

77 BASKETBALL E-SPORT CUP

RÈGLEMENT

Article 1. Généralités

L'association "Comité de Seine-et-Marne de BasketBall" (ci-après, «l'Organisateur») organise le tournoi intitulé «77 Basketball E-Sport Cup» (ci-après, «Tournoi»), sur le jeu vidéo NBA 2K20 édité par 2K Games - classé PEGI 3.
En partenariat avec "Sport Clique".

Le présent règlement s'applique à l'intégralité du Tournoi. Le Tournoi se décompose de la manière suivante : Tournoi à élimination directe
Le déroulement et les modalités de participation sont expliqués au sein du présent Règlement.

Le format est susceptible de changer en fonction du nombre de participants.

Article 2. Acceptation du Règlement

En participant au Tournoi, les joueurs acceptent sans réserve l'ensemble des stipulations du présent Règlement.

Article 3. Conditions d'éligibilité

La participation est ouverte à toute personne physique âgée d'au moins 15 ans ayant sa résidence principale située en France métropolitaine, disposant d'une licence FFBB dans un **club affilié au Comité de Seine-et-Marne de Basketball** pour la saison 2020/2021, ainsi que du jeu NBA 2K20 sur Playstation 4.

Les personnes âgées de moins de 18 ans devront fournir à l'Organisateur une autorisation parentale signée par ses représentants légaux, accompagnée des documents officiels justifiant de l'identité de ses représentants légaux et de la personne mineure (carte d'identité ou passeport).

Adresse mail organisateur : e-sport@basket77.fr

L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation de toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelle qu'en soit la raison, prononcée par l'Organisateur.

Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra pas d'augmenter les chances de remporter la compétition. Les chances de remporter la compétition reposent exclusivement sur l'adresse, le talent et les compétences individuelles de chaque participant.

Article 4. Inscription

Pour s'inscrire au tournoi, les participants doivent s'inscrire et créer un compte sur le site Toornament de l'événement créé à cet effet. Le lien pour accéder à la page Toornament est indiqué en fin d'article. Les inscriptions seront ouvertes jusqu'au mercredi 18 novembre 2020 20h00.

L'Organisateur se réserve le droit de vérifier par tout moyen l'exactitude des informations renseignées et nécessaires pour valider la participation d'un joueur, et notamment l'âge, l'identité, la titularité des comptes du jeu, etc...

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 Tournoi en cas de non-conformité aux conditions d'éligibilité.

La participation au Tournoi ne devient définitive qu'après validation de l'inscription par l'Organisateur. Un mail de confirmation vous sera adressé une fois votre inscription validée ou refusée.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription en cas d'informations incomplètes ou inexactes.

Lien Toornament :

<https://www.toornament.com/fr/tournaments/4092338506781376512/information>

Article 6. Format du tournoi

Les matchs des différentes phases sont tous joués selon les paramètres suivant :

- **Mode de jeu** : partie privée en ligne
- **Difficulté** : All-Star
- **Type de match** : Best-Of 1 (1 match gagnant)
- **Durée du Quart-temps** : 5 minutes
- **Formule** : matchs à élimination directe (32èmes de finale, 16èmes de finale, 8èmes de finale, ¼ de finale, ½ finales, finale)
- **Nombre de joueurs** : 64
- **Equipe domicile** : Le joueur qui se trouvera en haut du bracket sera le joueur responsable de la création de la partie ainsi que le joueur considéré comme à domicile dans la partie.
- **Organisation des rencontres** : Le joueur qui se trouvera en haut du bracket devra contacter (telephone, mail, reseaux sociaux) son adversaire pour convenir avec lui de l'horaire de la rencontre.
- **Choix des équipes** : Les joueurs doivent choisir une équipe appartenant à la saison de NBA 2019/2020, tout autre type d'équipes est donc interdit (All-Time, All-Star, History,...).
- **Dates** :
 - 32ème de finale : Samedi 21 Novembre
 - 16ème de finale : Dimanche 22 Novembre
 - 8ème de finale : Mercredi 25 Novembre

- ¼ de finale : Vendredi 27 Novembre
 - ½ de finale : Samedi 28 Novembre
 - Finale : Dimanche 29 Novembre
- **Horaires** : Toutes les rencontres devront se jouer entre 10h00 et 22h00 aux dates indiquées précédemment, sauf la finale qui se jouera à 15h00.
 - **Constitution du tableau** : Les 64 joueurs seront répartis aléatoirement.

Article 7. Résultats des matchs – Forfaits – Déconnexions.

7.1. Résultats des matchs

À l'issue d'un match, le vainqueur doit indiquer le résultat du match auprès de l'Administrateur du Tournoi en joignant obligatoirement une photo du score afin d'éviter d'éventuelles réclamations. Ces résultats sont à envoyer par mail à : e-sport@basket77.fr

7.2. Forfait

Dans le cas où un joueur est dans l'incapacité de participer à un match, pour quelque raison que ce soit, alors il sera considéré comme déclarant forfait pour ce match. Les joueurs ont droit à un maximum de 15 minutes de retard avant d'être déclaré forfait.

7.3. Déconnexions et pauses.

7.3.1. Déconnexions

Dans le cas où un participant subit une déconnexion au cours d'un match, l'Administrateur aura la faculté de décider :

- de relancer le match dans le cas où les joueurs n'auraient pas réussi à se départager de manière significative (à l'appréciation de l'Administrateur, en fonction des données du match) ;
- de disqualifier le joueur qui s'est déconnecté.

Il est toutefois rappelé qu'un match ne saurait être relancé qu'en cas de circonstances exceptionnelles, dont l'appréciation est laissée exclusivement à la discrétion de l'Organisateur.

Dans le cas où un match serait relancé à la suite d'une déconnexion, le match reprend depuis le début sans tenir compte des résultats du match précédent.

7.3.2. Pauses

Les joueurs ne sont pas autorisés à mettre un match en pause sans l'accord préalable de l'Administrateur.

Article 8. Récompenses

Les joueurs sont susceptibles de remporter des récompenses en fonction de leur classement final.

Ci-dessous les lots qui sont à attribuer au cours de ce tournoi :

- Vainqueur : Bon-cadeau d'une valeur de 150 € valable chez Sport Clique.
- Finaliste : Bon-cadeau d'une valeur de 75 € valable chez Sport Clique.
- ½ finalistes : Bon-cadeau d'une valeur de 50 € valable chez Sport Clique.

Article 9. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Tournoi, incluant la modification du format du 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, des Administrateurs, ou des tiers en général. Les décisions prises par l'Organisateur au cours du Tournoi sont immédiatement applicables et s'imposent aux participants.

Article 10. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, l'Organisateur demande aux participants de jouer de manière paisible, de se respecter mutuellement, de faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et de respecter l'Organisateur ainsi que les Administrateurs.

En participant au Tournoi, le Participant s'engage à respecter les lois et règlements applicables du pays dans lequel il réside ainsi que les différentes règles de conduite énumérées ci-après.

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 et nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation à un match ;
- 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 vis-à-vis des autres participants ou d'un Administrateur du Tournoi ;
- 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 ;
- 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 dans le but d'obtenir un

- quelconque avantage au cours du Tournoi ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
 - 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 ;
 - 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 destiné à 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 Tournoi ;
 - Manipuler le classement du Tournoi ;
 - Faire la promotion ou s'associer à 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 toutes association avec des produits ou services interdits au sein du lieu de l'événement.

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

Article 11. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation du 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 :

11.1. 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.

11.2. Perte d'un match.

Le participant sanctionné perd le match indiqué par l'Organisateur. Il peut s'agir d'un match en cours, futur ou déjà joué. Le classement est ensuite actualisé.

11.3. Suspension de participation au Tournoi.

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre provisoirement un participant du Tournoi dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement ou en cas de violation 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.

11.4. Disqualification au Tournoi

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure un participant du Tournoi dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement ou en cas de violation 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.

11.5. Bannissement des futurs tournois

L'Organisateur se réserve la possibilité de bannir un participant de ses futurs tournois..

11.6. Autres sanctions

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 tenté de troubler le bon déroulement du Tournoi 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 Tournoi.

Article 12. Procédure d'application des sanctions

12.1. Pendant les matchs

Pendant les matchs, l'Organisateur et les Administrateurs peuvent prononcer toute sanction prévue aux articles 11.1 et 11.2. A l'issue du match, l'Organisateur disposera d'un délai de trente jours pour annuler, réduire, ou aggraver la sanction prononcée.

12.2. A l'issue d'un match

A l'issue d'un match, l'Organisateur peut infliger une sanction disciplinaire à un participant en cas d'infraction commise, selon les preuves collectées ou produites par destiers.

12.3. Réclamations

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un participant, l'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit contacter immédiatement ledit participant pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le participant concerné 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.

Article 13. Confidentialité

Au cours du Tournoi, l'Organisateur peut être amené à entretenir des correspondances privées avec un ou plusieurs participants.

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 14. Données à caractère personnel

14.1. Données collectées

Au moment de son 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, document d'identité, etc) et, éventuellement en lien avec le jeu (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc). Le participant certifie ces informations comme étant adéquates, exactes et pertinentes.

Ces données sont strictement nécessaires pour assurer le bon déroulement du Tournoi. Toute inscription au Tournoi 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.

14.2. Finalités de traitement des données collectées

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité ;
- assurer le bon déroulement du Tournoi ;
- partager les performances des participants sur internet, les réseaux sociaux, auprès des médias (notamment TV, internet) ;
- réaliser des statistiques ;
- traiter les sanctions disciplinaires.

En participant au Tournoi, le Participant 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 Tournoi et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au Règlement.

14.3. 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 match auquel le participant a participé ou de sa dernière participation à un tournoi 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.

14.4. Destinataire des données

Les données sont destinées aux services compétents de l'Organisateur. Le participant est par ailleurs informé que les données collectées au cours du Tournoi sont susceptibles d'être partagées avec des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation matérielle du Tournoi et pour assurer la bonne exposition médiatique du Tournoi, 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 à ce 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.

14.5. Droit des personnes concernées par le traitement

Le participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer à la limitation du traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Le participant dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort. Le participant peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes : e-sport@basket77.fr

14.6. Droit à l'image

En s'inscrivant au tournoi, le joueur autorise gracieusement les Organismes, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux du Tournoi, ou toute personne agissant pour leur compte à capter, enregistrer son image (en ce inclus la voix, la silhouette, le nom, le pseudonyme), par tous moyens (photographie, vidéo, enregistrement, etc...) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, diffuser, modifier, adapter, traduire, sous-titrer, l'image, le nom, le pseudonyme et/ ou la voix du joueur, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, sites internet et déclinaisons mobiles, incluant les sites internet des Organismes, des sociétés de leurs groupes respectifs, leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux du Tournoi, les réseaux sociaux de ces sociétés, les services offerts par ces sociétés, les chaînes de télévision (en linéaire, par câble ou satellite, internet IPTV ou non-linéaire tels que télévision de rattrapage (catch-up) VOD, SVOD, OOH, divertissement en vol), les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour la durée nécessaire à l'organisation et à la promotion des Tournois. Cette autorisation inclut également les vidéos, les enregistrements ou les images envoyées par le joueur aux Organismes ainsi que le droit de diffuser toute action réalisée par le joueur dans le jeu vidéo (exemple: gameplay).

Article 15. 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. Le participant reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses 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 Tournoi.

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 Tournoi 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, ...) 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 vidéo nécessite des précautions d'emploi particulières.

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 16. Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le jeu, le nom des personnages du jeu, utilisés au cours du Tournoi 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 Tournoi ne procure au participant aucun droit d'utilisation supplémentaire du jeu vidéo que ceux déjà expressément consentis au sein du contrat de licence utilisateur final établi par l'éditeur du jeu vidéo.

Article 17. 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, pour les informer des modifications inhérentes au format du Tournoi ou en cas de changement d'horaires ou de dates des matchs.