Climax Tournament 2025

Ce règlement décrit les règles qui doivent être suivies à tout moment lors de la participation à Climax 2025. Le non-respect de ces règles peut être sanctionné comme indiqué.

Il convient de rappeler que c'est toujours l'administration de l'événement qui a le dernier mot et que des décisions non spécifiquement soutenues ou détaillées dans ce règlement, voire contraires à ce règlement, peuvent être prises dans des cas extrêmes pour préserver l'esprit sportif et l'équité.

Nous espérons que vous, en tant que participant, spectateur ou membre de la presse, passerez un moment agréable et nous ferons de notre mieux pour que la compétition
soit équitable, amusante et excitante pour tous les participants.

Cet événement n'est en aucun cas sponsorisé, approuvé ou administré par, ou associé de quelque manière que ce soit toutes fédérations nationales. Les informations fournies par les joueurs dans le cadre de cet événement sont fournies à l'organisateur de l'événement et non à une autre association.

1 - Général 5
1.1 - Généralités 5
2 - Conditions d’éligibilité générales 5
2.1 - Format d’invitation 5
2.2 - Conditions d’âge 5
2.3 - Composition des équipes 5
2.4 - Nom des participants 6
2.5 - Comptes et matériels nécessaires 6
2.6 - Restrictions 6
2.7 - Respect des législations applicables 6
3 - Administrateurs du Tournoi 6
4 - Format du Tournoi 7
4.1 - Qualifications 7
4.1.1 - Jour 1 7
4.1.2 - Jour 2 7
4.2 - Phases finales 7
4.2.1 - Demi-finale 7
4.2.2 - Finale 7
4.3 - Système de cotation 8
4.3.1 - Phases qualificatives 8
4.3.1 - Phases finales 8
4.4 - Horaire du Tournoi 8
5 - Déroulement des épreuves 8
5.1 - Epreuves physiques 8
5.1.1 - Condition physique 8
5.1.2 - Matériel nécessaire. 8
5.2 - Epreuves culturelles 9
5.2.1 - Lancement des épreuves 9
5.2.2 - Présence sur le serveur Discord du Tournoi 9

5.3 - Déconnexions et pauses 9
5.3.1 - Pauses 9
5.3.2 - Déconnexions d’un joueur 9
5.3.3 - Déconnexions générales 10
5.3.4 - Déconnexions volontaires 10
5.4 - Enregistrement et diffusion des épreuves culturelles 10
5.6 - Forfait 10
6 - Modification du Règlement 11
7 - Dotations 11
7.1 - Montant des dotations 11
7.2 - Reversement des gains au représentant légal 11
8 - Code de conduite 11
9 - Événement 13
9.1 - Obligations médiatiques 13
9.2 - Zones de jeu 13
9.2.1 - Nourriture, boissons, tabagisme et comportement 13
9.2.2 - Articles non utilisés 13
9.2.3 - Accès à Internet 14
9.2.4 - Période d’échauffement 14
9.3 Comportement sur scène 14
10 - Sanctions disciplinaires 14
11 - Sponsors des participants 15
12 - Confidentialité 15
13 - Droits à l’image 16
14 - Propriété intellectuelle 16
15 - Limitation de responsabilité 16
16 - Données à caractère personnel 17
16.1 - Données collectées 17
16.2 - Finalités de traitement des données collectées 17
16.3 - Conservation des données collectées 17

16.4 - Destinataire des données 18
16.5 - Droit des personnes concernées par le traitement 18
17 - Droit applicable 18

1 - Général

1.1 - Généralités

La société AZOC PRODUCTIONS, (ci-après “l’Organisateur”) organise un tournoi se déroulant le <info> (ci-après, le “Tournoi”) s’intitulant CLIMAX.

Ce règlement de tournoi (le “Règlement”) a pour objet de définir l’ensemble des règles du Tournoi, incluant notamment les conditions d’éligibilité des participants, les conditions de résidence, le format du tournoi, les dotations, le code de conduite, les sanctions applicables, etc.

Le Règlement s’applique à l’ensemble des personnes qui participent au Tournoi.

En participant au Tournoi, vous déclarez (ou, pour tout Mineur, tel que défini ci-dessous, un des parents ou le représentant légal dudit Mineur déclare) accepter l’ensemble des stipulations du Règlement en toutes circonstances, y compris le code de conduite.

Aucun sacrifice financier, au sens de l’article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n’est exigé par l'Organisateur pour participer au Tournoi. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra d’augmenter les chances de remporter le Tournoi. Les chances de remporter le Tournoi reposent exclusivement sur l’adresse, le talent et les compétences individuelles de chaque participant.

2 - Conditions d’éligibilité générales

Les athlètes souhaitant participer au Tournoi doivent respecter les conditions d’éligibilité indiquées ci-après.

2.1 - Format d’invitation

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.

2.2 - Conditions d’âge

Pour valider leur participation au Tournoi, les participants doivent être âgés d’au moins 13 ans à compter du 31 Août 2024 à 00h00 CEST.
Les participants âgés de moins de 18 ans à compter de la date de début du Tournoi, ou n’ayant pas atteint à cette date l’âge de la majorité légale telle que définie par la loi du pays de résidence dudit participant (ci-après un “Mineur”) doivent fournir à l’Organisateur une autorisation parentale dûment complétée et signée par leurs représentants légaux. Les participants Mineurs doivent envoyer cette autorisation parentale par e-mail à l’Organisateur (contact@azoc-prod.fr), accompagnée de documents officiels attestant l’identité des représentants légaux et du participant Mineur.

2.3 - Composition des équipes

Chaque équipe pourra la composer selon leurs volontés. Seul le format du tournoi décidera du nombre de participant(s) par équipe.

2.4 - Nom des participants

Le nom, le logo, ou tout élément officiel représentant le participant ne doit pas contenir de contenu offensant, insultant, injurieux, menaçant, abusif, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, diffamatoire, contraire ou de nature à porter atteinte aux intérêts de 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.

Les participants doivent conserver le même identifiant (pseudonyme) pendant toute la durée du Tournoi. Tout changement d'identifiant non autorisé par l'Organisateur peut entraîner une sanction disciplinaire et le cas échéant, la disqualification du Tournoi.

2.5 - Comptes et matériels nécessaires

Pour participer au Tournoi, les participants doivent posséder un compte valide sur le site Climax (www.azoc-prod.fr), 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 du tournoi, tous les tests nécessaires pour vérifier que leur matériel fonctionne correctement. Les participants doivent s'assurer que leur équipement informatique est équipé d'une version légale des jeux 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.

2.6 - Restrictions

L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation au Tournoi à toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelle qu'en soit la raison, prononcée par l'Organisateur ou par tout autre organisateur au cours d'un autre tournoi.

2.7 - Respect des législations applicables

Les équipes s'engagent à se conformer à la législation applicable et à obtenir pour chaque personne composant l'équipe l'ensemble des documents officiels nécessaires pour leur participation au Tournoi (visas, permis de travail, autorisations gouvernementales, etc).

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable en cas de non-respect par une équipe ou un joueur des obligations légales et réglementaires applicables.

3 - 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.

4 - Format du Tournoi

L’évènement se déroule en physique sur 3 jours au Palais des Sports de Barinque pour l’édition Printemps et à Oloron pour l’édition Automne.

4.1 - Qualifications

4.1.1 - Jour 1

Le premier jour est ouvert à tous avec un nombre illimité de participants. Ces derniers disposent d'un temps limité, indiqué par l’organisation, pour réussir les épreuves. Les différentes épreuves seront sélectionnées selon la présentation officielle un à deux mois avant l’évènement physique.

4.1.2 - Jour 2

Le deuxième jour reste identique sur le mode de fonctionnement que le jour 1. Les épreuves s’enchanteront afin de d’établir un classement qui permettra au meilleurs de se sélectionner pour les phases finales.

4.2 - Phases finales

4.2.1 - Demi-finale

Selon le nombre de participants, et si l’évènement se concoure en équipes, les demi finales permettront de déterminer qui ira en grande finale.
Les demi finales se joueront sur 3 épreuves, une tirée au sort et deux piquées par les participants sur vote.
→ Le Top X est qualifié pour la Finale de l’évènement principal.

4.2.2 - Finale

Les finalistes l’affrèteront sur 5 épreuves dont une mystère. Deux épreuves sont piquées par les participants et deux autres tirés au sort.

4.3 - Système de cotation

4.3.1 - Phases qualificatives

Chaque épreuve à son propre système de cotation mais le principe reste le même.

Top 1 : 10 points
Top 2 : 08 points
Top 3 : 06 points
Top 4 : 04 points
Top 5 : 02 points
Top 6 : 01 point

Sur les épreuves physiques, les participantEs auront un bonus qui sera énoncée et spécifique à chaque épreuve.

À l'issue de chaque épreuve, les équipes ou participants cumulent des points en fonction de leur ordre d'arrivée et des spécificités des épreuves.

Un classement final est mis à jour après chaque épreuve et sera disponible sur le site officiel de l'évènement : www.azoc-prod.fr/climax

4.3.1 - Phases finales

Le système de point pour générer un classement général lors de la phase finale n'est pas remis à zéro. Nous repartons donc du classement final des phases qualificatives.

4.4 - Horaire du Tournoi

L'organisateur se réserve le droit de modifier les jours et/ou les heures de l'évènement en cas d'imprévu.

5 - Déroulement des épreuves

5.1 - Epreuves physiques

5.1.1 - Condition physique

Les participants ont l'obligation d'avoir une condition physique correcte. Des pré requis afin de participer au tournoi sont actés : savoir courir 4 à 5 km et savoir pédaler sur tous types de sols sur une distance minimale de 15km.

5.1.2 - Matériel nécessaire.

Le matériel nécessaire vous sera indiqué lors de la présentation de l'évènement. Toutefois, vous devrez prendre vos dispositions afin de venir à l'évènement avec tout le matériel requis. L'organisation pourra louer ou prêter du matériel selon disponibilité sur simple demande.

5.2 - Epreuves culturelles

Les épreuves dites culturelles se feront pour l'essentielles sur Smartphone. Ces derniers doivent permettre de réaliser toutes les épreuves.

5.2.1 - Lancement des épreuves

Les joueurs participant au Tournoi ont l'interdiction de créer eux-mêmes les parties sans l'accord de l'Organisateur et doivent suivre les instructions des Administrateurs pour rejoindre les parties du Tournoi.
Les équipes doivent respecter les instructions indiquées par l'Organisateur pour le lancement des matchs. Les Administrateurs peuvent, à tout moment, indiquer aux équipes des instructions supplémentaires à respecter pour lancer les matchs. Les participants s'engagent à respecter les instructions formulées par l'Organisateur ou les Administrateur.

5.2.2 - Présence sur le serveur Discord du Tournoi

Les participants devront être présents sur le serveur Discord du Tournoi, accessible à cette adresse, pour simplifier les échanges entre l'Organisateur et les participants. Dans le cas où un participant ne serait pas présent sur le serveur Discord du Tournoi, l'Organisateur aura la faculté de lui infliger une sanction, à sa seule discrétion.

5.3 - Déconnexions et pauses

5.3.1 - Pauses

Les joueurs ne sont pas autorisés à mettre le jeu ou l'épreuve en pause après le lancement du match. Un Administrateur peut demander de relancer le match si l'Administrateur constate qu'un bug ou un problème technique important est en train de gêner le bon déroulement du match.

5.3.2 - Déconnexions d'un joueur

Si un joueur est déconnecté de la partie, le match ne sera pas mis en pause. Le joueur n'aura pas la faculté de revenir dans la partie et sa progression s'arrête au moment de la déconnexion.

5.3.3 - Déconnexions générales

Si une partie est interrompue et que tous les joueurs sont déconnectés de la partie alors l'Administrateur aura le choix entre :
- Créer une nouvelle partie et relancer le match (la progression de la partie précédente n'est pas conservée) ; ou
- Conserver la progression en cours et attribuer des points aux équipes restantes.
L'Administrateur peut choisir l'une ou l'autre solution à sa discrétion et le nombre de points attribués sera accordé en fonction des points indiqués à l'article 4.

5.3.4 - Déconnexions volontaires

Si un match est volontairement interrompu par un joueur, l'Administrateur peut décider soit de continuer la partie soit de disqualifier l'équipe du joueur qui s'est volontairement déconnecté.

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

5.4 - Enregistrement et diffusion des épreuves culturelles

Seul l'Organisateur et les personnes habilitées par ce dernier sont autorisés à. enregistrer et à diffuser les contenus en lien avec le Tournoi, dans le monde entier, sur internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication, connu ou inconnu. Les participants demeurent néanmoins autorisés à diffuser sur internet, en streaming, leurs matchs en POV sous réserve de respecter les conditions suivantes :

- Interdiction d'afficher un sponsor interdit tel que défini à l'article 10
- Respecter le code de conduite du Tournoi
- Éviter tout langage ostentatoire, obscène, contraire aux bonnes moeurs, insultant, injurieux, raciste, xénophobe, et plus généralement tout propos pouvant être considéré comme illicite ou pouvant heurter la sensibilité du public
- S'abstenir de toute parole, critique, déclaration ou comportement susceptible de nuire à la réputation, à l'image ou à la notoriété de l'Organisateur.

Les participants sont autorisés à diffuser les qualifications en streaming s'ils en font la demande via un formulaire disponible sur le Discord de l'événement. La diffusion des matchs en finale est interdite. La présence obligatoire sur le live des participants du logo de l'événement et du
carrousel partenaires (qui leur seront fournis sur le Discord de l'événement).

L'Organisateur se réserve le droit de modifier les restrictions relatives à la diffusion en streaming du Tournoi, à tout moment. Les participants en seront informés sur le serveur DISCORD du Tournoi ou par tout autre moyen.

5.6 - 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.

6 - Modification du Règlement

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.
La participation de chacun des joueurs au Tournoi sera considérée comme acceptée après chaque mise à jour, révision, changement ou modification du Règlement (ou, pour tout Mineur, par l'un de ses parents ou son représentant légal).

7 - Dotations

7.1 - Montant des dotations

Le cashprize est participatif. Les dotations seront réparties en fonction d'un pourcentage, peu importe le montant du cashprize.

Top 1 : 75%
Top 2 : 20%
Top 3 : 5%

7.2 - Reversement des gains au représentant légal

Dans le cas où le représentant légal est une personne morale alors celui-ci devra émettre une facture d'un montant correspondant à la dotation remportée par l'équipe. L'Organisateur s'engage à payer la facture correspondante au plus tard soixante (60) jours à compter de la date d'émission de ladite facture.

Les informations nécessaires pour l'établissement de la facture seront communiquées par l'Organisateur au représentant légal par tout moyen et notamment par e-mail. Dans le cas où le représentant légal est une personne physique, le paiement sera effectué dans les soixante (60) jours à compter de la réception de l'ensemble des informations nécessaires pour effectuer le paiement. Le paiement sera effectué par l'Organisateur 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.

Précision : En cas de victoire d'un mineur de moins de 16 ans, l'argent sera placé sur un compte sous séquestre.

8 - 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, de respecter les spectateurs, l'Organisateur et les Administrateurs.

En participant au Tournoi, chaque joueur s'engage à respecter les lois et règlements applicables ainsi que les différentes règles de conduite énumérées ci-après. L'Organisateur est seul compétent pour interpréter les règles énumérées au sein du code de conduite. Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

• Refuser de suivre les instructions de l'Organisateur ou des Administrateurs et nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi
• 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 avec l'Organisateur, ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes moeurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers
• Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, de l'Organisateur ou des Administrateurs
• Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable
• Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle (par exemple: un échange privé entre un Organisateur et un participant)
• Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle
• Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels
• Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image de l'Organisateur, des Administrateurs ou des tiers
• Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers
• Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Organisateur ou à un Administrateur dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours du Tournoi
• Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur
• Publier des informations personnelles des autres participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen
• Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le présent Règlement
• Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données
• Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique
• Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des services

• Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données
• Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match
• Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter le Tournoi
• Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur le Tournoi
• Manipuler le classement du Tournoi

Les comportements énumérés ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement. La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire. Les participants peuvent informer l'Organisateur de tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

9 - Événement

9.1 - Obligations médiatiques

Si le staff décide qu'un ou plusieurs joueurs doivent participer à des interviews (courtes interviews avant/après match et/ou sessions d'interview plus longues), à une conférence de presse ou à une session d'autographes, de photos ou de vidéos, les joueurs ne peuvent pas refuser et doivent y assister. La plupart des événements auront une journée médiatique obligatoire, où les participants seront photographiés, filmés et interviewés par l'équipe de l'organisateur du tournoi pour la présentation de l'événement. Les participants recevront un planning médiatique à l'avance pour être informés de la nature, de la durée et du planning de toutes les activités de ce type prenant plus de 5 minutes.

9.2 - Zones de jeu

9.2.1 - Nourriture, boissons, tabagisme et comportement

Sauf annonce contraire, il est interdit d'apporter ou de manger de la nourriture dans les zones de jeu. Il est également strictement interdit de fumer dans les lieux clos. Les joueurs sont autorisés à avoir des boissons, mais uniquement dans des tasses ou bouteilles fournies par l'organisateur du tournoi, et uniquement sous la table, sauf indication contraire. Les bruits excessivement forts et le langage offensant sont interdits. Toute violation peut être sanctionnée par des points de pénalité.

9.2.2 - Articles non utilisés

Les articles qui ne sont pas immédiatement nécessaires (par exemple, vêtements non portés, sacs, etc.) doivent être rangés hors de vue, comme indiqué par l'organisateur du tournoi.

9.2.3 - Accès à Internet

L'accès à Internet sur les ordinateurs du tournoi est partiellement restreint pour tous les participants.

9.2.4 - Période d’échauffement

Une période d'échauffement est normalement prévue avant un match en direct, bien que cette période ne soit pas garantie.

9.3 Comportement sur scène

Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder les écrans dans l'arène qui pourraient leur fournir un avantage dans le jeu. Des pénalités seront infligées aux équipes qui ne respectent pas cette règle.

10 - Sanctions disciplinaires

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

L’Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l’ordre de gravité suivant :

- avertissement
- perte d’un match (auquel cas, le joueur ou l’équipe remporte 0 point au cours du match)
- disqualification du Tournoi
- suppression des dotations
- bannissement du Tournoi et des futurs tournois.

Les sanctions peuvent être cumulatives.

L’Organisateur peut décider de prononcer une sanction assortie, en tout ou partie, d’un sursis à son exécution. La révocation pure et simple de tout ou partie d’un sursis peut être prononcée à titre de sanction.

Dans le cas où l'Organisateur prononcerait une sanction pour une nouvelle infraction commise, l'Organisateur pourra également décider de révoquer purement et simplement, tout ou partie d’un sursis précédemment ordonné.

Le bénéfice du sursis attaché en tout ou partie à l’une des sanctions prononcées pour des infractions en concours ne met pas obstacle à l’exécution des sanctions de même nature non assorties du sursis.

La sanction assortie d’un sursis est réputée caduque si la personne ou l’équipe concernée n’a pas commis, pendant un délai d’un an à compter de celle-ci, une infraction suivie d’une nouvelle sanction.

Outre ces sanctions disciplinaires, 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.

11 - Sponsors des participants

L'Organisateur tolère l'affichage publicitaire des partenaires ou sponsors du participant sur ses vêtements mais toute autre visibilité pour la promotion d'une marque est interdite pendant toute la durée du Tournoi. Le participant s'engage à ne porter ni aucun signe, ni aucun vêtement présentant un caractère ostentatoire, contraire aux bonnes moeurs ou illicite. Au cours du Tournoi,
le participant n'est pas autorisé, par un quelconque moyen, à promouvoir, à diffuser des publicités ou à s'associer avec des entreprises des secteurs ou des produits suivants :
• Produits du tabac, cigarettes, produits de vapotage ou produits similaires
• Boissons alcoolisées (ou boissons sans alcool commercialisées par des marques d'alcool)
• Produits ou services pharmaceutiques (y compris médicaments)
• Services de divertissement pour adultes (y compris pornographie)
• Produits ou services en lien avec l'industrie des armes à feu
• Jeux d'argent ou de hasard (y compris services de paris sportifs, lotteries, fantasy league)
• Propagande politique (y compris campagnes, candidats, partis)
• Toute activité (A) dont le contenu est discriminatoire, harcelant ou autrement haineux ou (B) dont les pratiques sont préjudiciables à l'éditeur du Jeu Vidéo ou qui entraîneraient des critiques publiques à l'encontre de l'éditeur du Jeu Vidéo (tel que déterminé par l'éditeur du Jeu Vidéo)
• Crypto-monnaies, jetons non fongibles (NFT) ou tout autre produit lié à la blockchain
• Tout produit, service ou activité considéré comme préjudiciable aux activités ou à la réputation de l'Organisateur ou de l'éditeur du Jeu Vidéo (piratage, hacks, tricherie, vente de monnaie de jeu ou de compte de jeu, etc)
• Services de numéros surtaxés
• Tout produit ou service illicite.

Lors des phases de qualifications, les participants sont autorisés à afficher leurs sponsors personnels ou les sponsors de leur club en live.
L'équipe autorise l'Organisateur, les sociétés du groupe auquel il appartient, ses affiliés, les partenaires commerciaux et médiatiques du Tournoi, à diffuser toute image (en ce inclus les vidéos) captée au cours du Tournoi et comprenant les marques, les logos, les visuels, des partenaires de l'équipe et ce pour tous les supports connus ou inconnus à ce jour. L'équipe garantit l'Organisateur contre toute demande, réclamation, recours, requête, action ou instance au titre de la captation et de la diffusion des marques, logos, et visuels des partenaires de l'équipe.

12 - Confidentialité

Au cours 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.

13 - Droits à l'image

Le participant autorise gracieusement chaque Organisateur, les sociétés du groupe auquel il appartient, ses filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux du Tournoi, ou toute personne agissant pour le compte de l'Organisateur, à capter, enregistrer l'image du participant (en ce inclus la voix, la silhouette, le nom, le pseudonyme), par tous moyens (photographie, vidéo, enregistrement, etc…) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, diffuser, modifier, adapter, traduire, sous-titrer, l'image, le nom, le pseudonyme et/ou la voix du participant, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, sites internet et déclinaisons mobiles, incluant les sites internet de l'Organisateur, les 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 les vidéos, les enregistrements ou les images envoyées par le participant à l'Organisateur ainsi que le droit de diffuser toute action réalisée par le participant dans le jeu vidéo (exemple: gameplay).

14 - Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le jeu, le nom des personnages du jeu, utilisés au cours du Tournoi sont protégés au titre de la propriété intellectuelle et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le titulaire des droits est interdite.

15 - Limitation de responsabilité

La participation au Tournoi suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique.

L'utilisation de l'épreuve culturelle nécessite une connexion à internet. Le participant reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses risques et périls. L'Organisateur ne peut garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours du Tournoi. L'Organisateur ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du Jeu Vidéo ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un participant ou à un tiers.

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

La responsabilité de chaque Organisateur est strictement limitée au montant des dotations du Tournoi.

L'Organisateur informe les participants des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, …) et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.

Avertissement épilepsie : certaines personnes peuvent avoir des crises d'épilepsie ou une perte de conscience momentanée lors de l'observation de certains types de lumières clignotantes ou de schémas couramment présents dans l'environnement quotidien. Ces personnes peuvent avoir besoin de prendre des précautions spéciales avant d'utiliser le Jeu Vidéo servant de support au Tournoi. Dans le cas où vous présentez des symptômes liés à une condition épileptique (exemple : perte de conscience ou crise épileptique), consultez immédiatement votre médecin avant d'utiliser un jeu vidéo.

16 - Données à caractère personnel

16.1 - Données collectées

Au moment de son inscription au Tournoi, AZOC Productions collecte des informations personnelles concernant le joueur, notamment des données relatives à son état-civil et, que le participant certifie adéquat, exact et pertinent. Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation du Tournoi et sa couverture médiatique (notamment partager les résultats des joueurs sur internet via leurs pseudonymes).

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

16.2 - Finalités de traitement des données collectées

Les données collectées par AZOC sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité
- assurer le bon déroulement du Tournoi
- partager les performances des participants sur internet, les réseaux sociaux, auprès des médias (notamment TV, internet)
- réaliser des statistiques
- traiter les sanctions disciplinaires
- envoyer les dotations.

En participant au Tournoi, chaque participant consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation.

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

16.3 - Conservation des données collectées

Les données collectées par AZOC sont conservées pour une durée d'un (1) an à compter de la fin du dernier tournoi auquel le joueur s'est inscrit ou de sa dernière participation à un tournoi organisé par AZOC. Les données peuvent être conservées pour une durée plus longue correspondant à la durée pour laquelle une sanction disciplinaire a été infligée. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires est conservée pour une période d'un an à l'issue de la fin ou du retrait de la sanction.

En outre, AZOC se réserve le droit de conserver les pseudonymes utilisés par les joueurs au cours des tournois pour une durée de cinquante (50) ans afin de préserver l'intégrité de ces résultats.

Tout joueur souhaitant s'opposer à la conservation de son pseudonyme peut demander sa suppression en contactant AZOC à tout moment.

16.4 - Destinataire des données

Les données sont partagées aux services utilisés par l'Organisateur pour l'organisation du Tournoi.

Le joueur est par ailleurs informé que les données collectées au cours du Tournoi sont susceptibles d'être partagées à des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation matérielle du Tournoi et pour en assurer la bonne exposition médiatique, ou pour remplir des obligations légales, règlementaires.

Dans le cas où des données seraient susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, chaque 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 chaque Organisateur et que des mesures de sécurité appropriées aient été prises. Certaines données sont collectées et traitées par Discord lors de l'inscription et de l'utilisation de leurs services. La politique de confidentialité de Discord est disponible à cette adresse : https://discord.com/privacy.

16.5 - Droit des personnes concernées par le traitement

Le participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer, 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 : contact@azoc-prod.fr

17 - Droit applicable

Le présent Règlement est soumis au droit français. Si une ou plusieurs stipulations des présentes seraient déclarées non valides à la suite d'une décision de justice devenue définitive, les autres stipulations resteront en vigueur et continueront de s'appliquer.