

# **EGAMES SIIVIM TOUR BY NEVERS**

**EGAMES SIIVIM TOUR by Nevers**

## **Règlement**

**Tournoi Rocket League**

## Historique des changements

| DATE       | VERSION | DESCRIPTION                          | Editeur     |
|------------|---------|--------------------------------------|-------------|
| 15/11/2023 | V 1.0   | Rédaction du règlement               | C NOURRY    |
| 17/11/2023 | V 1.1   | Adaptation au document               | C NOURRY    |
| 20/11/2023 | V 1.2   | Rédaction du règlement               | C NOURRY    |
| 21/11/2023 | V 1.3   | Modifications et Compléments         | C NOURRY    |
| 23/11/2023 | V 1.4   | Modifications arbitrage Y Chartier   | C NOURRY    |
| 28/11/2023 | V 2     | Relecture - Correction Sve Juridique | S GROBARCIK |
| 29/11/2023 | V 2.1   | Relecture et Correction              | L BARAO     |
| 30/11/2023 | V 3     | Relecture - Correction DPO RGPD      | B SAMBOU    |
| 30/11/2023 | V 3.1   | Relecture et Mise en forme           | C NOURRY    |

## Disponibilité en ligne du Règlement du Tournoi

[www.EGAMES-SIIVIM.fr](http://www.EGAMES-SIIVIM.fr)

## Déclaration auprès du Ministère de l'Intérieur

Formulaire de déclaration d'une compétition de jeu vidéo

Envoyé le 20/11/2023 à [scj-esport@interieur.gouv.fr](mailto:scj-esport@interieur.gouv.fr)

## Adoption du Règlement du Tournoi

Par délibération **N°2023-XXX** du Conseil Municipal en date du 19 décembre 2023

## Dépôt du Règlement du Tournoi

Dépôt du Règlement du tournoi en date du **XX/12/2023**

Auprès de Me André Wagner, Commissaire de Justice, Groupe QUALIJURIS

Étude située 2 avenue Saint Just, 58000 NEVERS

## Tables des matières

|             |   |
|-------------|---|
| Article 1.  | Introduction                            |
| Article 2.  | Conditions d'éligibilité                |
| Article 3.  | Administrateurs de tournois             |
| Article 4.  | Inscription au tournoi                  |
| Article 5.  | Format du tournoi                       |
| Article 6.  | Paramètres du jeu                       |
| Article 7.  | Modifications des règles                |
| Article 8.  | Dotations                               |
| Article 9.  | Code de conduite                        |
| Article 10. | Sanctions disciplinaires applicables    |
| Article 11. | Parrains et restrictions                |
| Article 12. | Droits de la personnalité et de l'image |
| Article 13. | Propriété intellectuelle                |
| Article 14. | Limitation de la responsabilité         |
| Article 15. | Données personnelles                    |
| Article 16. | Droit applicable                        |

## Article 1. Introduction

### 1.1. Organisateur

La Ville de Nevers, mairie - collectivité territoriale, numéro de SIRET 215 801 945 000 19, dont le siège social est situé Place de l'hôtel de Ville, 58036 NEVERS CEDEX (dit l'**Organisateur**), organise un tournoi intitulé **EGAMES SIIVIM TOUR by Nevers** du 20 décembre 2023 au 20 janvier 2024 (dit le **Tournoi**) sur le jeu vidéo Rocket League, classé PEGI 3 (dit le **jeu vidéo**), édité par Psyonix LLC (dit **Psyonix**).

**Ce tournoi n'est pas administré par Psyonix LLC.**



### 1.2. Règlement officiel

**Ce présent règlement**, les [conditions d'utilisation de Psyonix](#), la [politique de confidentialité d'Epic Games](#), le [contrat de Licence d'utilisateur final de Psyonix](#), et le [code de conduite de Rocket League](#) (l'ensemble dit le **règlement officiel**) établissent les règles du tournoi, y compris les règles régissant, sans limitation, l'éligibilité des joueurs, les conditions de résidence, la structure du tournoi, le code de conduite, etc.

Le règlement officiel s'applique à toutes les personnes participant au tournoi, y compris, mais sans s'y limiter, les joueurs (dit **joueurs**), les remplaçants, les équipes (**équipes**), les entraîneurs et les gestionnaires (ci-après dénommés **les participants**).

Les participants reconnaissent et acceptent pleinement ce qui suit :

- Respecter toutes les dispositions du règlement officiel ;
- L'organisateur peut mettre à jour, modifier ou compléter le règlement officiel ;
- L'organisateur a le dernier mot sur l'interprétation du règlement officiel.

**Aucun achat de quelque nature que ce soit n'est requis par l'organisateur pour participer au tournoi.**

Aucun achat de quelque nature que ce soit n'augmentera les chances de gagner le tournoi.

Les chances de gagner le tournoi dépendent entièrement des compétences, du talent et de l'expertise individuelle de chaque joueur, ainsi que de la cohésion de l'équipe.

## **Article 2. Conditions d'éligibilité**

### **2.1. Généralités**

La participation au tournoi est **ouverte à toute équipe et joueur qui remplit les conditions d'éligibilité** décrites ci-dessous. **Les joueurs ne peuvent jouer que dans une seule équipe** pendant toute la durée du tournoi.

#### **2.1.1. Ne pas être affilié à l'éditeur et au Comité d'organisation**

Les employés, dirigeants, administrateurs, agents et **représentants de Psyonix** (y compris les agences juridiques, de promotion et de publicité de Psyonix) ou **membres du Comité d'organisation** (élus et agents de la Ville de Nevers) et les **membres de leur famille immédiate** (définie comme le conjoint, la mère, le père, les sœurs, les frères, les fils, les filles, les oncles, les tantes, les neveux, les nièces, les grands-parents et les personnes vivant sous leur toit (qu'elles aient ou non un lien de parenté), ainsi que **toute personne ou entité liée à la production ou à l'administration du tournoi**, ne sont **pas autorisés à participer au tournoi**.

#### **2.1.2. Âge des Participants**

Les joueurs doivent **avoir au moins 15 ans** à la date du **1<sup>er</sup> décembre 2023** pour **participer au tournoi**. Les joueurs de **moins de 15 ans** ne sont **pas autorisés à participer au tournoi**.

Pour valider leur participation au tournoi, les joueurs mineurs d'au moins 15 ans et + doivent, lors de leur inscription, fournir à l'Organisateur un **formulaire d'autorisation parentale** dûment complété et signé par leurs représentants légaux, accompagné des documents officiels prouvant l'identité des représentants légaux et du Joueur mineur. En l'absence de ces documents, leur participation ne sera pas validée.

#### **2.1.3. Domiciliation**

Pour être éligible à participer à ce tournoi, **au moins un des joueurs de l'équipe doit être domicilié** dans l'une des villes présentes sur le territoire de Nevers agglomération (communauté d'agglomération), au sein du réseau SIIVIM, dans l'une des villes jumelées, ou « amies » avec Nevers. Liste des villes éligibles :

- *Nevers Agglomération* : Challuy, Coulanges-les-Nevers, Fourchambault, Garchizy, Germigny-sur-Loire, Gimouille, Marzy, Nevers, Parigny-les-Vaux, Pougues-les-Eaux, Saincaize-Meauce, Sermoise-sur-Loire, Varennes-Vauzelles ;
- *Villes jumelées avec Nevers* : Lourdes (France), Mantoue (Italie), Charleville-Mézières (France), Coblenz (Allemagne), Lund (Suède), Neubrandenburg (Allemagne), Saint-Albans (Angleterre), Hammamet (Tunisie), Curtea de Arges (Roumanie), Siedlce (Pologne), Stavroupoli (Grèce) ;
- *Villes « amies »* : Moulins (France)
- *Villes Québécoises présentes dans le réseau SIIVIM* : Shawinigan, Amos, Bécancour, Beloeil, Candiac, Carleton-sur-Mer, Drummondville, Gaspé, L'Assomption, Mc Masterville, Mont-Tremblant, Prévost, Saint-Amable, Sainte-Julie, Saint-Raymond, Salaberry-de-Valleyfield, Thetford, Varennes (Québec / Canada) ;
- *Villes autres, membres du Réseau SIIVIM* : Perpignan (France), Fundao (Portugal)

#### 2.1.4. Lois locales en vigueur

Les joueurs ne peuvent participer au tournoi que si leur participation n'enfreint pas les lois locales en vigueur. Il relève de la responsabilité personnelle de chaque joueur de s'assurer que leur participation ne contrevient pas aux lois et règlements qui leur sont applicables, du fait de leur lieu de résidence.

#### 2.1.5. Inéligibilité

L'organisateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de vérifier les conditions d'éligibilité des joueurs par tout moyen raisonnable et à n'importe quelle étape du tournoi. Dans le cas où un joueur aurait été jugé inéligible, ce joueur sera automatiquement disqualifié du tournoi. L'organisateur se réserve le droit de remplacer un joueur disqualifié par un autre joueur de son choix.

Le fait de la disqualification d'un ou des joueurs d'une équipe rendant cette équipe incomplète, peut entraîner la disqualification de l'équipe. L'organisateur se réserve le droit de remplacer une équipe disqualifiée par une équipe de son choix.

## 2.2. Noms d'utilisateurs des équipes et des joueurs

Tous les noms d'utilisateurs des équipes et des joueurs doivent respecter le **code de conduite** de l'article 9 du présent règlement. L'organisateur et les administrateurs et modérateurs du tournoi peuvent restreindre ou modifier les étiquettes ou les noms d'écran des joueurs pour quelque raison que ce soit.

Le nom utilisé par un joueur ne peut pas inclure ou utiliser les termes Rocket League®, Psyonix, ou toute autre marque, nom commercial ou logo appartenant à ou sous licence à Psyonix. Le nom utilisé par un joueur ne peut pas être une usurpation d'identité d'une autre équipe, d'un joueur, d'un streamer, d'une célébrité, d'un fonctionnaire, d'un employé de Psyonix ou de l'organisation, ou de toute autre personne ou entité.

Avant le début du Tournoi, l'organisateur et / ou les administrateurs du tournoi travailleront directement avec tous les joueurs pour déterminer un nom d'affichage approprié à utiliser dans le cadre du tournoi. Les joueurs doivent utiliser cet identifiant convenu pendant toute la durée du tournoi.

L'organisateur et/ou les administrateurs du tournoi se réservent le droit d'interdire ou de restreindre l'utilisation de tout élément du jeu pendant le tournoi (y compris, mais sans s'y limiter, d'interdire l'utilisation de tout matériel protégé par le droit d'auteur d'un tiers d'une manière qui indique, suggère ou pourrait être interprétée comme représentant une association ou une affiliation avec ce tiers).

Les noms de joueurs ne peuvent pas contenir :

- des vulgarités ou obscénités,
- des dérivés de produits ou de services prêtant à confusion.

**Les noms des équipes** ne doivent **pas être modifiés pendant le tournoi** sans l'accord écrit préalable de l'organisateur.

### 2.3. En règle

Les joueurs doivent être en règle en ce qui concerne le compte Epic, Steam, Compte Microsoft, compte Nintendo, ou ID Playstation Network (chacun doit avoir un compte à son nom), utilisé par ces joueurs dans le cadre du Tournoi, sans aucune violation non divulguée.

Cela signifie que, sans limitation, le Compte de tournoi d'un joueur doit être enregistré au nom de ce joueur et ne peut pas avoir été précédemment acheté, donné, prêté, ou transféré d'une autre manière à un autre joueur ; et doit avoir les niveaux d'accès requis à l'Epic Games Store, à Steam, à Xbox Live, à Nintendo Network, ou à Playstation Network, selon le cas.

Les joueurs / équipes doivent également être libres de toute suspension ou autre sanction imposée en rapport avec une violation antérieure de toute règle officielle de Psyonix, ou l'avoir purgée intégralement.

### 2.4. Liste des joueurs de l'équipe

#### 2.4.1. Capitaine d'équipe

Chaque équipe doit désigner un membre de sa Liste comme **capitaine de l'équipe**, qui représente l'équipe pour toutes les décisions officielles et sert de point de contact principal pour l'équipe.

#### 2.4.2. Liste de joueurs de l'équipe

Les équipes ne peuvent utiliser que les joueurs figurant sur leur liste pour un match.

Lors de l'inscription au tournoi, les listes de joueurs de l'équipe doivent comporter au moins **trois joueurs**, et **jusqu'à cinq** : c'est-à-dire trois joueurs titulaires, et deux joueurs suppléants qui peuvent être utilisés comme remplaçants.

Les listes de joueurs de l'équipe peuvent également inclure un entraîneur (dit **coach**), qui ne jouera pas dans les matchs du tournoi. Auquel cas, il prend la place d'un suppléant sur la liste (maximum cinq personnes inscrites par liste).

Chaque personne ne peut être inscrite que dans une seule liste de joueurs d'équipe à la fois. Cela vaut pour les joueurs titulaires, les joueurs suppléants et aussi pour le coach d'équipe.

La liste des joueurs de l'équipe ne peut être modifiée pendant le tournoi sans l'accord préalable de l'organisateur.

Nonobstant ce qui précède, dans le cas où l'équipe n'est pas en mesure d'avoir trois joueurs dans un match particulier du tournoi en raison d'un événement indépendant de la volonté de l'équipe tel que déterminé à la seule discrétion de l'organisateur (par exemple : raison médicale), l'équipe peut exceptionnellement demander à jouer avec son coach.

Toutes les listes d'équipes seront considérées comme verrouillées à la fin de la procédure d'inscription au tournoi décrite dans l'Article 4.

### 2.4.3. Transferts

Tout transfert d'un joueur, d'un remplaçant, d'un coach ou d'un manager d'une équipe à une autre équipe, ou tout ajout d'un joueur, d'un remplaçant ou d'un entraîneur à une équipe est considéré comme un transfert.

Au début et jusqu'à la fin du tournoi, l'équipe ne peut effectuer aucun transfert sans l'accord écrit préalable de l'Organisateur.

Pendant la durée du tournoi, tout transfert d'un joueur, d'un remplaçant, ou d'un entraîneur dans une équipe, sans l'accord de l'organisateur, sera considéré comme refusé.

## 2.5. Equipement du joueur

Les joueurs doivent disposer d'une **plateforme de jeu** (PC, Playstation, XBOX, Nintendo), avec une **copie valide du jeu vidéo** Rocket League sur leur appareil, d'un **compte de jeu valide**, d'un **compte Discord** (<https://discordapp.com/>), d'un **compte Toornament** (<https://www.toornament.com/fr/>), et d'une **connexion Internet**, pour participer au tournoi.

Tous les joueurs s'engagent à effectuer tous les tests nécessaires pour s'assurer du bon fonctionnement de leur équipement avant le début du tournoi.

Tout joueur s'engage à ce que son équipement soit configuré avec une version du jeu vidéo légale ou acquise légalement, et à jour. Tout Joueur s'engage à ce que son équipement soit configuré avec une version du jeu vidéo légale ou acquise légalement et à jour. Tout joueur s'engage à ce que ses accessoires ne contiennent pas de pièces ou de logiciels susceptibles de nuire au bon déroulement du tournoi.

Pour les matchs nécessitant la présence physique des joueurs, ceux-ci doivent apporter leurs propres matériels, claviers, souris, casques, et contrôleurs de jeux.

Toutes les manettes standard, y compris la souris et le clavier, sont autorisés. Les fonctions macro (par exemple, les boutons turbo) ne sont pas autorisées.

Pour des raisons de sécurité, l'organisateur peut interdire l'utilisation de certains matériels, logiciels, ou accessoires dont la liste sera communiquée au(x) joueurs(s) au plus tard le jour du Tournoi.

## 2.6. Restrictions

Les organisateurs se réservent le droit de refuser l'inscription de tout joueur qui est ou a été interdit ou sanctionné de quelque manière que ce soit et pour quelque raison que ce soit, par les organisateurs d'un tournoi précédent ou par tout autre organisateur tiers.



### **Article 3. Administrateurs du tournoi**

L'organisateur nomme des administrateurs chargés de gérer le Tournoi (**les administrateurs**).

L'Organisateur et les Administrateurs sont les seules autorités habilitées à prendre toutes les mesures nécessaires au bon déroulement du Tournoi, y compris la modification du format, l'adaptation du code de conduite ou l'imposition de sanctions disciplinaires aux Joueurs qui ont violé le code de conduite ou ont eu un comportement préjudiciable envers d'autres Joueurs, l'Organisateur, les Administrateurs, ou des tiers en général.

Les décisions prises par l'Organisateur ou les Administrateurs pendant le tournoi sont immédiatement applicables et contraignantes pour les joueurs.

### **Article 4. Inscription au tournoi**

Pour participer au tournoi, **chaque équipe** doit **s'inscrire** sur le formulaire en ligne d'inscription au tournoi <https://consultations.nevers.fr/959227?lang=fr> et remplir les conditions d'éligibilités décrites dans ce règlement officiel.

Les inscriptions ouvrent à partir du 1<sup>er</sup> décembre 2023 (date modifiable par l'Organisateur).

A partir du 20 décembre, les équipes en lice seront recensées sur le site internet de l'événement

**[www.EGAMES-SIIVIM.fr](http://www.EGAMES-SIIVIM.fr)**

Les informations suivantes seront demandées pour l'inscription :

#### **OBLIGATOIRE**

- L'équipe :
  - Nom de l'équipe,
  - TAG de l'équipe,
  - Logo de l'équipe,
- Règlement : cochez la case « règlement lu et accepté »
- Joueur « Capitaine », également « Joueur Titulaire 1 » :
  - Nom et Prénom,
  - Date de naissance / âge du joueur,
  - Adresse électronique (E-mail),
  - Ville et Pays de résidence
  - Identifiant Discord (avec #)
  - Plateforme de Jeux (PC, PLAYSTATION, XBOX)
  - Identifiant en jeu / ID (le nom d'utilisateur sur la plateforme)
  - Mention « Débutant » ou Rang maximum de classement atteint sur Rocket League

- Joueur « Titulaire 2 » :
  - Nom et Prénom,
  - Date de naissance / âge du joueur,
  - Adresse électronique (E-mail),
  - Ville et Pays de résidence
  - Identifiant Discord (avec #)
  - Plateforme de Jeux (PC, PLAYSTATION, XBOX)
  - Identifiant en jeu / ID (le nom d'utilisateur sur la plateforme)
  - Mention « Débutant » ou Rang maximum de classement atteint sur Rocket League
  
- Joueur « Titulaire 3 » :
  - Nom et Prénom,
  - Date de naissance / âge du joueur,
  - Adresse électronique (E-mail),
  - Ville et Pays de résidence
  - Identifiant Discord (avec #)
  - Plateforme de Jeux (PC, PLAYSTATION, XBOX)
  - Identifiant en jeu / ID (le nom d'utilisateur sur la plateforme)
  - Mention « Débutant » ou Rang maximum de classement atteint sur Rocket League

#### **FACULTATIF**

- Joueur « Suppléant 1 » (remplaçant) ou le « coach d'équipe » le cas échéant :
  - Nom et Prénom,
  - Date de naissance / âge du joueur,
  - Adresse électronique (E-mail),
  - Ville et Pays de résidence
  - Identifiant Discord (avec #)
  - Plateforme de Jeux (PC, PLAYSTATION, XBOX)
  - Identifiant en jeu / ID (le nom d'utilisateur sur la plateforme)
  - Mention « Débutant » ou Rang maximum de classement atteint sur Rocket League
  
- Joueur « Suppléant 2 » (remplaçant) :
  - Nom et Prénom,
  - Date de naissance / âge du joueur,
  - Adresse électronique (E-mail),
  - Ville et Pays de résidence
  - Identifiant Discord (avec #)
  - Plateforme de Jeux (PC, PLAYSTATION, XBOX)
  - Identifiant en jeu / ID (le nom d'utilisateur sur la plateforme)
  - Mention « Débutant » ou Rang maximum de classement atteint sur Rocket League

## Article 5. Format du tournoi

L'objectif des deux équipes qui s'affrontent est de marquer des buts dans les cages adverses.

Le vainqueur est l'équipe qui a mis le plus de buts dans le temps imparti.

### 5.1. Qualifications en ligne (phase de Poules)

#### 5.1.1. Dates et calendrier des Qualifications en ligne

Les Qualifications se jouent exclusivement en ligne. Cette phase de qualifications (**phase de Poules**) se déroule aux dates suivantes : **du 20/12/2023 au 14/01/2024**.

#### 5.1.2. Format défini pour les qualifications (phase de Poules)

Le **nombre maximum d'équipes autorisées** à s'inscrire pour ces qualifications est de **16 équipes**. Cependant, l'organisateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'augmenter le nombre maximum de joueurs autorisés à s'inscrire et à participer aux qualifications.

**L'ensemble des 16 équipes sont réparties en 4 poules de 4 équipes :**

- Chaque équipe de poule rencontre les 3 autres équipes de sa Poule,
- Chaque équipe jouera donc 3 rencontres au sein de sa Poule,
- Soit 6 rencontres de qualification jouées par Poule,
- Soit 24 rencontres de qualification jouées pour l'ensemble des 4 Poules,

Toutes les rencontres de qualification en ligne sont jouées :

- En **mode de jeu STANDARD 3vs3** (3 joueurs de l'équipe X contre 3 joueurs de l'équipe Y)
- Dans un **format « BOS »** : meilleur résultat sur cinq manches jouées (best 'of 5). Une rencontre peut donc comporter de 3 à 5 manches. Une manche oppose deux équipes de 3 joueurs.
- Une manche dure 5 minutes au minimum (auquel cas peut s'ajouter le temps de prolongation)

#### 5.1.3. Gestion des égalités lors des Qualifications (phase de Poules)

En cas d'**égalité** entre plusieurs équipes lors des qualifications (Phase de Poules), les équipes seront départagées dans l'ordre suivant :

- Le gagnant de la rencontre entre les deux équipes à égalité
- Le nombre de matchs gagnés au sein des Best Of composant la phase de poule
- La différence de but lors de la phase de poule
- La meilleure attaque de la phase de poule

## 5.2. Éliminatoires (phase de Finales)

### 5.2.1. Dates et calendrier des Éliminatoires

Les Éliminatoires se jouent exclusivement en ligne. Ces Éliminatoires (phase de Finales) se déroulent suivant les dates définies par l'organisation, entre la période du **15/01/2024 au 20/01/2024**.

### 5.2.2. Format défini pour les Éliminatoires (phase de Finales)

**8 équipes** sont autorisées à participer aux éliminatoires en ligne : soit les 2 équipes arrivées en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>nde</sup> place de chacune des 4 Poules à la fin des Qualifications en ligne.

Toutes les rencontres Éliminatoires se déroulent selon le principe de l'**élimination directe**.

- 8 équipes en lice pour les ¼ de Finale
- 4 équipes en lice pour les ½ Finale
- 2 équipes en lice pour la Finale

Toutes les rencontres Éliminatoires sont jouées en ligne :

- En **mode de jeu STANDARD 3vs3** (3 joueurs de l'équipe X contre 3 joueurs de l'équipe Y)
- Dans un **format « BO5 »** : meilleur résultat sur cinq manches jouées (best 'of 5). *Un match au « meilleur des cinq manches » se joue en 3, 4 ou 5 parties et oppose deux équipes. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné **trois** parties.*
- Sauf pour la rencontre de **Finale** qui **sera jouée dans un format « BO7 »** : meilleur résultat sur 7 manches. *Un match au « meilleur des sept manches » se joue en 4, 5, 6 ou 7 parties et oppose deux équipes. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné **quatre** parties.*
- Une manche dure 5 minutes au minimum (auquel cas peut s'ajouter le temps de prolongation)

*Le format exact sera communiqué ultérieurement par l'Organisateur aux joueurs par tout moyen approprié (Discord, site officiel, toornament...)*

## Article 6. Paramètres du jeu

### 6.1. Paramètres généraux des matchs de Manche

Les matchs devront être créés dans “Jouer” -> “Parties Personnalisées” -> “Match Privé” -> “Créer un match en réseau”.

Tous les **matchs de Manche** se déroulent selon les paramètres décrits ci-dessous :

- Arène par défaut : stade DFH (Jour)
- Taille de l'équipe : 3vs3
- Difficulté des bots : pas de bots
- Mutateurs : Aucun (dans le menu, mettre “par défaut”)
- Durée du Match 5 minutes
- Joignable par Nom / mot de passe
- Type de jeu : Format esport

Les équipes devront mettre leur nom dans paramètres équipes.

L'organisateur pourra accéder au besoin à chaque Manche (en mode spectateur). Les équipes engagées dans la rencontre devront donc lui permettre d'accéder à chaque partie (en lui communiquant les informations d'accès de la Manche, tel que le nom / mot de passe).

### 6.2. Résultat des matchs : transmission et litiges

À la fin d'une rencontre, lorsque l'ensemble des matchs de manche ont eu lieu, l'équipe gagnante doit **soumettre le résultat de la rencontre aux administrateurs** du tournoi dans une salle de discussion désignée sur le Discord du tournoi, par la transmission des imprimés d'écran (screenshot) de l'ensemble des matchs de manches. L'équipe perdante doit également confirmer le résultat de la rencontre.

Pour **éviter toute contestation des résultats**, il est donc nécessaire de **faire systématiquement une capture d'écran de l'écran des résultats**. En cas de litige, l'organisateur pourra décider de faire rejouer la rencontre, en tout ou en partie (l'ensemble des manches ou celles portant litige).

Toute équipe ou tout joueur convaincu d'avoir soumis des résultats faux ou trafiqués sera soumis aux sanctions à l'article 11.

### 6.3. Forfait

Si un joueur n'est pas en mesure de participer à un match pour quelque raison que ce soit, il sera considéré comme forfait. Si l'équipe ne peut pas remplacer le joueur conformément au règlement officiel, l'équipe est considérée comme forfait pour le match en question.

Les équipes ne peuvent pas déclarer volontairement forfait pour un match sans l'autorisation préalable des administrateurs du tournoi. Nonobstant ce qui précède, même avec une telle autorisation, ces équipes seront soumises à des sanctions disciplinaires telles que décrites dans l'article 10.

#### **6.4. Aucun bug ou accros n'est autorisé**

Les joueurs ne doivent pas utiliser de bugs ou de glitches connus de la communauté esports, qu'ils soient ou non spécifiquement mentionnés dans le règlement officiel. Dans le cas où l'organisateur ou les administrateurs déterminent qu'un Joueur a volontairement utilisé un bug et / ou un glitch qui lui a donné un avantage déloyal, l'organisateur et les administrateurs peuvent décider d'infliger une sanction disciplinaire, en particulier dans les cas où cette utilisation est délibérée. L'organisateur et les administrateurs du tournoi sont les seuls à pouvoir déterminer le caractère intentionnel de l'utilisation du bug et/ou du glitch.

#### **6.5. Perturbations des matchs**

##### **6.5.1. Déconnexions**

Si une déconnexion se produit lors d'une partie en ligne, l'équipe en manque de joueurs doit continuer à jouer la partie unique de la série de matchs de manches.

Le joueur déconnecté peut rejoindre l'équipe pendant le match au cours duquel la déconnexion s'est produite ou entre deux matchs de la série de manches, mais il ne peut pas rejoindre l'équipe au milieu des matchs suivants de la série. Après une déconnexion, si le joueur ne peut pas rejoindre le jeu au cours de la même partie, il dispose de cinq minutes pour rejoindre le jeu avant le début de la partie suivante de la série de matchs de manches.

Si le joueur déconnecté n'est pas en mesure de rejoindre le jeu avant le prochain match de la série, l'équipe du joueur peut substituer un autre joueur de sa liste (sous réserve des règles de substitutions énoncées à l'article 2.4.2).

##### **6.5.2. Arrêt de Jeu et Redémarrage**

Les Administrateurs du tournoi peuvent interrompre un jeu ou un match à tout moment et pour n'importe quelle raison. En cas d'interruption du jeu, les joueurs doivent rester à leur appareil et ne peuvent communiquer avec d'autres joueurs jusqu'à ce que le jeu ou le match reprenne.

Les administrateurs du tournoi peuvent également ordonner de recommencer une partie ou un match dans des circonstances exceptionnelles, par exemple si un bogue affecte de manière significative la capacité d'un joueur à jouer ou si la partie ou le match est perturbé par un cas de force majeure ou un autre événement.

#### **6.6. Communication avec les tiers**

Les équipes communiqueront : avec leur coach (si l'équipe en a un), avec leurs adversaires, et avec les administrateurs du tournoi (le cas échéant) dans un salon de discussion Discord désigné, pendant toutes les phases en ligne du tournoi. Pour les événements en direct, une fois qu'un match a officiellement commencé, la communication avec toute personne non désignée comme jouant dans le match en cours est strictement interdite et peut entraîner la disqualification immédiate du joueur ou de l'équipe.

## 6.7. Enregistrements et retransmissions de matchs

L'organisateur s'autorise à enregistrer et à diffuser le Tournoi dans le Monde entier sur Internet, et en physique à Nevers sur des écrans de télévision, ou par tout autre moyen de communication.

Sur demande écrite et avec l'approbation de l'Organisateur (un courriel ou message sur Discord suffit), un joueur est autorisé à diffuser en direct la couverture de son jeu uniquement, par le biais d'une plateforme de diffusion en ligne (par exemple Twitch, YouTube, ...), suivant des conditions définies avec l'organisateur.

## Article 7. Modifications des règles

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le règlement officiel à tout moment, sans obligation de suivre un processus spécifique au préalable, sans préavis et sans conséquences.

L'Organisateur contactera les Joueurs par tous les canaux de communication habituels, y compris par Discord ou par e-mail, pour les informer de toute modification du format du Tournoi ou en cas de changement de l'heure des matchs.

## Article 8. Dotations

La dotation du Tournoi, d'un **montant de 1 000 €**, est répartie en fonction du classement final de chaque équipe participant aux Eliminatoires (phase Finales) :

- L'équipe arrivée en 1<sup>ère</sup> place : 500 €
- L'équipe arrivée en 2<sup>ème</sup> place : 300 €
- Les 2 équipes arrivées en 3<sup>ème</sup> place : 100 € chacune

L'Organisateur versera, via le Commissaire de Justice mandaté, l'intégralité du montant des dotations aux équipes victorieuses. L'Organisateur contactera les gagnants après le Tournoi pour fixer les détails de la livraison des dotations.

Les joueurs d'une équipe ayant obtenu une dotation doivent désigner à l'unanimité un seul représentant légal pour leur équipe. Par défaut, le représentant légal de l'équipe est le Capitaine de l'Equipe si celui-ci est majeur.

Si aucun membre de l'équipe n'est majeur, le représentant légal de l'équipe doit être une personne physique majeure (Parent).

Le représentant légal de l'équipe se verra remettre le montant de la dotation concernée et sera chargé de distribuer les parts de ladite dotation aux joueurs de l'équipe qu'il représente. L'Organisateur prendra contact avec le représentant légal de l'équipe pour convenir des termes et conditions liés au versement de la dotation.

L'Organisateur n'est pas responsable de l'absence de distribution, au sein de l'équipe, de la dotation de la part du représentant légal de l'équipe.

## **Article 9. Code de conduite**

Afin d'offrir à tous une expérience enrichissante du Tournoi, l'Organisateur demande aux Joueurs de se comporter d'une manière qui soit à tout moment conforme au Code de conduite et aux principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté, de bon esprit sportif, de santé et de sécurité.

Les joueurs doivent respecter les autres joueurs, les Administrateurs, l'Organisateur, les spectateurs, et les sponsors (le cas échéant).

Les Joueurs ne doivent pas se comporter d'une manière qui enfreint ces règles, qui est perturbatrice, dangereuse ou destructrice, ou qui est autrement nuisible à la jouissance de Rocket League par d'autres utilisateurs, comme prévu par Psyonix (l'éditeur). En particulier, les Joueurs ne doivent pas se livrer à une conduite harcelante ou irrespectueuse, utiliser un langage abusif ou offensant, saboter le Jeu vidéo, envoyer des spams, faire de l'ingénierie sociale, de l'escroquerie ou toute autre activité illégale.

En participant au Tournoi, chaque joueur s'engage à respecter les lois et les règles applicables ainsi que le code de conduite et les diverses stipulations et conditions du règlement officiel.

Le présent code de conduite est destiné à fournir une liste non exhaustive des différents comportements interdits ou malhonnêtes, ou susceptibles d'entraîner des avantages déloyaux. L'Organisateur se réserve le droit de modifier ces règles de conduite à tout moment, ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire appropriée en cas d'actions contraires au code de conduite, que ces actions soient spécifiquement mentionnées dans la liste ci-dessous ou non.

Les comportements suivants peuvent entraîner des sanctions disciplinaires :

- Désobéir ou manifester un désaccord visible ou perturbateur aux instructions ou demandes raisonnables de l'Organisateur ou du personnel du Tournoi ;
- Perturber le bon déroulement du Tournoi ;
- Mauvais esprit sportif ;
- Choisir un nom d'utilisateur ou diffuser du contenu qui implique une fausse association avec l'Organisateur, Psyonix, ou qui est vulgaire, obscène, offensant, illicite, ou nuisible à un tiers.
- Le harcèlement, menace, intimidation, cris, jurons ou tout autre comportement nuisible ou forme de violence à l'égard des autres joueurs ou de l'Organisateur ;
- La Collusion (par exemple, tout accord entre deux ou plusieurs équipes ou joueurs de différentes équipes pour prédéterminer le résultat d'un match ou d'une rencontre), matchs truqués, corruption d'arbitre ou d'officiel, ou toute autre action déloyale ou illégale visant à influencer ou à tenter d'influencer le résultat d'un match, d'une rencontre ou d'un tournoi ;
- La communication de tout contenu pouvant être considéré comme offensant, y compris tout contenu illégal, insultant, blessant, menaçant, abusif, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, ou diffamatoire, que ce soit en raison de la race, des opinions politiques ou religieuses ou de l'orientation sexuelle ; en général, tout contenu contraire à l'éthique ou à l'esprit sportif ou punissable par la loi ou une règle pertinente.
- Le partage public de communications confidentielles entre l'Organisateur et les joueurs ;
- Publication de contenu marketing ou promotionnel ;
- Publication de contenu pouvant nuire à la réputation ou à l'image de l'Organisateur ;



- Création d'une fausse identité ou usurpation de l'identité d'un tiers ;
- Les offres directes ou indirectes, les promesses, les dons, les cadeaux, ou tout autre type d'avantage à un Organisateur dans le but d'obtenir un avantage pendant le Tournoi ;
- Accepter un cadeau, une récompense, un pot-de-vin ou une compensation pour des services promis, rendus, ou à rendre dans le cadre d'un jeu déloyal de Rocket League (par exemple, des services conçus pour lancer ou truquer un Match ou un Jeu) ;
- Publication des informations personnelles d'autres joueurs (noms, adresses, téléphone, etc.) dans un espace public, que ce soit sur les médias sociaux, un site web, ou tout autre canal ;
- L'utilisation ou l'exploitation délibérée d'un bogue dans le jeu vidéo pour obtenir un avantage déloyal, qu'il soit ou non spécifiquement mentionné dans le règlement officiel ;
- L'exploitation intentionnelle d'une fonction du jeu (par exemple un glitch), d'une manière non prévue par l'éditeur Psyonix afin d'obtenir un avantage concurrentiel ;
- L'accès ou le maintien frauduleux de l'accès à tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données ;
- Tricherie de quelque nature que ce soit, par quelque moyen que ce soit, connu ou inconnu, qui peut inclure, sans s'y limiter, l'utilisation d'un logiciel externe qui altère directement le logiciel du jeu pour obtenir un avantage quelconque ou pour créer un désavantage pour les autres joueurs du jeu, l'altération du logiciel du jeu par l'utilisation d'un correctif d'altération ;
- L'utilisation d'un dispositif, d'un programme, ou d'une méthode similaire de tricherie pour obtenir un avantage concurrentiel ;
- Interférence avec toute infrastructure du Tournoi, y compris l'équipement / matériel de jeu, les serveurs de jeu (y compris l'utilisation abusive ou le piratage des serveurs de jeu) ou les installations fournies pour le tournoi ;
- Piratage ou modification du comportement prévu du client (.exe) du jeu Rocket League ;
- Retarder, ralentir ou manipuler intentionnellement le jeu ;
- La manipulation ou l'obstruction d'un système automatisé de données ;
- Utiliser des attaques par déni de service distribué, le swatting ou des méthodes similaires pour interférer avec la connexion d'un autre joueur au client (.exe) du jeu Rocket League ;
- L'interruption intentionnelle de la connectivité du réseau ;
- Refus de respecter les protocoles définis par l'Organisateur pendant la durée de l'événement ;
- Transmission ou aide à la transmission de virus technologiques, de données corrompues ou de toute autre méthode visant à entraver le bon fonctionnement d'un système de données automatisé ;
- Divulguer des informations confidentielles relatives au Tournoi ou à la correspondance privée entre le joueur et l'Organisateur ;
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille qui pourrait permettre à quelqu'un d'obtenir un avantage déloyal au cours d'un match ;
- Ne pas faire de son mieux pour aller le plus loin possible dans le Tournoi (par exemple : stratégie pour se qualifier contre un adversaire particulier) ;
- Se comporter de manière manifestement abusive ou préjudiciable au tournoi ;
- Parier ou mettre en place un système de paris illicites sur le tournoi ;
- Manipulation du classement du Tournoi ;
- Utilisation de touches macro ou de méthodes pour automatiser des actions dans le jeu ;

- Se déconnecter du lobby du jeu avant d'être renvoyé par les administrateurs du Tournoi ;
- Changer le nom du joueur ou de l'utilisateur dans le jeu par un nom autre que le nom d'utilisateur enregistré du joueur ;
- Jouer ou permettre à un joueur de jouer sur un compte de Tournoi enregistré au nom d'une autre personne (ou solliciter, encourager ou ordonner à quelqu'un d'autre de le faire) ;
- Déconnexion intentionnelle d'un match sans raison légitime ;
- S'engager dans une activité illégale dans la localité où se trouve le joueur concerné ;
- Apporter toute modification à Rocket League qui n'a pas été divulguée et autorisée par les administrateurs du Tournoi ;
- Utiliser les installations, services ou équipements du tournoi fournis ou mis à disposition par les entités du Tournoi pour afficher, transmettre, diffuser ou rendre disponible toute communication interdite par le code de conduite ;
- Enfreindre le présent Règlement de quelque manière ;

Les comportements énumérés, ainsi que tout autre comportement préjudiciable, qu'il soit commis intentionnellement ou non, ou simplement tenté, sont passibles d'une sanction selon les modalités définies dans le règlement officiel.

Toute personne qui, par son aide ou son assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction peut également faire l'objet d'une sanction disciplinaire.

Les joueurs et tout autre tiers peuvent informer l'Organisateur de tout comportement ou contenu préjudiciable lié au Tournoi.

### **Pari**

Les joueurs ne doivent pas organiser ou promouvoir des paris, des mises ou des jeux d'argent sur le Tournoi ou une partie de celui-ci, ou de bénéficier, directement ou indirectement, de paris, de mises, ou de jeux d'argent sur le tournoi ou une partie de celui-ci.

### **Harcèlement**

Il est interdit aux joueurs de se livrer à toute forme de harcèlement, d'abus ou de comportement discriminatoire fondé sur la race, la couleur, l'appartenance ethnique, l'origine nationale, la religion, l'opinion politique, ou toute autre opinion, le sexe, l'identité de genre, l'orientation sexuelle, l'âge, le handicap ou tout autre statut ou caractéristique protégé par la loi applicable.

Tout joueur qui est témoin ou victime d'un comportement harcelant, abusif ou discriminatoire doit en informer un administrateur du tournoi. Toutes les plaintes signalées conformément à ce paragraphe feront l'objet d'une enquête rapide et des mesures appropriées seront prises. Les représailles à l'encontre de tout joueur sont interdites.

### **Confidentialité**

Un joueur ne peut pas divulguer à un tiers des informations confidentielles fournies par les Administrateurs du Tournoi, l'Organisateur et Psyonix, ou leurs parents ou affiliés, concernant Rocket League, le tournoi, l'Organisateur et Psyonix, ou leurs parents ou affiliés, par quelque méthode de communication que ce soit, y compris en les publiant sur des canaux de médias sociaux.

## **Article 10. Sanctions disciplinaires applicables**

Si un joueur enfreint le règlement officiel, en particulier le code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit de sanctionner le joueur fautif en fonction de la gravité de l'infraction commise.

L'Organisateur peut infliger à un joueur et / ou à une équipe les sanctions suivantes en fonction du degré, de la gravité et de la répétition de l'infraction, dans l'ordre de gravité suivant :

- Avertissement verbal ou écrit
- Déchéance du droit au match de manche
- Suspension du Tournoi
- Disqualification du Tournoi
- Bannissement pour les prochains Tournois (dans l'éventualité)

L'Organisateur peut combiner toutes les sanctions énumérées ci-dessus.

Outre ces sanctions disciplinaires, l'Organisateur se réserve le droit d'engager des poursuites judiciaires, civiles et / ou pénales, à l'encontre de toute personne ayant tenté d'entraver le bon déroulement du tournoi, notamment en participant à un cas de tricherie, de fraude ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'elle ait ou non participé au Tournoi.

## **Article 11. Parrains et restrictions**

L'Organisateur autorise l'affichage de la publicité des partenaires ou sponsors des Joueurs, mais tout autre moyen de visibilité pour la promotion d'une marque est interdit pendant toute la durée du Tournoi. Les Joueurs s'engagent à ne pas porter de symboles ou de vêtements ostentatoires, contraires aux bonnes mœurs ou illégaux. Pendant le tournoi, les joueurs ne doivent pas afficher, faire de la publicité ou promouvoir de quelque manière que ce soit le parrainage, l'approbation, ou toute affiliation commerciale avec un sponsor engagé dans les affaires de :

- Drogue ou accessoires de drogue (ex. produit CBD),
- Tabac ou produits liés au tabac, y compris les produits de vapotage,
- L'alcool,
- Armes à feu,
- Pornographie ou tout autre matériel réservé aux adultes,
- Crypto-monnaies, jetons non fongibles (NFT), tout produit ou service lié au block Chain,
- Toute entreprise dont le contenu est discriminatoire, harcelant ou de nature haineuse, ou dont les pratiques sont préjudiciables à l'image de Psyonix ou de l'Organisateur, ou entraînent une critique publique ou une mauvaise image du Tournoi ou de l'Organisateur,
- Toute entreprise qui encourage les activités illégales ou qui enfreint la législation en vigueur,
- Produits de jeux d'argent (y compris les paris sportifs fantaisistes), loterie ou paris illégaux,
- Toute entreprise qui promeut l'utilisation de hacks, de tricherie, d'exploits, ou la culture ou la vente de monnaie de jeu, ou la revente ou location de licence de jeux, la distribution ou le transfert d'un compte de jeu,
- Services téléphoniques à tarif élevé,
- Tout produit ou service illégal sur le territoire français,

## **Article 12. Droits de la personnalité et de l'image**

Les joueurs accordent par la présente à l'Organisateur, sans autre contrepartie, le droit de les enregistrer sur vidéo, de les filmer, photographier, et de les représenter ainsi que leurs actions et d'enregistrer leurs vocales et autres effets sonores qu'ils produisent (**Contenu capturé**), pendant qu'ils participent au Tournoi, et d'inclure leur nom (y compris leur nom d'utilisateur, avatar, ou équivalent), et leur image, dans le contenu capturé (dit **Footage**) en vue de la distribution, de la diffusion, ou de l'affichage des séquences du Tournoi, du déroulement du Tournoi ou des documents et supports qui en découlent sur le site internet de l'Organisateur et du EGAMES SIIVIM TOUR, y compris sur les réseaux sociaux de l'Organisateur et sur le magazine municipale *Nevers Agglo ça me botte*.

Une autorisation d'enregistrement, d'utilisation, de reproduction, de représentation et de diffusion d'images et de voix est soumise aux joueurs ou à leurs représentants légaux au moment de l'inscription au tournoi.

Les joueurs ou leurs représentant légaux ont la possibilité de retirer leur consentement à tout moment (voir modalités à l'article 15.5 du règlement). Le retrait du consentement ne compromet pas la licéité du traitement fondé sur le consentement effectué avant ce retrait.

L'Organisateur est le seul destinataire des données collectées, et les images enregistrées seront conservées pendant cinq ans puis elles seront supprimées.

L'Organisateur s'interdit de procéder à toute exploitation illicite, commerciale ou non prévue des vidéos, photographies, enregistrements vocaux des joueurs, susceptible de porter atteinte à leur dignité, leur réputation ou leur vie privée.

## **Article 13. Propriété intellectuelle**

Les marques, logos, logiciels, dessins, modèles, bases de données, service en ligne, et jeux vidéo utilisés pendant le tournoi sont protégés par les dispositions relatives à la propriété intellectuelle et industrielle et appartiennent aux détenteurs des droits respectifs. Toute reproduction du matériel ou représentation des droits est strictement interdite.

## **Article 14. Limitation de la responsabilité**

La participation au tournoi implique que les joueurs comprennent et acceptent pleinement les caractéristiques et les limites techniques des réseaux de communication électronique. Le joueur reconnaît que les services en ligne (formulaire d'inscription, serveur Discord, site Web...) sont fournis en l'état, sans aucune garantie de non interruption de services. L'Organisateur ne peut garantir que les services en ligne, qu'il a mis en place pour ce tournoi, ne souffriront pas d'interruption, seront exempts de défauts ou que les anomalies seront corrigées ; il ne sera pas tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés pendant le Tournoi.

L'Organisateur encourage les utilisateurs en ligne à installer des logiciels de sécurité à jour, y compris des outils antivirus et anti-malware, et à prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger leurs données contre d'éventuelles cyber-attaques. L'Organisateur ne peut être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant de l'utilisation des services ou du jeu servant de base au

Tournoi, ou d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un joueur ou à un tiers. Tout dommage direct ou indirect infligé au Joueur et/ou son matériel pendant le tournoi n'est pas de la responsabilité de l'Organisateur ni de ses partenaires commerciaux ou médiatiques.

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à l'organisation dudit Tournoi et à la fourniture des informations nécessaires à la participation à ce tournoi.

L'Organisateur informe les Joueurs des risques liés à la pratique intensive des Jeux Vidéo (accoutumance, isolement, dépendance, etc.), et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité pour les dommages directs ou indirects résultant d'une telle pratique.

**Avertissement relatifs à l'épilepsie** : certaines personnes peuvent avoir des crises d'épilepsie ou une perte de conscience momentanée lorsqu'elles voient certains types de lumières ou de motifs clignotants qui sont couramment présents dans les environnements quotidiens. Ces personnes peuvent être amenées à prendre des précautions particulières avant d'utiliser le Jeu Vidéo. Si vous avez ressenti des symptômes liés à un état épileptique (par exemple, une perte de conscience ou une crise), consultez immédiatement votre médecin avant d'utiliser tout jeu vidéo.

## **Article 15. Données personnelles**

L'Organisateur s'engage à rester la réglementation en vigueur applicable à la protection des données à caractère personnel (ci-après « Législation relative à la protection des données ») qui comprend en particulier :

- Le règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, et abrogeant la directive 95/46/CE ;
- La loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés et le décret n°2019-536 du 29 mai 2019 pris pour l'application de la loi Informatique et Libertés.

### **15.1. Données collectées**

Lors de l'inscription au tournoi, l'Organisateur collecte des données personnelles sur les Joueurs, qui peuvent inclure des informations relatives à leurs identités (ex. nom et prénom, date de naissance, mail, ville et pays de résidence) et éventuellement relatives au Jeu (compte de jeu, pseudo, classement, plateforme de jeu, identifiant de jeu, nom de l'équipe, tag de l'équipe, logo de l'équipe), que les joueurs certifient complètes, exactes et pertinentes.

Ces données sont strictement nécessaires à l'organisation du Tournoi et à sa médiatisation (notamment le partage des résultats des joueurs sur Internet).

Toute inscription au tournoi avec des données incomplètes ou inexactes peut entraîner l'annulation de l'inscription et même l'imposition d'une sanction disciplinaire (article 10) à déterminer à la seule discrétion de l'Organisateur.

### **15.2. Raisons du traitement des données collectées**

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour assurer le bon déroulement du Tournoi : gestion des inscriptions au tournoi, vérification des conditions d'éligibilité et gestion administrative et technique du Tournoi.

En outre, les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour partager les performances des joueurs sur Internet, sur les médias sociaux, et avec certains médias, en vue de publications promotionnelles.

Les données collectées par l'Organisateur peuvent également être utilisées par l'Organisateur à des fins statistiques et pour établir des classements de joueurs sur la base de leurs performances.

Enfin, les données collectées sont utilisées par l'Organisateur pour créer et maintenir un dossier concernant les sanctions disciplinaires infligées aux joueurs, en cas d'organisation de futurs tournois.

Ce traitement est nécessaire aux intérêts légitimes de l'Organisateur afin d'assurer le bon déroulement du tournoi et de prendre les mesures nécessaires pour remédier aux comportements contraires au Règlement officiel.

Concernant l'enregistrement, l'utilisation, la reproduction, la représentation et la diffusion d'images des joueurs, le fondement juridique du traitement est le consentement des joueurs ou de leurs représentants légaux à ce que l'Organisateur traite leurs données personnelles pour les finalités citées à l'article 12 du règlement.

### **15.3. Conservation des données collectées**

Les données collectées sont conservées par l'Organisateur pendant une période d'un an à compter de la fin du tournoi pour lequel le joueur a été enregistré ou de sa dernière participation à un tournoi administré par l'Organisateur.

Ces données peuvent être conservées pendant une période plus longue correspondant à la période pendant laquelle une sanction disciplinaire peut être appliquée. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires sont conservées pendant un an à compter de la fin ou de la suppression d'une sanction donnée.

L'Organisateur se réserve le droit de conserver les surnoms des joueurs utilisés pendant le Tournoi pour une période de cinq ans afin de se prémunir d'un éventuel contentieux. Les joueurs qui souhaitent s'opposer à la conservation de leur nom d'utilisateur peuvent à tout moment demander à l'organisateur de supprimer leur nom d'utilisateur.

#### **15.4. Destinataires des données**

Les données seront partagées avec les services habilités de l'Organisateur pour l'administration et l'organisation du Tournoi.

Le Joueur est également informé que les données collectées lors du Tournoi pourront être partagées avec des sous-traitants techniques pour répondre aux finalités de traitement précitées, notamment pour l'organisation logistique du tournoi et pour assurer sa bonne exposition médiatique, ou pour répondre à des obligations légales et réglementaires. Dans le cas où les données sont susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, l'Organisateur garantit que les précautions nécessaires ont été prises pour que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions de l'Organisateur et que des mesures de sécurité appropriées ont été prises.

Certaines données sont collectées et traitées par *Discord* lors de l'inscription et de l'utilisation de ses 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 ses services. La politique de confidentialité de *Toornament* est disponible à cette adresse : [https://toornament.com/en\\_US/privacy-policy](https://toornament.com/en_US/privacy-policy) .

#### **15.5. Droits des personnes concernées et modalités d'exercice de ces droits**

Les joueurs sont informés qu'ils disposent à tout moment, pour les données personnelles les concernant, et dans les conditions prévues par la législation relative à la protection des données, d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition, à l'effacement, à la limitation, au déréférencement, à la portabilité ainsi que du droit à communiquer des instructions sur leur sort en cas de décès. Les joueurs peuvent également introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.

Pour toute information ou exercice de ces droits, les joueurs peuvent s'adresser au Délégué à la protection des données à l'adresse mail suivante : [dpo@ville-nevers.fr](mailto:dpo@ville-nevers.fr) ou par courrier à l'adresse suivante : Délégué à la protection des données, Ville de Nevers, Place de l'Hôtel de Ville, 58000 Nevers.

### **Article 16. Droit applicable**

Le règlement Officiel est réputé être régi et interprété conformément au droit français. Les parties conviennent que tout litige découlant du présent règlement sera résolu par les tribunaux français compétents, et les parties acceptent la compétence exclusive de ces tribunaux.

## Condition d'utilisations de Rocket League

### Conditions d'utilisation de Psyonix / Psyonix's Terms of Use

FR / EN / US : <https://www.psyonix.com/tou>

### Politique de confidentialité d'Epic Games / Epic Games Privacy Policy

FR : <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy?lang=fr>

EN / US : <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy?lang=en-US>

### Contrat de licence d'utilisateur final de Psyonix / Psyonix's End User License Agreement

FR / EN / US : <https://www.psyonix.com/eula>

### Code de conduite de Rocket League (règlement officiel de Rocket League) /

### Rocket League Code of Conduct (the Official RuleBook of Rocket League)

FR / EN / US : <https://www.rocketleague.com/news/rocket-league-code-of-conduct>