

# Règlement du Championnat de France FFSA

Version en date du 28 mai 2019

[Article 1. Généralités](#)

[Article 2. Acceptation du Règlement et des CGP](#)

[Article 3. Modification du Règlement](#)

[Article 4. Inscription à la Compétition](#)

[Article 5. Format de la Compétition](#)

[Article 6. Horaires](#)

[Article 7. Déconnexions et autres problèmes](#)

[Article 8. Résultats des matchs](#)

[Article 9. Décision de l'Organisateur](#)

[Article 10. Dotations](#)

[Article 11. Code de conduite](#)

[Article 12. Sanctions disciplinaires applicables](#)

[Article 13. Confidentialité](#)

[Article 14. Règles de vie](#)

[Article 15. Droit à l'image](#)

[Article 16. Données à caractère personnel](#)

[Article 17. Limitation de responsabilité](#)

[Article 18. Propriété intellectuelle](#)

[Article 19. Droit applicable](#)

## **Article 1. Généralités**

La société WEBEDIA SA, dont le siège social est situé 2 rue Paul Vaillant Couturier 92300 Levallois-Perret, RCS Nanterre n°501 106 520 (ci-après désignée, "**l'Organisateur**") organise une compétition sur F1 2018 (ci-après désignée la "**Compétition**") le principe et les modalités de participation sont décrits au sein du présent règlement (ci-après, le "**Règlement**").

Ce tournoi est organisé en partenariat avec la Fédération Française du Sport Automobile dont le siège social est situé 32 Avenue de New York, 75781 Paris Cedex 16, (ci-après, le "**Partenaire**").

## **Article 2. Acceptation du Règlement et des CGP**

En participant à la Compétition, vous acceptez, sans réserve, l'ensemble des présentes stipulations du Règlement qui a vocation à définir les conditions dans lesquelles la Compétition à laquelle vous participez se déroulera.

## **Article 3. 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 participants, par tout moyen, pour les informer des modifications inhérentes au format de la Compétition ou cas de changement d'horaires ou de lieux des matchs.

## **Article 4. Inscription à la Compétition**

La Compétition se déroule en plusieurs étapes du 1 juin 2019 au 16 juin 2019 et se compose de 6 étapes jouées exclusivement en ligne sur Internet (ci-après, les "**Étapes en Ligne**") et d'étapes jouées dans des lieux requérant la présence physique des participants ("**Étapes Hors-ligne**"). Ces 6 étapes permettront de qualifier 10 participants pour les phases finales qui se dérouleront du 20 juin 2019 au 23 juin 2019 au Castellet, selon des modalités indiquées ci-après (ci-après désignée, la "**Finale**").

### **4.1. Conditions d'éligibilité**

La participation à la Compétition est ouverte à toute personne physique résidant en France, disposant d'un accès à Internet et possédant un compte Steam à jour et du jeu F1 2018.

Plateforme de jeu : PC exclusivement.

Pour participer à une Étape en Ligne, le participant doit être âgé d'au moins 16 ans révolus.  
Pour participer à une Étape Hors-ligne, le participant doit être âgé d'au moins 16 ans révolus.

Les participants mineurs doivent être autorisés par leurs représentants légaux et ainsi envoyer à l'Organisateur une [autorisation parentale](#) dûment complétée et signée par lesdits représentants légaux, accompagnée de documents officiels justifiant de l'identité des représentants légaux et du joueur mineur. Un modèle d'autorisation parentale est disponible à l'adresse indiquée sur le lien Toornament de chaque étape ainsi que sur les lieux requérant la présence physique du participant.

Aucun achat, aucun sacrifice financier, ni aucune contrepartie financière ne permettra d'augmenter les chances de remporter la Compétition. Les chances de remporter la Compétition reposent exclusivement sur l'adresse, le talent et les compétences individuelles de chaque participant.

#### **4.2. Étapes jouées en ligne sur Internet**

Pour vous inscrire à une étape jouée sur Internet, vous devez posséder un compte sur le site internet <https://www.toornament.com/> et vous inscrire au tournoi qui vous intéresse.

Une fois inscrit et validé (uniquement si validé), merci de vous rendre sur le serveur discord suivant afin d'y retrouver vos adversaires le jour J ainsi que les administrateurs du tournoi : <https://discord.gg/frUNdEC>

Il y aura 6 étapes de qualification en ligne et 10 qualifiés au total répartis de cette façon :

- 1er juin : 1 qualifié
- 2 juin : 1 qualifié
- 8 juin : 2 qualifiés
- 9 juin : 2 qualifiés
- 15 juin : 2 qualifiés
- 16 juin : 2 qualifiés

Vous pouvez vous inscrire au **Championnat de France de FFSA** et retrouver l'ensemble des informations concernant le tournoi ici :

<https://www.toornament.com/playlists/2547105473566900224>

Les horaires d'inscription et de check-in pour participer aux différentes Étapes en Ligne sont indiquées dans la description des liens Toornament indiqués ci-dessus.

Vidéo explicative de l'interface utilisateur toornament :

<https://www.youtube.com/watch?v=NU5YWzoxDkM>

Au total, 10 joueurs seront donc qualifiés pour participer à la phase finale via les Étapes en Ligne.

#### **4.3. Quart de Finale, demi-Finale et Finale au Castellet**

Les 10 participants qualifiés via les Étapes en Ligne seront rejoints par 30 autres qualifiés via le roadshow réalisé par le Grand Prix France. Ils s'affronteront au cours d'un quart de finale se déroulant le 20 juin 2019. Les 20 meilleurs disputeront la demi-finale les 21 et 22 juin pour connaître leur position de départ et la voiture avec laquelle ils concoureront au cours de la finale du 23 juin.

Ces étapes nécessitent leur présence physique à l'adresse suivante : Circuit du Castellet

Les frais de transport seront pris en charge pour le jeudi 20 juin. Les participants mineurs devront être accompagnés par un représentant légal. (dont les billets ne sont pas pris en charge).

Dans le cas où :

- Le participant se qualifie : les frais de transport pour son retour le dimanche, les frais d'hébergement et de nourriture sont pris en charge.
- Le participant ne se qualifie pas : les frais de transport pour son retour sont pris en charge mais pour le jeudi soir. Il peut néanmoins choisir de rester sur place à ses frais puisqu'il recevra deux places pour le Grand Prix de France

Dans le cas où un participant ne serait pas éligible ou ne pourrait pas participer aux phases finales, pour quelque raison que ce soit, l'Organisateur aura la possibilité de remplacer ledit participant par tout autre participant de son choix.

### **Article 5. Format de la Compétition**

#### ***5.1. Format des Étapes en Ligne***

Le format du tournoi sera disponible sur Toornament.

Le tournoi se joue en solo

- Ce tournoi est réservé aux joueurs **PC**.
- Les joueurs ayant le chrono le plus rapide se verront qualifiés pour les étapes qui suivent.
- Nombre de joueurs max : 128
- 10 joueurs des phases online rejoindront les étapes offline.

#### ***5.2. Format des phases finales***

La FFSA vous invite à l'occasion du GP de France.

Pour rappel :

Le 20-21-22-23 juin 2019 au Castellet (2760 Route des Hauts du Camp, RDN8, 83330 Le Castellet)

Les 10 participants qualifiés via les Étapes en Ligne seront rejoints par 30 autres qualifiés via le roadshow réalisé par le Grand Prix France. Ils s'affronteront au cours d'un quart de finale se déroulant le 20 juin 2019. Les 20 meilleurs disputeront la demi-finale les 21 et 22 juin pour connaître leur position de départ et la voiture avec laquelle ils concourront au cours de la finale du 23 juin.

Ces étapes nécessitent leur présence physique à l'adresse suivante : Circuit du Castellet

### **Article 6. Horaires**

Les horaires sont mentionnés à titre indicatifs, il est possible que certains tournois se déroulent sur des horaires différents et qu'ils soient modulés en fonction du nombre de participants. Dans ce cas, l'information sera donnée par les administrateurs du tournoi sur le discord : <https://discord.gg/frUNdEC>

Pour chaque Étape en Ligne, les horaires seront indiqués le site : <https://www.toornament.com/>

A l'issue d'un délai de 10 minutes, si un joueur n'a pas fait acte de présence il se verra disqualifié.

### **Article 7. Déconnexions et autres problèmes**

- Si un joueur, même après avoir redémarré le jeu ainsi que son routeur internet, n'arrive toujours pas à se connecter alors il sera disqualifié de la Compétition.
- Si jamais un joueur se voit être déconnecté de la partie, peu importe à quel moment la partie ne sera pas rejouée.
- Il est strictement interdit de causer la mort intentionnelle ou même de freiner la progression de son adversaire. Si jamais tel est le cas, vous devez nous procurer un clip vidéo afin que l'administrateur puisse juger de la situation lui-même.
- Sachez aussi que si vous n'apportez pas de preuve vidéo dans les 10 minutes qui suivent votre match concernant un bug ou un logiciel de triche, votre requête ne sera pas prise en compte.
- Aucun bot, cheat, utilisation de bugs n'est autorisé
- Pensez à toujours prendre au moins un screen de votre temps, en cas de litige et de demande de l'arbitre

## **Article 8. Résultats des matchs**

- Les résultats des matchs sont à renseigner directement sur Toornament. Pour ce faire, rendez-vous sur <https://www.toornament.com/me/matches/> cliquez sur le tournoi, puis sur le match que vous venez de jouer, et insérer votre résultat dans l'onglet "Report".
- En cas de problème, n'hésitez pas à transmettre à l'administrateur, sur [Discord](#), le résultat de votre match en précisant les noms des deux équipes.

## **Article 9. Décision de l'Organisateur**

L'Organisateur et les administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement de la Compétition, incluant la modification du format de la Compétition, 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, du Partenaire, ou des tiers en général. Les décisions prises par l'Organisateur au cours de la Compétition sont immédiatement applicables et s'imposent aux Participants.

## **Article 10. Dotations**

Les 10 meilleurs joueurs des 6 tournois ONLINE accéderont au quart de finale OFFLINE le 20 juin - frais de transport à charge de l'organisateur.

Tous les joueurs présents sur place se voient remettre 2 places pour le Grand Prix du dimanche.

Si le participant passe cette étape des quarts de finale, il sera présent pour la demi-finale et la finale le 21, 22 et 23 juin 2019.

Tous les joueurs présents pour la demi-finale et la finale sont entièrement pris en charge - transport, hébergement, nourriture.

Les gagnants de la grande finale remporteront :

- #1 Une journée au volant d'une Formule 4 et un stage de simulation au siège de la FFSA.
- #2 un stage de simulation au siège de la FFSA.
- #3 un stage de simulation au siège de la FFSA.

## **Article 11. Code de conduite**

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, l'Organisateur invite les participants à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, l'Organisateur ainsi que les administrateurs.

En participant à la Compétition, le participant s'engage à respecter les lois et règlements applicables du pays dans lequel il réside ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent Règlement.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

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

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

- Refuser de suivre les instructions de l'administrateur et nécessaires pour le bon déroulement de la Ligue ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation à un match ;
- Adopter un comportement antisportif ;
- La collusion entre plusieurs participants pour nuire au bon déroulement de la Compétition ;
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association à l'Organisateur, au Partenaire, ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou des administrateurs ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur et le participant ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image de l'Organisateur ou d'un tiers ;
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un administrateur dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours de la Compétition ;
- 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 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 ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match ;
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur la Compétition ;
- Manipuler le classement de la Compétition ;
- Faire la promotion ou s'associer un sponsor ayant une activité illicite ou en lien avec les produits ou les services suivants : pornographie / alcool / tabac ou cigarettes / produits pharmaceutiques / armes à feu / sites de jeux d'argent

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.

Vous pouvez signaler tout comportement ou contenu préjudiciable à l'administrateur en le contactant soit sur Discord, soit à l'adresse suivante : [tournois@webedia-gaming.com](mailto:tournois@webedia-gaming.com). L'administrateur est habilité à prendre toute mesure utile pour faire cesser le dommage et peut également infliger des sanctions prévues.

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 à l'Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec la Compétition.

### **Article 12. Sanctions disciplinaires applicables**

En cas de violation du Règlement et notamment en cas de violation du code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du participant 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



Le participant est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement de la Compétition et qu'il doit cesser ce comportement. En cas de récidive, l'Organisateur pourra aggraver la sanction.

- Perte d'une manche ou d'un match.

Le participant sanctionné perd la manche ou le match indiqué par l'Organisateur. Il peut s'agir d'une manche ou d'un match en cours, future ou déjà joué. Le classement est ensuite actualisé.

- Suspension de participation à la Compétition.

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre provisoirement un Participant dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement ou en cas de violation du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

En cas de suspension de participation à la Compétition, le Participant ne sera pas autorisé à participer à des matchs pendant toute la période de suspension.

- Suppression des dotations.

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de tout ou partie des dotations remportées par un Participant dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement ou en cas de violation du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

- Bannissement des futurs tournois.

L'Organisateur se réserve la possibilité de bannir un participant de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à dix (10) ans.

- Autres sanctions.

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 de la Compétition 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 à la Compétition.

## **Article 13. Confidentialité**

Au cours de la Compétition, l'Organisateur peut être amené à entretenir des correspondances privées avec un ou plusieurs participants.

Les correspondances privées sont protégées au titre du secret et les destinataires de ces messages ne sont pas autorisés à dévoiler publiquement le contenu de ces messages. La divulgation non autorisée des correspondances privées peut engager la responsabilité tant civile que pénale de l'expéditeur.

## **Article 14. Règles de vie**

### **14.1. Matériel du Participant.**

Le participant s'engage à effectuer, au plus tard la veille du début du match, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement. Le participant s'engage à ce que son équipement informatique soit équipé d'une version légale du jeu vidéo ou acquise légalement, installée avec la dernière mise à jour. Le participant s'engage à ce que ses périphériques ne contiennent aucun élément ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement de la Compétition.

Pour des raisons de sécurité, l'Organisateur peut être amené à interdire l'utilisation de certains logiciels et périphériques dont la liste sera communiquée au participant au plus tard le jour du match.

### **14.2. Matériel fourni par l'Organisateur.**

Dans le cas des matchs joués au cours d'un événement requérant la présence physique des participants, l'Organisateur peut mettre temporairement à la disposition du participant du mobilier ainsi que différents équipements et matériels informatiques incluant notamment des tablettes informatiques, des écrans, des périphériques informatiques, etc. Le participant demeure responsable du matériel mis à sa disposition et s'engage à l'utiliser de manière paisible et d'éviter toute utilisation non conforme pouvant provoquer un quelconque dommage direct ou indirect.

Pour les matchs joués sur certaines scènes désignées par l'Organisateur, le participant pourra être obligé d'utiliser les périphériques et les matériels désignés et fournis par l'Organisateur. Le refus d'utiliser les périphériques et matériels désignés par l'Organisateur pourra entraîner la disqualification du participant.

En cas d'incompatibilité technique entre le matériel mis à disposition par l'Organisateur et les périphériques du participant, l'Organisateur fera ses meilleurs efforts pour aider le participant à installer, à configurer et à utiliser ses périphériques, sans que cette assistance n'ait pour effet de retarder le début du match. Dans le cas où l'incompatibilité persiste, l'Organisateur pourra prendre toute mesure nécessaire pour assurer le déroulement du match et le cas échéant, disqualifier le participant.

### **14.3. Limitation de responsabilité.**

Le participant demeure à tout moment responsable de ses effets personnels et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration d'un quelconque bien appartenant au participant.

### **Article 15. Droit à l'image**

Le participant autorise gracieusement la société Webedia SA, l'éditeur Epic Games Inc., la société Samsung Electronics France SAS, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs filiales, leurs affiliés ainsi que les partenaires de la Compétition, à capter son image (en ce inclus sa voix, sa silhouette, son prénom, son nom, son pseudonyme) au cours de la Compétition, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement...) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, modifier, adapter, traduire, sous-titrer son image, son nom patronymique, pseudonyme et/ou sa voix, ses propos en tout ou partie, ensemble ou séparément, pour un usage interne ou commercial/publicitaire sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support audiovisuel, numérique, notamment sur tout site Internet et déclinaisons mobiles, dont les sites de la société Webedia SA, l'éditeur Epic Games Inc, la société Samsung Electronics France SAS, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs filiales, leurs affiliés ainsi que les partenaires de la Compétition, les pages des réseaux sociaux de ces sociétés, les chaînes de télévision (par télévision linéaires et non linéaire, IPTV, catch-up, VOD, SVOD, OOH, divertissement en vol), les services en ligne etc., les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-ROM, DVD, Blu-ray, ordinateur, téléphone mobile etc., en toutes langues, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour sans que cette liste soit limitative, dans le monde entier, sans limitation de durée. Cette autorisation comporte également l'autorisation de diffuser les actions effectuées par le participant sur le jeu vidéo objet de la Compétition (gameplay).

### **Article 16. Données à caractère personnel**

#### **16.1. Données collectées.**

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

Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation de la Ligue.

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

#### **16.2. Finalités de traitement des données collectées.**

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité ;
- assurer le bon déroulement de la Compétition;
- 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 à la Compétition, le 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 de la Compétition et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent Règlement.

### **16.3. Conservation des données collectées.**

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

### **16.4. Destinataire des données.**

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

Dans le cas où des données seraient susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, L'Organisateur garantit avoir pris les précautions nécessaires de sorte à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions de l'Organisateur et que des mesures de sécurité appropriées aient été prises.

### **16.5. Droit des personnes concernées par le traitement.**

Le Participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de et à la limitation du traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Le Participant dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort. Le Participant peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes : [tournois@webedia-group.com](mailto:tournois@webedia-group.com).

#### **16.6. Délégué à la protection des données.**

L'Organisateur a nommé un délégué à la protection des données en charge d'assister le responsable de traitement dans le respect du Règlement européen. Pour toutes questions relatives à la protection des données personnelles auquel l'Organisateur appartient, nous mettons à votre disposition une adresse de contact : [dpo+tournois\(at\)webedia-group.com](mailto:dpo+tournois(at)webedia-group.com).

#### **Article 17. Limitation de responsabilité**

La participation à la Compétition suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique. Le participant reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses risques et périls. L'Organisateur ne peut garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours de la Compétition.

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

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

Avertissement épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation d'un jeu vidéo nécessite des précautions d'emploi particulières.

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

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la bonne organisation de la Compétition et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer

#### **Article 18. Propriété intellectuelle**

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le jeu vidéo, le nom des personnages du jeu vidéo, utilisés au cours de la

Compétition 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.

La participation à la Compétition ne procure au participant aucun droits d'utilisation supplémentaires du jeu vidéo autres que ceux déjà expressément consentis par l'éditeur du jeu vidéo concerné au sein du contrat de licence utilisateur final établi par ce dernier.

#### **Article 19. Droit applicable**

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