

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

AUCUN ACHAT OU PAIEMENT SUPPLEMENTAIRE QUELCONQUE N'EST REQUIS POUR PARTICIPER OU GAGNER EN DEHORS DE L'INSCRIPTION TITE

DANS LE CADRE DE CE TOURNOI SMASH BROS SUR NINTENDO SWITCH

Le droit français s'applique pour l'ensemble du tournoi.

Le tournoi Smash Bros du Trophée International des Talents Étudiants édition Marseille 2022, appelé tournoi Smash Bros TITE 22, ici le (« Tournoi »), est géré par Ludik'Action et XP School partenaires de l'évènement et cité comme (« organisateur »).

Admissibilité : Le tournoi est ouvert uniquement aux étudiants français et internationaux et de moins de 27 ans inscrits pour l'évènement TITE édition Marseille 2022 via la billetterie officielle associée.

Pour être admissible au tournoi, vous devez avoir un accès légal à chacun des éléments suivants :

En permettant à un Mineur de participer au tournoi, son parent ou tuteur légal déclare et garantit qu'il a lu, compris et accepté les modalités du présent Règlement officiel en son propre nom et au nom du Mineur.

Les directeurs, représentants, bénévoles et employés de l'organisateur, et toutes filiales, sociétés affiliées, agents, conseillers professionnels et agences publicitaires ou promotionnelles respectifs, ainsi que les personnes qui résident à la même adresse que ceux-ci, incluant les membres de leur famille immédiate, ne sont pas admissibles à gagner un prix.

A) Période du tournoi :

- Jour 1 du tournoi : Le 14 mai 2022 de 9h00 à 16h30

Toutes les heures indiquées dans le présent règlement officiel sont à l'heure de Paris.

B) Détails du tournoi :

Pour participer, vous devez prendre part au tournoi dans le jeu Smash Bros pendant la période du tournoi. Pour accéder au tournoi, vous devez vous présenter dans la salle d'organisation du tournoi.

Il y aura 2 qualifiés par groupe de 8 sur la journée, pour un total de seize (16) joueurs finalistes. Les joueurs à la première et deuxième place du classement du groupe sont qualifiés pour les phases finales. Le premier de chaque groupe sera placé au début de chaque partie de l'arbre de qualification pour ne rencontrer aucun autre premier de groupe sur les premiers matchs de phase finale.

Pour les phases finales un arbre de tournoi de 16 joueurs minimum sera organisé sans requalification des perdants dans la phase finale. Une phase finale par groupe sera organisée si l'organisation comptabilisé plus de 16 joueurs inscrits sans changement du mode de configuration d'une partie (course).

3 parties par groupe de 4 pendant la période de groupe (groupe de 8) du tournoi qualification en une partie unique.

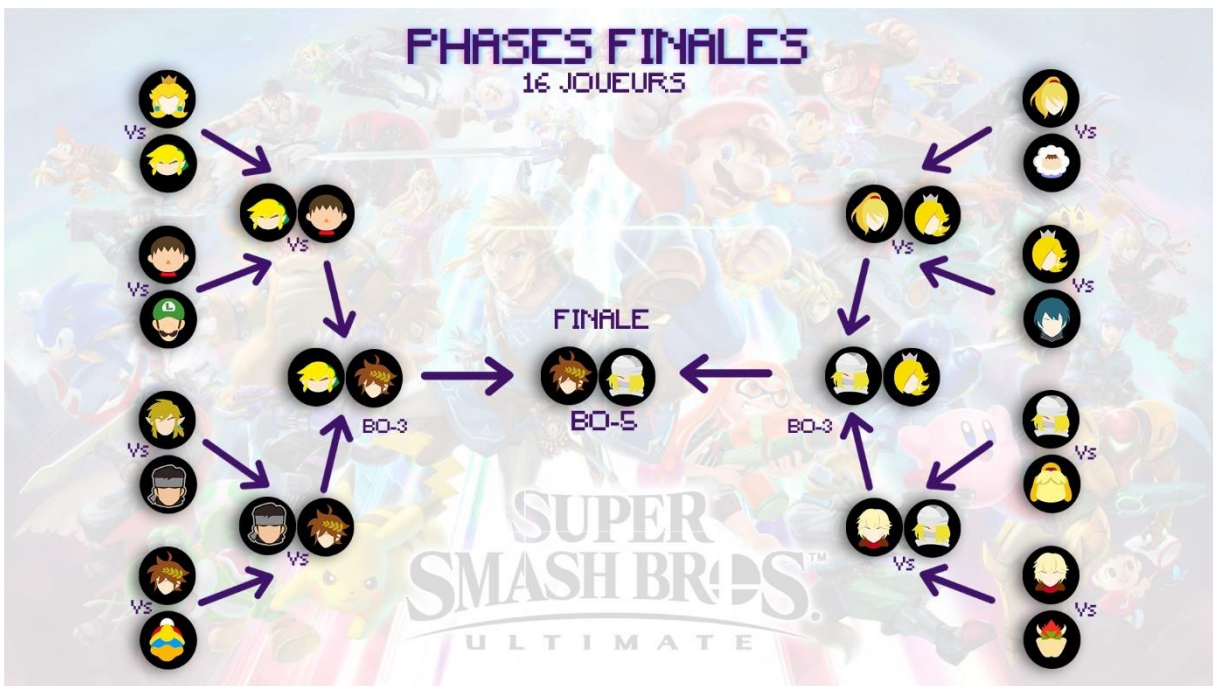
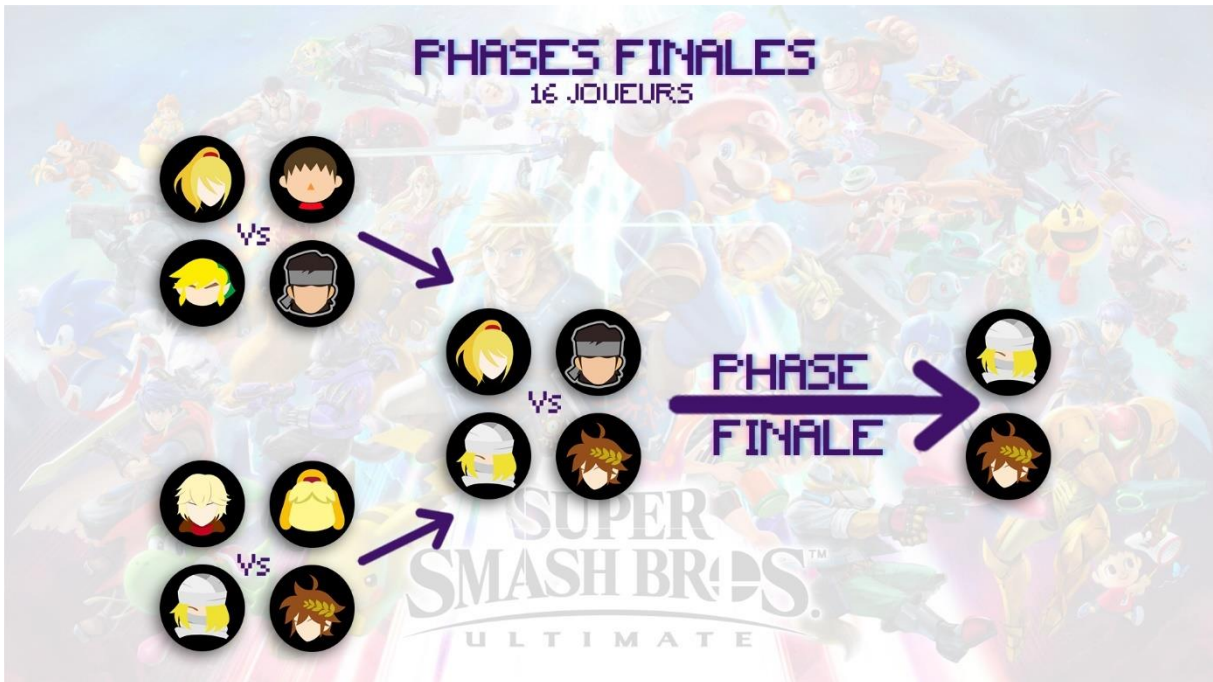
Les phases finales seront à élimination directe.

Personnages jouables et interdits :

Les personnages jouables durant de Championnat sont uniquement les 74 premiers personnages à débloquer de base, ainsi que trois des personnages disponibles en contenu téléchargeable : Plante Piranha, Joker et Banjo-Kazooie. Ainsi, et sans que cette liste soit limitative, le Héros, et tout personnage pouvant provenir d'un autre contenu supplémentaire après le 23 septembre 2019 sont interdits.

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

Exemple d'un arbre de tournoi utilisable par l'organisation (ici par groupe de 4, possible par 2)



REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

Structure du tournoi :

– Déroulement d'une partie (<https://lefrenchmelee.fr/reglement-des-tournois/>)

1. 4 vies.
2. Pas d'objets.
3. Pause désactivée. Dans le cas où la pause n'a pas été désactivée sur un set up, les règles suivantes s'appliquent : Un joueur qui fait pause pendant son match doit se suicider. Un joueur qui quitte le match via la commande Start puis L+R+A+Start perd automatiquement ce match.
4. Limite de temps : 8 minutes. En cas de time out, le vainqueur est celui qui a le plus de vies. En cas d'égalité de vies, c'est le pourcentage qui compte. En cas de parfaite égalité, le match doit être rejoué. Le sudden death n'est pas joué et ne compte pas.
5. Winner DSR appliquée : vous ne pouvez pas counterpick sur un stage sur lequel vous avez déjà gagné au cours du même set.
6. Pamaro's Stupid Rule appliquée : les choix de stages et personnages doivent être faits raisonnablement rapidement.
7. Clause du gentleman : n'importe quel stage peut être utilisé si les deux joueurs l'acceptent.
8. Le stalling est banni. Le stalling est différent du camping. En cas de litige, ce sont les TOs qui tranchent.
9. Le Wobbling est interdit. Si le joueur d'Ice Climbers donne un quatrième coup avec Nana pendant le grab de Popo, il perd immédiatement la game en cours.
10. Le Yo-yo glitch est autorisé.
11. Le Color glitch est interdit (deux personnages identiques de la même couleur).
12. La Master Hand est un personnage interdit.
13. Tout glitch empêchant un adversaire de contrôler son personnage est interdit.
14. Si l'un des deux joueurs le souhaite, il peut demander avant le match à ce que celui-ci se fasse sur les ports manette neutres. Pour les stages Fontaine des Rêves, Destination Finale et Yoshi Story, les ports manette neutres sont les numéros 1 et 2. Sur Champ de Bataille et Pokémon Stadium, les ports manette neutres sont les numéros 3 et 4. Sur Dream Land 64, les ports manette neutres sont les numéros 2 et 4.
15. Si l'un des deux joueurs le souhaite, il peut demander avant le match à ce que celui-ci démarre en position neutre : les deux personnages se font face de chaque côté de la plateforme basse.
16. Dans le cas d'un conflit, le choix des ports manette ou la couleur de son personnage se fera à Pierre-Papier-Ciseaux.
17. Le joueur a le droit à une minute d'échauffement avant le début d'un set.
18. Le coaching est autorisé entre les matchs, il est interdit pendant le match. Si une personne se fait coacher pendant le match, les deux joueurs (coach et joueur) reçoivent un avertissement. Tout joueur ayant écopé de deux avertissements est disqualifié du tournoi.
19. Le joueur a le droit de prendre une pause de 5 minutes entre deux de ses sets qui seraient consécutifs.

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

II – Procédure de déroulement d'un set ou groupe

1. Les joueurs choisissent leur personnage. Un organisateur peut être demandé pour une procédure de Double Blind Pick : afin d'éviter qu'un joueur choisisse son personnage en fonction du choix de l'adversaire, chacun des joueurs choisit son personnage et l'annonce en secret à l'arbitre qui s'assure ensuite qu'il choisit bien le personnage annoncé.
2. À ce moment-là, la procédure de stage striking est utilisée : parmi les cinq stages autorisés, le vainqueur de Pierre-Papier-Ciseaux élimine un premier stage, puis le perdant élimine deux stages, puis le vainqueur décide sur quel stage est jouée la première partie parmi les deux stages restants.
3. Le premier match est joué.
4. À la fin du premier match, vient le Stage Banning selon les modalités suivantes :
 - si c'est un Bo3 (Best of 3), le vainqueur choisit un stage qu'il bannit pour le prochain match
 - si c'est un Bo5 (Best of 5), il n'y a pas de Stage Banning.
5. Le perdant annonce alors sur quel stage il veut jouer parmi les stages de counterpick qui n'ont pas été bannis par son adversaire et dans le respect de la Winner DSR.
6. Le vainqueur peut changer de personnage.
7. Le perdant peut changer de personnage à son tour.
8. Le match est joué.
9. À la fin du match, si le set n'est pas terminé, les étapes 3 à 7 sont répétées jusqu'à la fin du set.
10. Si une des règles précédentes n'a pas été respectée, les matchs concernés doivent être rejoués.

III – Règles spécifiques aux doubles

1. Le Timer est à 8 minutes.
2. Le Friendly Fire est activé.
3. Les joueurs peuvent prendre des vies à leur partenaire.
4. Fontaine des Rêves est bannie pour cause de lag.
5. Stade Pokémon est neutre (pas counterpick).
6. Il n'y a pas de Stage Banning.
7. Si l'une des deux équipes le souhaite, elle peut demander, avant le match, que celui-ci se fasse sur les ports manette neutres. Sur les stages Pokémon Stadium, Champ de Bataille, Yoshi's Story et Dream Land 64, les ports manette sont dans l'ordre suivant ABBA. Pour Destination Finale, les ports manette sont dans l'ordre ABAB.

IV – Terrains

Les stages neutres autorisés sont :

- Destination Finale ;

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

- Champ de Bataille ;
- Yoshi's Story ;
- Dream Land 64 ;
- Fontaine des Rêves (banni en doubles).

Les stages de counterpick autorisés sont :

- Pokemon Stadium (neutre en doubles) ;
- Tous les stages neutres.

Tous les autres terrains sont bannis.

V – Format du tournoi

- a. Le tournoi peut être précédé d'une phase de qualification sous forme de rondes suisses, de pools ou de bracket. En cas de pools ou de bracket, les organisateurs devront seeder les joueurs pour cette phase qualificative.
 - b. Les phases de qualification se font en best of 1.
 - c. En cas d'égalité en phase de pools, les joueurs à égalité sont départagés de la manière suivante : d'abord, on compare le ratio de sets gagnés. S'il est égal, on compare le ratio de manches gagnées. S'il n'y en a que deux qui sont à égalité, c'est le résultat entre les deux joueurs qui compte. En cas d'égalité totale à trois joueurs, ceux-ci refont un match les uns contre les autres en regardant le nombre de vies enlevées et les pourcentages infligés.
 - d. S'il y a une phase de qualification, ses résultats serviront de seeding pour le bracket. Dans le cas contraire, les TOs devront seeder directement les joueurs.
2. Le tournoi est un bracket à double élimination (dont le loser bracket est compatible avec Challenge/smash.gg). Il est divisé en deux parties : le winner bracket et le loser bracket. À la fin de chaque tour, les vainqueurs poursuivent le winner bracket. Les perdants rejoignent le loser bracket et s'affrontent pour rester dans la course, une deuxième défaite étant synonyme d'élimination définitive. La Grande finale oppose le vainqueur du winner bracket à celui du loser bracket. Si ce dernier remporte le premier set, une deuxième rencontre a lieu pour respecter le principe du tournoi et éviter au participant qui a remporté tous ses sets de chuter avec une seule défaite. Le nombre de joueurs doit être une puissance de 2 (8, 16, 32, 64...). Si ce n'est pas le cas, il est possible de compléter la puissance de 2 par des joueurs fictifs (que l'on appelle bye) qui perdront tous leurs matchs.
3. Lors du tournoi, tous les sets sont joués en best of 1. Les TOs peuvent décider d'un round (winner et loser bracket) à partir duquel tous les sets passent en best of 3 puis 5 pour les demis et la finale.
4. C'est au gagnant du set d'annoncer le résultat.
5. Si au bout de 10 minutes une personne ne s'est pas présentée à l'un de ses sets, elle est considérée comme ayant perdu son set. Aucune négociation possible. Dans le cas d'un pool, chaque 10 minutes engendra un set perdu contre le seed le plus élevé et continuera dans un ordre décroissant.

VI – Matériel

1. Les joueurs doivent amener leur propre manette.

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

2. Kadano's Rule : les modifications de manettes et les contrôleurs alternatifs sont tous autorisés, exception faite de ceux permettant l'exécution de macros et/ou de turbos. La seule macro autorisée est le bouton Z ou équivalent (R/L+A) pour permettre de grab.
3. Le trigger trick est autorisé.
4. Freejon's Stupid Rule : il est interdit de débrancher la manette d'un des joueurs pendant un match ou de jouer à la place de son coéquipier.
5. On ne joue que sur des écrans 4/3 et matériels ne présentant pas d'input lag. Les télévisions ne présentant pas de lag sont les CRT et les écrans plats ayant moins de 16 ms d'input lag (liste non exhaustive disponible sur <https://displaylag.com/display-database/>)
6. Le jeu se joue en mode 60 Hz.
7. On joue sur la version NTSC du jeu avec tous les personnages et tous les terrains débloqués, avec UCF (Universal Controller Fix).
 - a. UCF doit être activé sur l'ensemble des consoles servant au tournoi, par carte mémoire ou par un adaptateur branché directement sur la console.
 - b. Les deux joueurs doivent s'assurer qu'UCF est bien activé sur leur console avant de commencer un set de tournoi. En cas d'absence d'UCF et si un joueur le remarque durant le set, il peut demander à ce qu'il soit activé avant de jouer le reste des matchs. Les matchs déjà joués de ce set ne pourront être rejoués que sur décision des TOs.

Glossaire

Best of : Nombre de matchs qui peuvent être joués au maximum durant un set.

Bracket : Arbre de l'ensemble des sets à jouer d'un tournoi.

Winner bracket : Ensemble des sets d'un bracket où aucun des joueurs n'a perdu de set.

Loser Bracket : Ensemble des sets d'un bracket où les joueurs ont perdu un set.

Camping : Rester à un endroit précis pour attaquer son adversaire de loin et/ou le forcer à attaquer.

Color glitch : Bug permettant à plusieurs joueurs d'avoir la même couleur, même sans être en équipe.

Counterpick : Choix d'un personnage ou d'un stage précis entre deux matchs.

CRT : Sigle de Cathodic Ray Tube. Désigne les télévisions à tubes cathodiques.

Double élimination : Le fait de devoir perdre deux set durant un tournoi pour en être éliminé.

DSR : Sigle de Dave's Stupid Rule.

Friendly Fire : Le fait de pouvoir attaquer son coéquipier lors d'un match en équipe.

Grande finale : En bracket double élimination uniquement ; un ou deux sets opposants le vainqueur du winner bracket et le vainqueur du loser bracket.

Hz : Symbole de Hertz. Désigne la fréquence de rafraîchissement d'un écran, le nombre d'images qu'il peut générer par seconde.

Input : Changement de valeur d'un des contrôles de la manette (X1/Y1 pour le stick gauche, X2/Y2 pour le stick C, valeur 0/1 pour les boutons A/B, etc.)

Lag : Décalage entre le moment où l'input est envoyé par la manette et celui où il est reçu et exécuté par le jeu.

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

Macro : L'exécution de deux inputs ou plus par la pression d'un seul bouton.

NTSC : Sigle de National Television System Committee. Désigne les versions américaines et/ou japonaises d'un jeu vidéo. Il est possible de faire une distinction entre ces deux versions en utilisant NTSC-U (pour USA)/NTSC-J (pour Japon).

PAL : Acronyme de Phase Alternating Line. Désigne les versions européennes d'un jeu vidéo.

Pools : Ensemble d'un tournoi où les joueurs doivent tous s'affronter à tour de rôle.

Rondes suisses : Ensemble d'un tournoi fonctionnant par rounds de sets, où les sets à jouer sont déterminés par l'ensemble des victoires et défaites de tous les joueurs. Le nombre de rounds de sets doit être déterminé au lancement du tournoi.

Rounds : Nom d'une étape dans le brackets contenant un nombre précis de sets.

SSBM : Sigle de Super Smash Bros Melee.

Seed : Position d'un joueur comparé aux autres joueurs du même tournoi.

Stalling : Jouer la montre en évitant l'affrontement, voire en le rendant impossible, afin de gagner par Time Out.

Set : Ensemble de matchs que doivent faire deux ou plusieurs joueurs pour déterminer un vainqueur. Le plus souvent en 3 ou 5 matchs.

Stages : Terrains sur lesquels se joue le jeu.

Stage banning : Choix d'un stage que l'adversaire n'aura pas le droit de choisir.

Stages neutres : Stages disponibles dès le stage striking.

Stage counterpick : Désigne le stage disponible uniquement à partir du deuxième match d'un set (Pokémon Stadium), ainsi que les stages choisis par un joueur après le premier match.

Stage striking : Procédure de choix du stage sur lequel vont s'affronter les joueurs en début d'un set.

Time Out : Fin du chronomètre du match.

TOs : Tournament Organizers ou Organismes de Tournois en français. Les personnes qui organisent et sont responsables d'un/des tournoi(s)

Trigger Trick : Enfoncer la gâchette R ou L avant de brancher sa manette de manière à ce que celle-ci ne puisse être utilisé en jeu qu'en l'enfonçant complètement (et non pas graduellement)

TSR : Sigle de Tero's Smart Rule. La Tero's Smart Rule interdit de rechoisir un stage de counterpick en cas de victoire dessus.

Turbo : Bouton qui exécute un input en boucle tant qu'il reste enclenché/activé.

UCF : Sigle d'Universal Controller Fix. Désigne un mode pour SSBM ayant pour but d'éliminer les divergences possibles entre les manettes des joueurs, afin de garantir une compétition plus équitable.

Wobbling : Combo infini de coups sur un personnage grab, par Ice Climbers ou en double, rendant impossible la libération du grab et pouvant amener les pourcentages jusqu'à 999 %

Yo-yo glitch : Bug utilisable par le personnage Ness sur son up-smash.

C) Prix :

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

Les gagnants recevront un cash prize sous forme de carte cadeau :

- d'une valeur de 50 € pour le gagnant
- d'une valeur de 30€ pour le second
- d'une valeur de 20€ pour le troisième

Total de la valeur de tous les prix est de 100€.

Les chances de gagner un prix dépendent du nombre et de l'habileté des joueurs admissibles qui participent au tournoi. La substitution ou l'échange (même pour de l'argent comptant) de tout prix ne sera pas autorisé. Par ailleurs, l'organisateur se réserve le droit de substituer un prix à un autre prix de valeur équivalente ou supérieure. Les prix ne peuvent être transférés à une autre personne.

Limite d'un prix par personne. Tous les prix sont accordés « TELS QUELS » et SANS GARANTIE, DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, exprimés ou implicites (y compris, sans s'y limiter, toute garantie implicite de qualité marchande ou d'adéquation à un usage particulier).

TOUTES LES TAXES ET FRAIS, ÉTATIQUES, PROVINCIALES ET LOCALES ASSOCIÉES À LA RÉCEPTION OU À L'UTILISATION DE TOUT PRIX SONT LA SEULE RESPONSABILITÉ DU GAGNANT AINSI QUE LES FRAIS DE PORT EN CAS D'ENVOI ULTERIEUR OU EN RAISON D'UN TOURNOI PHYSIQUE OU EN LIGNE.

D) Renseignements personnels du participant :

En participant à ce Tournoi, vous reconnaissez et acceptez que l'organisateur puisse recueillir les renseignements personnels que vous avez soumis et les utiliser conformément à la politique de confidentialité de l'organisateur. Les renseignements recueillis auprès des résidents Français et européen sont assujettis à la politique de confidentialité de l'organisateur et des lois en vigueur, RGPD.

E) Droit à l'image et licence d'exploitation :

L'organisateur et ses partenaires peuvent diffuser, transmettre en continu, filmer, transmettre, afficher publiquement, enregistrer ou prendre des photos pendant le Tournoi, et peuvent utiliser les séquences, les enregistrements ou les photos qui en résultent à diverses fins, incluant, entre autres, pour le marketing et la promotion de l'organisateur et de ses produits et services. En participant au Tournoi, vous (et si le participant est mineur, son parent ou son tuteur légal) consentez par la présente à ce que vous soyez filmé, enregistré et photographié et à ce que votre jeu soit enregistré, diffusé ou transmis en continu pendant le Tournoi, et vous accordez à l'organisateur et à ceux qui agissent sous son autorité (et vous acceptez de confirmer cet octroi par écrit sous le présent règlement) le droit et la licence libres de redevances, perpétuels, irrévocables, de publier, reproduire, exécuter, distribuer, transmettre en continu, adapter, éditer, modifier, traduire, créer des œuvres dérivées sur la base de ce droit, et autrement utiliser et afficher du contenu et des détails de cette participation en tout et en partie, incluant, entre autres, votre nom, ville et région de résidence, votre compte console (Nintendo, Sony PlayStation, Xbox, votre ID réseau Nintendo ou autres, votre personnage Mii et avatar sur l'ensemble des consoles, les information sur les prix et dotations, ainsi que tout film, photographie ou enregistrement pris en vertu de la présente Section, sans autres rémunération, avis, révision ou approbation, et sans limitation de territoire, de temps, de média ou de support ou autre, à des fins de marketing et de promotion de l'organisateur ou à toute autre fin, sauf si la loi l'interdit.

F) Sur le règlement :

L'organisateur se réserve le droit de modifier le présent Règlement officiel et de suspendre ou d'annuler le Tournoi, ou toute partie de celui-ci, ou la participation de tout joueur à celui-ci, à tout

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

moment et pour toute raison, à sa seule discrétion, incluant, entre autres, si des virus, des bogues, une intervention humaine non autorisée ou d'autres causes indépendantes de la volonté de l'organisateur affectent l'administration, la sécurité ou la bonne exécution du Tournoi ou si le L'organisateur devient (comme déterminé à la seule discrétion du l'organisateur) incapable d'organiser le Tournoi comme prévu.

LES DATES, HEURES, LIEUX ET PRIX PEUVENT ÊTRE MODIFIÉS, SANS PRÉAVIS, À LA SEULE DISCRÉTION DU L'ORGANISATEUR.

G) Responsabilité :

L'organisateur ne sera pas responsable des problèmes liés au jeu ou à tout autre équipement du Tournoi. Chaque joueur participant au Tournoi (et le parent ou le tuteur légal de chacun, s'il est mineur) déclare et garantit à l'organisateur que :

- (a) la participation du joueur au Tournoi ne se répercutera pas négativement sur l'organisateur, et ses marques, produits ou services ;
- (b) le joueur utilisera un nom de joueur et/ou d'équipe qui est approprié pour le grand public ;
- (c) le joueur se comportera de manière appropriée et respectueuse envers les autres participants, les spectateurs, la presse et tout membre du personnel de l'événement ;
- (d) le joueur ne se conduira pas dans une manière déloyale (par exemple, des propos injurieux excessifs, un comportement perturbateur).

H) Décharges :

En participant au Tournoi, vous (et, si le participant est mineur, votre parent ou tuteur légal) dégagez l'organisateur, ses partenaires et leurs dirigeants, administrateurs, employés, représentants et agents respectifs (collectivement les « parties libérées ») de toute responsabilité, et renoncez à toute cause d'action, liée à toute réclamation, coût, blessure, perte, ou des dommages de toute nature découlant du Tournoi ou de la livraison, de la mauvaise livraison, de l'acceptation, de la possession, de l'utilisation ou de l'incapacité à utiliser le prix (incluant, entre autres, les réclamations, les coûts, les blessures, les pertes et les dommages liés aux blessures corporelles, au décès, aux dommages ou à la destruction de biens, qu'ils soient intentionnels ou non), que ce soit en vertu d'une théorie de contrat, d'un délit civil (y compris la négligence), d'une garantie ou d'une autre théorie.

Les parties libérées ne sont pas responsables sur la dotation des inscriptions illisibles, perdues, en retard, endommagées, détruites, inexactes, retardées, incomplètes, incompréhensibles, non livrées, mal acheminées ou volées, ni des réseaux, satellites, réseaux ou lignes téléphoniques, tours ou équipement cellulaires (incluant les combinés), systèmes informatiques en ligne, connexions Internet, équipement informatique, logiciels, virus ou bogues, serveurs ou fournisseurs, ou autres connexions, disponibilité ou accessibilité, ni de l'accès non autorisé aux inscriptions ou de leur modification; ou de mauvaises communications, de transmissions ou de lignes défectueuses par ordinateur, téléphone, cellulaire, satellite ou câble ou d'autres défaillances techniques; ou de transmissions brouillées, confuses, retardées ou mal dirigées, de dysfonctionnements, de défaillances ou de difficultés matérielles ou logicielles; ou de toute autre erreur de nature quelconque qu'elle soit humaine, technique, mécanique, électronique ou de réseau, incluant, entre autres, toute erreur pouvant survenir dans le cadre de l'administration du Tournoi ou dans tout matériel connexe; ou de la saisie incorrecte ou inexacte des inscriptions ou d'autres informations, ou de l'incapacité à saisir ces informations.

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

Les participants qui enfreignent ou ne respectent pas le présent « Règlement officiel », qui falsifient ou abusent de tout aspect du Tournoi, ou qui ont un comportement préjudiciable ou injuste envers l'organisateur, le Tournoi ou tout autre participant au Tournoi (dans chaque cas déterminé uniquement par l'organisateur, à sa seule discrétion), sont sujets à leur disqualification du Tournoi, et l'organisateur se réserve le droit de mettre fin à l'admissibilité dudit participant à participer à cette promotion ou à toute autre promotion offerte par l'organisateur.

Les bulletins de participation ou les jeux générés par des moyens robotisés, programmés, scénarisés, macro ou autres moyens automatisés ou par tout moyen qui subvertit le processus de participation ou de jeu, tel que déterminé exclusivement par l'organisateur, seront disqualifiés.

Les parties libérées de toute responsabilité ne sont pas responsables des blessures, pertes ou dommages de nature quelconque résultant de la participation d'un participant à ce Tournoi. Selon le seul avis l'organisateur, si toute partie du Tournoi est compromise par un virus, des vers informatiques, des bogues, une intervention humaine non autorisée ou d'autres causes qui corrompent ou compromettent l'administration, la sécurité, l'équité ou le bon déroulement du jeu, ou la soumission des inscriptions, l'organisateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de modifier, suspendre ou mettre fin au Tournoi, et de déterminer les gagnants parmi toutes les inscriptions de joueurs admissibles non suspects reçues avant que des mesures ne soient prises ou jugées justes et appropriées par l'organisateur.

Sans limiter la décharge fournie ci-dessus, et pour plus de certitude, les renonciataires ne seront pas responsables :

(a) de toute information incomplète ou inexacte, qu'elle soit causée par des utilisateurs d'appareils sans fil ou par tout équipement ou programmation associé ou utilisé dans le tournoi, ou par toute erreur technique ou humaine qui peut survenir dans le traitement des inscriptions ;

(b) du vol, de la destruction ou de l'accès non autorisé aux inscriptions ou de leur modification ;

(c) tout problème ou dysfonctionnement technique des réseaux ou lignes téléphoniques, des systèmes en ligne, des serveurs ou des fournisseurs, de l'équipement et des logiciels, ainsi que des virus ou des bogues ;

(d) de tout message non reçu par l'organisateur ou en son nom pour une raison quelconque, incluant, entre autres, la congestion du trafic sur Internet ou sur les ondes sans fil ou sur tout site Web ou une combinaison de ces facteurs ;

(e) les dommages au système ou à l'équipement d'un joueur ou d'une autre personne occasionnée par la participation au tournoi. Sans limiter ce qui précède, dans la mesure maximale permise par la loi, vous (et si le participant est mineur, votre parent ou tuteur légal) renoncez à tous les droits que vous pourriez avoir en vertu des lois françaises et qui s'appliquent par accord à l'international.

En participant au tournoi, vous (et si le participant est mineur, votre parent ou tuteur légal) renoncez à tout droit d'introduire une réclamation ou une action liée à votre participation au tournoi dans tout forum, site ou réseau social au-delà d'un (1) an après la première occurrence du type d'acte, d'événement, de condition ou d'omission sur lequel la réclamation ou l'action est basée.

CERTAINES JURIDICTIONS PEUVENT NE PAS AUTORISER LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU CONSÉCUTIFS OU L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES, DE SORTE QUE CERTAINES DES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS. CONSULTEZ VOS LOIS LOCALES POUR TOUTE RESTRICTION OU LIMITATION CONCERNANT CES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS EN DEHORS DE LA FRANCE.

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI

Comme condition d'attribution d'un prix, les gagnants peuvent être tenus de confirmer par écrit les autorisations accordées dans le présent règlement officiel et de signer physiquement ou électroniquement et de le remettre à l'organisateur pour admissibilité, d'accepter le présent règlement officiel et les démarches fiscales, nécessaire et signer et remettre le présent règlement qui vaudra pour décharge de responsabilité, un consentement photo/vidéo et une décharge publicitaire par signature du présent règlement avec la mention « Lu et approuvé ».

En s'inscrivant au tournoi, les participants certifient qu'ils se sont conformés au présent règlement officiel et qu'ils sont admissibles à gagner. Tout retard ou manquement de l'organisateur à s'acquitter de ses obligations en vertu du présent règlement officiel, incluant, entre autres, en ce qui concerne l'exécution du prix ou de toute partie de celui-ci, sera excusé dans la mesure où ce retard ou ce manquement est causé par un événement ou une circonstance échappant au contrôle raisonnable du commanditaire, incluant, entre autres, les cas de force majeure, les mesures prises par les autorités gouvernementales, les incendies, les inondations, les tempêtes, les tremblements de terre, les intempéries, pandémie, les catastrophes naturelles, les émeutes, les guerres, le terrorisme ou les conflits de travail.

Le présent règlement officiel peut être distribué par le commanditaire dans d'autres langues. En cas de conflit entre la version Française du présent règlement officiel et toute version du présent règlement officiel distribuée dans une autre langue, la version Française du présent règlement officiel prévaudra.

Pour obtenir une copie de la liste des gagnants ou du règlement officiel, envoyez une demande écrite accompagnée d'une enveloppe-réponse de format commercial à l'attention de :

Ludik'Action
97 avenue de la Corse
Immeuble Saint Georges
13007 Marseille

En s'inscrivant au tournoi, les participants acceptent d'être liés par le présent règlement officiel et par les décisions de l'organisateur, qui sont définitives et exécutoires à tous égards. Le tournoi et tout le matériel qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur du propriétaire du matériel et des jeux.

Participant ou représentant légal pour du mineur (Nom Prénom) :

Lieu et date :

Signature :