



## **FEJA 5 – REGLEMENT TOURNOI TEKKEN 7**

### **Article 1. Généralités**

Le **Festival de l'Electronique et du Jeu vidéo d'Abidjan (FEJA)**, catégorie **VERSUS FIGHTING (TEKKEN 7)**, est un tournoi de jeux vidéo où les participants joueront l'un contre l'autre sur le jeu de Combat **TEKKEN 7** dans le cadre d'une compétition.

### **Article 2. Acceptation du Règlement**

En vous inscrivant et en participant au Tournoi, vous acceptez sans réserve l'ensemble des stipulations du présent Règlement correspondant au Tournoi pour lequel vous vous inscrivez.

### **Article 3. Conditions d'éligibilité**

La participation au Tournoi est ouverte à toute personne physique remplissant les conditions d'éligibilité et dont l'inscription a été validée par l'Organisateur du Tournoi.

Les conditions:

- ✓ Âge minimum pour participer : les **Participants** doivent avoir au moins 16 ans à la date de début du Tournoi.
- ✓ Avoir effectué et validé son inscription sur la plateforme indiquée par l'Organisateur

\* Pour valider leur participation au Tournoi, les **Participants** mineurs doivent fournir une autorisation parentale signée par les représentants légaux à l'Organisateur.

### **Article 4. Type de Tournoi**

Le type de tournoi pour la compétition est la **Double élimination**.

Un tournoi à double élimination est une compétition au cours de laquelle un participant est éliminé lorsqu'il a perdu deux affrontements.

Il est divisé en deux parties : le tournoi principal (Winners bracket) et le tournoi secondaire (Losers Bracket). À la fin de chaque tour, les vainqueurs



poursuivent le Winners Bracket comme lors d'une compétition à élimination directe. Les perdants rejoignent le Losers bracket et s'affrontent pour rester dans la course, une deuxième défaite étant synonyme d'élimination définitive. La finale oppose le vainqueur du Winners bracket à celui du Losers Bracket. Si ce dernier remporte le premier match, une deuxième rencontre a lieu pour respecter le principe du tournoi et éviter au participant qui a remporté tous ses matchs de chuter avec une seule défaite.

### **Article 5. Paramètres des Jeux**

- Tous les jeux seront joués avec les paramètres par défaut, sauf indication contraire ci-dessous.
- Tous les macros disponibles via le menu de configuration du contrôleur dans le jeu sont autorisées (configuration permise uniquement pendant la sélection du personnage).
- La sélection de personnage est laissée libre au participant.
- Le joueur gagnant un match se voit maintenir son personnage. Le joueur perdant un match a la possibilité de changer de personnage.
- EST permis de choix tout personnage excepté tout DLC n'atteignant pas au minimum une semaine de disponibilité avant le dit événement.
- Tout joueur utilisant « Sélection aléatoire » (Random Select) pour choisir son personnage doit à nouveau utiliser « Sélection aléatoire » s'il remporte la partie, à condition qu'il n'y ait aucun moyen de choisir un certain personnage dans la zone de sélection aléatoire.
- La position d'un joueur pour un affrontement est déterminée selon l'ordre d'appel (Joueur 1 à gauche et Joueur 2 à droite sauf si accord des 2 parties).
- Un maximum de 30 secondes est autorisé entre les matchs d'une série.
- En cas de match nul (Draw), un match supplémentaire sera lancé jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.



Les paramètres spécifiques du jeu **TEKKEN 7** sont les suivants :

- Version du jeu : **TEKKEN 7** et l'ensemble des mises à jour, correctifs, et stages publiés à la date du Tournoi et les packs de personnages publiés au moins sept (7) jours avant la date de début du Tournoi.
- Réglages du jeu : 60 secs, 3/5 Rounds. 2/3 Matches avant le TOP 3. Pour le TOP 3, 3/5 Matches.
- Choix du stage Random Select sauf accord des 2 parties (5 secs).
- Personnalisation de couleurs, de noms ou d'éléments à aucun moment avant ou pendant un match de tournoi. Tout joueur qui le fera recevra une pénalité.
- Les costumes prédéfinis sont autorisés à l'exception de :
  - Jack-7 Preset 3.
  - Jack-7 Preset 4.
  - Gigas Preset 3.
- 2 joueurs ne peuvent utiliser le même costume prédéfini pendant une partie. Si deux joueurs veulent utiliser le même costume prédéfini, ils joueront un 2/3 de **COIN THROWING** pour décider qui obtiendra la sélection de costume préféré.

## **Article 6. Administrateurs du Tournoi**

L'Organisateur désigne les administrateurs en charge de la gestion du Tournoi. Les administrateurs auront pour mission de s'assurer que le Tournoi se déroule selon les règles édictées.

## **Article 7. Résultats des matchs**

Chaque match disposera d'un arbitre désigné par les administrateurs. À l'issue d'un match, les arbitres désignés doivent transmettre aux administrateurs les résultats du match en joignant toutes preuves utiles pour éviter d'éventuelles réclamations. Une feuille de match sera à cet effet transmise à chaque arbitre. Tout retard de (15) minutes de la part d'un Participant est considéré comme un forfait et son adversaire est déclaré vainqueur.



## **Article 8. Date et horaires des Tournois**

Les horaires détaillés des Tournois (Phase éliminatoire + Phase Finale) vous seront communiqués par tout moyen jugé adéquat (Voie de presse, réseaux sociaux, site web) l'Organisateur.

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

L'Organisateur se réserve le droit de prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Tournoi, incluant la modification du format de Tournoi, 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 ou des tiers en général.

Les décisions prises par l'Organisateur au cours du Tournoi sont immédiatement applicables et s'imposent aux **Participants**.

## **Article 10. Coaching et interactions avec les Participants**

Au cours d'un match, aucun coach n'est autorisé à communiquer directement ou indirectement avec les Participants en train de disputer ledit match.

En fonction du niveau de la compétition, les spectateurs seront tenus de respecter la limite de sécurité mise en place. Dans le cas contraire, toute transgression sera sanctionnée selon l'appréciation de l'Organisateur (avertissement, expulsion du lieu du tournoi).

## **Article 11. Déconnexions et pauses**

- **Déconnexions**

L'Organisateur décidera selon les faits exposés par les **Participants** du caractère volontaire ou involontaire de la déconnexion et de la solution à appliquer.

- En cas de mise hors tension involontaire de l'appareil par l'un des deux **Participants**, ou par soucis techniques, **l'Administrateur**



détermine s'il choisit de retourner exactement au même point (Exemple : 65% de barre de vie à la 50e, relance d'un match à 100% vitale - temps de jeu - avec comme score de base étant à 1-0). Si la partie ne peut pas être rejouée, alors l'arbitre utilisera son jugement sur la décision finale.

- En cas de mise hors tension volontaire d'un **Participant**, le match en cours est considéré comme perdu par ledit **Participant**.

- **Les Pauses**

Mettre accidentellement le jeu en **Pause** (avec la touche option) ou en **Home** (avec la touche **Share**) à tout moment du combat obligera ledit participant à perdre le round en cours sauf accord des 2 parties.

## **Article 12. 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, 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 tout autre changement.

## **Article 13. Dotations**

L'Organisateur communiquera la liste exhaustive des dotations et récompenses réservées aux vainqueurs via voie de Presse, réseaux sociaux et tous moyens jugés appropriés, etc.

## **Article 14. 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 différentes règles de conduite telles que énumérées au sein du présent Règlement.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés. 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 ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation au tournoi ;
- Adopter un comportement antisportif ;
- 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 et 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, plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateur ;
- 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 ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- Ne pas fournir des meilleurs efforts pour tenter de remporter un match, match simulé ;
- Manipuler le classement d'un 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.

Les Participants peuvent informer à l'Organisateur de tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.



## Article 15. 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 :

- **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 récurrence, l'Organisateur pourra aggraver la sanction.

- **Perte d'un match :**

Le **Participant** perd le match indiqué par l'Organisateur, il peut s'agir d'un match en cours ou d'un match déjà joué. Le score est ensuite actualisé.

- **Disqualification du Tournoi :**

Le **Participant** est disqualifié du Tournoi par l'Organisateur. En cas de disqualification, les éventuels matchs à venir pour le **Participant** sont 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.

- **Suppression des dotations et Bannissement du Tournoi et des futurs tournois :**

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 complicité externe pour remporter une partie ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie. L'Organisateur se réserve également la possibilité de bannir le **Participant** de ses futurs tournois pendant une période laissée libre à son appréciation.



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 qu'il ait participé ou non au Tournoi.

## **Article 16. Procédure d'application des sanctions**

- **Pendant les matchs**

Pendant les matchs, l'Administrateur après constat de violation des règles peut prononcer les sanctions suivantes : avertissement, perte d'un match et disqualification du Tournoi. Les décisions prises par l'Administrateur sont immédiatement applicables.

- **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.

- **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**.

- **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 laissé à l'appréciation de l'Organisateur pour apporter tout élément utile pour traiter la réclamation. L'Organisateur prend ses décisions selon les preuves objectives produites.

- **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.

## **Article 17. Règles de vie**

- **Badge d'accès**

Le **Participant** s'engage à récupérer son badge le jour du Tournoi et à le porter en permanence. La cession du badge est strictement interdite.

- **Matériel du Participant**

Le **Participant** est uniquement autorisé à fournir son propre matériel (Game Pad, Fight Stick, Casque, Câble micro USB).

- EST INTERDIT tout type de mécanismes assisté par le matériel (Game PAD, Fight STICK, et bien d'autres) avec des combinaisons d'entrées programmables, macros, turbo, des modificateurs etc.
- EST INTERDIT tout type de convertisseur excepté « BROOK».

Le **Participant** s'engage à effectuer, avant le début du tournoi, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement. 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**. Dans le cas où l'incompatibilité persiste, l'Organisateur pourra prendre toute mesure nécessaire pour assurer le déroulement du Tournoi.

- **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.

- **Matériel fourni par l'Organisateur**

L'Organisateur met à disposition du Participant à de chaque phase (éliminatoire ou finale) le matériel suivant :

- Console PlayStation 4.
- Écran.
- Mobilier (Chaise, table)

L'Organisateur peut mettre temporairement à la disposition des **Participants** différents équipements (Game PAD ou Fight STICK, câble micro USB). Le **Participant** demeure responsable du matériel mis à sa disposition.

- **Zones de jeu**

L'accès à la zone de jeu est uniquement autorisé au **Participant**, selon le planning établi par l'Organisateur. Les **Participants** qui ont fini leurs matchs doivent quitter la zone de jeu en prenant soin de récupérer leurs affaires personnelles.

À l'exception de l'Organisateur, du personnel habilité et des **Participants** autorisés à accéder à la zone de jeu, personne ne sera admis à entrer dans la zone de jeu qui sera déterminée par l'Organisateur. L'Organisateur se réserve le droit de restreindre l'accès à la zone de jeu à tout moment sans que sa responsabilité ne puisse être engagée pour quelque cause que ce soit.

- **Matchs sur Scène**

Au cours du Tournoi, le **Participant** peut être amené à jouer un certain nombre de matchs sur une scène de l'Organisateur. Le **Participant** est informé que les matchs joués sur scène peuvent faire l'objet d'une retransmission sur internet ou à la télévision, en direct ou en différé.



Le **Participant** s'engage à suivre les consignes de l'Organisateur nécessaires pour réaliser le match sur scène (installation des périphériques informatiques éventuels, entrée et sortie sur scène, réponse aux interviews en coulisse, etc.)

Le refus de participer à un match sur scène ou le non-respect des consignes de l'Organisateur peut entraîner la disqualification au Tournoi.

- **Exposition médiatique**

L'Organisateur et le **Participant** s'engagent mutuellement à mettre en œuvre tous leurs moyens afin d'assurer le bon déroulement du Tournoi et notamment son exposition médiatique.

Le **Participant** s'engage à faire ses meilleurs efforts pour répondre aux interviews des journalistes et à participer aux éventuelles séances de dédicace définies par l'Organisateur.

#### **Article 18. Cession de droit à l'image**

Le Participant autorise, gracieusement, l'Organisateur, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, ainsi que toute personne agissant pour son compte à exploiter son image et sa voix au cours du Tournoi, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement, ...) sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, sur tout site internet et déclinaisons mobiles, sur les sites de l'Organisateur des sociétés du groupe auquel l'Organisateur appartient, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, les pages des réseaux sociaux de ces entités, les services en ligne, les services de communication électronique, les chaînes de télévisions, les publications de presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinq (5) ans, étant entendu que cette durée d'autorisation pourra être prolongée jusqu'à vingt (20) ans pour la diffusion d'extraits à des fins de promotion commerciale ou d'archive.

#### **Article 19. Données à caractère personnel**

- **Données collectées :**

Au moment de votre inscription au Tournoi, l'Organisateur collecte des informations personnelles concernant le **Participant**, notamment des données relatives à son état-civil (prénom, nom, date de naissance, contact téléphonique, etc.) et, éventuellement en lien avec le Jeu (compte de jeu, pseudonyme, etc.) que le **Participant** certifie exact.



Toute inscription au Tournoi avec des données erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription.

- **Finalités de traitement et conservation des données collectées :**

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour assurer le bon déroulement du Tournoi à savoir, partager les performances des **Participants** sur internet, sur les réseaux sociaux, auprès de certains médias, pour une exploitation dans le monde entier. Les données partagées par l'Organisateur auprès des tiers sont limitées au strict minimum pour assurer la bonne exposition

médiatique du Tournoi sans causer de quelconque préjudice au **Participant** (pseudonyme, compte de Jeu, par exemple).

Les données collectées par l'Organisateur peuvent également être utilisées par l'Organisateur à des fins de statistiques et de classification des **Participants** en fonction de leur performance réalisée au cours des différents tournois.

Enfin, les données collectées sont utilisées par l'Organisateur pour enregistrer et conserver sous la forme d'un fichier les sanctions disciplinaires infligées aux **Participants**. Les données collectées sont conservées par l'Organisateur.

- **Transfert des données :**

Le **Participant** est informé que les données collectées au cours du Tournoi sont susceptibles d'être partagées à des tiers pour assurer les finalités de traitement précitées notamment pour assurer la bonne exposition médiatique du Tournoi, ou pour remplir des obligations légales, règlementaires. Les données transférées à des entreprises ou à des personnes tierces seront uniquement accomplies avec le consentement exprès du Participant.

Dans le cas où des données seraient susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, les données feraient l'objet d'une protection particulière et de l'engagement du sous-traitant à traiter les données conformément aux instructions de l'Organisateur.

- **Droit des personnes concernées par le traitement :**

Le **Participant** est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et à la limitation du traitement le concernant. Le **Participant** peut exercer ce droit en contactant l'Organisateur via les coordonnées mises à sa disposition.



## **Article 20. 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'Organisateur ne peut garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours du Tournoi. Les dommages directs ou indirects subis par le **Participant** ou des tiers au cours du Tournoi 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 du Tournoi et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

## **Article 21. Droit applicable**

Le présent Règlement est soumis au droit Ivoirien et à la compétence exclusive des tribunaux Ivoiriens. 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.