

# Règlement Tournoi Fortnite Buildfight

Version 8–9/06/2019



## CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES

Article I-1. Règlement général

Article I-2. Application du règlement

## CHAPITRE II : FORMAT DE MATCH

Article II-1. Création de la partie

Article II-2. Procédure de fin de match

## CHAPITRE III : FORMAT DU TOURNOI

1/ Phase de poule

Cas d'égalité entre plusieurs équipes

## CHAPITRE IV : DIVERS

Article IV-1. Résultats des matchs

Article IV-2. Modification du Règlement

Article IV-3. Code de conduite

Article IV-4. Sanctions disciplinaires applicables

Article IV-5. Procédure d'application des sanctions

## CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES

### Article I-1. Règlement général

Le règlement général de l'association Power Gaming Series a été décidé et rédigé par les administrateurs tournois de l'association Power Gaming Series.

### Article I-2. Application du règlement

En participant aux tournois organisés par l'association Power Gaming Series, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

## CHAPITRE II : FORMAT DE MATCH

### Article II-1. Création de la partie

- Les joueurs doivent être prêts à leurs postes à l'heure du début de la rencontre, annoncée par un des admins du tournoi
- Les parties jouées pendant toute la durée de l'événement seront sur une map créée en amont sur le thème des pgs
- Les parties seront configurées avec les paramètres suivants : Pompe bleu, AR ou AK bleu, PM bleu et des minis shield. 1500 de constructions.

### Article II-2. Procédure de fin de match

Dans certains cas, les organisateurs peuvent mettre fin à une rencontre avant sa conclusion. Parmi les causes classiques entraînant ce genre de décisions, on trouve notamment les problèmes logistiques (report du match, heure de fin de tournoi proche ou atteinte, ... )

L'admin doit utiliser la méthode suivante pour déterminer les vainqueurs du match quand la conclusion normale de la manche n'est pas possible :

- Une équipe avait un très large avantage en jeu ( Niveau de HP, shield, plus la hauteur).
- S'il est impossible de définir un large avantage en faveur d'une équipe suivant les critères ci-dessus l'admin pourra décider de faire recommencer la partie.

## CHAPITRE III : FORMAT DU TOURNOI

### Phase de poules :

- 16 poules de 4 joueurs
- Matches en Bo3
- Pas de match retour
- Total des matchs de poule pour avoir le classement
- Les deux premiers de chaque poules se verront qualifiés pour les phases à élimination direct
- Une fois la phase à élimination terminée les gagnants se verront aller en 16ème de final

### 1/ 16ème de final

Phase à élimination directe Bo3 sauf la final qui se fera en Bo5

Cas d'égalité entre plusieurs équipes

A l'issue des phases de poule, des égalités entre deux ou plusieurs équipes peuvent survenir.

Ces égalités seront traitées de la façon suivante afin de classer les joueurs au sein de leur groupe :

- Ils seront départagés par leurs nombres de défaites contre les autres joueurs
- Ils seront départagés sur un Bo1

## CHAPITRE IV : DIVERS

### Article IV-1. Communication avec les coachs

Les joueurs peuvent communiquer avec leurs coachs à tous les moments sauf durant une partie (du lancement de la partie jusqu'à ce que l'un des joueurs soit victorieux).

Il est donc autorisé de communiquer avec son coach durant la phase de préparation.

### Article IV-2. Résultats des matchs

A l'issue d'un match, l'arbitre présent pendant le match prendra les résultats du match et de chaque manche.

### **Article IV-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 tous les moyens possibles.

### **Article IV-4. Code de conduite**

Soucieux de proposer une expérience de tournoi 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 du Tournoi ainsi que les Administrateurs.

En participant au Tournoi, 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 du Tournoi et nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation au tournoi ;
- Adopter un comportement antisportif ;
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association à l'Organisateur ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou de l'Administrateur du Tournoi ;
- 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 des Organisateurs ou de tiers ;
- S'inscrire au Tournoi via le compte d'une tierce personne pour jouer un ou plusieurs matchs en lieu et place du propriétaire du compte ;
- 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 du Tournoi 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 Règlement du Tournoi ;
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des Services ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match ;
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur les Tournois ;
- Manipuler le classement d'un Tournoi.
- 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 et toutes entreprise nuisible à l'activité de Riot Games (piratage, revendeurs de clés, revendeur de comptes etc...)

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 à l'Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

#### **Article IV-5. Sanctions disciplinaires applicables**

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

a) Avertissement :

-le Participant est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement du Tournoi et qu'il doit cesser ce comportement. En cas de récidive, l'Organisateur pourra

aggraver la sanction.

b) Perte d'un bannissement :

- le Participant perd la capacité d'effectuer un bannissement de champion, selon l'ordre indiqué par le Jeu pour le match en cours (incluant toutes les manches du match). En cas de récidive, l'Organisateur pourra augmenter le nombre de bannissement de champions, jusqu'à la perte totale de bannissement.

c) Perte d'une manche :

-le Participant perd la manche indiquée par l'Organisateur, il peut s'agir de la manche cours ou d'une manche déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

d) Perte d'un match :

-le Participant perd le match indiqué par l'Organisateur, il peut s'agir du match en cours ou d'une manche déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

e) Disqualification du Tournoi :

-le Participant est disqualifié du Tournoi par l'Organisateur. En cas de disqualification, l'ensemble des matchs déjà joués par le Participant sont considérés comme perdus et les éventuels matchs à venir pour le Participant sont également considérés comme perdus. L'Organisateur décide, à sa seule discrétion, des conséquences de la disqualification du Participant et notamment en ce qui concerne la mise à jour du classement ou de l'arbre du Tournoi. Les dotations éventuellement remportées seront considérées comme perdues et seront alors redistribuées en fonction du classement mis à jour.

f) 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 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.

g) Bannissement du Tournoi et des futurs tournois :

-L'Organisateur se réserve le droit d'exclure un Participant du Tournoi dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave 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.

-L'Organisateur se réserve également la possibilité de bannir le Participant de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à trois (3) ans.

Outre ces sanctions disciplinaires, l'Organisateur se réserve le droit de poursuivre en justice, tant sur le plan civil que pénal, toute personne qui aurait ou qui aurait tenté de troubler le bon déroulement du Tournoi notamment en concourant à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'il ait participé ou non au Tournoi.

## **Article IV-6. Procédure d'application des sanctions**

- 1. Pendant les matchs

Pendant les matchs, l'Administrateur peut prononcer les sanctions suivantes : avertissement, perte d'une manche, perte d'un match et disqualification du Tournoi. Les décisions prises par l'Administrateur sont immédiatement applicables.

- 2. À l'issue du Tournoi

À l'issue du Tournoi, l'Organisateur peut infliger l'une des sanctions disciplinaires applicables en fonction des preuves collectées ou produites par des tiers.

- 3. Réclamations issues pendant un Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Participant au cours d'un tournoi, l'Organisateur pourra soit donner sans suite la réclamation, soit contacter immédiatement ledit Participant pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le Participant devra alors apporter immédiatement tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation. L'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit infliger une sanction disciplinaire immédiatement applicable au Participant.

- 4. Réclamations issues après la fin du Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Participant après la fin du Tournoi, l'Organisateur dispose d'un délai de trois mois pour traiter la réclamation. À l'issue de ce délai, l'Organisateur pourra soit donner sans suite la réclamation, soit en cas de constatation d'une infraction commise par le Participant, prononcer l'une des sanctions disciplinaires applicables. Pour être traitée, la réclamation devra être assortie de preuves caractérisant une infraction listée ou non par le code de conduite. L'absence de réponse de l'Organisateur à une réclamation vaut classement sans suite.

En cas de réclamation, l'Organisateur contactera le Participant faisant l'objet d'une réclamation pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le Participant disposera alors d'un délai de vingt jours pour apporter tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation.

Les décisions prises par l'Administrateur ou par l'Organisateur sont notifiées au Participant, par tout moyen (par e-mail ou par lettre recommandée), dans les trente jours ouvrés suivants la prise de décision. L'Organisateur prend ses décisions selon les preuves objectives produites.

- 5. Preuves admises

Les preuves peuvent être apportées par tout moyen à l'exception de celles contraires à la législation applicable ou ne permettant pas d'établir des faits pertinents. Peuvent notamment être admises comme preuves : les captures d'écran, les témoignages, la production de preuves matérielles, les enregistrements audios ou vidéo valablement capturés.

L'Organisateur apprécie librement la validité des preuves soumises. L'Organisateur n'a pas à justifier le refus d'un moyen de preuve.