PRODUCTIONS, inscrite au R.C.S. de Montpellier sous le numéro 819 213 224, dont le siège social est 170 rue Raimon de Trencavel, 34070, Montpellier (ci-après "l'Organisateur") organise un tournoi se déroulant le <info> (ci-après, le "Tournoi") sur le jeu vidéo Fortnite, classé PEGI 12 (ci-après, le "Jeu Vidéo").

Ce règlement de tournoi (le "Règlement") a pour objet de définir l'ensemble des règles du Tournoi, incluant notamment les conditions d'éligibilité des participants, les conditions de résidence, le format du tournoi, les dotations, le code de conduite, les sanctions applicables, etc.

Le Règlement s'applique à l'ensemble des personnes qui participent au Tournoi. En participant au Tournoi, vous déclarez (ou, pour tout Mineur, tel que défini ci-dessous, un des parents ou le représentant légal dudit Mineur déclare) accepter l'ensemble des stipulations du Règlement en toutes circonstances, y compris le code de conduite.

Toute participation au Tournoi est soumise au respect de l'Accord de Licence d'Utilisateur Fortnite (ci-après "ALUF FORTNITE") disponible à l'adresse suivante : <https://www.epicgames.com/fortnite/fr/eula>, ainsi qu'aux Conditions d'utilisation d'Epic disponibles à l'adresse suivante : <https://www.epicgames.com/site/fr/tos>, auquel ce Règlement s'ajoute, mais ne remplace pas.

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

2 - Conditions d'éligibilité générales

Les joueurs souhaitant participer au Tournoi doivent respecter les conditions d'éligibilité indiquées ci-après. L'Organisateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de vérifier les conditions d'éligibilité des participants par tout moyen raisonnable et ce, à toute étape du Tournoi.

2.1 - Format d'invitation

L'Organisateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de vérifier les conditions d'éligibilité des participants par tout moyen raisonnable et ce, à toute étape du Tournoi.

2.2 - Conditions d'âge

Pour valider leur participation au Tournoi, les participants doivent être âgés d'au moins 13 ans à compter du 31 Août 2024 à 00h00 CEST.

Les participants âgés de moins de 18 ans à compter de la date de début du Tournoi, ou n'ayant pas atteint à cette date l'âge de la majorité légale telle que définie par la loi du pays de résidence dudit participant (ci-après un "Mineur") doivent fournir à l'Organisateur une autorisation parentale dûment complétée et signée par leurs représentants légaux. Les participants Mineurs doivent envoyer cette [autorisation parentale](#) par e-mail à l'Organisateur (tournoi+ascension@zqsd-team.gg), accompagnée de documents officiels attestant l'identité des représentants légaux et du participant Mineur.

2.3 - Composition des équipes

Les équipes sont composées d'un joueur.

2.4 - Nom des participants

Le nom, le logo, ou tout élément officiel représentant le participant ne doit pas contenir de contenu offensant, insultant, injurieux, menaçant, abusif, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, diffamatoire, contraire ou de nature à porter atteinte aux intérêts de l'Organisateur, des partenaires du Tournoi, et plus généralement tout élément contraire à l'éthique, aux valeurs sportives, ou répréhensible par une disposition législative ou réglementaire en vigueur.

Les participants doivent conserver le même identifiant (pseudonyme) pendant toute la durée du Tournoi. Tout changement d'identifiant non autorisé par l'Organisateur peut entraîner une sanction disciplinaire et le cas échéant, la disqualification du Tournoi.

2.5 - Comptes et matériels nécessaires

Pour participer au Tournoi, les participants doivent posséder un compte valide du Jeu Vidéo sur PC, un compte DISCORD (<https://discordapp.com/>), un compte WLS (<https://beta.wls.gg/>) ainsi qu'une connexion à Internet afin de participer au Tournoi.

Les participants doivent s'assurer d'effectuer, au plus tard la veille du début de leur prochain match, tous les tests nécessaires pour vérifier que leur matériel fonctionne correctement. Les participants doivent s'assurer que leur équipement informatique est équipé d'une version légale du jeu vidéo ou acquise légalement, installée avec la dernière mise à jour. Les participants doivent s'assurer que leurs périphériques ne contiennent aucun élément ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement du Tournoi.

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 participants au plus tard le jour du Tournoi.

2.6 - Restrictions

L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation au Tournoi à toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelle qu'en soit la raison, prononcée par l'Organisateur ou par tout autre organisateur au cours d'un autre tournoi.

Toute sanction infligée sur le compte lié au Jeu Vidéo d'un joueur participant au Tournoi pourra également faire l'objet d'une sanction additionnelle sur le Tournoi. Par ailleurs, si un joueur utilise ou possède un autre compte lié au Jeu Vidéo qui n'est pas conforme au code de conduite d'Epic Games alors toute sanction qui serait infligée à ce compte pourra également faire l'objet d'une sanction complémentaire dans cadre du Tournoi.

2.7 - Respect des législations applicables

Les équipes s'engagent à se conformer à la législation applicable et à obtenir pour chaque personne composant l'équipe l'ensemble des documents officiels nécessaires pour leur participation au Tournoi (visas, permis de travail, autorisations gouvernementales, etc).

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable en cas de non-respect par une équipe ou un joueur des obligations légales et réglementaires applicables.

3 - Administrateurs du Tournoi

L'Organisateur désigne des administrateurs en charge de la gestion du Tournoi (les "Administrateurs").

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

4 - Format du Tournoi

L'évènement se déroule en deux qualifications de 2 jours chacune en ligne pour atteindre l'évènement principal en physique se trouvant au Palais des Sports à Marseille.

4.1 - Qualifications en ligne

4.1.1 - Jour 1

Le premier jour est ouvert à tous avec un nombre illimité de joueurs.

- Battle Royal No Build - Tournaments Settings | 2 heures
- Battle Royal - Tournaments Settings | 2 heures

Les joueurs disposent d'un temps limité, indiqué en haut, pour jouer autant de parties que possible. Les 10 meilleures parties, en termes de scores, seront retenues pour établir le classement.

→ **Top 60 joueurs qualifiés pour la deuxième journée**

4.1.2 - Jour 2

- Battle Royal No Build - Tournaments Settings | 1 heure
- Battle Royal - Tournaments Settings | 1 heure

Les joueurs disposent d'un temps limité, indiqué en haut, pour jouer autant de parties que possible. Les 10 meilleures parties, en termes de scores, seront retenues pour établir le classement.

- Jump
- Realistic | 7 parties

→ **Top 30 joueurs qualifiés pour l'événement principal**

4.2 - Événement Principal

Les demi-finales et la finale ont lieu au Palais des Sports de Marseille avec 60 joueurs présents sur scène et en jeu. La présence est obligatoire.

4.2.1 - Demi-finale

- Battle Royal No Build - Tournaments Settings | 1 parties
- Jump (6 par lobby) | 30 minutes ou 15 minutes
- Battle Royal - Tournaments Settings | 1 parties
- Zone Wars (Entre 10 et 20 joueurs par lobby) | 7 parties
- Battle Royal No Build - Tournaments Settings | 1 parties
- Battle Royal - Tournaments Settings | 1 parties

→ **Le Top 8 est qualifié pour la Finale de l'évènement principal**

4.2.2 - Finale

- Boxfight | 11 parties
- Realistic | 7 parties
- Zone Wars | 3 parties

4.3 - Définitions des modes de jeux

4.3.1 - Battle Royale Tournaments Settings

Description :

100 joueurs s'affrontent pour être le dernier survivant.

Principes de base :

[Règlement en Anglais](#)

- Déploiement : Les joueurs sautent d'un bus volant et atterrissent à l'endroit de leur choix sur la map.
- Collecte : Trouvez des armes, des munitions, des items utilitaires et des matériaux pour se défendre ou attaquer leurs adversaires.
- Construction : Construisez des murs, des rampes ou encore des sols pour survivre contre vos ennemis.
- Combat : Éliminez les adversaires pour être le dernier survivant.
- Tempête : La zone de jeu se rétrécit, forçant les joueurs à se déplacer et à se confronter.
- Objectif : Survivre jusqu'à être le dernier joueur ou équipe en vie.

Système de point du mode de jeu :

À l'issue de chaque match, les équipes cumulent des points en fonction de leur classement final et du nombre de joueurs éliminés au cours d'un match :

Placement à l'issue d'un match	Points remportés	Placement à l'issue d'un match (suite)	Points remportés (suite)
1	65	10	21
2	55	11 - 15	18
3	48	16 - 20	15
4	43	21 - 25	12
5	38	26 - 30	10
6	33	31 - 35	8
7	30	36 - 40	6
8	27	41 - 50	4
9	24	51 - 75	2
Points par élimination (kill) : 2 point par élimination (kill)			

En cas d'égalité entre au moins deux joueurs, les critères de départage suivants s'appliquent successivement pour déterminer leur classement :

- Total de points cumulés à l'issue de l'ensemble des matchs
- Nombre de victoire
- Nombre de kills moyen
- Moyenne des positionnement
- Moyenne des temps de survie
- Lancé de pièce

Les joueurs sont ensuite classés en fonction du nombre de points cumulés à l'issue de chaque match.

Système de point pour générer un classement général lors du deuxième jour et l'événement physique :

Le classement des participants est déterminé par le total des points accumulés grâce à leurs placements et éliminations au cours de tous les matchs. Ces points sont ensuite utilisés pour générer un classement général pour le deuxième jour des qualifications en ligne et pour l'événement physique au Palais des Sports à Marseille.

Placement à l'issue d'une partie	Points remportés	Placement à l'issue d'une partie (suite)	Points remportés (suite)
1	50	19	22
2	42	20	21
3	38	21 - 23	20
4	37	24 - 26	19
5	36	27 - 29	18
6	35	30 - 32	17
7	34	33 - 35	16
8	33	36 - 38	15
9	32	39 - 40	12
10	31	41 - 42	10
11	30	43 - 44	8
12	29	45 - 47	6
13	28	48 - 50	5
14	27	51 - 52	4
15	26	53	3
16	25	54	2
17	24	55 - 60	1
18	23		

4.3.2 - Battle Royale No Build Tournaments Settings

Description :

Variante de Fortnite Battle Royale où la construction est désactivée. Les joueurs se concentrent uniquement sur le combat et la survie. Ce mode simplifie le gameplay pour ceux qui préfèrent le combat pur.

Principes de base :

- Déploiement : Les joueurs sautent d'un bus volant et atterrissent à l'endroit de leur choix sur la map.
- Collecte : Trouvez des armes, des munitions et des items utilitaires sans avoir à ramasser des matériaux de construction.
- Combat : Éliminez les adversaires pour être le dernier survivant. Sans construction, les compétences de tir, la stratégie et le placement sont cruciaux.
- Tempête : La zone de jeu se rétrécit, forçant les joueurs à se déplacer et à se confronter.
- Objectif : Survivre jusqu'à être le dernier joueur ou équipe en vie.

Système de point :

À l'issue de chaque match, les équipes cumulent des points en fonction de leur classement final et du nombre de joueurs éliminés au cours d'un match :

Placement à l'issue d'une partie	Points remportés	Placement à l'issue d'une partie (suite)	Points remportés (suite)
1	65	10	21
2	55	11 - 15	18
3	48	16 - 20	15
4	43	21 - 25	12
5	38	26 - 30	10
6	33	31 - 35	8
7	30	36 - 40	6
8	27	41 - 50	4
9	24	51 - 75	2

Points par élimination (kill) : 2 point par élimination (kill)

En cas d'égalité entre au moins deux joueurs, les critères de départage suivants s'appliquent successivement pour déterminer leur classement :

- Total de points cumulés à l'issue de l'ensemble des matchs
- Nombre de victoire
- Nombre de kills moyen
- Moyenne des positionnement
- Moyenne des temps de survie
- Lancé de pièce

Les joueurs sont ensuite classés en fonction du nombre de points cumulés à l'issue de chaque match.

Système de point pour générer un classement général lors du deuxième jour et l'événement physique :

Le classement des participants est déterminé par le total des points accumulés grâce à leurs placements et éliminations au cours de tous les matchs. Ces points sont ensuite utilisés pour générer un classement général pour le deuxième jour des qualifications en ligne et pour l'événement physique au Palais des Sports à Marseille.

Placement à l'issue de la session	Points remportés	Placement à l'issue de la session (suite)	Points remportés (suite)
1	50	19	22
2	42	20	21
3	38	21 - 23	20
4	37	24 - 26	19
5	36	27 - 29	18
6	35	30 - 32	17
7	34	33 - 35	16
8	33	36 - 38	15
9	32	39 - 40	12
10	31	41 - 42	10
11	30	43 - 44	8
12	29	45 - 47	6
13	28	48 - 50	5
14	27	51 - 52	4
15	26	53	3
16	25	54	2
17	24	55 - 60	1
18	23		

4.3.3 - Jump

Description :

Map créée dans le mode créatif de Fortnite. Les joueurs doivent gravir une montagne le plus vite possible.

Principes de base :

- Déploiement : Les joueurs commencent tous en bas de la montagne.

- Progression : Sautez de rochers en rochers pour tenter d'atteindre le sommet de la montagne.
- Temps : Le parcours est chronométré.
- Objectif : Terminer l'ascension de la montagne le plus rapidement possible.

Système de point pour générer un classement général lors du deuxième jour et l'événement physique :

Le classement des participants est déterminé par le total des points accumulés grâce aux nombres de mètres de hauteur parcourus. Ces points sont ensuite utilisés pour générer un classement général pour le deuxième jour des qualifications en ligne et pour l'événement physique au Palais des Sports à Marseille.

Placement à l'issue de la session	Points remportés	Placement à l'issue de la session (suite)	Points remportés (suite)
1	80	31	37
2	70	32	36
3	65	33	35
4	64	34	34
5	63	35	33
6	62	36	32
7	61	37	31
8	60	38	30
9	59	39	28
10	58	40	26
11	57	41	24
12	56	42	22
13	55	43	20
14	54	44	18
15	53	45	16
16	52	46	15
17	51	47	14
18	50	48	13
19	49	49	12
20	48	50	11
21	47	51	10

22	46	52	9
23	45	53	8
24	44	54	7
25	43	55	6
26	42	56	5
27	41	57	4
28	40	58	3
29	39	59	2
30	38	60	1

4.3.4 - Realistic

Description :

Dans ce mode de jeu, les joueurs sont lâchés dans une zone restreinte en plein air et bien plus petite que la map classique de Fortnite Battle Royale. C'est un mode Free For All (FFA).

Principes de base :

- Déploiement : Les joueurs apparaissent dans des endroits aléatoires de la zone.
- Collecte : Il est possible que certains coffres soient cachés dans la map ou que les joueurs aient la capacité de récupérer des matériaux. Ils commencent néanmoins avec un équipement et des matériaux de départ imposés.
- Combat : Les joueurs s'affrontent dans plusieurs manches dans cette zone restreinte.
- Objectif : Les joueurs doivent éliminer leurs opposants avec les armes et matériaux qu'ils ont de base, et peuvent s'aider de ceux à disposition dans les coffres ou autres.

Système de point :

À l'issue de chaque match, les équipes cumulent des points en fonction de leur classement final et du nombre de joueurs éliminés au cours d'un match :

Placement à l'issue de la partie	Points remportés	Placement à l'issue de la partie (suite)	Points remportés (suite)
1	5	4 - 5	2
2	4	6 - 7	1
3	3	8 - 10	0

Points par élimination (kill) : 1 point par élimination (kill)

Système de point pour générer un classement général lors du deuxième jour et l'événement physique :

Le classement des participants est déterminé par le total des points accumulés grâce aux différentes parties.. Ces points sont ensuite utilisés pour générer un classement général pour le deuxième jour des qualifications en ligne et pour l'événement physique au Palais des Sports à Marseille.

4.3.5 - Boxfight

Description :

Map créée dans le mode créatif de Fortnite. Les joueurs s'affrontent en FFA dans une salle fermée.

Principes de base :

- Déploiement : Les joueurs apparaissent aux deux extrémités de la salle.
- Collecte : Pas de collecte de matériaux ou d'armes, les joueurs ont des matériaux et des équipements similaires imposés.
- Combat : Les joueurs s'affrontent dans plusieurs manches dans cette salle fermée.
- Objectif : Les joueurs doivent éliminer leurs opposants avec les armes et matériaux imposés.

Système de point :

À l'issue de chaque match, les équipes cumulent des points en fonction de leur classement final et du nombre de joueurs éliminés au cours d'un match :

Placement à l'issue de la session	Points remportés	Placement à l'issue de la session (suite)	Points remportés (suite)
1	3	3 - 5	1
2	2	6 - 8	0
Points par élimination (kill) : 1 point par élimination (kill)			

Système de point pour générer un classement général lors de l'événement physique :

Le classement des participants est déterminé par le total des points accumulés grâce aux différentes parties.. Ces points sont ensuite utilisés pour générer un classement général pour l'événement physique au Palais des Sports à Marseille.

4.3.6 - Zone Wars

Description :

Dans ce mode de jeu, les joueurs spawn dans une zone réduite. L'anneau se referme continuellement. C'est un mode FFA.

Principes de base :

- Déploiement : Les joueurs apparaissent dans des endroits aléatoires de la zone (dépend de la map, il est possible qu'ils apparaissent en l'air avec leur parachute et atterrissent où ils veulent).
- Collecte : Les joueurs apparaissent avec des matériaux et des armes imposés.

[Règlement en Anglais](#)

- Combat : Les joueurs s'affrontent dans plusieurs manches.
- Objectif : Les joueurs doivent éliminer leurs opposants avec les armes et matériaux qu'ils ont de base, tout en suivant la zone qui se referme continuellement sans mourir.

Système de point :

À l'issue de chaque match, les équipes cumulent des points en fonction de leur classement final et du nombre de joueurs éliminés au cours d'un match :

Placement à l'issue de la session	Points remportés	Placement à l'issue de la session (suite)	Points remportés (suite)
1	6	4 - 5	2
2	5	6 - 8	1
3	4		
Points par élimination (kill) : 1 point par élimination (kill)			

Système de point pour générer un classement général lors de l'événement physique :

Le classement des participants est déterminé par le total des points accumulés grâce aux différentes parties.. Ces points sont ensuite utilisés pour générer un classement général pour l'événement physique au Palais des Sports à Marseille.

4.3.6 - Événement physique: Points d'avance sur la Finale

Placement à l'issue de la Demi-Finale	Points remportés	Placement à l'issue de la Demi-Finale (suite)	Points remportés (suite)
1	5	4	2
2	4	5	1
3	3	6 - 8	0

4.4 - Horaire du Tournoi

L'organisateur se réserve le droit de modifier les jours et/ou les heures de l'évènement en cas d'imprévu.

Date	Format
Samedi 31 Août 2024 à 19:00 jusqu'à 23:30 CEST	Etape 1 - Phase de Qualification - Jour 1
Dimanche 1 Septembre 2024 à 19:00 jusqu'à 22:30 CEST	Etape 1 - Phase de Qualification - Jour 2
Samedi 5 Octobre 2024 à 19:00 jusqu'à 23:30 CEST	Etape 2 - Phase de Qualification - Jour 1

Dimanche 6 Octobre 2024 à 19:00 jusqu'à 22:30 CEST	Etape 2 - Phase de Qualification - Jour 2
Samedi 26 Octobre 2024 à 14:00 jusqu'à 18:00 CEST	Évènement Physique - Finale

5.1 - Déroulement des matchs

5.1.1 - Paramètres de jeu

Les matchs du Tournoi sont joués selon les paramètres de jeu suivants :

- Mode No Build (pas de construction), Build (construction autorisé) et des cartes créatives définies par les Organisateur et/ou les Administrateurs.

5.1.2 - Lancement des matchs

Les joueurs participant au Tournoi ont l'interdiction de créer eux-mêmes les parties sans l'accord de l'Organisateur et doivent suivre les instructions des Administrateurs pour rejoindre les parties du Tournoi.

Les équipes doivent respecter les instructions indiquées par l'Organisateur pour le lancement des matchs. Les Administrateurs peuvent, à tout moment, indiquer aux équipes des instructions supplémentaires à respecter pour lancer les matchs. Les participants s'engagent à respecter les instructions formulées par l'Organisateur ou les Administrateurs.

5.2 - Résultats des matchs

À l'issue de chaque match, les résultats sont enregistrés par l'Organisateur.

Chaque joueur peut contacter l'Organisateur pour contester le résultat d'un match dans les 10 minutes suivant la fin d'un match en joignant toute preuve utile au soutien de sa réclamation (capture d'écran, enregistrements vidéo, etc).

Dans le cas où un joueur dépose une réclamation à propos du résultat d'un match, l'Organisateur peut demander aux joueurs concernés d'envoyer des preuves comme des captures d'écran ou des enregistrements vidéos pour traiter la réclamation.

L'Organisateur peut, en fonction des éléments soumis par les joueurs concernés, soit classer sans suite la réclamation, soit valider la réclamation et prendre toute décision utile à ce sujet.

5.3 - Interdiction des bugs/glitchs ou autres avantages indus

Les joueurs ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitchs connus par la communauté esport du Jeu Vidéo, qu'ils soient spécifiés ou non dans le Règlement. Dans le cas où un Organisateur détermine qu'un joueur a volontairement utilisé un bug et/ou un glitch ayant pour effet l'obtention d'un avantage indu, cet Organisateur pourra décider soit de revenir à l'état

du jeu antérieur à l'utilisation du bug et/ou du glitch, soit d'infliger une sanction disciplinaire au joueur notamment dans le cas où cette utilisation serait volontaire. L'Organisateur est seul compétent pour déterminer du caractère volontaire de l'utilisation du bug et/ou du glitch.

5.4 - Présence sur le serveur Discord du Tournoi

Les participants devront être présents sur le serveur Discord du Tournoi, accessible à [cette adresse](#), pour simplifier les échanges entre l'Organisateur et les participants. Dans le cas où un participant ne serait pas présent sur le serveur Discord du Tournoi, l'Organisateur aura la faculté de lui infliger une sanction, à sa seule discrétion.

5.5 - Déconnexions et pauses

5.5.1 - Pauses

Les joueurs ne sont pas autorisés à mettre le jeu en pause après le lancement du match.

Un Administrateur peut demander de relancer le match si l'Administrateur constate qu'un bug ou un problème technique important est en train de gêner le bon déroulement du match.

5.5.2 - Déconnexions d'un joueur

Si un joueur est déconnecté de la partie, le match ne sera pas mis en pause. Le joueur n'aura pas la faculté de revenir dans la partie et sa progression s'arrête au moment de la déconnexion.

5.5.3 - Déconnexions générales

Si une partie est interrompue et que tous les joueurs sont déconnectés de la partie alors l'Administrateur aura le choix entre :

- Créer une nouvelle partie et relancer le match (la progression de la partie précédente n'est pas conservée) ; ou
- Conserver la progression en cours et attribuer des points aux équipes restantes.

L'Administrateur peut choisir l'une ou l'autre solution à sa discrétion et le nombre de points attribués sera accordé en fonction des points indiqués à l'article 4.

5.5.3 - Déconnexions volontaires

Si un match est volontairement interrompu par un joueur, l'Administrateur peut décider soit de continuer la partie soit de disqualifier l'équipe du joueur qui s'est volontairement déconnecté.

L'Organisateur décide, à sa seule discrétion, si le match a été volontairement ou involontairement interrompu par un joueur.

5.6 - Enregistrement et diffusion des matchs

Seul l'Organisateur et les personnes habilitées par ce dernier sont autorisés à enregistrer et à diffuser les contenus en lien avec le Tournoi, dans le monde entier, sur internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication, connu ou inconnu.

Les participants demeurent néanmoins autorisés à diffuser sur internet, en streaming, leurs matchs en POV sous réserve de respecter les conditions suivantes :

- Interdiction d'afficher un sponsor interdit tel que défini à l'article 10
- Respecter le code de conduite du Tournoi
- Éviter tout langage ostentatoire, obscène, contraire aux bonnes mœurs, insultant, injurieux, raciste, xénophobe, et plus généralement tout propos pouvant être considéré comme illicite ou pouvant heurter la sensibilité du public
- S'abstenir de toute parole, critique, déclaration ou comportement susceptible de nuire à la réputation, à l'image ou à la notoriété de l'Organisateur.

Les participants sont autorisés à diffuser les qualifications en streaming s'ils en font la demande via un formulaire disponible sur le Discord de l'événement. La diffusion des matchs en finale est interdite. La présence obligatoire sur le live des participants du logo de l'événement et du carrousel partenaires (qui leur seront fournis sur le Discord de l'événement).

L'Organisateur se réserve le droit de modifier les restrictions relatives à la diffusion en streaming du Tournoi, à tout moment. Les participants en seront informés sur le serveur DISCORD du Tournoi ou par tout autre moyen.

5.7 - Forfait

Dans le cas où une équipe est dans l'incapacité de participer à un match, pour quelque raison que ce soit, alors l'équipe sera considérée comme déclarant forfait pour ce match.

6 - Modification du Règlement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

L'Organisateur s'engage à contacter les équipes, par tout moyen, y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications inhérentes au format du Tournoi ou en cas de changement d'horaires des matchs.

La participation de chacun des joueurs au Tournoi sera considérée comme acceptée après chaque mise à jour, révision, changement ou modification du Règlement (ou, pour tout Mineur, par l'un de ses parents ou son représentant légal).

7 - Dotations

7.1 - Montant des dotations

Chaque qualification (open) a son propre cash prize, suivi de ses finales respectives. Ensuite, la finale physique répartit le reste du cash prize selon les pourcentages indiqués ci-dessous.

Les équipes sont susceptibles de remporter vingt mille (20.000€) de dotations au cours du Tournoi de qualification, réparties de la manière suivante :

Qualifications des Finales 1 et 2 :

Chaque qualification dispose de 10.000€ répartis comme suit :

- 4.000€ (quatre mille euros) hors taxe pour l'équipe finissant 1er ;
- 2.000€ (deux mille euros) hors taxe pour l'équipe finissant 2ème ;
- 1.000€ (mille euros) hors taxe pour l'équipe finissant 3ème ;
- 900€ (neuf cents euros) hors taxe pour l'équipe finissant 4ème ;
- 750€ (sept cent cinquante euros) hors taxe pour l'équipe finissant 5ème ;
- 550€ (cinq cent cinquante euros) hors taxe pour l'équipe finissant 6ème ;
- 450€ (quatre cent cinquante euros) hors taxe pour l'équipe finissant 7ème ;
- 350€ (trois cent cinquante euros) hors taxe pour l'équipe finissant 8ème ;

Finale Physique

Le reste du cash prize est réparti comme suit :

- 60% hors taxe pour l'équipe finissant 1er ;
- 12% hors taxe pour l'équipe finissant 2eme ;
- 8% hors taxe pour l'équipe finissant 3eme ;
- 6% hors taxe pour l'équipe finissant 4eme ;
- 5% hors taxe pour l'équipe finissant 5eme ;
- 4% hors taxe pour l'équipe finissant 6eme ;
- 3% hors taxe pour l'équipe finissant 7eme ;
- 2% hors taxe pour l'équipe finissant 8eme ;

Chaque qualification (open) a son propre cash prize, suivi de ses finales respectives. Ensuite, la finale physique répartit le reste du cash prize selon les pourcentages indiqués ci-dessus.

Le montant de la dotation sera divisé en plusieurs quotes-parts égales au nombre de joueurs membres de l'équipe.

Le montant de la dotation numéraire sera versé intégralement par l'Organisateur aux joueurs de l'équipe selon les modalités indiquées ci-dessous.

7.2 - Reversement des gains au représentant légal

Dans le cas où le représentant légal est une personne morale alors celui-ci devra émettre une facture d'un montant correspondant à la dotation remportée par l'équipe, majorée de la TVA en vigueur au jour de son émission, le cas échéant. L'Organisateur s'engage à payer la facture

correspondante au plus tard soixante (60) jours à compter de la date d'émission de ladite facture. Les informations nécessaires pour l'établissement de la facture seront communiquées par l'Organisateur au représentant légal par tout moyen et notamment par e-mail.

Dans le cas où le représentant légal est une personne physique, le paiement sera effectué dans les soixante (60) jours à compter de la réception de l'ensemble des informations nécessaires pour effectuer le paiement. Le paiement sera effectué par l'Organisateur conformément aux dispositions légales et réglementaires en vigueur, déduction faite de toutes les taxes et impositions applicables, incluant les éventuelles retenues à la source dans le cas où le représentant légal est domicilié hors de France.

Précision : En cas de victoire d'un mineur de moins de 16 ans, l'argent sera placé sur un compte sous séquestre.

8 - Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, l'Organisateur demande aux participants de jouer de manière paisible, de se respecter mutuellement, de faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté, de respecter les spectateurs, l'Organisateur et les Administrateurs.

En participant au Tournoi, chaque joueur s'engage à respecter les lois et règlements applicables ainsi que les différentes règles de conduite énumérées ci-après. L'Organisateur est seul compétent pour interpréter les règles énumérées au sein du code de conduite.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

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

- Refuser de suivre les instructions de l'Organisateur ou des Administrateurs et nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation à un match
- Adopter un comportement antisportif
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association avec l'Organisateur, ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, de l'Organisateur ou des Administrateurs
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable

- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle (par exemple: un échange privé entre un Organisateur et un participant)
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image de l'Organisateur, des Administrateurs ou des tiers
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Organisateur ou à un Administrateur dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours du Tournoi
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur
- Publier des informations personnelles des autres participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le présent Règlement
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des services
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter le Tournoi
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur le Tournoi
- Manipuler le classement du Tournoi

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

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire. Les participants peuvent informer l'Organisateur de tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

9 - Événement physique

9.1 - Équipement

L'organisateur du tournoi fournit uniquement les moniteurs et les ordinateurs. Les participants doivent apporter leur propre équipement (en particulier : clavier, souris, tapis de souris, pour les matchs du tournoi, écouteurs intra-auriculaires (fournis par l'organisateur si les participants n'en n'ont pas) avec des câbles suffisamment longs, adaptateurs PS2->USB si nécessaire). Nos

machines ne prennent pas en charge les claviers PS2 ! Tout l'équipement des joueurs est soumis à l'approbation de l'administration du tournoi. L'organisateur du tournoi se réserve le droit de refuser l'utilisation de tout équipement et/ou dispositif offrant un avantage compétitif déloyal.

Les périphériques suivants ne sont pas fournis par l'administration du tournoi :

- Souris
- Tapis de souris
- Clavier
- Écouteurs intra-auriculaires sans microphone
- Manette

9.2 - Obligations médiatiques

Si le staff décide qu'un ou plusieurs joueurs doivent participer à des interviews (courtes interviews avant/après match et/ou sessions d'interview plus longues), à une conférence de presse ou à une session d'autographes, de photos ou de vidéos, les joueurs ne peuvent pas refuser et doivent y assister. La plupart des événements auront une journée médiatique obligatoire, où les participants seront photographiés, filmés et interviewés par l'équipe de l'organisateur du tournoi pour la présentation de l'événement. Les participants recevront un planning médiatique à l'avance pour être informés de la nature, de la durée et du planning de toutes les activités de ce type prenant plus de 5 minutes.

9.3 - Matches sur scène

Chaque participant est tenu de jouer ses matchs sur scène. Des exceptions ne peuvent être accordées que si des preuves substantielles (par exemple, un certificat médical) prouvant une incapacité à jouer sur scène sont fournies. L'administration du tournoi se réserve le droit d'interdire au joueur de participer aux matchs du tournoi si cela est justifié par l'état de santé du participant.

9.4 - Zones de jeu

9.4.1 - Nourriture, boissons, tabagisme et comportement

Sauf annonce contraire, il est interdit d'apporter ou de manger de la nourriture dans les zones de jeu. Il est également strictement interdit de fumer. Les joueurs sont autorisés à avoir des boissons, mais uniquement dans des tasses ou bouteilles fournies par l'organisateur du tournoi, et uniquement sous la table, sauf indication contraire. Les bruits excessivement forts et le langage offensant sont interdits. Toute violation peut être sanctionnée par des points de pénalité.

9.4.2 - Téléphones portables, tablettes, montres intelligentes, caméras ou appareils similaires

Les participants ne sont pas autorisés à apporter des appareils électroniques, caméras ou appareils similaires dans la zone du tournoi sauf autorisation préalable de l'administrateur principal. Ces appareils doivent être remis aux officiels du tournoi avant le début du premier

[Règlement en Anglais](#)

match. Les participants ne sont pas autorisés à prendre des photos et/ou à effectuer des enregistrements sur scène et pendant les cérémonies d'ouverture. Les versions papier des documents à des fins tactiques sont également interdites.

9.4.3 - Articles non utilisés

Les articles qui ne sont pas immédiatement nécessaires (par exemple, vêtements non portés, sacs, etc.) doivent être rangés hors de vue, comme indiqué par l'organisateur du tournoi.

9.4.4 - Accès à Internet

L'accès à Internet sur les ordinateurs du tournoi est partiellement restreint pour tous les participants.

9.4.5 - Période d'échauffement

Une période d'échauffement est normalement prévue avant un match en direct, bien que cette période ne soit pas garantie.

9.5 Comportement sur scène

Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder les écrans dans l'arène qui pourraient leur fournir un avantage dans le jeu. Des pénalités seront infligées aux équipes qui ne respectent pas cette règle.

10 - Sanctions disciplinaires

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

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

- avertissement
- perte d'un match (auquel cas, le joueur ou l'équipe remporte 0 point au cours du match)
- disqualification du Tournoi
- suppression des dotations
- bannissement du Tournoi et des futurs tournois.

Les sanctions peuvent être cumulatives.

L'Organisateur peut décider de prononcer une sanction assortie, en tout ou partie, d'un sursis à son exécution. La révocation pure et simple de tout ou partie d'un sursis peut être prononcée à titre de sanction.

Dans le cas où l'Organisateur prononcerait une sanction pour une nouvelle infraction commise, l'Organisateur pourra également décider de révoquer purement et simplement, tout ou partie d'un sursis précédemment ordonné.

Le bénéfice du sursis attaché en tout ou partie à l'une des sanctions prononcées pour des infractions en concours ne met pas obstacle à l'exécution des sanctions de même nature non assorties du sursis.

La sanction assortie d'un sursis est réputée caduque si la personne ou l'équipe concernée n'a pas commis, pendant un délai d'un an à compter de celle-ci, une infraction suivie d'une nouvelle sanction.

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

11 - Sponsors des participants

L'Organisateur tolère l'affichage publicitaire des partenaires ou sponsors du participant sur ses vêtements mais toute autre visibilité pour la promotion d'une marque est interdite pendant toute la durée du Tournoi. Le participant s'engage à ne porter ni aucun signe, ni aucun vêtement présentant un caractère ostentatoire, contraire aux bonnes mœurs ou illicite. Au cours du Tournoi, le participant n'est pas autorisé, par un quelconque moyen, à promouvoir, à diffuser des publicités ou à s'associer avec des entreprises des secteurs ou des produits suivants :

- Produits du tabac, cigarettes, produits de vapotage ou produits similaires
- Boissons alcoolisées (ou boissons sans alcool commercialisées par des marques d'alcool)
- Produits ou services pharmaceutiques (y compris médicaments)
- Services de divertissement pour adultes (y compris pornographie)
- Produits ou services en lien avec l'industrie des armes à feu
- Jeux d'argent ou de hasard (y compris services de paris sportifs, lotteries, fantasy league)
- Propagande politique (y compris campagnes, candidats, partis)
- Toute activité (A) dont le contenu est discriminatoire, harcelant ou autrement haineux ou (B) dont les pratiques sont préjudiciables à l'éditeur du Jeu Vidéo ou qui entraîneraient des critiques publiques à l'encontre de l'éditeur du Jeu Vidéo (tel que déterminé par l'éditeur du Jeu Vidéo)
- Crypto-monnaies, jetons non fongibles (NFT) ou tout autre produit lié à la blockchain
- Tout produit, service ou activité considéré comme préjudiciable aux activités ou à la réputation de l'Organisateur ou de l'éditeur du Jeu Vidéo (piratage, hacks, tricherie, vente de monnaie de jeu ou de compte de jeu, etc)
- Services de numéros surtaxés
- Tout produit ou service illicite.

Lors des phases de qualifications, les participants sont autorisés à afficher leurs sponsors personnels ou les sponsors de leur club en live.

L'équipe autorise l'Organisateur, les sociétés du groupe auquel il appartient, ses affiliés, les partenaires commerciaux et médiatiques du Tournoi, à diffuser toute image (en ce inclus les

vidéos) captée au cours du Tournoi et comprenant les marques, les logos, les visuels, des partenaires de l'équipe et ce pour tous les supports connus ou inconnus à ce jour. L'équipe garantit l'Organisateur contre toute demande, réclamation, recours, requête, action ou instance au titre de la captation et de la diffusion des marques, logos, et visuels des partenaires de l'équipe.

12 - Confidentialité

Au cours du Tournoi, l'Organisateur peut être amené à entretenir des correspondances privées avec un ou plusieurs joueurs. 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.

13 - Droits à l'image

Le participant autorise gracieusement chaque Organisateur, les sociétés du groupe auquel il appartient, ses filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux du Tournoi, ou toute personne agissant pour le compte de l'Organisateur, à capter, enregistrer l'image du participant (en ce inclus la voix, la silhouette, le nom, le pseudonyme), par tous moyens (photographie, vidéo, enregistrement, etc...) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, diffuser, modifier, adapter, traduire, sous-titrer, l'image, le nom, le pseudonyme et/ou la voix du participant, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, sites internet et déclinaisons mobiles, incluant les sites internet de l'Organisateur, les sociétés du groupe auquel il appartient, ses filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux du Tournoi, les réseaux sociaux de ces sociétés, les services offerts par ces sociétés, les chaînes de télévision (en linéaire, par câble ou satellite, internet IPTV ou non-linéaire tels que télévision de rattrapage (catch-up) VOD, SVOD, OOH, divertissement en vol), les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinquante (50) ans. Cette autorisation inclut également les vidéos, les enregistrements ou les images envoyées par le participant à l'Organisateur ainsi que le droit de diffuser toute action réalisée par le participant dans le jeu vidéo (exemple: gameplay).

14 - Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le jeu, le nom des personnages du 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.

15 - 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. L'utilisation du Jeu Vidéo nécessite une connexion à internet. Le participant reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses 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 ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du Jeu Vidéo ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un participant ou à un tiers.

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

La responsabilité de chaque Organisateur est strictement limitée au montant des dotations du Tournoi.

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

Avertissement épilepsie : certaines personnes peuvent avoir des crises d'épilepsie ou une perte de conscience momentanée lors de l'observation de certains types de lumières clignotantes ou de schémas couramment présents dans l'environnement quotidien. Ces personnes peuvent avoir besoin de prendre des précautions spéciales avant d'utiliser le Jeu Vidéo servant de support au Tournoi. Dans le cas où vous présentez des symptômes liés à une condition épileptique (exemple : perte de conscience ou crise épileptique), consultez immédiatement votre médecin avant d'utiliser un jeu vidéo.

Cet événement n'est en aucun cas sponsorisé, approuvé ou administré par, ou associé de quelque manière que ce soit à Epic Games, Inc. Les informations fournies par les joueurs dans le cadre de cet événement sont fournies à l'organisateur de l'événement et non à Epic Games, Inc.

En participant à cet événement, dans la mesure permise par la loi applicable, les joueurs acceptent de libérer et d'exonérer Epic Games, Inc., ses concédants de licence, ses affiliés et leurs employés, dirigeants, administrateurs, agents, contractuels et autres représentants de toutes réclamations, demandes, actions, pertes, responsabilités et dépenses liées à l'événement.

16 - Données à caractère personnel

16.1 - Données collectées

Au moment de son inscription au Tournoi, ZQSD collecte des informations personnelles concernant le joueur, notamment des données relatives à son état-civil et, éventuellement en lien avec le Jeu Vidéo, que le joueur certifie adéquat, exact et pertinent. Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation du Tournoi et sa couverture médiatique (notamment partager les résultats des joueurs sur internet via leurs pseudonymes).

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.

16.2 - Finalités de traitement des données collectées

Les données collectées par ZQSD sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité
- assurer le bon déroulement du Tournoi
- partager les performances des participants sur internet, les réseaux sociaux, auprès des médias (notamment TV, internet)
- réaliser des statistiques
- traiter les sanctions disciplinaires
- envoyer les dotations.

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

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

16.3 - Conservation des données collectées

Les données collectées par ZQSD sont conservées pour une durée d'un (1) an à compter de la fin du dernier tournoi auquel le joueur s'est inscrit ou de sa dernière participation à un tournoi organisé par ZQSD. Les données peuvent être conservées pour une durée plus longue correspondant à la durée pour laquelle une sanction disciplinaire a été infligée. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires est conservée pour une période d'un an à l'issue de la fin ou du retrait de la sanction.

En outre, ZQSD se réserve le droit de conserver les pseudonymes utilisés par les joueurs au cours des tournois pour une durée de cinquante (50) ans afin de préserver l'intégrité de ces résultats.

Tout joueur souhaitant s'opposer à la conservation de son pseudonyme peut demander sa suppression en contactant ZQSD à tout moment.

16.4 - Destinataire des données

Les données sont partagées aux services utilisés par l'Organisateur pour l'organisation du Tournoi. Le joueur est par ailleurs informé que les données collectées au cours du Tournoi sont susceptibles d'être partagées à des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de

traitement précitées notamment l'organisation matérielle du Tournoi et pour en assurer la bonne exposition médiatique, ou pour remplir des obligations légales, réglementaires.

Dans le cas où des données seraient susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, chaque 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 chaque Organisateur et que des mesures de sécurité appropriées aient été prises.

Certaines données sont collectées et traitées par Discord lors de l'inscription et de l'utilisation de leurs services. La politique de confidentialité de Discord est disponible à cette adresse : <https://discord.com/privacy>.

16.5 - Droit des personnes concernées par le traitement

Le participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer, et à la limitation du traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Le participant dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort. Le participant peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes : dpo@zqsd-team.gg

16.6 - Délégué à la protection des données

ZQSD a nommé un délégué à la protection des données en charge d'assister le responsable de traitement dans le respect du Règlement européen. Pour toutes questions relatives à la protection des données personnelles, nous mettons à votre disposition une adresse de contact : dpo@zqsd-team.gg.

17 - 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.