

# FEJA 7 - REGLEMENT eFootball



## **Article 1. Généralités**

Le Festival de l'Electronique et du Jeu vidéo d'Abidjan (FEJA), catégorie eFootball 2023, est un tournoi de jeu vidéo où les concurrents (tous les candidats et concurrents ci-après dénommés « **Participants** ») joueront l'un contre l'autre en utilisant le jeu de football électronique « **eFOOTBALL** » dans le cadre d'un concours de compétences.

## **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** de moins de 16 ans doivent fournir une autorisation parentale signée par les représentants légaux à l'Organisateur.

#### **Article 4. Disposition générale**

Le tournoi eFootball 2023 du Festival de l'Electronique et du Jeu Vidéo d'Abidjan accueillera un maximum de 128 joueurs et se jouera entre les meilleurs des trois rencontres.

Les matchs sont joués selon les paramètres suivants :

✓ Niveau de match : Superstar	✓ Mode : Offline
✓ Durée de jeu: 10 minutes	✓ Camera : TV Broadcast
✓ Blessures : Oui	✓ Vitesse : Par défaut (Normal)
✓ Forme : Normale	✓ Choix d'équipe : Classique interdits
• Domicile : Normale	✓ Temps de jeu : Nuit
• Extérieur : Normale	✓ Saison : été
✓ Stade : eFootball. Pro Arena	✓ Météo : Clair
✓ Longueur de la pelouse, état	✓ Heure de la journée: Nuit
Gazon : Aléatoire	

L'administrateur se réserve le droit de diminuer le temps de jeu.

Format du Tournoi : Poule (double élimination) + élimination directe

Nombre de participants : maximum 128 participants

Le Tournoi se déroulera en deux étapes

o Etape 1 : Phase de poule - 16 groupes de 8 participants, les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour l'étape suivante.

o Etape 2 : Phase Finale - 32 participants, arbre en simple élimination.

#### **✓ Phase de poule**

Pour l'étape 1 la structure est organisée en 16 poules de 8 participants. Les poules suivent un format à double élimination. Un tournoi à double élimination est une compétition au cours de laquelle un participant est éliminé lorsqu'il a perdu deux affrontements. Les participants s'affrontent en un match gagnant avec prolongation et tire au but.

Les deux premiers à savoir les deux finalistes du bracket de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante du tournoi.

Note : Les matchs de départage peuvent être sautés si la distinction de la position des participants n'a plus de conséquence dans l'implication des participants dans le Tournoi (s'ils sont tous les deux éliminés, ils peuvent rester à égalité dans la phase de poule).

## ✓ Phase Finale

Pour l'étape 2 la structure est organisée en un arbre en simple élimination de 32 participants.

Les 32 joueurs disputent la compétition en format Best of 3 (BO3).

C'est-à-dire que chacun des joueurs affrontera son adversaire au meilleur des 3 matchs sans tenir compte des buts à l'extérieur et cumul de buts. Le vainqueur sera qualifié pour le tour suivant.

### **Article 5. 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 6. 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 (5) minutes de la part d'un participant est considéré comme un forfait et son adversaire est déclaré vainqueur.

### **Article 7. Date et horaires des Tournois**

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

### **Article 8. 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 9. 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.

## **Article 10. Déconnexions et pauses**

### **✓ Déconnexions**

Le caractère volontaire ou involontaire d'une déconnexion ne doit pas être décidé par les **Participants**. L'Organisateur décidera selon les faits exposés par les **Participants** du caractère volontaire ou involontaire de la déconnexion et de la solution à appliquer.

- o 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 : 2-0 à la 60e, relance d'un match de 30 minutes - temps de jeu - avec comme score de base étant à 2-0). Si la partie ne peut pas être rejouée, alors l'arbitre utilisera son jugement sur la décision finale.
- o En cas de mise hors tension volontaire d'un **Participant**, le match en cours est considéré comme perdu par le **Participant** qui a volontairement déconnecté la partie.

### **✓ Les Pauses**

Les **Participants** ont le droit de mettre le jeu en pause trois fois pendant un match lorsque la balle n'est pas en jeu (touche, remise en jeu, coup de pied arrêté, etc.). En cas de carton rouge, le **Participant** concerné peut mettre le jeu en pause une fois de plus.

## **Article 11. 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 12. Inscription

### ✓ Phase finale :

Les inscriptions se feront en ligne via une plateforme dédiée à l'événement ou dans un espace défini par l'organisateur.

128 participants seront invités à effectuer leur check-in une heure avant le début de leur entrée en compétition.

## Article 13. 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 Organisateurs;
- ✓ 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;

- ✓ 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 tenir l'Organisateur informé de tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

## **Article 14. 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 classement 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 15. 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 ne pas donner suite à 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 classer 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 audio 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 16. Règles de vie

### ✓ Badge/bracelet d'accès

Le **Participant** s'engage à récupérer son badge ou bracelet d'accès à l'avance ou 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 utiliser ses propres périphériques informatiques suivants :

- o Manette/stick arcade (interdiction d'utiliser des manettes qui pourraient procurer un avantage indu comme des commandes macros)
- o Casque audio

Le **Participant** n'est pas autorisé à utiliser d'autres périphériques ou à les connecter à la console.

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 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 chaque étape du tournoi le matériel suivant :

- o Console PlayStation 4/5
- o écran
- o Mobilier (Chaise, table)

L'Organisateur peut mettre temporairement à la disposition des **Participants** différents équipements (joystick, câble de connexion). 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 programme 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 17. 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 18. 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, réglementaires. 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 19. 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 20. 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.