

Règlement

Championnat de France Super Smash Bros. Ultimate 2019

1. Généralités

La Société Nintendo France SARL située 6 boulevard de l'Oise à 95031 Cergy Cedex, R.C.S 389 905 761 (ci-après désignée Société Organisatrice) organise le Championnat de France Super Smash Bros. qui aura lieu du 29 septembre 2019 au 03 novembre 2019. Cette compétition se jouera en deux temps : phases qualificatives dans un certain nombre d'étapes qualificatives et Finale à Paris. Les phases de qualification et la phase finale se joueront sur Super Smash Bros. Ultimate (PEGI 12).

2. Présentation de la compétition

Le Championnat de France Super Smash Bros. aura lieu du 29 septembre 2019 au 03 novembre 2019. Il se déroulera en deux temps :

2.1. Les étapes qualificatives :

- Les participants pourront concourir pour les étapes qualificatives lors d'une des 6 étapes au choix :

Dimanche 29 septembre 2019 Lille :

Lancement de la compétition 12h30.

Phase finale du Jour à partir de 18h30.

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Dimanche 29 septembre 2019 Bordeaux :

Lancement de la compétition 12h30.

Phase finale du Jour à partir de 18h30.

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Dimanche 13 octobre 2019 Paris :

Lancement de la compétition 12h30.

Phase finale du Jour à partir de 18h30.

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Dimanche 20 octobre 2019 Rennes :

Lancement de la compétition 12h30.

Phase finale du Jour à partir de 18h30.

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Dimanche 20 octobre 2019 Strasbourg :

Lancement de la compétition 12h30.

Phase finale du Jour à partir de 18h30.

Capacité d'accueil de 24 joueurs par session, dont 18 en préinscription en ligne et 6 en inscription sur place.

Dimanche 27 octobre 2019 Lyon :

Lancement de la compétition 12h30.

Phase finale du Jour à partir de 18h30.

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

La liste des étapes énoncée ci-dessus est susceptible d'être modifiée sans que la responsabilité de la Société Organisatrice ne puisse être engagée. La liste officielle et définitive des étapes sera celle en ligne au moment des inscriptions. Les horaires sont fournis à titre indicatif.

Les combats entre joueurs se joueront sur le jeu Super Smash Bros. Ultimate édités par Nintendo. La plateforme sera la console Nintendo Switch.

2.2. La Finale

La Finale Nationale aura lieu à Paris entre le 30 octobre et le 3 novembre. Le déroulement de la Finale Nationale sera expliqué dans un règlement spécifique.

3. Les participants

Le Championnat de France Super Smash Bros. 2019 est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine âgée d'au moins 12 ans le jour de sa participation.

Tout participant âgé de moins de 18 ans, doit présenter une autorisation de son ou ses représentants légaux pour participer à la présente compétition (formulaire disponible sur le lieu de la compétition et sur le site www.nintendo.fr). Le participant et son ou ses représentants légaux doivent justifier de leur identité par la présentation d'une pièce d'identité (carte d'identité ou passeport).

4. Les inscriptions

Les inscriptions se feront en ligne sur la plateforme Junglr (<http://junglr.io>) et sur place.

Toute inscription en ligne sera confirmée (y compris l'horaire de session) par e-mail sur la base d'un tirage au sort effectué par Société Organisatrice parmi les participations en ligne, dans la semaine précédant chacune des étapes. Toute inscription sur place suivra la règle du "Premier arrivé, premier servi". Toute participation incomplète ou non conforme au présent règlement ne saurait être prise en compte et ne pourrait faire l'objet d'aucune réclamation.

Les capacités allouées à chaque session sont les suivantes, pour chaque ville :

Dimanche 29 septembre 2019 Lille :

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Dimanche 29 septembre 2019 Bordeaux :

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Dimanche 13 octobre 2019 Paris :

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Dimanche 20 octobre 2019 Strasbourg :

Capacité d'accueil de 24 joueurs par session, dont 18 en préinscription en ligne et 6 en inscription sur place.

Dimanche 20 octobre 2019 Rennes :

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Dimanche 27 octobre 2019 Lyon :

Capacité d'accueil de 48 joueurs par session, dont 36 en préinscription en ligne et 12 en inscription sur place.

Ces capacités sont indicatives et peuvent varier notamment en fonction des capacités d'accueil du lieu qui héberge l'événement.

Trois cas de figure sont possibles pour les inscriptions.

Un seul participant :

Dans le cas où une seule personne, sans coéquipiers, souhaite s'inscrire, elle pourra :

- En ligne : aller sur la plateforme junglr.io/ et sélectionner l'option "Je m'inscris en solo"
- Sur place : s'inscrire sur place et indiquer être un joueur.

La personne inscrite sera mise en relation avec deux autres joueurs inscrits à la session pour former une équipe de 3 au lancement de la session.

Deux participants :

Dans le cas où deux personnes, sans dernier coéquipier, souhaitent s'inscrire, elles pourront :

- En ligne : aller sur la plateforme junglr.io/ et sélectionner l'option "Je m'inscris en duo"

- Sur place : s'inscrire sur place et indiquer être deux joueurs. Les deux personnes inscrites seront mises en relation avec un seul autre joueur inscrit à la session pour former une équipe de 3 au lancement de la session.

Trois participants :

Dans le cas où trois personnes, formant une équipe complète, souhaitent s'inscrire, elles pourront :

- En ligne : aller sur la plateforme junglr.io/ et sélectionner l'option "Je m'inscris en trio"
- Sur place : s'inscrire sur place et indiquer être trois joueurs.

Un même joueur (ou une même équipe) peut s'inscrire à plusieurs sessions d'une même journée à condition qu'il n'en ait pas déjà remporté une et que des places libres soient disponibles à une des sessions suivantes.

Un même joueur (ou une même équipe) peut s'inscrire en ligne à plusieurs étapes organisées dans les différentes villes participantes. S'il remporte une étape qualificative, ses inscriptions seront de fait considérées comme nulles pour toute étape qualificative se déroulant a posteriori.

Exemples :

- "Je m'inscris en ligne à la session de 12h30 à Lille, le 29 septembre 2019. Je me qualifie à cette session. Je ne peux plus m'inscrire aux autres sessions ayant lieu dans la journée : celles de 13h30, 14h30, 15h30, 16h30 et 17h30. Si je remporte la Finale du jour, je ne peux plus participer aux autres étapes qualificatives dans les différentes villes."

- "Je m'inscris en ligne à la session de 12h30 à Lille, le 29 septembre 2019. Je me qualifie à cette session. Je ne peux plus m'inscrire aux autres sessions ayant lieu dans la journée : celles de 13h30, 14h30, 15h30, 16h30 et 17h30. Si je ne remporte pas la Finale du jour, je peux participer aux autres étapes qualificatives dans les différentes villes."

- "Je m'inscris en ligne à la session de 12h30 à Lille, le 29 septembre 2019. Si je n'ai pas été qualifié à la fin de cette session, et s'il reste des places pour toutes les sessions suivantes, je peux m'inscrire aux sessions de 13h30, 14h30, 15h30, 16h30 et 17h30. Si, à la fin de cette journée, je n'ai été qualifié à aucune des sessions, je peux m'inscrire à une autre étape."

- "Je m'inscris en ligne à la session de 12h30 à Lille, le 29 septembre 2019. Si je n'ai pas été qualifié à la fin de cette session, et s'il reste des places pour toutes les sessions suivantes, je peux m'inscrire aux sessions de 13h30, 14h30, 15h30, 16h30 et 17h30. Si, à la fin de cette journée, j'ai été qualifié à une des sessions, je ne peux pas m'inscrire à une autre session de la journée, mais je peux m'inscrire à une autre étape qualificative si je ne remporte pas la Finale du jour."

- "Je m'inscris en ligne à la session de 12H30 à Lille, le 29 septembre 2019. Si je n'ai pas été qualifié à la fin de cette session, et s'il ne reste pas de places pour les sessions de 13h30, 14h30, 15h30, 16h30 et 17h30, je ne peux pas m'inscrire aux sessions de 13h30,

14h30, 15h30, 16h30 et 17h30. Comme je n'ai été qualifié à aucune des sessions, je peux m'inscrire à une autre étape."

Durant leur inscription les participants pourront consulter le règlement et devront signer une décharge de droit à l'image et une acceptation du règlement.

Les joueurs qui forment déjà une équipe pourront l'indiquer lors de l'inscription. Si la session en cours ne comporte pas 3 places de libre ils seront inscrits à la session suivante.

Un joueur qui abandonne ses coéquipiers en cours de tournoi ne pourra pas participer aux sessions suivantes.

5. Les équipes

Une équipe est composée de trois participants. Il est possible de s'inscrire seul et de former une équipe sur place avec d'autres participants.

6. Le déroulement des étapes qualificatives

Une session-type dure 1 heure. Un événement-type est composé de 6 sessions et dure de 12h30 à 18h30, soit 6 heures. Une finale-type dure de 18h30 à 20h, soit 1 heure 30.

6.1. Session de qualifications

Chaque session comporte 48 joueurs séparés en 16 équipes de 3.

Déroulé-type d'une session de qualification :

- Inscription des joueurs et formation des équipes : 15 minutes
- Manches du tournoi et finale : 45 minutes

Total : 1 heure par session

Les sessions se déroulent en arbre de tournoi à élimination directe comportant 2 à 3 matchs (selon le nombre d'équipes inscrites) ainsi que la finale de session. Les matchs se déroulent en 2 manches gagnantes.

Ruleset des matchs :

a) Personnages :

Les personnages jouables durant les phases qualificatives pour cette édition de l'ETC en France sont uniquement les 74 déblocages de bases, ainsi que quatre des personnages disponibles en contenu téléchargeable : Plante Piranha, Joker, le Héros et Banjo-Kazooie. Tout personnage pouvant provenir d'un autre contenu supplémentaire après le 23 septembre 2019 est interdit.

b) Choix du stage :

La première manche se déroulera sur Destination Finale ou Champ de Bataille (choisi aléatoirement par la console).

A la manche suivante, l'équipe perdante choisit ensuite le stage où se déroulera la manche suivante entre Destination Finale ou Champ de Bataille.

c) Déroulement :

La première manche se déroulera en Smash en Bande.

La seconde manche se déroulera en 2v2.

En cas d'égalité au bout des deux premières manches, une troisième manche sera jouée en 1v1 où chaque équipe enverra le joueur n'ayant pas participé au 2v2.

Règles du 1v1 :

3 vies

7 minutes

Combattants Mii autorisés avec les attaques par défaut ("1111")

Aléas des stages désactivés

Jauge Smash désactivée

Les esprits sont désactivés

Sans objets

Règles du 2v2 :

3 vies

7 minutes

Dégâts alliés activés

Combattants Mii autorisés avec les attaques par défaut ("1111")

Aléas des stages désactivés

Jauge Smash désactivée

Les esprits sont désactivés

Sans objets

Règles du Smash en Bande :

Mode Barrage 3v3

7 minutes

Combattants Mii autorisés avec les attaques par défaut ("1111")

Aléas des stages désactivés

Jauge Smash désactivée

Les esprits sont désactivés

Sans objets

6.2. Déroulement Session Finale du jour

Une fois les six sessions de qualification jouées, les équipes gagnantes des différentes sessions s'affrontent dès 18h30 dans une session finale qui déterminera l'équipe qui sera qualifiée pour la finale nationale.

Les équipes seront séparées en 2 groupes et chacune affrontera les autres équipes afin de se disputer leur place en finale.

Tous les matchs se dérouleront selon les règles suivantes :

Ruleset des matchs :

a) Choix du stage :

La première manche se déroulera sur Destination Finale ou Champ de Bataille (choisi aléatoirement par la console).

A la manche suivante, l'équipe perdante choisit ensuite le stage où se déroulera la manche suivante entre Destination Finale ou Champ de Bataille.

b) Déroulement :

La première manche se déroulera en Smash en Bande.

La seconde manche se déroulera en 2v2.

En cas d'égalité au bout des deux premières manches, une troisième manche sera jouée en 1v1 où chaque équipe enverra le joueur n'ayant pas participé au 2v2.

Règles du 1v1 :

3 vies

7 minutes

Combattants Mii autorisés avec les attaques par défaut ("1111")

Aléas des stages désactivés

Jauge Smash désactivée

Les esprits sont désactivés

Sans objets

Règles du 2v2 :

3 vies

7 minutes

Dégâts alliés activés

Combattants Mii autorisés avec les attaques par défaut ("1111")

Aléas des stages désactivés

Jauge Smash désactivée

Les esprits sont désactivés

Sans objets

Règles du Smash en Bande :

Mode Barrage 3v3

7 minutes

Combattants Mii autorisés avec les attaques par défaut ("1111")

Aléas des stages désactivés

Jauge Smash désactivée

Les esprits sont désactivés

Sans objets

Une fois la finale de session jouée, l'équipe gagnante est donc qualifiée pour la finale nationale à Paris et ne peut plus participer aux qualifications d'autres villes.

Les gagnants ne pourront pas échanger leur qualification pour la finale nationale à Paris contre un lot ou une contre sa valeur en espèces ; la qualification est personnelle et ne pourra être cédée à une autre personne.

7. La Finale nationale :

Elle réunira les joueurs qualifiés. La Finale se jouera sur le jeu Super Smash Bros. Ultimate. Un règlement additif sera rédigé pour l'occasion afin de préciser les éléments de la Finale.

Seront qualifiés pour la Finale Nationale les trois joueurs de l'équipe vainqueur de chaque ville. Ils seront invités à choisir un quatrième joueur qui fera office de remplaçant en cas d'absence. Seront donc présents pour la finale 6 équipes soit 24 joueurs.

La Finale Nationale aura lieu à Paris au 2ème semestre 2019. Les frais de transport et de logement seront à la charge de la Société Organisatrice, sur la base de conditions qui seront définies par elle préalablement à la Finale Nationale.

Le déroulement de la Finale Nationale sera expliqué dans un règlement spécifique.

8. Les dotations

Tous les gagnants qualifiés pour la Finale Nationale (soit 18 gagnants au total des 6 étapes) remportent 1 jeu vidéo Nintendo Switch au choix parmi la liste des jeux commercialisés par la Société Organisatrice (hors éditions collector).

9. Le matériel

Il sera mis à disposition des participants, par la Société Organisatrice. Les manettes Nintendo GameCube personnelle des joueurs sont acceptées à conditions qu'elles n'aient reçues aucune modification de nature à modifier leur fonctionnement initial.

10. L'éthique

Toute inscription et participation vaut acceptation en totalité de tous les points du présent règlement. Chaque participant doit être fair-play et respectueux de son adversaire et de la Société Organisatrice.

En cas de non respect du présent règlement, de la non observation des consignes, de manque de fair-play, de violence physique ou verbale ou de casse de matériel (y compris le sien), la Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure le joueur de la participation

En particulier les arrangements manifestes contraires à l'esprit de la compétition seront sujets à exclusion de la compétition.

Aucune substitution de joueur ne sera tolérée durant la compétition. Le joueur joue sous sa propre identité.

En cas d'interruption involontaire d'une partie (Coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), celle-ci sera à refaire entièrement. Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de la compétition.

En cas de litiges, c'est la Société Organisatrice qui tranchera.

Tout joueur qui manifestera un comportement violent ou jugé comme tel par la Société Organisatrice ou qui ne respectera pas les files d'attente ou le règlement sera exclu de toute compétition Nintendo à l'avenir.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie de la compétition ou des participations s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, dans le cadre de la participation ou de la détermination des gagnants.

La Société Organisatrice se réserve par ailleurs le droit de ne pas attribuer les lots aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. En cas de tentative ou de fraude avérée, la société Organisatrice se réserve le droit de disqualifier tout participant.

11. Divers

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler, de retirer, suspendre ou de modifier la compétition en cas d'évènement fortuit indépendant de sa volonté ; sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

La participation implique notamment la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, des réseaux informatiques, des réseaux sociaux et notamment l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou des piratages, ou les risques de contamination par d'éventuels virus présents sur le réseau.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique relative aux modalités de la compétition ou à l'interprétation du présent règlement.

Tout litige concernant l'interprétation et/ou les cas non prévus par le présent règlement sera tranché par la Société Organisatrice, dont les décisions seront souveraines et sans appel.

En participant à la compétition, les participants acceptent automatiquement le présent règlement. En cas d'incohérence, le présent règlement prévaut sur tous les documents (notamment publicitaires) relatifs au Jeu.

La compétition ainsi que son règlement et conditions sont régis par la loi française.

12. Consultation du règlement

Le règlement peut être consulté gratuitement auprès de la Société Organisatrice pendant les sessions et sur le site www.nintendo.fr.

13. Les données à caractère personnel

Les données à caractère personnel concernant le participant sont traitées en vue de l'organisation du Jeu et destinées au service marketing de la Société Organisatrice ainsi qu'à des prestataires de services tiers agissant en qualité de sous-traitants auquel la Société Organisatrice peut recourir aux fins du traitement. Ce traitement est nécessaire aux fins des intérêts légitimes poursuivis par la Société Organisatrice qui consistent notamment en la gestion de l'inscription et de la participation du participant au présent concours, et en la prise de contact avec les gagnants. Les données seront conservées pendant cinq ans à compter de la fin du Jeu. Les données devant être adressées à la Société Organisatrice sont obligatoires. À défaut de communication de ces informations, la participation ne pourra pas être retenue.

Conformément à la loi "informatique et libertés" du 6 janvier 1978, telle que modifiée, et au Règlement Général sur le Protection des Données N° 2016/679 du 27 avril 2016 le participant bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des informations qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de solliciter la limitation du traitement, dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Ces droits peuvent s'exercer en s'adressant à la Société Organisatrice, à l'adresse indiquée au début du présent règlement, ou par courrier électronique à donneespersonnelles@nintendo.fr. En cas d'exercice du droit d'opposition avant la fin du Jeu, le participant renonce à sa participation. Le participant a le droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Conformément à l'article 40-1-II de la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978, tel que modifié, le participant peut transmettre à la Société Organisatrice des directives spéciales relatives au sort de ses données à caractère personnel après son décès.

Conformément à L121-34 du code de la consommation, il est rappelé que le participant dispose du droit de s'inscrire sur la liste d'opposition au démarchage téléphonique auprès de Bloctel <http://www.bloctel.gouv.fr/>

14. Droit à l'image

Les participants autorisent la Société Organisatrice, du seul fait de leur participation, à :

- capter et enregistrer leur image lors de leur participation à la compétition
- synchroniser l'enregistrement de leur image avec tous sons du choix de la Société Organisatrice,
- exploiter l'enregistrement de leur image, synchronisé ou non, par tous modes ou procédés audiovisuels, notamment par télédiffusion (voie hertzienne, câble, satellite, ADSL,), par diffusion sur tous réseaux (en ce compris sur le site internet www.nintendo.fr, sur les différents sites intranets de la Société Organisatrice, sur les différents espaces de la Société

Organisatrice sur les réseaux sociaux), dans les publications éditées par la Société Organisatrice, ainsi qu'à l'occasion de toutes actions de communication afférentes à cet événement.

Cette autorisation est consentie pour le territoire du monde entier et pour une durée d'un an suivant la fin de la compétition.

Les participants reconnaissent qu'aucune rémunération ne leur sera versée en contrepartie de la présente autorisation.

Les gagnants autorisent la reproduction et la diffusion de leur nom, prénom, qualité de gagnant, à des fins publicitaires (et d'information sur les résultats de la compétition notamment sur les réseaux sociaux).

Lorsque le participant est âgé de moins de 18 ans, son ou ses représentants légaux exerçant l'autorité parentale donnent l'autorisation à la Société Organisatrice pour l'utilisation de son image dans les conditions qui précèdent.

15. Limites de responsabilité

La Société Organisatrice ne pourra pas être tenue responsable des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement de la compétition, des défaillances de matériel/console du participant ou de tout autre problème lié aux réseaux de communication, aux serveurs, aux fournisseurs d'accès Internet, aux équipements informatiques, aux logiciels ou aux virus circulant sur le réseau Internet

La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler cette compétition en cas de force majeure. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée ou à en modifier les conditions. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

16. Application et Interprétation du règlement

Le règlement s'applique à toute personne qui participe à la compétition. Toute question d'application ou d'interprétation du règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par la Société Organisatrice.

La Société SYLPHE, située au 85 rue Bobillot, 75013 Paris, assure la gestion de cette compétition pour le compte de la Société Organisatrice.