



Règlement du Challenge League of Legends « Game'Her Challenge »

Table des matières

Article 1. Généralités	2
Article 2. Acceptation du Règlement	2
Article 3. Conditions d'Éligibilité	2
Article 4. Date et Horaires	3
Article 5. Inscription au Challenge	4
Article 6. Format du Challenge	5
Article 7. Paramètres des Matches	6
Article 8. Communication avec les Coachs	8
Article 9. Administrateurs du Challenge	8
Article 10. Résultats des Matches	8
Article 11. Décisions de l'Organisateur	9
Article 12. Déconnexions et Pauses	9
Article 13. Modification du Règlement	11
Article 14. Code de Conduite	11
Article 15. Sanctions Disciplinaires Applicables	14
Article 16. Procédure d'Application des Sanctions	15
Article 17. Confidentialité	17
Article 18. Cession de Droit à l'Image	17
Article 19. Données à Caractère Personnel	17





Article 20. Limitation de Responsabilité	19
Article 21. Propriété Intellectuelle	20
Article 22. Droit Applicable	20
Article 23. Streaming	20

Article 1. Généralités

Game'Her dont le siège social est 1 rue Farcot 93400 Saint-Ouen immatriculée sous le numéro 841 848 088 (ci-après, l'« Organisateur ») organise un Challenge se déroulant sur le jeu vidéo League of Legends (ci-après, le « Jeu »), édité par Riot Games (ci-après, l'« Éditeur du Jeu »).

Article 2. Acceptation du Règlement

En vous inscrivant au challenge, vous acceptez sans réserve l'ensemble des stipulations du présent Règlement et de vous y soumettre lors de votre participation au challenge.

Article 3. Conditions d'Éligibilité

La participation au Challenge est ouverte à toute personne physique disposant des éléments suivants durant le déroulement des étapes du Challenge :

- Un compte League of Legends EUW
- Un ordinateur sur lequel est installé le jeu League of Legends sur PC à jour
- Niveau minimum de chaque joueur : Platine IV (file Solo/Duo, saison 2020 ou au moment de l'inscription)
- Pour les joueurs mineurs, une autorisation parentale (jointe ci-dessous) pour participer est nécessaire.





Les joueurs sanctionnés par l'éditeur Riot Games à hauteur d'un bannissement de leur compte ne seront pas autorisés à participer à ce challenge avec un compte différent de celui mentionné lors de l'inscription.

Le Participant est la personne physique remplissant les conditions d'éligibilité et acceptée par l'Organisateur à participer au challenge. De plus, chaque joueur s'engage à son inscription à respecter les règles mentionnées dans le règlement. L'inscription se fait par équipe d'au minimum 5 personnes.

Plateforme et Jeu : PC et League of Legends

L'Organisateur se réserve le droit de refuser l'inscription d'un joueur faisant ou ayant fait l'objet d'un bannissement ou d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelle qu'en soit la raison, prononcés par l'Organisateur au cours d'un précédent événement et plus généralement, tout joueur qui aurait été banni ou sanctionné par un organisateur tiers ou par l'Éditeur du Jeu.

Aucun sacrifice financier, au sens de l'article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n'est exigé par l'Organisateur pour participer au Challenge. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra d'augmenter les chances de remporter le challenge. Les chances de remporter le challenge reposent exclusivement sur l'adresse, le talent et les compétences individuelles de chaque Participant.

Article 4. Date et Horaires

Phase de qualification :

La phase de qualification se déroulera du 7 février 2020 au 13 février 2021

Cette phase sera sous forme de double round-robin.

La phase finale se déroulera en deux parties :

La première partie du winner et du loser bracket se dérouleront sur les vendredi 19 et samedi 20 février 2021

La seconde partie et la finale du winner et du loser bracket se dérouleront sur les vendredi 26 et samedi 27 février 2021

Phase préliminaire de chaque match :

Les horaires suivants sont valables pour les qualifications et la phase finale, sauf indication contraire.





Fin des inscriptions et début du « check-in », 30 minutes avant le début de l'étape

Durée du check-in, 15 minutes

À l'issue de la phase de « check-in », l'Organisateur procède à la publication de l'arbre de tournoi

Les participants disposent de 15 minutes de préparation entre la fin du « check-in » et le début de l'étape.

Attention : Les responsables de la compétition se réservent la possibilité de modifier les dates et horaires des matchs afin de répondre aux différentes problématiques rencontrées.

Article 5. Inscription au Challenge

Pour s'inscrire au challenge, le joueur doit consulter l'offre d'inscription disponible sur la plateforme "Toornament" et s'inscrire. La participation ne devient définitive qu'après validation de l'inscription par l'Organisateur.

Pour ce challenge, une équipe d'au minimum 5 joueurs doit être formée. Un capitaine doit être désigné dans chacune des équipes (ci-après, le « Capitaine »). Ce Capitaine doit être le joueur détenant le compte ayant pour adresse mail le mail de contact principal de l'équipe sur la plateforme "Toornament".

Le Capitaine de chaque équipe est responsable de l'inscription des joueurs de son équipe aux étapes du Challenge sur Toornament et de la saisie des informations personnelles correspondant à chaque joueur de son équipe qu'il certifie comme exactes et adéquates.

Le nombre d'équipes s'inscrivant au challenge sera sous réserve d'être limité (cf. article 5), les demandes d'inscription seront acceptées par l'Organisateur selon la règle suivante :

« Premier arrivé, premier servi ». C'est-à-dire que les inscriptions seront validées par ordre chronologique en fonction de la date de demande d'inscription.

L'Organisateur se réserve cependant le droit d'inscrire des équipes ayant le statut d'« invitées » sans tenir compte de la règle précédemment énoncée. Le nombre de ces équipes peut varier. Cependant, nulle équipe déjà validée par l'Organisateur ne saurait être désinscrite au profit de quelque autre équipe, même au profit d'une équipe « invitée ».





Les informations exigées lors de l'inscription sont nécessaires à l'Organisateur pour permettre le bon déroulement du Challenge et pour vérifier le respect des conditions d'éligibilité.

L'Organisateur se réserve le droit de vérifier par tout moyen l'exactitude des informations fournies par le joueur et nécessaires pour valider sa participation au Challenge, notamment son identité, la titularité de son compte de Jeu ou de son compte Toornament.

En cas d'informations inexactes, l'Organisateur pourra soit demander au joueur de modifier les informations renseignées soit disqualifier le joueur, soit annuler sa participation au Challenge en cas de non-conformité aux conditions d'éligibilité.

Chaque équipe peut disposer d'un remplaçant, inscrit préalablement au début des qualifications ou de la phase finale. L'équipe peut effectuer autant de changements que nécessaire entre le remplaçant et les joueurs titulaires en cas de problème technique et à condition que le changement soit signalé avant le début de la phase de draft. Cependant, aucun autre joueur ne pourra être ajouté à l'équipe. Si aucun remplaçant n'a été inscrit au préalable, une demande à un administrateur du tournoi pourra être faite sous réserve d'acceptation de cet arbitre et à condition que la demande soit faite au minimum 30 min avant le match et que le joueur soit de niveau égale ou inférieur au joueur remplacé.

Nous rappelons que les comptes League of Legends sont des comptes strictement personnels, or donc, chaque joueur sera associé à son compte de jeu, toute personne surprise en flagrant délit de triche, jouant sur le compte d'une autre personne, sera immédiatement sanctionné et pénalisera son équipe d'une défaite à effet immédiat ou d'une sanction disciplinaire conformément aux sanctions en vigueur dans le règlement.

Article 6. Format du Challenge

Le challenge se compose de 2 étapes : la « phase de qualification », elle-même composée de 32 équipes et la « phase finale ». Le nombre maximum d'équipes par poule de qualification est de 4 équipes. L'Organisateur se réserve le droit, à sa propre discrétion, de modifier le nombre d'équipes pouvant s'inscrire. La modification sera directement indiquée sur la page d'information de l'étape sur la plateforme « Toornament ».





1. « Phase de Qualification »

La phase de qualification se compose de 8 poules correspondant à des tournois indépendants et répondant aux critères suivants :

- 4 équipes
- Double Round-Robin
- Pas de désignation des 2ème, 3ème et 4ème places
- Toutes les manches se disputent en BO1
- Si égalité pour la première place, mise en place d'un Tie break pour les départager

Le « seeding » de ce tournoi sera fait aléatoirement grâce à l'outil mis en place par la plateforme « Toornament ».

2. « Phase Finale »

La phase finale se compose d'un tournoi répondant aux critères suivants :

- 8 équipes
- Arbre à double élimination
- Désignation de la 3ème place
- Le round 3 des winner et loser bracket, ainsi que le round 4 des loser bracket se jouent en BO3. La Grande Finale se joue en BO5.
- L'équipe provenant du winner bracket (qui n'a jamais perdu) commence la finale avec une victoire.

Le « seeding » de ce tournoi sera fait aléatoirement grâce à l'outil mis en place par la plateforme « Toornament ».

Article 7. Paramètres des Matches





1. Création de la Partie, définition du Side et procédure de Draft

A. Création de la Partie

Les deux équipes doivent être prêtes et au complet à leurs postes à l'heure du début de la rencontre (annoncé par un administrateur du Challenge).

Les parties jouées pendant la compétition seront accessibles via un code tournoi disponible sur Toornament. En cas de problème à la réception du code, n'hésitez pas à contacter un administrateur.

Les codes de tournoi sont configurés avec les paramètres suivants :

- Région : Europe de l'Ouest
- Map : Faille de l'Invocateur
- Type de Draft : Draft de tournoi
- Spectateur : Tous

B. Définition du Side et procédure de Draft

Les « sides » sont décidés de la façon suivante : L'équipe qui apparaît en haut dans l'arbre de tournoi sera du côté gauche dans le salon. Ce côté correspond au « Blue Side » une fois dans la partie. Inversement, l'équipe qui apparaît, elle, en bas dans l'arbre de tournoi sera du côté droit dans le salon. Ce côté correspond quant à lui au « Red Side » une fois dans la partie.

Chaque qualifier se joue sur le patch en cours à la date du *qualifier* sur les serveurs live avec le système de 10 « bans » compétitifs (5 par équipe).

Dans le cas d'un « remake » suite à un problème durant la phase de draft, la draft reprendra en l'état dans lequel elle se trouvait à l'instant précédent l'apparition du problème.

Chaque équipe peut « remake » 1 fois maximum par match durant la phase de draft en cas d'erreur et chaque partie pourra être remake 1 fois pour chaque équipe en cas d'un problème survenu durant l'écran de chargement (exemple, erreur dans les runes ou dans les sorts d'invocateurs).

Le « remake » d'une phase de draft ou d'une partie durant l'écran de chargement ou en cours de partie est toutefois soumis à l'approbation des administrateurs du Challenge et sous réserve de bonne foi de la part des participants.

Afin de simplifier les phases de draft et le potentiel streaming de votre match, les placeholders sont obligatoires soit toplane en premier pick, jungle en deuxième pick etc... en finissant par le rôle de





support. Si toutefois il y a un souci concernant la disponibilité des champions pour certains joueurs, il est possible d'utiliser un site tier tel que "ProDraft" pour réaliser la draft du match. L'équipe souhaitant utiliser "ProDraft" se devra d'en faire la demande à l'équipe adverse. Un lien de spectateur devra alors être fourni au streaming si cast il y a.

2. Procédure de fin de match

Dans certains cas, les administrateurs peuvent mettre fin à une manche ou à un match 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 l'événement atteinte, etc ...). L'administrateur doit utiliser la méthode suivante pour déterminer les vainqueurs du match quand la conclusion normale de la manche n'est pas possible :

- Une équipe ayant un très large avantage en jeu (différence de « gold », bâtiments détruits, dragons tués, Barons Nashor tués, adversaires morts, etc ...)

S'il est impossible de définir un très large avantage en faveur d'une équipe suivant les critères surnommés, l'administrateur pourra décider de recommencer la partie.

Article 8. Communication avec les Coachs

Les joueurs peuvent communiquer avec leurs Coachs à tous moments sauf durant une partie.

Il est donc autorisé de communiquer avec son Coach durant la phase de draft.

Article 9. Administrateurs du Challenge

L'Organisateur désigne un ou plusieurs administrateurs du Challenge en charge de la gestion du challenge. Cette information est communiquée par tout moyen par l'Organisateur et notamment sur la page Toornament des étapes (qualifiers ou phase finale). Les administrateurs auront pour mission de s'assurer que le challenge se déroule selon les règles édictées (ci-après, désigné les « Administrateurs »).

Article 10. Résultats des Matches





Afin d'éviter toute contestation les dispositions suivantes devront être prises :

À l'issue d'un match, le Capitaine de chaque équipe doit communiquer à l'Organisateur, le résultat du match et de chaque manche en joignant toute preuve utile pour éviter d'éventuelles réclamations comme des captures d'écran ou des enregistrements vidéo dans le channel approprié sur le Discord dédié au tournoi.

Les résultats sont à transmettre dès que possible à un Administrateur et dans un délai raisonnable. Les administrateurs entrent les résultats sur la plateforme « Toornament » dès la réception des informations de la part des Capitaines d'équipes.

En cas de litiges, des « screenshots » ou des preuves vidéo seront demandés par l'Organisateur. En cas d'impossibilité de déceler le vrai du faux, l'Organisateur pourra décider de recommencer la partie ou prendre toute autre décision.

Tout litige doit être déclaré dès qu'il survient et non pas après que la partie soit terminée.

Exemple : Dans le cas où vous constatez que l'équipe adverse sélectionne un champion banni de l'étape ou du Challenge, vous devez le signaler à un Administrateur au plus tard au début de la partie. Dans le cas où le signalement serait effectué trop tard en vertu du bon sens (notamment en cours de partie ou après la fin de la partie), l'administrateur ne sera pas tenu de sanctionner l'équipe fautive.

Article 11. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Challenge, incluant la modification du format du Challenge, 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 ou des tiers en général.

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

Article 12. Déconnexions et Pauses





1. Création de la Partie et procédure de Draft

A. Déconnexions en cours de match

Chaque déconnexion doit être signalée à un Administrateur. Les joueurs peuvent mettre en pause quand il manque un joueur de l'une des deux équipes.

Lors d'un « rematch », les équipes doivent conserver les mêmes champions ainsi que les mêmes maîtrises et runes. Aucun joueur remplaçant ne pourra être désigné en cas d'impossibilité de reconnexion d'un joueur.

B. Généralités

En cas de déconnexion volontaire d'un Participant, le match (comprenant la manche en cours et les autres manches déjà jouées ou non) est considéré comme perdu par le Participant en question ainsi que pour son équipe.

2. Pauses

Les joueurs sont autorisés à faire une pause dans le cadre de leur temps de pause prévu par manche. Pendant toute pause ou tout arrêt du jeu, les joueurs n'ont pas le droit de quitter la partie à moins d'y avoir été officiellement autorisés.

- Pause dirigée : un administrateur peut mettre une manche en pause à sa discrétion -
Pause d'équipe : chaque équipe dispose d'une pause d'un total de dix **(10) minutes** qu'elle peut utiliser pendant un match pour les raisons suivantes :
 - Une déconnexion non intentionnelle
 - Un dysfonctionnement matériel ou logiciel (problèmes logiciels ou de périphériques, problèmes avec le jeu, problèmes de connexion)

Dans certaines circonstances extraordinaires, les joueurs peuvent demander aux Administrateurs un temps de pause supplémentaire lorsque cinq minutes de pause se sont écoulées. Dans ce cas, l'équipe doit alerter un Administrateur et devra reprendre la partie après que les dix minutes de pause aient expirées jusqu'à ce que l'administrateur décide s'il accepte ou non une pause supplémentaire. À ce stade, accorder ou non une pause relève du pouvoir discrétionnaire de l'Administrateur. Si l'officiel





décide qu'une pause ne peut pas résoudre le problème dans un délai raisonnable, l'équipe doit continuer à jouer.

- Reprise de la pause : les deux équipes doivent avoir spécifiées qu'elles sont prêtes avant de relancer la partie, le plus rapidement possible.
- Pause non autorisée : si un joueur initie une pause ou y met fin sans permission en dehors de son temps de pause autorisé, ou s'il ne reprend pas la partie dans les limites de temps imparties, il peut être sanctionné en accord avec le règlement du Challenge.
- Communication des joueurs pendant les arrêts : les joueurs sont autorisés à discuter de la manche ou de la stratégie avec leurs coéquipiers pendant une pause. Aucune communication avec le coach n'est autorisée pendant la pause.

Article 13. 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 de l'étape ou du Challenge ou en cas de changement d'horaires des matchs.

Article 14. 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 du Challenge ainsi que les Administrateurs.

En participant au Challenge, 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 Challenge et nécessaires pour le bon déroulement du Challenge ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation au Challenge ;
- 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 pour une quelconque raison vis-à-vis des autres participants et ce quelque soit leur genre ou de l'Administrateur du Challenge ;
- 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 Challenge 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 Challenge dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours du Challenge ;
- 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 Challenge ;
- 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 afin d'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 le challenge ;
- Manipuler le classement d'une étape du Challenge ;
- Faire la promotion d'un, ou s'associer avec 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 toute 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 doivent informer l'Organisateur de tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le challenge.

Les infractions commises pendant le challenge se prescrivent par deux ans.

La prescription court :

- Du jour où l'auteur a exercé l'infraction ;
- S'il s'agit d'un cas de récidive, du jour du dernier acte ;





- Si l'infraction a eu une certaine durée, du jour où elle a cessé.

La prescription est interrompue dès lors que l'Organisateur a été informé de l'infraction et qu'une procédure de sanction est ouverte.

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, dans l'ordre de gravité suivant :

A. Avertissement

Le Participant est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement du Challenge 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 bannissements 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 en 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 Challenge

Le Participant est disqualifié du Challenge 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 de tournoi.

F. Bannissement du Challenge et des futurs événements

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure un Participant du Challenge 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 événements 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 Challenge 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 Challenge.

Article 16. 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 Challenge. Les décisions prises par l'Administrateur sont immédiatement applicables. À l'issue du Challenge, l'Organisateur dispose d'un délai de quinze jours ouvrés pour confirmer, annuler, réduire ou aggraver la sanction infligée par l'Administrateur.

A. À l'issue du Challenge





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

B. Réclamations issues pendant le challenge

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Participant au cours du Challenge, 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.

2. Réclamations issues après la fin du Challenge

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Participant après la fin du Challenge, 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 quatorze (14) 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 (30) jours ouvrés suivants la prise de décision. L'Organisateur prend ses décisions selon les preuves objectives produites.

3. 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. Confidentialité

Au cours du Challenge, l'Organisateur peut être amené à entretenir des correspondances privées avec un ou plusieurs Participants. Sont considérées comme des correspondances privées les messages destinés exclusivement à une ou plusieurs personnes déterminées.

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 18. Cession de Droit à l'Image

Le Participant autorise, gracieusement, l'Organisateur, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, l'Éditeur du Jeu, ainsi que toute personne agissant pour son compte à capter son image et sa voix au cours du Challenge, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement, ...) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, modifier, adapter, traduire, sous-titrer son image, son nom patronymique, son pseudonyme et/ou sa voix, ses propos, doubler sa voix, ses propos, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, notamment 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, l'Éditeur du Jeu, les pages des réseaux sociaux de ces entités, les services en ligne, les services de communication électronique, les chaînes de télévisions, les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, etc ... En toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier.

Article 19. Données à Caractère Personnel

1. Données collectées

Au moment de son inscription au Challenge, l'Organisateur collecte des informations personnelles concernant le Participant et éventuellement en lien avec le Jeu (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc ...) que le Participant certifie adéquat, exact et pertinent. Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation du Challenge.





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

2. Finalités de traitement des données collectées

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour assurer le bon déroulement du Challenge : vérifier les conditions d'éligibilité, déterminer le « seeding » éventuel, 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 Challenge sans causer de quelconque préjudice au Participant (exemple : pseudonyme, compte de Jeu).

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 événements ou étapes.

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.

En participant au Challenge, le joueur 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 du Challenge et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent règlement.

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 événement auquel le Participant s'est inscrit ou de sa dernière participation à un événement 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.

4. Destinataire des données

Les données sont destinées aux services compétents de l'Organisateur. Le joueur est par ailleurs informé que les données collectées au cours du Challenge sont susceptibles d'être partagées avec des





sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation du Challenge et pour assurer la bonne exposition médiatique du Challenge, 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 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.

Article 20. Limitation de Responsabilité

La participation au Challenge 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 votre utilisation est à vos 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 du Challenge.

L'Organisateur invite les utilisateurs à installer un logiciel de sécurité à jour, notamment antivirus, 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 servant de support au Challenge 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, etc ...) 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 du Jeu nécessite des précautions d'emploi particulières.

Les dommages directs ou indirects subis par le Participant ou des tiers au cours du Challenge 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 Challenge et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

Article 21. Propriété Intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le Jeu, utilisés au cours du Challenge 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 au Challenge ne procure au Participant aucun droits d'utilisation supplémentaires du Jeu que ceux déjà expressément consentis par l'Éditeur du Jeu au sein du contrat de licence utilisateur final établi par ce dernier.

Article 22. Droit Applicable

Le présent Règlement est soumis au droit Français. 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.

Article 23. Streaming

Durant le tournoi, votre match pourrait se retrouver en stream sur la GameHerTV. À noter que si cela venait à être le cas, la twitchtv se réserve 2 places sur les 4 du salon spectateur afin de pouvoir cast le match. Il en restera donc 2, soit 1 place pour chacun des coachs.

Les équipes sont autorisées à streamer leur match à la limite de 1 stream par équipe. Il faudra d'abord en faire la demande aux organisateurs (sous réserve de refus) et demander le logo du GH Challenge à afficher durant toute la durée du tournoi. S'il s'avérait qu'une équipe venait à streamer ses matchs sans l'accord des Organisateurs ou sans afficher le logo, une sanction pourra être appliquée (Article 15 du Règlement).

Toute équipe autorisée à streamer ses matchs sera responsable de l'écrit ou du vocal pouvant y être lu ou entendu que ce soit dans la partie, hors partie ou dans le chat du stream. À savoir que tout





débordement, comportement anti-sportif, etc... (Article 14) et que cela vienne des joueurs ou des viewers (si modération il n'y a pas) peut entraîner une sanction envers l'équipe. Les Organisateurs se réservent les droits de se justifier quant au niveau de la potentielle sanction.





Formulaire de participation pour mineurs au Game'Her Challenge

Je soussigné(e)
autorise mon enfant
(pseudonyme Discord, pseudonyme Riot Games)
à participer au Game'Her Challenge 2021, dans le respect des règles énoncées par le règlement
ci-dessus.

Fait à

Le

Signature du/de la représentant(e) légal(e)

