

Règlement EVA League 2 2023

1. Généralités

La société EVA (smartVR Studio), inscrite au R.C.S. de Bobigny sous le numéro 834 704 447, dont le siège social est au 12 rue Voltaire, 93100 Montreuil, France (ci-après "**EVA**" ou "**Organisateurs**"), une ligue compétitive se déroulant d'avril 2023 à décembre 2023 (ci-après, "**EVA League 2**") sur le jeu vidéo EVA (via le mode After-H) (ci-après, le "**Jeu Vidéo**").

Ce règlement de tournoi (le "**Règlement**") a pour objet de définir l'ensemble des règles de l'EVA League 2, 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 à l'EVA League 2. En vous inscrivant ou en participant à l'EVA League 2, vous acceptez l'ensemble des stipulations du Règlement.

Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra d'augmenter les chances de remporter l'EVA League 2. Les chances de remporter l'EVA League 2 reposent exclusivement sur l'adresse, le talent et les compétences individuelles de chaque participant et de son équipe.

2. Conditions d'éligibilité générales

Les joueurs souhaitant participer à l'EVA League 2 doivent respecter les conditions d'éligibilité indiquées ci-après. Les Organisateurs se réservent le droit, à leur seule discrétion, de vérifier les conditions d'éligibilité des participants par tout moyen raisonnable et ce, à toute étape de l'EVA League 2.

2.1. Conditions de résidence

La participation au Tournoi est ouverte à toute personne physique dont la résidence principale est située en France métropolitaine ou en Belgique.

2.2. Conditions d'âge

Pour valider leur participation au Tournoi, les participants doivent être âgés d'au moins 12 ans à compter de la date de début de leur premier match à jouer.

Pour valider leur participation au Tournoi, les participants mineurs (âgés de moins de 18 ans) doivent fournir aux Organisateurs une autorisation parentale dûment complétée et signée par leurs représentants légaux. Les participants mineurs doivent envoyer cette autorisation parentale aux Organisateurs, accompagnée de documents officiels attestant l'identité des représentants légaux et du participant mineur.

Un exemple d'autorisation parentale est disponible à cette adresse : [\[https://docs.google.com/document/d/1tphV-dT2MiKm8_i37i65Rff48ycASKt--2eyDdCLs-4/edit?usp=share_link\]](https://docs.google.com/document/d/1tphV-dT2MiKm8_i37i65Rff48ycASKt--2eyDdCLs-4/edit?usp=share_link)

Les participants mineurs doivent envoyer cette autorisation parentale aux Organisateurs à l'adresse suivante : contact@eva.gg.

2.3. Frais d'admission

2.3.1. Tarifs

Pour participer à l'EVA League 2, les équipes devront payer à EVA un montant de deux cents quarante euros toutes taxes comprises (200 € HT, soit 240€ TTC) par tournoi, soit 50 € HT (60€ TTC) par joueur pour une équipe de 4 joueurs.

Les équipes dont les membres sont BATTLE PASS PIONNIER, PLUS ou ULTRA au moment de l'inscription bénéficient d'une remise de 90% et donc devront s'acquitter d'un montant de vingt quatre euros toutes taxes comprises (20€ HT, soit 24€ TTC) par équipe par tournoi. La réduction est appliquée seulement aux joueurs abonnés BATTLE PASS de l'équipe, si certains ne sont pas abonnés ils devront payer la totalité des frais d'inscription.

Ces tarifs comprennent uniquement l'accès à la salle sans surcoût supplémentaire pour jouer les matchs de l'EVA League 2.

Tous les autres frais restent à la charge exclusive des joueurs, comme par exemple, les consommations des participants dans les salles EVA, les frais de déplacements et d'hébergement des joueurs, etc.

Les participants sont informés que les Organisateurs peuvent décider, à tout moment, que certains matchs de l'EVA League 2 soient joués dans un lieu spécifique. Dans ce cas, les Organisateurs en informeront les participants dans un délai raisonnable pour leur permettre de préparer leur voyage. Tous les frais liés au voyage, tels que les frais de déplacement, d'hébergement, de restauration seront à la charge exclusive des participants. Les joueurs mineurs devront également être accompagnés par un adulte.

2.3.2. Modalités de paiement

Pour les équipes participant à l'EVA League 2, le paiement sera effectué directement auprès d'EVA.

Les équipes participant à la Ligue seront contactées par EVA pour régler les modalités de paiement en utilisant le moyen de paiement fourni par SELLSY ou par tout autre moyen validé conjointement par EVA et l'équipe concernée.

2.4. Composition des équipes

Les équipes sont composées de 4 ou 5 joueurs (un capitaine, 3 autres joueurs et éventuellement 1 remplaçant). Dès qu'une équipe a participé à un match, l'équipe n'est plus autorisée à modifier sa composition d'équipe sans obtenir l'autorisation préalable des Organisateurs et de justifier le changement. Toute demande de modification de la composition d'équipe sans motif valable pourra être refusée par les Organisateurs. Tout remplacement de joueurs nécessite donc l'autorisation des Organisateurs.

Les équipes pourront effectuer des modifications de la composition de leur équipe uniquement entre le 28/07/2023 et le 31/08/2023. Un joueur qui n'est pas à l'origine dans leur équipe pourra les rejoindre à la condition que ce joueur n'a pas joué en EVA League 1 (il faut également que les 2 équipes soient d'accord pour le "transfert" du joueur si ce joueur fait déjà partie d'une équipe). Les équipes ont le devoir de notifier les organisateurs afin de valider cette modification.

2.5. Nom des équipes et des participants.

Le nom, le logo, ou tout élément officiel représentant l'équipe ou 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 chaque Organisateur, des partenaires de l'EVA League 2, et plus généralement tout élément contraire à l'éthique, aux valeurs sportives, ou répréhensible par une disposition législative ou réglementaire en vigueur.

Le nom de l'équipe peut être modifié par le capitaine de l'équipe sous réserve d'en notifier les Organismes dans un délai raisonnable. Les Organismes pourront néanmoins refuser toute demande de modification abusive et/ou répétée.

Les participants doivent conserver le même identifiant (pseudonyme) pendant toute la durée de l'EVA League 2. Tout changement d'identifiant non autorisé par les Organismes peut entraîner une sanction disciplinaire et le cas échéant, la disqualification de l'EVA League 2.

2.6. Présence physique des participants

Compte tenu du caractère particulier du Jeu Vidéo (en réalité virtuelle avec un équipement spécifique), les participants devront être physiquement présents dans la salle EVA accueillant le tournoi EVA League 2 pour participer à chaque match de l'EVA League 2.

A ce jour le premier tournoi de l'EVA League 2 aura lieu à la salle EVA Les Mureaux. Le lieu des 3 autres tournois sera communiqué ultérieurement dans un délai raisonnable;

2.7. Comptes nécessaires

Pour participer à l'EVA League 2, les participants doivent posséder un compte TOORNAMENT (<https://www.toornament.com/>), un compte DISCORD (<https://discordapp.com/>) afin de participer à l'EVA League 2.

2.8. Situation sanitaire

En cas d'évolution de la réglementation relative à la situation sanitaire, EVA se réserve le droit de modifier ou d'adapter son dispositif d'accueil pour accéder aux salles permettant de participer à l'EVA League 2 et le cas échéant, subordonner l'accès à la présentation d'un pass sanitaire ou vaccinal valide, au port du masque, etc.

2.9. Restrictions

Les Organismes se réservent le droit de refuser la participation à l'EVA League 2 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'un des Organismes ou par tout autre organisateur au cours d'un autre tournoi.

2.10. 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 à l'EVA League 2 (visas, permis de travail, autorisations gouvernementales, etc). Les Organismes ne sauraient être tenus responsables en cas de non-respect par une équipe ou un joueur des obligations légales et réglementaires applicables.

3.Format de l'EVA League 2

3.1. Généralités

Le format de l'EVA League 2 se compose de 4 tournois (Ligue), disputés dans 4 salles EVA différentes, qui permet de d'établir un classement suivies d'une Phase Finale (également appelée "Uo & Down"). Le détail et les modalités de participation à chacune de ces phases sont indiquées ci-après.

Les dates et horaires des matchs de l'EVA League 2 seront annoncées aux participants dans un délai raisonnable et seront indiquées sur le site internet officiel de l'EVA League, sur la page TOORNAMENT de l'EVA League 2, ou sur tout autre site internet indiqué par les Organisateurs.

D'une manière générale, pour tous les matchs de l'EVA League 2, les joueurs doivent être présents dans la salle EVA du tournoi au moins trente (30) minutes avant le début du tournoi afin de préparer le matériel et l'équipement. Les joueurs devront avoir fini de s'équiper avec le matériel mis à disposition par la salle EVA au moins quinze (15) minutes avant le début de leur match. Tout retard pourra entraîner le forfait ou la disqualification de l'équipe concernée.

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte de manche par tranche de 10 minutes de retard. Cet effet est cumulable. Si une équipe accumule 20 minutes de retard, elle perd donc 2 manches.

3.1.1.Ligue

Équipes éligibles. Toute équipe est autorisée à participer à la Ligue et à n'importe quel tournoi la composant. Pour valider leur participation de manière définitive, toutes ces équipes doivent s'acquitter auprès de EVA du paiement indiqué à l'article 2.3.

Calendrier. Entre le 16 avril 2023 et le 15 décembre 2023. Les dates et horaires exacts des matchs seront communiqués dans un délai raisonnable aux équipes inscrites.

Format de la Ligue :

- 4 tournois rapportant le même nombre de points
- Ordre des rencontres déterminés par les Organisateurs
- Matchs joués en 4 contre 4
- Matchs joués en Best-of 1 (BO1) c'est à dire en une manche gagnante ou en Best-of 3 (BO3) c'est à dire en deux manches gagnantes ou Best-of 5 (BO5) c'est à dire en trois manches gagnantes.
- Les 2 meilleures équipes à l'issue de la phase "Ligue" sont qualifiées pour les Up & Down

Répartition des points par tournoi:

- À l'issue d'un tournoi :
 - 1er : 800 pts
 - 2ème : 500 pts
 - 3ème : 300 pts
 - 4ème : 200 pts

- 5-8ème : 100 pts

À l'issue de l'ensemble des tournois, un classement définitif est établi en fonction du nombre de points total obtenus à l'issue des tournois.

Critères de départage en cas d'égalité :

En cas d'égalité entre au moins deux équipes, les critères de départage suivants s'appliquent successivement pour déterminer le classement des équipes à égalité :

1. le plus grand nombre de points obtenus pour les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité (« head-to-head »)
2. le plus grand nombre de manches remportées pour les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité
3. la différence de manches (manches remportées moins manches perdues) après tous les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité
4. la plus grande moyenne de score cumulé par tous les joueurs de chaque équipe dans toutes les manches disputées uniquement entre les équipes à égalité
5. la rapidité moyenne des rencontres pour les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité
6. la plus grande moyenne de score cumulé par tous les joueurs de chaque équipe dans toutes les manches disputées entre toutes les équipes ayant participé à la Ligue
7. la rapidité moyenne des rencontres pour les matchs disputés entre toutes les équipes ayant participé à la Ligue

Il est entendu que pour chaque critère de départage utilisé, seules les équipes encore à égalité sont prises en considération pour le calcul du prochain critère de départage.

Dans le cas où au moins deux équipes seraient encore à égalité à l'issue des différents critères de départage, un match ou un tournoi de départage sera organisé. Les équipes seront informées du format et des dates ultérieurement par les Organisateurs.

Équipes qualifiées. Les équipes ayant terminé à la 1ère et la 2e place de la Ligue sont qualifiées pour la Phase Finale (Up & Down). Dans le cas où une équipe qualifiée à la Phase Finale ne pourrait pas participer à la Phase Finale pour quelque raison que ce soit, les Organisateurs auront la faculté, sans obligation d'aucune sorte, d'attribuer la place qualificative pour la Phase Finale à l'équipe suivante au classement ou à toute autre équipe de leur choix.

3.2. Phase Finale (Up & Down).

Équipes éligibles. Seules les 2 (2) équipes qualifiées via la Ligue sont autorisées à participer à la Phase Finale, en plus des deux (2) équipes ayant terminées à la 5e et 6e place de l'EVA League.

Calendrier. Entre le 15 Novembre 2023 et le 15 Janvier 2024. Les dates et horaires exacts des matchs seront communiqués dans un délai raisonnable aux équipes éligibles.

Format de la Phase Finale :

- les 4 équipes éligibles sont réparties dans l'arbre du tournoi
- Série en élimination directe
- Placement (seeding) des équipes par les Organisateurs en fonction de leur classement final au cours de la Ligue
- Matchs joués en 4 contre 4
- Matchs joués en Best-of 5 (BO5) c'est-à-dire en trois manches gagnantes
- Petite finale & finale non jouées

4.Inscriptions

Le capitaine de chaque équipe est responsable de l'inscription des joueurs de son équipe dans l'EVA League sur TOORNAMENT (<https://www.toornament.com/>) et des informations de chaque joueur de son équipe, qu'il certifie exactes et complètes.

Les informations suivantes sont demandés au cours de l'inscription :

- Nom d'équipe
- Pseudonyme du capitaine
- Pseudonyme (identique à celui du jeu) de chaque joueur
- Pays de résidence de chaque joueur
- Pseudonyme Discord de chaque joueur
- Adresse e-mail de chaque joueur
- Âge de chaque joueur.

Le capitaine doit inscrire l'ensemble des joueurs de son équipe.

Les Organisateurs se réservent le droit de vérifier, par tout moyen nécessaire, l'authenticité des informations fournies à propos des joueurs afin de valider leur participation à l'EVA League, notamment leur âge, leur identité.

Le nombre d'équipes pouvant s'inscrire étant limité, les demandes d'inscription seront acceptées suivant les conditions suivantes :

- 2 slots réservés pour des équipes de la salle accueillant le tournoi (le choix des 2 équipes est à la discrétion de la salle).
- 8 slots réservés aux équipes ayant terminé dans le top 8 du précédent tournoi EL2.
- Les derniers slots (pouvant être supérieur à 6 si toutes les équipes du top 8 du tournoi précédent ne s'inscrivent pas) seront attribués de manière aléatoire par un tirage au sort entre les équipes inscrites.

L'inscription deviendra définitive uniquement lorsque le paiement indiqué à l'article 2.3 sera effectué auprès d'EVA.

Dans le cas où un joueur fournit des informations inexactes, les Organisateurs peuvent demander au joueur soit de modifier les informations fournies, soit de disqualifier le joueur et ainsi d'annuler sa participation au tournoi pour non conformité aux conditions d'éligibilité. L'équipe à laquelle appartient le

joueur disqualifié doit inscrire un nouveau joueur avant la date de clôture des inscriptions pour l'EVA League 2.

5. Déroulement des matchs

5.1. Paramètres de jeu

Les matchs de l'EVA League sont joués dans les salles EVA via After-H Battle Arena.

EVA se réserve le droit de mettre à jour le Jeu Vidéo pendant toute la durée de l'EVA League 2. Les matchs seront joués sous la version du Jeu Vidéo indiquée par EVA.

- Mode Domination de After-H Battle Arena
- Timer des cartes : 10 minutes maximum
- Conditions de victoire : score 100% ou plus grand score à l'issue des 10 minutes (overtime de 5 minutes en cas d'égalité au bout des 10 minutes)

5.2. Sélection des cartes

5.2.1. Cartes éligibles

Les cartes pouvant être choisies au cours de l'EVA League 2 sont les suivantes :

- Ceres
- Silva
- Artefact
- Polaris
- Helios Station
- The Cliff
- Atlantis

Les Organisateurs se réservent la possibilité de modifier les cartes indiquées ci-dessus à tout moment, sous réserve d'en informer les participants avant le début de leur match.

5.2.2. Choix des cartes

La procédure de sélection des cartes pour le premier match sera effectuée au plus tard la veille du début d'un match sous la supervision d'un Administrateur.

La phase de veto et la sélection des cartes d'un match en BO1 se déroule de la manière suivante :

Un pil ou face est mis en place, le vainqueur de ce dernier pourra choisir le side ou la map, l'autre équipe choisira la map ou le side en fonction du choix de la première équipe.

La phase de veto et la sélection des cartes d'un match en BO3/BO5 se déroule de la manière suivante :

1. l'équipe Home sélectionne choisit son côté (side) de départ pour toutes les parties (ce choix est effectué avant la sélection des cartes)
2. l'équipe Away sélectionne la carte de la partie 1
3. l'équipe Home sélectionne la carte de la partie 2
4. l'équipe Away sélectionne la carte de la partie 3
5. l'équipe Home sélectionne la carte de la partie 4 (BO5 uniquement)

6. l'équipe Away sélectionne la carte de la partie 5 (BO5 uniquement)

Qualification des équipes Home & Away :

- **Au cours de l'Etape de Qualification :**

L'équipe considérée comme "Home" pour le match concerné est déterminée aléatoirement par un procédé de type "lancer de pièce" (toss coin). L'autre équipe est donc considérée comme l'équipe "Away".

- **Au cours de la Ligue :**

L'équipe située à gauche sur la fiche de match TOORNAMENT est considérée comme l'équipe "Home". L'autre équipe est donc considérée comme l'équipe "Away".

- **Au cours de la Phase Finale :**

L'équipe ayant le plus haut "seed" est considérée comme l'équipe "Home". L'autre équipe est donc considérée comme l'équipe "Away".

5.3. Personnalisation des avatars.

Les 8 joueurs de la partie doivent tous utiliser le même opérateur/personnage pour leurs matchs. Les 4 joueurs de la même équipe doivent tous utiliser les mêmes objets de personnalisation (skin) pour leurs matchs qui diffèrent de ceux de l'équipe adverse. En cas de désaccord sur le choix des objets de personnalisation des deux équipes s'affrontant lors d'un match, alors l'Administrateur décidera à sa discrétion du choix pour chaque équipe.

Les Hommes doivent sélectionner le personnage masculin du jeu et les Femmes le personnage féminin du jeu.

Toute décision prise par les Organisateurs sur l'interdiction d'un objet de personnalisation sera communiquée aux équipes dans les plus brefs délais.

5.4. Résultats des matchs.

À l'issue de chaque match, l'Administrateur entre le résultat du match sur TOORNAMENT.

Chaque équipe peut contacter les Organisateurs pour contester le résultat d'un match dans les 10 minutes suivant la fin d'un match.

Dans le cas où une équipe dépose une réclamation à propos du résultat d'un match, les Organisateurs peuvent demander aux équipes concernées d'envoyer des preuves comme des enregistrements vidéos pour traiter la réclamation.

Les Organisateurs peuvent, en fonction des éléments soumis par les équipes concernées, soit classer sans suite la réclamation, soit valider la réclamation et prendre toute décision utile à ce sujet.

5.5. Comportements de jeux interdits

5.5.1. Déplacements.

Pour éviter les chocs entre joueurs, il est interdit de courir pendant les matchs de l'EVA League. Il est cependant autorisé de trotter.

Les joueurs également veiller à ne pas avoir de comportement dangereux, par exemple :

- courir
- se retourner brusquement et partir dans la direction opposée sans avoir vérifié qu'une personne était derrière
- reculer sans se retourner et sans vérifier qu'une personne était derrière
- ne pas éviter ou bloquer les joueurs encore en vie quand on est mort
- effectuer des glissades

Les joueurs ne respectant pas cette règle pourront être sanctionnés de la manière suivante en fonction de la gravité et/ou de la répétition de comportements dangereux :

- kill automatique par l'Administrateur et retour au spawn
- exclusion temporaire et obligation de rester au spawn pour une durée déterminée par l'arbitre
- exclusion définitive de la partie

Les Organismes et les Administrateurs peuvent également prendre toute décision pour suspendre immédiatement un comportement dangereux (y compris exclure un participant).

Les décisions prises par les Organismes et les Administrateurs à propos du comportement d'un joueur ne sont pas susceptibles de recours. L'interprétation d'un comportement dangereux est à leur seule appréciation.

5.5.2. Téléporteurs.

Les joueurs ont l'interdiction de rester plus de 6 secondes dans un téléporteur qu'il vient d'utiliser. Au-delà de ce temps, le joueur sera sanctionné par une pénalité (kill automatique par l'Administrateur) voire une sanction plus importante en cas de récidive, à la discrétion de l'administrateur.

5.5.3. Interdiction des bugs/glitches ou autres avantages indus.

Les joueurs ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitches 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.

5.6. Lancement des matchs.

Par défaut, la personne qui crée la partie doit être un administrateur, un observateur ou un commentateur. Les Organismes peuvent désigner une autre personne pour créer la partie. Néanmoins, les joueurs participant à l'EVA League 2 ont l'interdiction de créer eux-mêmes les parties sans l'accord des Organismes et doivent suivre les instructions des Administrateurs pour rejoindre les parties de l'EVA League 2.

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

5.7. Déconnexions et pauses.

5.7.1.Pauses

Les joueurs ne sont pas autorisés à mettre le jeu en pause après le lancement du match, sauf dans le cas où un joueur du match serait en danger ou qu'il y aurait un problème technique ou un risque pour sa sécurité (par exemple : maladie, malaise, blessure) et sous réserve de respecter les conditions suivantes:

- la pause ne doit pas excéder 5 minutes sauf si l'Administrateur autorise une pause plus longue
- la pause pour un problème technique n'est pas autorisée lorsqu'une équipe a atteint 95% du score de domination.

Dans le cas où un joueur ne serait pas apte à reprendre la partie en cours alors son équipe aura le choix entre continuer le match en jouant à trois contre quatre ou en déclarant forfait.

Dans tous les cas, chaque équipe est limitée à demander un maximum de 3 pauses par best-of.

Dans le cas où l'Administrateur déciderait qu'un événement indépendant de la volonté des joueurs empêcherait totalement la reprise du match, alors le match sera reporté à une date ultérieure avec la règle suivante :

- la partie sera relancée de zéro si le score des deux équipes est inférieur à 50%
- la partie sera relancée en reprenant les scores précédant l'incident si une des équipes possède un score supérieur ou égal à 50%.

L'utilisation de la pause par un joueur sans raison valable est passible d'une sanction envers le joueur et/ou son équipe.

Les Organisateurs et les Administrateurs peuvent demander la pause du match à tout moment.

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.

5.7.2.Déconnexions et autres problèmes techniques similaires.

5.7.2.1.Déconnexions involontaires ou problème technique d'un joueur

Si un joueur est déconnecté involontairement de la partie, le match sera mis en pause le temps que le joueur puisse revenir dans la partie. Le match sera alors relancé dans les conditions identiques précédant l'incident.

5.7.2.2.Déconnexions générales

Si une partie est interrompue et que tous les joueurs sont déconnectés de la partie :

- la partie sera relancée de zéro si le score des deux équipes est inférieur à 50%
- la partie sera relancée en reprenant les scores précédant l'incident si une des équipes possède un score supérieur ou égal à 50%.

5.7.2.3.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.

Les Organisateurs décident, à leur seule discrétion, si le match a été volontairement ou involontairement interrompu.

5.8. Enregistrement et diffusion des matchs.

Seuls les Organisateurs sont autorisés à enregistrer et à diffuser les contenus en lien avec l'EVA League 2, dans le monde entier, sur internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication, connu ou inconnu. Les participants ne sont donc pas autorisés à enregistrer ou à diffuser les matchs sans obtenir au préalable l'accord écrit des Organisateurs.

5.9. 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 et l'équipe adverse sera considérée automatiquement comme ayant remporté le match concerné.

5.10. Matériel mis à disposition par les Organisateurs

Pour participer aux matchs, EVA met temporairement à la disposition des participants du mobilier ainsi que différents équipements et matériels informatiques incluant notamment des casques de réalité virtuelle, des ordinateurs, des périphériques informatiques, etc. Les joueurs devront utiliser les matériels fournis par EVA. Le refus d'utiliser les périphériques et matériels désignés par EVA est susceptible d'entraîner la disqualification du participant.

Chaque participant demeure pleinement responsable du matériel mis à sa disposition et s'engage à l'utiliser de manière paisible et à éviter toute utilisation non conforme pouvant provoquer un quelconque dommage direct ou indirect.

5.11. Consommation sur place - hygiène - règlement intérieur

La consommation de nourriture ou de boisson est strictement interdite dans les zones de jeu. Les Organisateurs peuvent tolérer la consommation de boissons non alcoolisées ou de nourriture dans la salle EVA, en dehors de la zone de jeu.

La salle EVA étant un lieu commun, le participant s'engage à garder la zone de jeu propre et le cas échéant, à nettoyer ses déchets et à les jeter à la poubelle.

En outre, les participants s'engagent à respecter le règlement intérieur de la salle EVA dans laquelle ils jouent leurs matchs.

5.12. Réponses aux interviews

Les Organisateurs et les participants s'engagent mutuellement à faire leurs meilleurs efforts afin d'assurer le bon déroulement de l'EVA League 2 et notamment son exposition médiatique. Les participants s'engagent à répondre aux interviews des journalistes et à participer aux éventuelles séances de dédicace définies par les Organisateurs.

6. Administrateurs de l'EVA League

Les Organisateurs désignent des administrateurs en charge de la gestion de l'EVA League (les "Administrateurs").

Les Organisateurs et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement de l'EVA League 2, 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, des Organisateurs, des Administrateurs, ou des tiers en général. Les décisions prises par les Organisateurs ou par les Administrateurs au cours de l'EVA League 2 sont immédiatement applicables et s'imposent aux participants.

7.Modification des règles

Les Organisateurs se réservent 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.

Les Organisateurs s'engagent 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 de l'EVA League 2 ou en cas de changement d'horaires des matchs.

8.Dotations

8.1.Montant des dotations

Les équipes sont susceptibles de remporter cinq mille six cents euros (5.600€) de dotations au cours de l'EVA League 2, réparties de la manière suivante :

- 4 tournois avec 1.400€ en jeu à chaque tournoi, répartition des dotations pour les tournois :
- 800€ (huit cents euros) hors taxe pour l'équipe finissant 1ère
- 400€ (quatre cents euros) hors taxe pour l'équipe finissant 2ème
- 200€ (deux cents euros) hors taxe pour l'équipe finissant 3ème.

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 EVA aux joueurs de l'équipe selon les modalités indiquées ci-dessous.

Toute question, commentaire ou réclamation concernant les dotations doivent être adressées à EVA directement.

8.2.Désignation d'un représentant légal de l'équipe

Les joueurs d'une équipe, âgés d'au moins 16 ans, et ayant remporté une dotation numéraire doivent désigner unanimement un seul et même représentant légal.

Le représentant légal de l'équipe peut être une personne physique ou morale. Le représentant légal aura la responsabilité de redistribuer les quotes-parts dues aux joueurs de l'équipe âgés d'au moins 16 ans.

EVA prendra contact avec le représentant légal de l'équipe pour discuter des modalités relatives au paiement de la dotation. EVA décline toute responsabilité en cas de non redistribution de la dotation numéraire par le représentant légal de l'équipe.

8.3.Reversement des gains au représentant légal de l'équipe

Les quotes-parts correspondantes aux gains des joueurs âgés d'au moins 16 ans seront versées intégralement au représentant légal désigné unanimement par les joueurs de l'équipe âgés d'au moins 16 ans.

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. EVA 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 EVA 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 EVA 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.

8.4.Reversement des gains remportés par des participants mineurs

Pour les joueurs âgés de moins de 16 ans et ayant remporté une dotation numéraire, EVA versera le gain directement auprès de la Caisse des Dépôts et Consignations (article R. 321-45 du code de la sécurité intérieure), déduction faite de toutes les taxes et impositions applicables, incluant les éventuelles retenues à la source.

9.Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, les Organisateurs demandent 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, les Organisateurs et les Administrateurs.

En participant à l'EVA League 2, chaque joueur s'engage à respecter les lois et règlements applicables ainsi que les différentes règles de conduite énumérées ci-après. Les Organisateurs sont seuls compétents 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.

Les Organisateurs se réservent 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 des Organisateurs ou des Administrateurs et nécessaires pour le bon déroulement de l'EVA League 2
- 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 aux Organisateurs, 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, des Organisateurs 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 des Organisateurs, 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 de l'EVA League 2
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par les Organisateurs
- 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 aux Organisateurs 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 l'EVA League 2
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur l'EVA League 2
- Manipuler le classement de l'EVA League 2

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 les Organisateurs de tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec l'EVA League 2.

10.Sanctions disciplinaires

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

Les Organisateurs peuvent 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'une manche
- perte d'un match
- disqualification de l'EVA League 2
- suppression des dotations
- bannissement de l'EVA League 2 et des futurs tournois.

Les sanctions peuvent être cumulatives.

Les Organisateurs peuvent 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, les Organisateurs se réservent 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 de l'EVA League 2 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 à l'EVA League 2.

11.Sponsors des équipes

Les Organisateurs tolèrent 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 de l'EVA League 2. 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 de l'EVA League 2, 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, e-cigarettes
- Boissons alcoolisées
- Produits ou services pharmaceutiques
- Services de divertissement pour adultes (y compris pornographie)
- Produits ou services en lien avec l'industrie des armes à feu
- Jeux d'argent, services de paris, lotteries, fantasy league
- Cryptomonnaies, NFT, blockchain
- Tout produit, service ou activité considéré comme préjudiciable aux activités ou à la réputation des Organisateurs
- Tout produit ou service illicite.

L'équipe autorise les Organismes, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs affiliés, les partenaires commerciaux et médiatiques de l'EVA League 1 et 2, à diffuser toute image (en ce inclus les vidéos) captée au cours de l'EVA League 2 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 les Organismes 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 de l'EVA League 2, les Organismes peuvent être amenés 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 Organisme, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux de l'EVA League 1 et 2, ou toute personne agissant pour le compte des Organismes, 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 déclinés mobiles, incluant les sites internet des Organismes, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux de l'EVA League 1 et 2, 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 aux Organismes 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 de l'EVA League 2 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 à l'EVA League 2 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. Les Organismes ne peuvent 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 de l'EVA League 2.

Les Organisateurs ne sauraient être tenus responsables 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 de l'EVA League 2 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 de l'EVA League 2.

Les Organisateurs informent les participants des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, les Organisateurs déclinent 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 à l'EVA League. 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.

16. Données à caractère personnel

16.1. Données collectées.

Au moment de son inscription à l'EVA League 2, EVA 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 de l'EVA League 2 et sa couverture médiatique (notamment partager les résultats des joueurs sur internet via leurs pseudonymes).

Toute inscription à l'EVA League 2 avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription et, le cas échéant, entraîner une sanction disciplinaire à la discrétion des Organisateurs.

16.2. Finalités de traitement des données collectées.

Les données collectées par EVA sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité
- assurer le bon déroulement de l'EVA League 2
- 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 à l'EVA League 2, chaque participant consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation.

Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes des Organisateurs afin de démontrer la bonne exécution de l'EVA League 2 et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au Règlement.

16.3. Conservation des données collectées.

Les données collectées sont conservées par EVA 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 EVA. 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, EVA 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 EVA à tout moment.

16.4. Destinataire des données.

Les données sont partagées aux services utilisés par les Organisateurs pour l'organisation de l'EVA League 2. Le joueur est par ailleurs informé que les données collectées au cours de l'EVA League 2 sont susceptibles d'être partagées à des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation matérielle de l'EVA League 2 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, les Organisateurs garantissent avoir pris les précautions nécessaires de sorte à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions des Organisateurs 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>.

Certaines données sont collectées et traitées par Toornament lors de l'inscription et de l'utilisation de leurs services. La politique de confidentialité de Toornament est disponible à cette adresse : <https://www.toornament.com/fr/privacy-policy>.

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 ou de 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 : tournois@webedia-group.com.

16.6. Délégué à la protection des données.

Webedia 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+tournois\(at\)webedia-group.com](mailto:dpo+tournois(at)webedia-group.com).

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.