

FEJA 7 – REGLEMENT TOURNOI FORTNITE



Article 1. Généralités

Le **Festival de l'Electronique et du Jeu vidéo d'Abidjan (FEJA)**, catégorie **FORTNITE**, est un tournoi de jeux vidéo où les participants jouent l'un contre l'autre sur le jeu Fortnite d'Epic Games 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 et des conditions d'utilisation d'Epic Games qui ont vocation à définir les conditions dans lesquelles le tournoi auquel vous participerez se déroulera.

Article 3. Conditions d'éligibilité au tournoi

La participation au tournoi est ouverte à toute **personne résidant dans un des 54 pays d'Afrique** et respectant les CGU d'Epic Games. Tout nom d'équipe/joueur ou acte non autorisé par les CGU peut conduire à une

disqualification. Toute décision est irrévocable. Aucun programme tiers ne sera autorisé durant ce tournoi.

Ce tournoi est disponible pour toute personne disposant d'un accès à Internet, possédant un compte EPIC Games à jour et le jeu Fortnite sur PC, Xbox, PlayStation, Nintendo Switch ou Mobile/Tablette.

Article 4. Inscription au tournoi

Le tournoi Fortnite du FEJA 7 se tiendra le Dimanche 26 à 16H GMT. Le lien du formulaire d'inscription pour le tournoi : <https://feja.ci/register>

L'INSCRIPTION AU TOURNOI EST TOTALEMENT GRATUITE ET OUVERTE À TOUS.

Article 5. Format du tournoi

Une session unique de la compétition dans le jeu qui se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur obtienne une Victoire Royale.

Une (1) seule inscription par joueur pour le tournoi.

Toute demande d'inscription est définitive et non modifiable.

Qualification

Répartition des 100 participants dans 1 salon. Chaque participant joue (6) parties (Game).

Au terme des 6 parties, le joueur ayant le plus de points à la fin du tournoi est déclaré Vainqueur. Le reste du classement suit cette même logique.

Cependant, si le nombre de participant excède 100, les participants seront répartis équitablement dans d'autres salons pour une phase de qualification à l'issue de laquelle, seuls les tops de ces différents salons (après 3 Parties) se rejoindront dans un salon unique de 100 participants pour entamer la phase finale (3 parties).

NB : Si par exemple nous avons 200 inscrits, nous aurons alors deux salons de 100 Joueurs qui devront se qualifier pour la phase finale qui elle n'admet que 100 joueurs dans un salon unique. Ce sera donc le top 50 de chaque salon de qualification qui sera admis en phase finale.

Cette logique s'adapte au nombre de participant réel inscrit.

A l'entame des phases finales les points sont réinitialisés.

Ce tournoi est réservé aux joueurs sur tous supports (PC, Xbox, PlayStation, Nintendo Switch ou Mobile/Tablette)

*Nombre de joueurs max : 100 /Salon

*Serveur : Europe

*Mode de jeu : SOLO/Battle Royale

Barème de points

Victoire royale (TOP1) : 10 points

Top 2-5 : 7 points

Top 6-15: 5 points

Top 16-25: 3 point

Elimination : 2 points

Tie-Breakers

En cas d'égalité de points, voici les critères qui sont regardés par ordre de priorité pour départager le ou les joueurs à égalité : nombre de victoires royales, nombre moyen d'élimination, place moyenne, et, en dernier recours, le tirage au sort.

Disqualification

Tout comportement, nom d'équipe, nom de joueur interdit par les CGU d'Epic Games entraînera une disqualification de l'équipe. Nous ne tolérerons pas le partage de contenus entraînant une modification désavantageuse du gameplay pour les autres joueurs. Autrement dit, tout système de triche est strictement interdit. Tout joueur ayant un système de triche verra son équipe disqualifiée.

Armes interdites :

Aucune

L'UTILISATION DE CES OBJETS PEUT ÊTRE SOURCE DE SANCTIONS ALLANT JUSQU'À LA DISQUALIFICATION.

Article 6. Horaires

Les horaires présentés plus haut sont à titre indicatif, il est possible que le tournoi se déroule sur un horaire différent et qu'il soit modulé en fonction du nombre de participants. Dans ce cas, l'information sera donnée par les administrateurs du tournoi sur le discord de Paradise Game : <https://discord.gg/SWnTRfubw7> onglet fortnite ou par tout autre moyen (Facebook, Twitter ...)

Article 7. Début du tournoi

Après l'annonce de la clé d'accès à la partie, chaque joueur aura 5 min maximum pour la rejoindre. Si un joueur, même après avoir redémarré le jeu ainsi que son routeur internet, n'arrive toujours pas à rejoindre la partie, aucun remake n'aura lieu et la partie sera lancée sans lui. Si un joueur est offensant, insultant, non-respectueux, il peut être disqualifié si plusieurs plaintes sont remontées vers le staff.

Communication

Les administrateurs de l'événement seront à la disposition des joueurs pour répondre à leurs questions et leur offrir une assistance supplémentaire tout au long de l'événement via le canal officiel d'assistance aux joueurs disponible ici : discord de Paradise Game : <https://discord.gg/SWnTRfubw7> (onglet fortnite)

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. 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 10. 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.

Si malgré la clarté au niveau des conditions d'éligibilité (article 3) nous avons un Vainqueur non résidant dans un des 54 pays d'Afrique, il se verra immédiatement disqualifié et ne recevra aucune dotation. Dans ce cas, le participant suivant au classement et qui remplit lesdites conditions, se verra couronné Vainqueur.

Article 11. 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 ;
- ✓ 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 Organismes ;
- ✓ 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 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 12. 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 récidive, 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 13. 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 14. Règles de vie

✓ Matériel du Participant

Le **Participant** utilisera son propre matériel et ceux dans un lieu autre qu'au FEJA7 vu qu'il s'agit d'une compétition intégralement en ligne.

- o EST INTERDIT tout type de mécanismes assisté par le matériel avec des combinaisons d'entrées programmables, macros, turbo, des modificateurs etc.

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, 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.

✓ Zones de jeu

Le tournoi Fortnite sera totalement en ligne. Aucun participant n'est donc autorisé à venir sur le lieu ou sera organisée le FEJA7 pour compétir.

Au vu du mode de participation à distance, TOUS LES PARTICIPANTS DEVRONT AVOIR UN COMPTE Twitter AINSI QU'UN COMPTE DISCORD

✓ 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 15. 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 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 16. 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 engagés 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 17. 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.