

Règlement TFT Series by MGG

Date de dernière modification : 5 avril 2022

Article 1. Généralités

La société Webedia, inscrite au R.C.S. de Nanterre sous le numéro 501 106 520, dont le siège social est sis 2 rue Paul Vaillant Couturier – 92300, Levallois-Perret, France (ci-après **l'Organisateur**), organise un tournoi se déroulant du 6 mai 2022 au 15 juillet 2022 (ci-après, le **Tournoi**) sur le jeu vidéo Teamfight Tactics (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 vous inscrivant ou en participant au Tournoi, vous acceptez l'ensemble des stipulations du Règlement.

Aucun sacrifice financier 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.

Article 2. Conditions d'éligibilité

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.

Des conditions particulières s'appliquent pour participer aux phases de qualifications du Tournoi. Elles sont décrites dans la section "Format du Tournoi".

2.1. Conditions de résidence

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

Dans certaines conditions, des exceptions peuvent être accordées par les organisateurs.

2.2. Conditions d'âge et Participants mineurs

Les joueurs doivent être âgés d'au moins 16 ans à compter de la date de début du Tournoi.

Pour valider leur participation au Tournoi, les participants mineurs doivent fournir à l'Organisateur une autorisation parentale dûment complétée et signée par leurs représentants légaux. Les participants mineurs doivent envoyer cette autorisation parentale à l'Organisateur, accompagnée de documents officiels attestant l'identité des représentants légaux et du participant mineur.

Un exemple d'autorisation parentale est disponible sur le site d'inscription au tournoi.

Les participants mineurs doivent envoyer cette autorisation parentale à l'Organisateur à l'adresse suivante : tournois@webedia-gaming.com.

2.3. Nom des participants

Le nom, le logo, ou tout élément officiel utilisé par le joueur 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, de l'éditeur du Jeu Vidéo 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 in-game) 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.

2.4. Matériel nécessaire

Pour participer au Tournoi, les participants doivent également posséder un compte valide du Jeu Vidéo sur PC, un compte Discord (<https://discordapp.com/>), 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 équipée 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.

2.5. 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

2.6. Pass sanitaire ou vaccinal

Les joueurs participant aux phases requérant la présence physique du participant seront éventuellement amenés à présenter à l'Organisateur un pass sanitaire ou vaccinal valide dans le cas où la présentation de l'un de ces documents serait rendu obligatoire en vertu de la réglementation en vigueur.

Article 3. Format du Tournoi

Le format de Tournoi se compose de (i) Qualifications en Ligne suivies d'une (ii) Phase Finale, selon les modalités indiquées ci-après.

3.1. Qualifications en Ligne

Conditions d'éligibilité particulière et sélection des joueurs. Les joueurs souhaitant participer au Tournoi doivent participer au sein du classement TFT du serveur EUW. Les 24 meilleurs joueurs de ce classement chaque mercredi à 23h59 seront sélectionnés pour participer à la phase de qualification du vendredi, sous réserve de respecter les conditions d'éligibilité indiquées ci-dessus. En cas de départage, le meilleur joueur avec le meilleur score moyen sur les 20 dernières parties du classement du serveur EUW sera sélectionné (s'il y a encore égalité entre les joueurs, celui qui aura réalisé le plus grand nombre de top1 sur les 20 dernières games sera sélectionné et à défaut (puis nombre de top2, top3 etc...

top8), si l'égalité demeure, l'Organisateur décidera en toute discrétion du départage selon les critères de son choix). Les 6 premiers joueurs non sélectionnés forment une liste d'attente en cas de désistement.

Dates et horaires des qualifications en ligne. Les six (6) Qualifications en Ligne se déroulent aux dates suivantes :

- #1 : 6 mai 2022
- #2 : 13 mai 2022
- #3 : 20 mai 2022
- #4 : 12 juin 2022
- #5 : 24 juin 2022
- #6 : 1er juillet 2022

Sauf indication contraire sur le serveur Discord du Tournoi, chaque Qualification en Ligne commence à partir de 18h.

Les Qualifications en Ligne sont exclusivement jouées sur Internet.

Check-in. Sauf indication contraire sur le serveur Discord du Tournoi, les joueurs participant à une Qualification en Ligne doivent check-in entre 17h15 et 17h50. Si le check-in n'est pas effectué, le joueur ne pourra pas participer à la Qualification en Ligne concernée.

Placement des joueurs et format. Lors de chaque Qualification en Ligne, les joueurs sont répartis aléatoirement par l'Organisateur dans 3 lobby différents (8 joueurs par lobby). Les lobbys sont fait de manière à ce que chaque joueur ne s'affronte pas plus de deux fois.

À l'issue des 4 premières games, les 8 meilleurs joueurs sont qualifiés pour jouer ensemble une 5e partie dans un même lobby.

Points et classement. À l'issue de chaque partie, les joueurs remportant des points calculés de la manière suivante :

- 1er : 8 points
- 2e : 7 points
- 3e : 6 points
- 4e : 5 points
- 5e : 4 points
- 6e : 3 points
- 7e : 2 points
- 8e : 1 point

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

1. Le nombre de Top1, de Top2, de Top3, etc
2. Score à la 5ème partie
3. Le nombre de lps lors de la sélection

En outre, à l'issue de chaque Qualification en Ligne, les 8 meilleurs joueurs remporteront des points MGG ("**MGG Points**"), répartis de la manière suivante :

- 1er : 350 MGG Points

- 2ème : 300 MGG Points
- 3ème : 250 MGG Points
- 4ème : 200 MGG Points
- 5ème : 175 MGG Points
- 6ème : 150 MGG Points
- 7ème : 125 MGG Points
- 8ème : 100 MGG Points

Les MGG Points se cumulent entre les différentes Qualifications en Ligne qui sont organisées.

Joueurs Qualifiés. Les huit (8) joueurs ayant remporté le plus grand nombre de MGG Points cumulés à l'issue de l'ensemble des Qualifications en Ligne seront qualifiés pour participer à la Phase Finale.

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

4. Le plus grand nombre de participation aux différentes Qualifications en Ligne
5. Le plus grand nombre de Qualifications en Ligne remportées
6. Le plus grand nombre de Top2, Top3, etc, Top8
7. La meilleure position lors de la dernière qualification en Ligne, puis l'avant dernière etc..

Les joueurs sont autorisés à participer à l'ensemble des Qualifications en Ligne.

Dans le cas où un joueur ne peut pas participer à la Phase Finale, pour quelque raison que ce soit, l'Organisateur aura la possibilité de remplacer ce joueur par tout autre joueur avec une priorité donnée aux joueurs ayant obtenu le plus grand nombre de MGG Points cumulés à l'issue de l'ensemble des Qualifications en Ligne.

3.2. Phase Finale

Date, horaires et lieux. La Phase Finale requiert la présence physique des joueurs et se déroule le 15 juillet 2022 à l'adresse suivante : Webedia, 2 rue Paul Vaillant Couturier, 92300 Levallois-Perret. Les horaires exacts des matchs sont communiqués par l'Organisateur aux participants au moins 10 jours avant le début du match.

Joueurs éligibles. Seuls les huit (8) joueurs qualifiés via les Qualifications en Lignes sont autorisés à participer aux Phases Finales.

Format. Le format de la Phase Finale sera indiqué ultérieurement par l'Organisateur aux participants au moins 10 jours avant le début de la Phase Finale.

Article 4. Inscriptions

Pour s'inscrire et participer au Tournoi, chaque joueur doit contacter l'Organisateur sur le serveur Discord du Tournoi et remplir les conditions d'éligibilité indiquées au sein du Règlement.

Les informations suivantes sont susceptibles d'être demandées au cours de l'inscription :

- Nom du joueur
- Pseudonyme du joueur
- Pays de résidence du joueur
- Pseudonyme Discord du joueur

- Adresse e-mail du joueur
- Âge du joueur.

L'Organisateur se réserve le droit de vérifier, par tout moyen nécessaire, l'authenticité des informations fournies à propos des joueurs afin de valider leur participation au Tournoi, notamment leur âge, leur identité, la propriété de leur compte de Jeu Vidéo ou de leur compte Toornament.

Le nombre de joueurs pouvant s'inscrire étant limité, les demandes d'inscription seront acceptées dans l'ordre des inscriptions reçues par l'Organisateur ("premier arrivé, premier servi").

Dans le cas où un joueur fournit des informations inexactes, l'Organisateur peut 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.

Article 5. Déroulement des matchs

5.1. Paramètres de jeu

L'ensemble des matchs du Tournoi sont joués selon les paramètres de jeu communiqués sur le serveur Discord utilisé dans le cadre de ce Tournoi.

D'une manière générale, l'Organisateur se réserve le droit de modifier les paramètres de jeu indiqués ci-avant sous réserve d'en avertir les joueurs dans un délai raisonnable, soit au moins 5 jours avant le début du prochain match.

5.2. Création des lobby

Au cours des Qualifications en Ligne, les "lobby leaders" (premier nom sur la poule) créeront les lobbys pendant toute la durée du Tournoi.

5.3. Résultats des matchs / Réclamations

À l'issue de chaque match, les joueurs qui remportent leur partie (et celui arrivant 2ème) doivent immédiatement soumettre sur le serveur Discord du Tournoi une capture d'écran (screenshot) des résultats et en informer l'Organisateur. Il est recommandé de joindre toute preuve utile pour éviter les réclamations éventuelles (notamment captures d'écran, enregistrements vidéo, etc).

Chaque joueur peut contacter l'Organisateur pour contester le résultat d'un match dans les 10 minutes suivant la fin d'un match.

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.

5.4. 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, qu'ils soient spécifiés ou non dans le Règlement.

Dans le cas où l'Organisateur détermine qu'un joueur a volontairement utilisé un bug et/ou un glitch ayant pour effet l'obtention d'un avantage indu, l'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.

5.5. Lancement des matchs

Les joueurs doivent respecter les instructions indiquées sur le serveur Discord du Tournoi pour le lancement des matchs. L'Organisateur peut, à tout moment, indiquer aux joueurs des instructions supplémentaires à respecter pour lancer les matchs. Les joueurs s'engagent à respecter les instructions formulées par l'Organisateur.

5.6. Déconnexions et pauses.

En cas de déconnexion, les règles suivantes s'appliquent :

- Si un match est involontairement interrompu (crash des joueurs, crash du serveur, coupures réseau,...), l'Organisateur pourra, en fonction de la situation et de la pertinence du choix, (i) soit reprendre le match à un état antérieur à l'apparition du problème, (ii) soit démarrer un nouveau match avec les mêmes paramètres de jeu (uniquement en cas de déconnexion involontaire avant la phase 2-1 du jeu), (iii) soit désigner le vainqueur du match (y compris le classement final).
- Si un match est volontairement interrompu, le joueur qui a volontairement effectué la déconnexion sera disqualifié.

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

Toute déconnexion volontaire de la partie (y compris "rage quit") ou forfait ("surrender") peut entraîner la disqualification au Tournoi et donc l'interdiction de participer aux autres Qualifications en Ligne.

5.7. Enregistrement et diffusion des matchs.

Seul l'Organisateur est autorisé à enregistrer et à diffuser le Tournoi, dans le monde entier, sur internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication, connu ou inconnu.

Les participants sont néanmoins autorisés à diffuser en direct sur Internet leurs matchs en POV sous réserve que le logo officiel de la compétition apparaisse sur la chaîne de diffusion du joueur.

L'Organisateur se réserve la possibilité d'ajouter des restrictions supplémentaires pour la diffusion des matchs (par exemple: obligation de diffuser sur une plateforme spécifique, ajouter un délai, etc).

En cas de diffusion du Tournoi par un participant, celui-ci s'engage à respecter les conditions générales d'utilisation ou tout autre document juridique de la plateforme utilisée pour cette diffusion.

5.8. Forfait.

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

Il est strictement interdit d'utiliser la fonctionnalité "se rendre" ("surrender") au cours d'un match du Tournoi. Les joueurs doivent participer jusqu'à la fin dudit match.

Article 6. 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.

Article 7. Modification des règles

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le 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 joueurs, 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.

Article 8. Déplacements

Les joueurs mineurs doivent être accompagnés par leur représentant légal pour participer aux matchs nécessitant la présence physique du joueur mineur.

Les frais de déplacement et de voyage du représentant légal sont à la charge exclusive des participants et le cas échéant, de leur accompagnateur.

Le gagnant et son accompagnateur sont entièrement responsables de leur comportement et l'Organisateur ne saurait être tenue pour responsable d'un dommage direct ou indirect résultant d'un comportement fautif imputable d'un joueur qualifié et/ou de son éventuel accompagnateur (y compris en cas de dommages causés à l'hôtel ou au cours de leur voyage).

Article 9. Dotations

À l'issue de chaque Qualifications en Ligne, le vainqueur de la Qualification en Ligne remporte une dotation numéraire de 200 euros qui sera payée à l'issue du Tournoi.

En sus des dotations numéraires pouvant être remportées au cours des Qualifications en Ligne et sous réserve de la participation effective à la Phase Finale, les joueurs qualifiés et participant à la Phase Finale remporteront des dotations, en fonction de leur classement final et selon la répartition suivante :

- 1er : 2.500 euros
- 2ème : 1.000 euros
- 3ème : 500 euros
- 4ème : 300 euros
- 5ème : 250 euros
- 6ème : 200 euros
- 7ème : 150 euros

- 8ème : 100 euros

Le montant de la dotation numéraire sera versé intégralement par l'Organisateur aux participants éligibles. L'Organisateur prendra contact avec les participants éligibles à l'issue du Tournoi (soit après le 8 juillet 2022) pour les informer des modalités relatives au paiement de la dotation. Le paiement sera effectué dans les 45 jours suivant la réception de l'ensemble des informations nécessaires au versement de la dotation.

Le paiement sera effectué 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.

L'Organisateur se réserve la possibilité de remplacer la dotation annoncée par une dotation équivalente c'est-à-dire de même valeur et de caractéristiques proches si les circonstances l'y obligent.

Article 10. 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 et de respecter les spectateurs, l'Organisateur.

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.

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
- Respecter la licence d'utilisation du Jeu Vidéo ou tout autre document juridique de l'éditeur du Jeu Vidéo
- 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 à 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 entre l'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 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
- Faire la promotion ou s'associer un sponsor ayant une activité illicite ou en lien avec les produits ou les services 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 ;
 - Tout produit ou service illicite.

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.

Article 11. Sanctions disciplinaires applicables

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'une manche
- perte d'un match
- disqualification du tournoi
- suppression des dotations
- bannissement du Tournoi et des futurs tournois.

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.

Article 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.

Article 13. Droit à l'image

Le participant autorise gracieusement l'Organisateur, les sociétés de son groupe respectif, 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 déclinatoires mobiles, incluant les sites internet de l'Organisateur, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs 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).

Article 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.

Article 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. 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 invite les utilisateurs à installer un logiciel de sécurité à jour, notamment anti-virus, anti-malwares, et de prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger ses données des éventuelles attaques informatiques qui pourraient survenir. L'Organisateur ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du Jeu servant de support au Tournoi ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un participant ou à un tiers.

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

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée 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.

Article 16. Données à caractère personnel

16.1. Données collectées.

Au moment de son inscription au Tournoi, Webedia 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 Webedia 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 sont conservées par Webedia 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 Webedia. 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, Webedia 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 Webedia 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, l'Organisateur garantit avoir pris les précautions nécessaires de sorte à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions de l'Organisateur et que des mesures de sécurité appropriées aient été prises.

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 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.

L'Organisateur 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@webedia-group.com.

Article 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.