

## Règlement des tournois d'Amazon Appstore pour Summoners War en Europe

### ARTICLE 1 – GÉNÉRALITÉS

#### 1.1 Tournoi

La société **Lordfab Marketing Intelligence** organise un tournoi (ci-après le « Tournoi ») sur le jeu vidéo sur mobile Summoners War (ci-après le « Jeu vidéo »).

**Lordfab Marketing Intelligence** est une société constituée en vertu du droit français et immatriculée sous le numéro RCS LYON 892 303 264 (ci-après « l'Organisateur »).

L'objectif du présent règlement du tournoi (ci-après le « Règlement officiel ») est de définir toutes les règles du Tournoi, y compris les conditions d'admissibilité, les conditions de résidence, le format du Tournoi, le code de conduite, etc.

Le Règlement officiel s'applique à toutes les personnes qui participent au Tournoi.

En participant, vous acceptez toutes les clauses du Règlement officiel.

Aucune contribution financière ou obligation d'achat n'est demandée par l'Organisateur pour participer au Tournoi.

Aucun achat de quelque type que ce soit ni aucune contribution financière n'augmentera vos chances de gagner le Tournoi. Les chances de gagner le Tournoi dépendent entièrement des compétences, du talent et des aptitudes individuelles de chaque participant.

#### 1.2 Administration

Toute personne autorisée par Lordfab Marketing Intelligence à administrer le présent Tournoi selon ses règles et règlements sera ci-après désignée comme « administrateur », l'ensemble de tous les administrateurs étant qualifié d'« administration ».

#### 1.3 Participants et engagement

1.3.1 Les joueurs souhaitant participer au Tournoi doivent satisfaire aux conditions d'admissibilité indiquées ci-dessous. L'Organisateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de vérifier les conditions d'admissibilité des participants par tout moyen raisonnable et à tout moment du Tournoi. L'interprétation des règles est laissée à la seule discrétion de l'administration. Les administrateurs peuvent déroger aux règles suivantes afin de garantir un jeu équitable et intègre. Tous les cas particuliers qui ne sont pas prévus par les règles doivent faire l'objet d'une évaluation individuelle par l'administration. Les mesures peuvent être différentes de celles mentionnées dans les présentes, mais elles seront toujours prises en tenant compte du caractère proportionnel et de leur conformité avec les autres règles.

1.3.2 La participation au Tournoi est ouverte à toute personne physique dont la résidence principale se situe en **France et en Allemagne**.

1.3.3 Les joueurs doivent être âgés d'au moins **18 ans** à la date de début du Tournoi pour valider leur participation au Tournoi.

1.3.4 Seules les personnes physiques possédant un **compte Summoners War valide** sont autorisées à participer au Tournoi. Elles seront ci-après désignées comme les « participants ».

1.3.5 Chaque participant reconnaît que l'administration a le droit de modifier les règles et règlements pour y apporter des changements à tout moment et sans préavis.

1.3.6 Chaque participant doit témoigner du respect nécessaire envers les administrateurs et les autres participants. Les insultes et les comportements déloyaux ou irrespectueux envers toute personne ne sont pas tolérés et seront sanctionnés.

1.3.7 Chaque participant doit toujours avoir la dernière version du jeu installée et doit vérifier la disponibilité de mises à jour à temps avant chaque match. À moins qu'une nouvelle version ne soit disponible juste avant un match, l'application d'un correctif ne constitue pas une raison valable pour le retarder.

1.3.8 Chaque participant doit essayer de gagner chaque manche à chaque étape du tournoi. Il est strictement interdit de perdre délibérément pour quelque raison que ce soit.

1.3.9 Les profils de joueurs qui enfreignent les normes de la communauté sont interdits. Ainsi, les noms, photos ou descriptions de profil de participants vulgaires, racistes, sexistes, antisémites, homophobes, transphobes ou autrement offensants sont interdits. L'administration se réserve le droit de modifier ou de supprimer les noms, photos ou descriptions de profil offensants ou insultants sans avertissement préalable.

1.3.10 L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation au Tournoi à toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature et pour quelque motif que ce soit, prononcée par l'Organisateur ou par tout autre organisateur lors d'un autre tournoi ou dans le Jeu.

1.3.11 Le nom, le logo, ou tout élément officiel utilisé par le joueur ne doit en aucun cas véhiculer un contenu offensant, insultant, injurieux, menaçant, abusif, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, diffamatoire, contraire, ou susceptible de nuire aux intérêts de l'Organisateur, des Sociétés organisatrices, et plus généralement tout élément allant à l'encontre de l'éthique, des valeurs sportives, ou répréhensible selon une disposition législative ou réglementaire en vigueur.

1.3.12 Chaque participant doit disposer d'un compte Amazon valide dans le pays indiqué à l'article 1.3.2 pour pouvoir bénéficier des prix.

1.3.13 Chaque participant doit disposer d'un compte BattleFy valide dans le pays indiqué à l'article 1.3.2 pour pouvoir bénéficier des prix.

1.3.14 Chaque participant doit rejoindre le Discord officiel de l'événement et avoir exactement le même pseudo qu'il a sur battlefy.

1.3.15 Le jour du tournoi, les joueurs doivent être en mesure d'accéder à leur compte Summoners War une fois leur inscription effectuée. Si le compte est bloqué en raison de sanctions de Com2us ou de la perte du compte, la participation peut être limitée ou annulée.

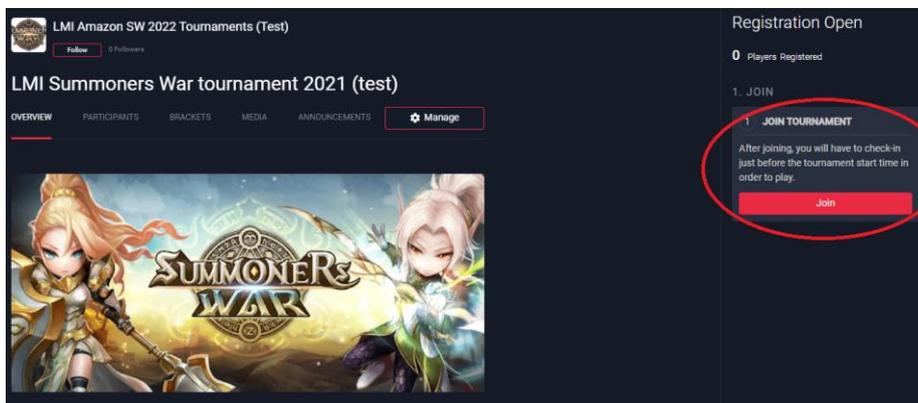
## ARTICLE 2 – FORMAT DU TOURNOI

### 2.1 Phase d'inscription

La phase d'inscription durera 5 jours et commencera 1 semaine avant la phase de qualification (point 2.2).

Les joueurs qui veulent participer au tournoi doivent s'inscrire sur la page BattleFy prévue à cet effet. Ce Lien est disponible sur le serveur Discord officiel (<https://discord.gg/ZXZcB9GEUB>).

Le tournoi est limité à 256 joueurs. Une fois ce nombre atteint, l'inscription sera close.



Les joueurs ne doivent jamais avoir atteint un rang supérieur à celui indiqué pour participer à ce tournoi. Les informations fournies lors de l'inscription doivent être exactes, et si elles sont erronées, la participation peut être limitée ou annulée.

Une capture d'écran sur Battlefy sera demandée pendant l'inscription.



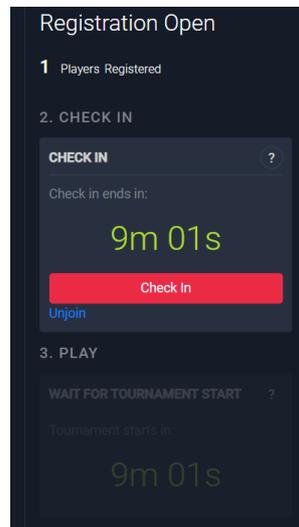
## 2 Phase de qualification

La phase de qualification aura lieu 7 jours après la phase d'inscription.

La date et l'heure de début du tournoi seront indiquées sur le serveur Discord officiel

(<https://discord.gg/ZXZcB9GEUB>)

Les joueurs pourront également voir le temps restant avant le début du tournoi sur le côté droit de la plateforme du tournoi :



La phase de qualification sera disputée selon un système de poules. Il y aura 32 groupes de 8 joueurs. Chaque joueur disputera 7 matchs au format BO1. Une victoire rapporte 3 points. Après les 7 matchs, le premier joueur de chaque groupe sera qualifié pour la phase finale.

# OF GROUPS
<b>32</b>
# OF PLAYERS PER GROUP
<b>8</b>

Les groupes seront tirés au sort et aucun changement ne pourra être effectué par les participants.

Un canal sera créé pour chaque groupe sur le Discord officiel. Les 8 joueurs auront accès à ce canal et pourront planifier l'heure de leur match en fonction du créneau horaire du tournoi qui sera annoncé sur le Discord officiel. Tous les matchs se dérouleront les mêmes jours dans un créneau horaire défini de 3 h 30.

Chaque manche dure au maximum 30 minutes.

Le début des inscriptions pour chaque match sera annoncé sur Discord.

Les joueurs devront se connecter au match sur la plateforme.

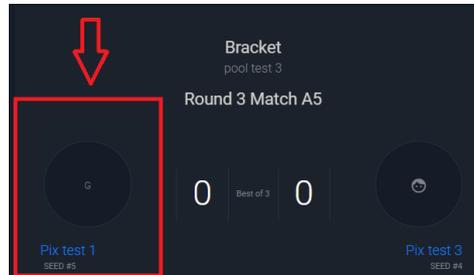
Le joueur sur la gauche doit créer la Salle dans le Jeu :

-Normal Mode pour les Tournois Fighter et Conqueror

-SWC Mode Pour le Tournois Guardian

Et ensuite envoyer le n° de la Salle et le mot de passe à son adversaire (l'identifier sur Discord @....) sur le canal de groupe correspondant sur Discord.

L'adversaire devra répondre à ce message pour confirmer sa présence sur Discord puis rejoindre la Salle pour disputer le match.



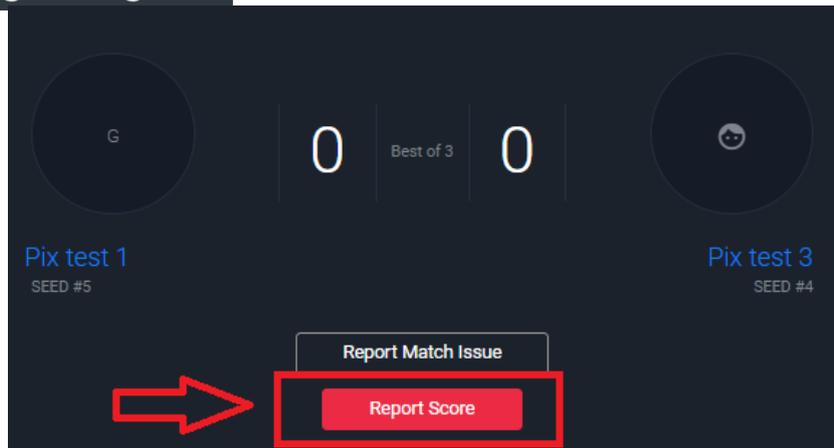
Group A					
#		PLAYER	RESULT	PLAYER	
1		(1) Pix test 1	- : -	(4) Dedefion	FR
2	FR	(5) Lordfab	- : -	(8) Dedefion_Le_Faux	PE



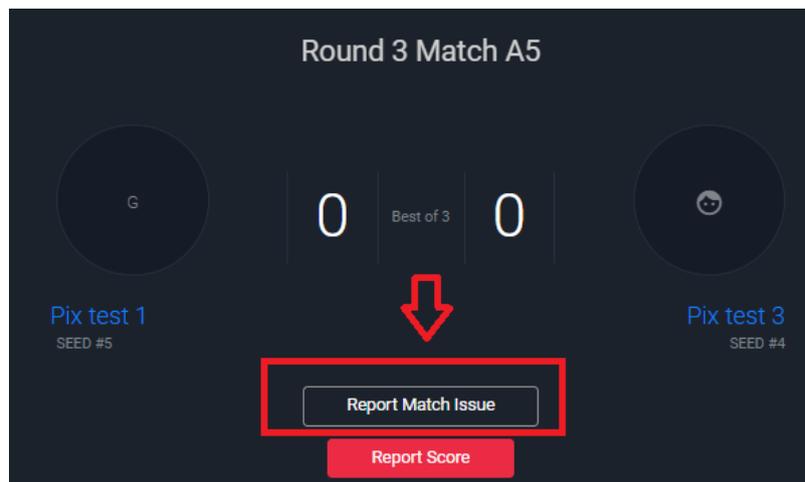
Les joueurs doivent également mettre la rediffusion de chaque match dans la salle 6969 en jeu pour permettre l'accès aux streamers.



Les joueurs disputeront le match puis l'un des deux joueurs entrera les résultats pour valider le score avant la fin de la période de 30 minutes. Les gagnants recevront **3** points par victoire.



En cas de litige (le joueur sur la droite ne rejoint pas la salle ou le joueur sur la gauche ne transmet pas le n° de la Salle), veuillez signaler le problème lié au match.  
Le personnel de LMI examinera votre cas après la fin de la phase de qualification pendant la semaine suivante et avant la phase finale pour désigner le vainqueur du match (le personnel de LMI peut vous contacter sur Discord pendant cette période).



Si deux joueurs d'un groupe obtiennent le même nombre de points à la fin des qualifications, un match spécial sera disputé entre eux pour définir le vainqueur du groupe avant la phase finale (ce match sera organisé par le personnel de LMI sur Discord).

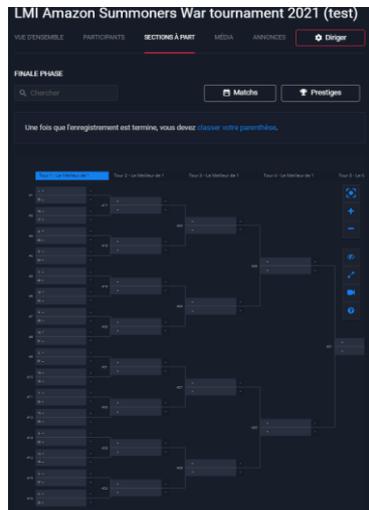
À partir de la phase de qualification, certaines manches seront sélectionnées et retransmises par les diffuseurs officiels sur des médias prévus à cet effet. La phase de qualification complète se déroulera sur une journée (1 x 4 heures de diffusion).

### 2.3 Phase finale

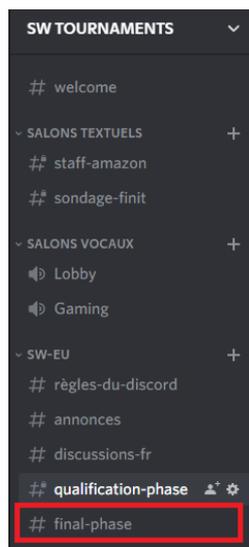
Le joueur de chaque groupe qui aura obtenu le plus grand nombre de points lors des phases de qualification sera qualifié pour la phase finale. (En cas de nombre inférieur de participants, nous

pouvons décider de réduire le nombre de groupes de 32 à 16 et de qualifier les 2 premiers meilleurs joueurs de chaque groupe)

La phase finale est un arbre d'élimination directe en BO3. Le tableau sera tiré au sort. Seule la grande finale sera jouée en BO5.



Les 32 joueurs qualifiés auront accès à un canal dédié (Phase finale) sur le Discord de l'évènement.

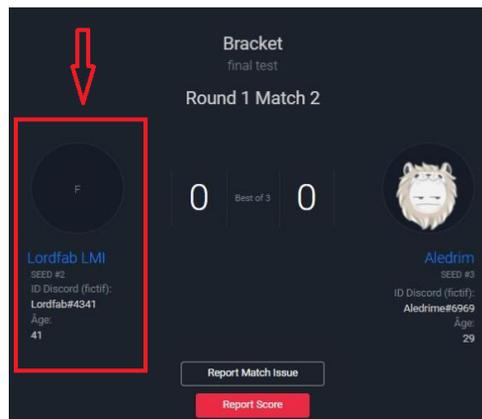


Les matchs seront programmés et annoncés par l'administration sur le canal Discord de la phase finale et vous serez identifié avec l'heure exacte de votre match. Chaque manche doit être jouée en 45 minutes.

Le joueur sur la gauche doit créer la Salle dans le Jeu :  
-SWC 3M MODE avec Pre-ban Obligatoire du Mob Slime Mob pour le tournoi Fighter Conqueror.



-SWC 3M MODE avec Pre-ban libre pour le tournoi Guardian.  
Puis envoyer le n° de la Salle et le mot de passe à son adversaire (l'identifier sur Discord @....) sur le canal de groupe correspondant sur Discord.  
L'adversaire devra répondre à ce message pour confirmer sa présence sur Discord puis rejoindre la Salle pour disputer le match.





À partir de la phase de quart de finale, certaines manches seront sélectionnées et retransmises par les diffuseurs officiels sur des médias prévus à cet effet. La phase de finale complète se déroulera sur une journée (1 x 4 heures de diffusion).

## **2.4 Plateforme du tournoi**

Le tournoi sera géré sur **BattleFy.com**. La plateforme nous permet de gérer la phase de qualification et la phase finale, de dresser le tableau, de saisir les résultats et de communiquer sur le tournoi.

## **ARTICLE 3 – AUTRES RÈGLES**

### **3.1 Interdictions relatives aux bogues, dysfonctionnements ou autres avantages indus**

Les joueurs ne sont pas autorisés à exploiter les bogues et/ou dysfonctionnements connus de la communauté, qu'ils figurent dans le Règlement officiel ou non.

Si l'administration détermine qu'un joueur a intentionnellement utilisé un bogue et/ou un dysfonctionnement, ce qui lui a permis d'obtenir un avantage indu, l'administration peut décider de rétablir l'état du jeu antérieur à l'utilisation du bogue et/ou du dysfonctionnement ou d'infliger une sanction disciplinaire au joueur.

L'administration est seule compétente pour déterminer la nature volontaire de l'utilisation du bogue et/ou du dysfonctionnement.

### **3.2 Déconnexions**

En cas de déconnexion, les règles suivantes s'appliquent :

– Si un match est interrompu involontairement (plantage du joueur, plantage du serveur, coupure de réseau, etc.) pendant la phase finale, l'administration pourra, en fonction de la situation et de la pertinence du choix, recommencer un nouveau match avec les mêmes paramètres de jeu ou désigner le vainqueur du match.

– Si un match est interrompu involontairement (plantage du joueur, plantage du serveur, coupure de réseau, etc.) pendant la phase de qualification, le joueur qui a été déconnecté perdra le match.

– Si un match est interrompu intentionnellement, le joueur qui s’est volontairement déconnecté sera disqualifié.

L’administration détermine à sa seule discrétion si le match a été interrompu intentionnellement ou involontairement.

### **3.3 Enregistrement et diffusion**

Seule l’administration est autorisée à enregistrer et diffuser le Tournoi, dans le monde entier, sur Internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication, connu ou inconnu. Les participants ne sont par conséquent pas autorisés à enregistrer ou à diffuser les matchs sans l’accord écrit préalable de l’administration.

L’administration permettra aux diffuseurs autorisés d’enregistrer et de diffuser le Tournoi sur les médias choisis.

### **3.4 Forfait**

Si un joueur n’est pas en mesure de participer à un match, pour quelque raison que ce soit, ce joueur sera considéré comme déclarant forfait pour ce match. Un joueur considéré comme ayant déclaré forfait perd automatiquement le match.

Si un joueur ne se présente pas 5 minutes avant l’évènement, l’administration considérera ce joueur comme ayant déclaré forfait et le remplacera par son remplaçant. Si le remplaçant ne se présente pas, le joueur sera considéré comme ayant déclaré forfait et perdra automatiquement le match.

## ***ARTICLE 4 – RÉSULTATS ET PRIX***

### **4.1 Résultats de la phase de qualification**

Les résultats du tirage au sort de qualification seront publiés sur Battlefy et accessibles sur le Discord officiel de l’évènement.

#### **4.1.2 Résultats de l’évènement final et prix**

Les gagnants seront annoncés sur le Discord officiel de l’évènement.

Amazon Services LLC ou l’une de ses sociétés affiliées récompensera les gagnants avec des Amazon Coins.

Ces prix seront remis uniquement si les gagnants respectent pleinement l’article 1.3.

### **4.2 Informations complémentaires sur les résultats et les prix**

La Société organisatrice et Amazon Services LLC ou l’une de ses sociétés affiliées se réservent le droit de remplacer tout ou partie des prix par des prix équivalents, de la même valeur et avec des caractéristiques similaires si la situation l’exige.

Les prix ne pourront donner lieu à aucune contestation d’aucune sorte et le gagnant ne pourra réclamer

aucune somme d'argent ni aucune contrepartie de valeur équivalente au prix gagné ou demander son échange contre d'autres biens ou services.

Le gagnant du prix en question sera contacté sur sa messagerie privée sur Discord et le prix lui sera remis :

**Gagnant : 50 000 Amazon coins**

**2<sup>e</sup> place : 20 000 Amazon coins**

**3<sup>e</sup> place : 10 000 Amazon coins**

Les joueurs autorisent toute vérification de leur identité.

Toute vérification permettant de déterminer que la participation ne remplit pas les conditions d'admissibilité entraînera l'exclusion du participant et les prix ne seront pas remis.

Si la Société organisatrice ou Amazon Services LLC ou l'une de ses sociétés affiliées ne parvient pas à contacter le gagnant du prix dans un délai de dix (10) jours ouvrables suivant la première notification privée des résultats sur le Discord de l'évènement, le prix ne sera pas remis au gagnant.

Si un gagnant ne souhaite pas ou ne peut pas, pour quelque motif que ce soit, bénéficier de tout ou partie du prix gagné, selon les conditions décrites dans le présent Règlement officiel, il perd la totalité du bénéfice dudit prix et ne peut prétendre à aucune compensation ou contrepartie.

Le prix ne sera pas remis en jeu et les Sociétés organisatrices ou Amazon Services LLC ou l'une de ses sociétés affiliées pourront en disposer librement.

La Société organisatrice se réserve néanmoins le droit, à sa seule discrétion et sans aucune obligation, d'attribuer le prix à un autre Participant.

#### ***ARTICLE 5 – SANCTIONS DISCIPLINAIRES APPLICABLES***

En cas de violation du Règlement officiel, l'administration se réserve le droit d'infliger une sanction au joueur fautif, en fonction de la gravité de la violation constatée.

En fonction du degré, de la gravité et de l'éventuelle récurrence de la violation constatée, l'Organisateur peut imposer les sanctions suivantes, dans l'ordre de gravité suivant :

- Avertissement ;
- Perte de la partie ;
- Disqualification du Tournoi ou de l'ensemble de l'évènement ;
- Annulation des prix ;
- Exclusion du Tournoi et des futurs tournois.

Outre ces sanctions disciplinaires, l'Organisateur se réserve le droit d'engager des poursuites judiciaires, tant sur le plan civil que pénal, à l'encontre de toute personne qui aurait entravé ou qui aurait tenté d'entraver le bon déroulement du Tournoi en apportant sa contribution à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'elle ait ou non participé au Tournoi.

#### ***ARTICLE 6 – CONFIDENTIALITÉ***

Pendant le Tournoi, l'Organisateur peut être amené à entretenir une correspondance privée avec un ou plusieurs joueurs.

La correspondance privée est protégée par le secret et les destinataires de ces messages ne sont

pas autorisés à divulguer publiquement le contenu de ces messages. La divulgation non autorisée de la correspondance privée peut engager la responsabilité civile et pénale de l'expéditeur ou entraîner des sanctions disciplinaires telles que décrites à l'article 5.

### ***ARTICLE 7 – DROIT À L'IMAGE***

Le participant autorise gracieusement l'Organisateur, les Sociétés organisatrices et Amazon, l'éditeur du Jeu vidéo, les sociétés des groupes auxquels ils appartiennent, leurs filiales, les médias partenaires et les représentants commerciaux du Tournoi, ou toute personne agissant pour leur compte à saisir, enregistrer l'image du participant (y compris sa voix, sa silhouette, son nom, son pseudonyme), par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement, etc.) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, distribuer, modifier, adapter, traduire, sous-titrer, l'image, le nom, le pseudonyme et/ou la voix du participant, sur tout support, connu ou inconnu à ce jour, notamment sur tout support numérique, site Internet et toute version mobiles, y compris les sites Internet de l'Organisateur, des Sociétés organisatrices, de l'éditeur du Jeu vidéo, des sociétés des groupes auxquels ils appartiennent, leurs filiales, les médias partenaires et les représentants commerciaux de Tournoi, les réseaux sociaux de ces sociétés, les services proposés par ces sociétés, les chaînes de télévision (linéaires, câble ou satellite, Internet IPTV ou non linéaires telles que la télévision à la demande [VOD, VADA, OOH, divertissement en vol]), les articles de presse, tant en version numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur,

téléphone mobile, en toute langue, par tout procédé connu ou inconnu à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinquante (50) ans.

Cette autorisation comprend également les vidéos, enregistrements ou images envoyés par le participant à l'Organisateur ainsi que le droit de diffuser toute action effectuée par le participant dans le jeu vidéo.

### ***ARTICLE 8 – DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE***

Les marques de commerce, logos, logiciels, dessins, modèles, bases de données, lignes de services en ligne, le jeu, le nom des personnages du jeu, utilisés lors de l'évènement 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.

### ***ARTICLE 9 – DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL***

#### **9.1 Données collectées**

Lors de l'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, adresse de résidence, pièce d'identité, etc.) et, éventuellement en rapport avec le jeu (compte sur le jeu, pseudonyme, classement, etc.). Le participant certifie que ces informations sont adaptées, exactes et pertinentes.

Ces données sont strictement nécessaires pour assurer le bon déroulement du Tournoi et de sa couverture médiatique (diffusion des résultats des joueurs sur Internet et de leur pseudonyme).

Toute inscription au Tournoi avec des données incomplètes ou incorrectes peut entraîner l'annulation de l'inscription et, le cas échéant, entraîner des mesures disciplinaires à la discrétion de l'Organisateur.

Le participant autorise gracieusement l'Organisateur, les Sociétés organisatrices, l'éditeur du Jeu vidéo, les sociétés des groupes auxquels ils appartiennent, leurs filiales, les médias partenaires et les représentants commerciaux du Tournoi, ou toute personne agissant en leur nom, à utiliser ces données dans la mesure strictement nécessaire pour assurer le bon déroulement du Tournoi.

## **9.2 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 match auquel le participant a participé ou de sa dernière participation à un tournoi organisé par l'Organisateur.

Par ailleurs, l'Organisateur se réserve le droit de conserver le pseudonyme des joueurs utilisés lors du Tournoi pour une durée indéterminée afin de préserver l'intégrité des résultats à des fins de conservation et d'archivage.

Tout joueur souhaitant s'opposer à la conservation de son pseudonyme peut à tout moment demander à l'Organisateur la suppression de son pseudonyme.

## **9.2 Droit des personnes concernées**

Le participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité

des données personnelles le concernant, ainsi que d'un droit d'opposition ou de limitation de leur traitement dans les conditions et limites prévues par la réglementation.

Le participant a également le droit de formuler des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après son décès. Le participant peut exercer ses droits en contactant : [greg@lmifrance.com](mailto:greg@lmifrance.com).

## ***ARTICLE 10 – RÈGLEMENT DES LITIGES – DROIT APPLICABLE – LANGUE***

Le présent Règlement est régi, interprété et appliqué conformément aux lois françaises, sans égard aux dispositions relatives au choix de la loi applicable.

Tous les litiges qui pourraient survenir entre les Parties en vertu du présent Règlement ou en relation avec celui-ci seront définitivement jugés par le tribunal compétent de Paris (France).

Le présent Accord est rédigé en langue anglaise. Toutes les informations figurant dans les rapports et dans la correspondance en vertu des présentes seront présentées en langue anglaise.

