

RÈGLEMENT DE TOURNOI

VALORANT TOURNAMENT BMW THE 2 GRAN COUPE

Article 1. Généralités

La société Vizeum France, inscrite au R.C.S. de Nanterre sous le numéro 348 633 462, dont le siège social est situé 4 place de Saverne - Courbevoie 92971 Paris La Défense CEDEX (ci-après, "**Vizeum**") a été mandatée par la société BMW, inscrite au R.C.S de Versailles sous le numéro 722.000.965, dont le siège social est sis 5 rue des Hérons, Montigny-le-Bretonneux – CS20750 - 78182 Saint-Quentin-En-Yvelines cedex (ci-après, "**BMW**") pour organiser un tournoi intitulé "Valorant Tournament : BMW THE 2 GRAN COUPE", sur le jeu vidéo Valorant (ci-après, le "**Jeu Vidéo**"), se déroulant du 21 mai 2020 au 29 mai 2020 (ci-après, le "**Tournoi**").

Le Tournoi est joué exclusivement en ligne et nécessite une connexion à Internet.

Vizeum a confié l'organisation du Tournoi à 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 (Webedia est désignée ci-après "**l'Organisateur**").

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, 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 pas 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.

2.1. Conditions de résidence et de nationalité.

La participation au tournoi est ouverte à toute personne physique résidant légalement en France.

2.2. Conditions d'âge.

La participation au tournoi est ouverte à toute personne physique âgée d'au moins 16 ans au 21 mai 2020.

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 à l'adresse suivante : tournois@webedia-group.com, accompagnée de documents officiels attestant l'identité des représentants légaux et du participant mineur.

2.3. Composition des équipes.

Les équipes sont composées de 5 joueurs (un capitaine et 4 autres joueurs) et éventuellement d'un remplaçant. Le remplaçant peut être indiqué au moment de l'inscription, avant le début des qualifications ou avant la phase finale en cas de qualification de l'équipe.

2.4. Nom des équipes.

Le nom, le logo, ou tout élément officiel représentant l'équipe 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.

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

2.5. Conditions supplémentaires.

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.

Vous devez également posséder un compte valide du Jeu Vidéo sur PC, un compte de jeu valide, un compte Toornament (<https://www.toornament.com/>), 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.

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.

Deux (2) Qualifications en Ligne, jouées exclusivement sur Internet, se déroulent aux dates suivantes :

i. **Qualifications en Ligne #1** : les 19 et 20 mai 2020

Le tournoi aura lieu le 19 mai 2020 jusqu'aux demies-finales. Le 20 mai 2020 aura lieu les demies-finales ainsi que la finale diffusées en direct sur la chaine Twitch LeStream : <https://www.twitch.tv/lestream>

ii. **Qualifications en Ligne #2** : les 21 et 22 mai 2020

Le tournoi aura lieu le 21 mai 2020 jusqu'aux demies-finales. Le 22 mai 2020 aura lieu les demies-finales ainsi que la finale diffusées en direct sur la chaine Twitch LeStream : <https://www.twitch.tv/lestream>

Les informations relatives au check-in et au planning horaire sont indiquées sur la page Toornament de chaque Qualification en Ligne. Les joueurs s'engagent à compléter la procédure de check-in avant le début de chaque Qualification en Ligne pour confirmer leur présence.

Arbre de tournoi : série en élimination directe.

Placement dans l'arbre de tournoi : les équipes sont placées dans l'arbre de tournoi de manière aléatoire par l'Organisateur.

Format des matchs : Best-of-1 (BO1), c'est-à-dire en une manche gagnante

Nombre d'équipes par Qualification en Ligne : 62 équipes dont 8 équipes sélectionnées à la discrétion de l'Organisateur. L'Organisateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'augmenter le nombre maximum d'équipes autorisées à s'inscrire à chaque Qualification en Ligne.

Equipes qualifiées par Qualification en Ligne : 1 (seule l'équipe qui remporte la finale de chaque Qualification en Ligne est qualifiée pour la Phase Finale)

Les équipes qui sont qualifiées via une Qualification en Ligne ne peuvent pas participer aux autres Qualifications en Ligne. Les autres équipes sont autorisées à participer à toutes les Qualifications en Ligne.

Dans le cas où une équipe ne peut pas participer à la Phase Finale, pour quelque raison que ce soit, l'Organisateur aura la possibilité de remplacer cette équipe par toute autre équipe avec une priorité donnée aux équipes qui sont allées le plus loin dans les qualifications (en commençant donc par celles ayant atteint les demi-finales).

3.2. Phase Finale.

Les deux (2) équipes qualifiées au cours des Qualifications en Ligne s'affronteront le 27 mai 2020. Diffusion en direct sur la chaine Twitch LeStream : <https://www.twitch.tv/lestream>

Format du match : Best-of-3 (BO3), c'est-à-dire en une manche gagnante.

Article 4. Inscriptions

Le capitaine de chaque équipe est responsable de l'inscription des joueurs de son équipe dans le Tournoi 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 ;
- Age de chaque joueur.

Le capitaine peut inscrire 5 ou 6 joueurs dans une équipe (5 joueurs minimum et 1 remplaçant éventuel).

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 ou de leur compte Toornament.

A l'exception des 8 équipes sélectionnées par l'Organisateur pour chaque Qualification en Ligne, les demandes d'inscription seront acceptées par l'Organisateur selon la règle suivante :

- "Premier arrivé, premier servi" (dans l'ordre des inscriptions reçues)

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. L'équipe à laquelle appartient le joueur disqualifié doit inscrire un nouveau joueur avant la date de clôture des inscriptions pour le Tournoi.

Check-in. Le check-in des équipes a lieu le jour du Tournoi, au cours de la plage horaire indiquée avant le début du Tournoi. Le capitaine de l'équipe doit valider la participation de son équipe pour le tournoi concerné pendant cette période. Si le check-in n'est pas effectué, l'équipe ne pourra pas participer au Tournoi concerné.

Article 5. Paramètres, configuration et lancement des matchs

5.1. Paramètres de jeu

Les paramètres de jeu suivants doivent être utilisés :

- Mode de jeu : Standard
- Cheats : OFF

5.2. Cartes

5.2.1. Cartes disponibles.

Les cartes pouvant être choisies au cours du Tournoi sont :

- Toutes les cartes sont autorisées

5.2.2. Choix des cartes.

La sélection des cartes utilisées au cours d'un match doit être effectuée par les capitaines de chaque équipe avant le début dudit match, sous la supervision d'un Administrateur selon les modalités indiquées ci-après.

La détermination de l'équipe A et de l'équipe B est décidée par l'Organisateur et sera indiquée sur la fiche de match sur Toornament (l'équipe située à gauche sur la fiche de match Toornament sera considérée comme l'équipe A et l'équipe située à droite sur la fiche de match Toornament sera considérée comme l'équipe B).

5.2.2.1. Choix des cartes pour les matchs en BO1.

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

- Round of 32 : Split
- Round of 16 : Bind
- Round of 8 : Haven
- Round of 4 : Split
- Round of 2 : Bind

5.2.2.2. Choix des cartes pour les matchs en BO3.

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

- l'équipe A bannit une carte
- l'équipe B bannit une carte
- l'équipe A sélectionne la carte de la manche 1
- l'équipe B bannit une carte parmi les deux restantes
- la carte de la manche 2 étant la carte restante
- la dernière carte restante est jouée pour la manche 3 (carte 3)

5.3. Choix du côté

Le choix de côté est tiré au sort par un Administrateur ou par un Animateur/Caster.

5.4. Résultats des matchs.

A l'issue de chaque match, le capitaine de chaque équipe doit immédiatement entrer le résultat sur Toornament et informer l'Organisateur du résultat du match, en joignant toute preuve utile pour éviter les réclamations éventuelles (notamment captures d'écran, enregistrements vidéo, etc).

Chaque équipe 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 une équipe dépose une réclamation à propos du résultat d'un match, l'Organisateur peut demander aux équipes concernées 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 équipes concernées, soit de classer sans suite la réclamation, soit de valider la réclamation et prendre toute décision utile à ce sujet.

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

Les participants ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitches connus. Dans le cas où un Administrateur détermine qu'un participant a utilisé un bug et/ou un glitch ayant pour effet l'obtention d'un avantage indu, l'Administrateur 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 participant notamment dans le cas où cette utilisation serait volontaire. L'Administrateur est seul compétent pour déterminer du caractère volontaire de l'utilisation du bug et/ou du glitch.

5.6. Lancement des matchs.

Les équipes doivent respecter les instructions indiquées sur Toornament 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 Administrateurs.

5.7. Déconnexions et pauses.

5.7.1. Déconnexions et autres problèmes techniques similaires.

En cas de déconnexion, la règle suivante s'applique :

- Si un match est involontairement interrompu (crash des joueurs, crash du serveur, coupures réseau,...), l'administrateur en direct peut décider, si au tout début de la première manche (<20sec) de relancer la partie ;
- Si un match est volontairement interrompu, l'équipe du joueur qui a volontairement effectué la déconnexion sera disqualifiée.

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

5.7.2. Pauses entre deux manches.

Les participants sont autorisés à prendre une pause de quelques minutes entre deux Parties dont la durée est laissée à l'appréciation de l'Administrateur.

5.8. Remplacements.

Les équipes sont autorisées à effectuer un remplacement entre deux matchs (uniquement dans le cas où l'équipe a renseigné un remplaçant) mais ne peuvent pas effectuer de remplacement au cours d'un match.

5.9. Enregistrement et diffusion des matchs.

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 également autorisés à enregistrer ou à diffuser les matchs sur leurs chaînes de diffusion respectives, sous réserve de respecter les conditions cumulatives suivantes :

- prévenir l'Organisateur avant toute diffusion du Tournoi par le participant ainsi que la chaîne de diffusion utilisée ;
- interdiction d'afficher des partenaires concurrents à ceux du Tournoi (l'Organisateur pouvant également interdire tout affichage contraire au code de conduite ou aux intérêts de l'Organisateur) ;
- appliquer un délai d'au moins 2 minutes entre le match en cours et la diffusion en direct.

5.10. 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.

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 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

Article 8. Dotations

Les participants sont susceptibles de remporter les dotations indiquées ci-après, en fonction de leur classement final :

- #1 équipe : dix mille euros (10.000€)
- #2 équipe : cinq mille euros (5.000€)

Le montant de la dotation numéraire sera versé intégralement par Webedia au représentant légal désigné unanimement par les participants de l'équipe. Le représentant légal de l'équipe peut être une personne

physique ou morale. Le représentant légal aura la responsabilité de redistribuer la part due aux autres participants de l'équipe. Webedia décline toute responsabilité en cas de non redistribution de la dotation numéraire par le représentant légal de l'équipe.

Dans le cas où le représentant légal est une personne morale alors le représentant légal 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. Webedia s'engage à payer la facture correspondante au plus tard dans les trois mois à compter de la date d'émission de ladite facture. Les informations nécessaires pour l'établissement de la facture seront communiquées par Webedia 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 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.

Article 9. 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 ainsi que les Administrateurs.

En participant au Tournoi, les participants s'engagent 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'Administrateur 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 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 ou de l'Administrateur ;
- 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 de 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 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 un match ;
- 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 :
 - pornographie (y compris services en lien avec cette activité) ;
 - alcool (y compris boissons sans alcool distribuées par des marques associées au secteur des boissons alcoolisées) ;
 - tabac ou cigarettes (y compris cigarettes électronique ou produits de vapotage) ;
 - produits pharmaceutiques ;
 - armes à feu ;
 - jeux d'argent (en ligne ou physique) ;
 - association avec des produits ou services interdits.

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 aux Organisateurs tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

Article 10. Sanctions disciplinaires

En cas de violation du présent 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 ou de l'équipe fautif (ou de son équipe), 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 du choix de sélection des cartes ;
- 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 11. 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 12. Droits à l'image

Le participant autorise gracieusement l'Organisateur, les sociétés du groupe auquel il appartient, ses filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux du Tournoi, ou toute personne agissant pour leur compte à capter, enregistrer l'image du participant (en ce inclus la voix, la silhouette, le nom, le pseudonyme) au cours des événements requérant la présence physique du participant, 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 de l'Organisateur, des 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 le droit de diffuser toute action réalisée par le participant dans le jeu vidéo (exemple: gameplay).

Article 13. 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 14. Limitation de responsabilité

La participation au Tournoi suppose que la connaissance 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 "tels quels", 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 l'Organisateur ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours du Tournoi.

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

L'Organisateur informe les 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. La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée au montant des dotations du Tournoi.

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. 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 15. Données à caractère personnel

15.1. Données collectées.

Au moment de son inscription au Tournoi, l'Organisateur collecte des informations personnelles concernant le participant, notamment des données relatives son état-civil (prénom, nom, date de naissance, adresse de résidence, document d'identité, etc) et, éventuellement en lien avec le jeu (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc). Le participant certifie ces informations comme étant adéquates, exactes et pertinentes.

Ces données sont strictement nécessaires pour assurer le bon déroulement du Tournoi.

Toute inscription au Tournoi avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription et, le cas échéant, entraîner une sanction disciplinaire à la discrétion de l'Organisateur.

15.2. Finalités de traitement des données collectées.

Les données collectées par l'Organisateur 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.

15.3. Conservation des données collectées.

Les données collectées sont conservées par l'Organisateur pour une durée d'un (1) an à compter de la fin du dernier match auquel le participant a participé ou de sa dernière participation à un tournoi organisé par l'Organisateur. Les données peuvent être conservées pour une durée supérieure correspondant à la durée à laquelle s'applique une éventuelle sanction disciplinaire. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires sont conservées pour une durée d'un an à compter de la fin ou de la levée de ladite sanction.

Par ailleurs, l'Organisateur se réserve le droit de conserver le pseudonyme utilisés par les joueurs au cours du Tournoi pour une durée indéterminée afin de préserver l'intégrité et l'authenticité des résultats à des fins historiques et d'archivage.

Tout joueur souhaitant s'opposer à la conservation de son pseudonyme peut demander à l'Organisateur la suppression de son pseudonyme à tout moment.

15.4. Destinataire des données.

Les données sont destinées aux services compétents de l'Organisateur. Le participant est par ailleurs informé que les données collectées au cours du Tournoi sont susceptibles d'être partagées avec des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation matérielle du Tournoi et pour assurer la bonne exposition médiatique du Tournoi, ou pour remplir des obligations légales, réglementaires.

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

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.

15.5. 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.

15.6. 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 16. Droit applicable

Le présent Règlement est soumis au droit français et à la compétence exclusive des tribunaux de Paris. 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.