

## Règlement du RunEsport Séries 2020 FIFA 2020

En partenariat avec Orange, l'association Geek-Ali et Le cartel du Quasar



## Sommaire

1. Règlement Général
2. Les participants
3. Durée du tournoi
4. Structure du tournoi
5. Droit à l'image
6. Nom d'équipe, Joueur et Tag
7. Inscription
8. Matériels
9. Déroulement
10. Interruption de jeu
11. Dotations
12. Conduite générale
13. Propriété intellectuelle
14. Responsabilité et cas de force majeure

## Introduction

Le tournoi RunEsport Séries Fifa 2020 est organisé par l'association le CARTEL DU QUASAR en partenariat avec l'association Geek-Ali, association loi 1901 à but non lucratif dans le cadre du RunEsport Séries 2020 et du salon GEEKALI 3ème édition 2020.

## **Article 1. Règlement Général**

Les équipes doivent répondre aux exigences d'éligibilité ci-dessous.

Le règlement peut être amené à être modifié à tout moment par les organisateurs afin d'assurer le bon fonctionnement du tournoi.

En participant au tournoi, chaque joueur s'engage à respecter l'intégralité des termes du règlement.

Les joueurs doivent impérativement habiter l'île de La Réunion pour cause d'inégalité de latence sur les serveurs Européens.

Les joueurs doivent avoir 15 ans révolus ou plus pour pouvoir s'inscrire au tournoi. Par ailleurs, chaque joueur reconnaît et accepte que son inscription et sa participation à la compétition se fasse sous son entière responsabilité ou à défaut celle de son responsable légal.

## **Article 2. Les participants**

Le tournoi «RunEsport Séries FIFA 2020» (ci-après désigné le tournoi) est ouvert aux personnes remplissant les conditions cumulatives suivantes :

- Résider à La Réunion
- Avoir un Passeport ou Carte Nationale d'identité en cours de validité
- Avoir 15 ans révolu. Chaque mineur devra obligatoirement être muni d'une autorisation parentale disponible sur la page du site internet [www.runesport.re](http://www.runesport.re) .Sans cette autorisation, la participation sera automatiquement refusée.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du Règlement. En conséquence, les organisateurs se réservent le droit de faire toutes les vérifications nécessaires en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque Participant. Toute indication incomplète, erronée, falsifiée ou ne permettant pas d'identifier ou de localiser le Participant entraînera l'annulation de sa participation.

## **Article 3. Durée du tournoi**

Ce tournoi débutera le 11/07/2020 à 08h30 et se terminera le 13/12/2020 à 23h59.

## **Article 4. Structure du tournoi**

Il aura une préqualification sous forme de poule bracket, elle se fera en ligne avec 2 paliers d'inscription.

Selon le nombre d'inscrits qu'il y aura à la clôture des inscriptions l'un des deux paliers suivants sera retenu pour constituer l'arbre de tournoi :

Un premier palier de 512 joueurs maximum.

Un deuxième palier de 256 joueurs maximum.

Organiser en 4 poules de la façon suivantes voir schéma article 8.

Si les limites des paliers ne sont pas atteintes un système de repêchage sera mis en place à fin d'atteindre le quota prévu.

Si les limites d'inscription sont dépassées l'organisation se réserve le droit de refuser les derniers inscrits.

Après la phase de préqualification en ligne nous garderons pour chaque poule les 4 meilleurs joueurs pour un total maximum de 16 joueurs qualifiés pour participer au tournoi du Salon GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020 le dimanche 13 décembre qui se déroulera à la NORDEV.

#### **Article 5. Droit à l'image**

Le tournoi sera filmé et/ou enregistré par l'organisateur et/ou ses partenaires, ce que les joueurs reconnaissent et acceptent expressément.

À cet égard et selon l'article 9 alinéa 1 du Code Civil, chaque joueur reconnaît qu'en s'inscrivant au tournoi, il cède à l'organisateur et aux partenaires le droit de reproduire, d'utiliser, de diffuser, et d'exploiter librement, dans le monde entier, sans limitation du nombre par tous précédés et sur tous supports, analogiques, numériques et/ou physique, présents et à venir et ceux à quelque fin que ce soit, son image, ses prestations filmées à l'occasion de tout match et plus généralement tous ses enregistrements, dans le cadre de toute communication relative à la compétition, interne ou externe, ainsi que plus généralement dans le cadre de toute exploitation commerciale de la compétition par l'organisateur et/ou ses partenaires.

#### **Article 6. Nom d'équipe, joueur et tag**

Les noms de joueurs, d'équipes et tag ne devront absolument pas comporter des caractères racistes, vulgaires, menaçants, offensants, obscènes, calomnieux, diffamatoires ou répréhensibles.

#### **Article 7. Inscription**

La préqualification en ligne sera totalement gratuite.

Les préqualifiés du RunEsport Séries auront leur entrée gratuite pour le salon GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020 uniquement pour le jour de la finale du tournoi.

Un formulaire de préinscription sera disponible sur le site [www.runesport.re](http://www.runesport.re)

#### **Article 8. Matériels**

Tout le matériel nécessaire au bon déroulement du tournoi sera fourni par les organisateurs pendant le salon Geekali 3<sup>ème</sup> édition 2020.

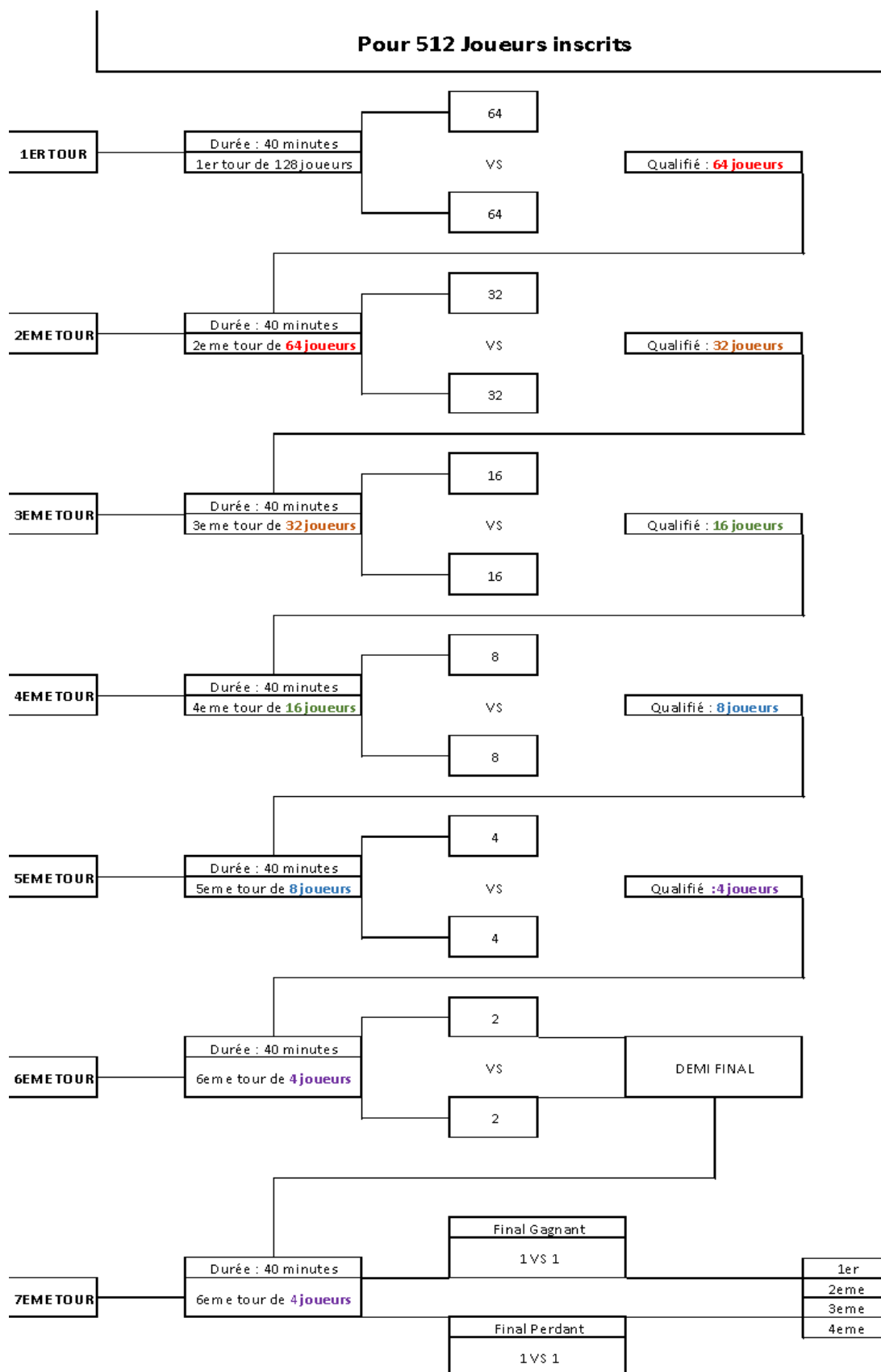
Les joueurs peuvent dans un souci de performance ramener leur propre manette, néanmoins les organisateurs et ses partenaires ne seraient être tenu responsables d'un éventuel dysfonctionnement ou détériorations du matériel personnel des joueurs.

Les joueurs s'engagent à surveiller leur propre matériel.

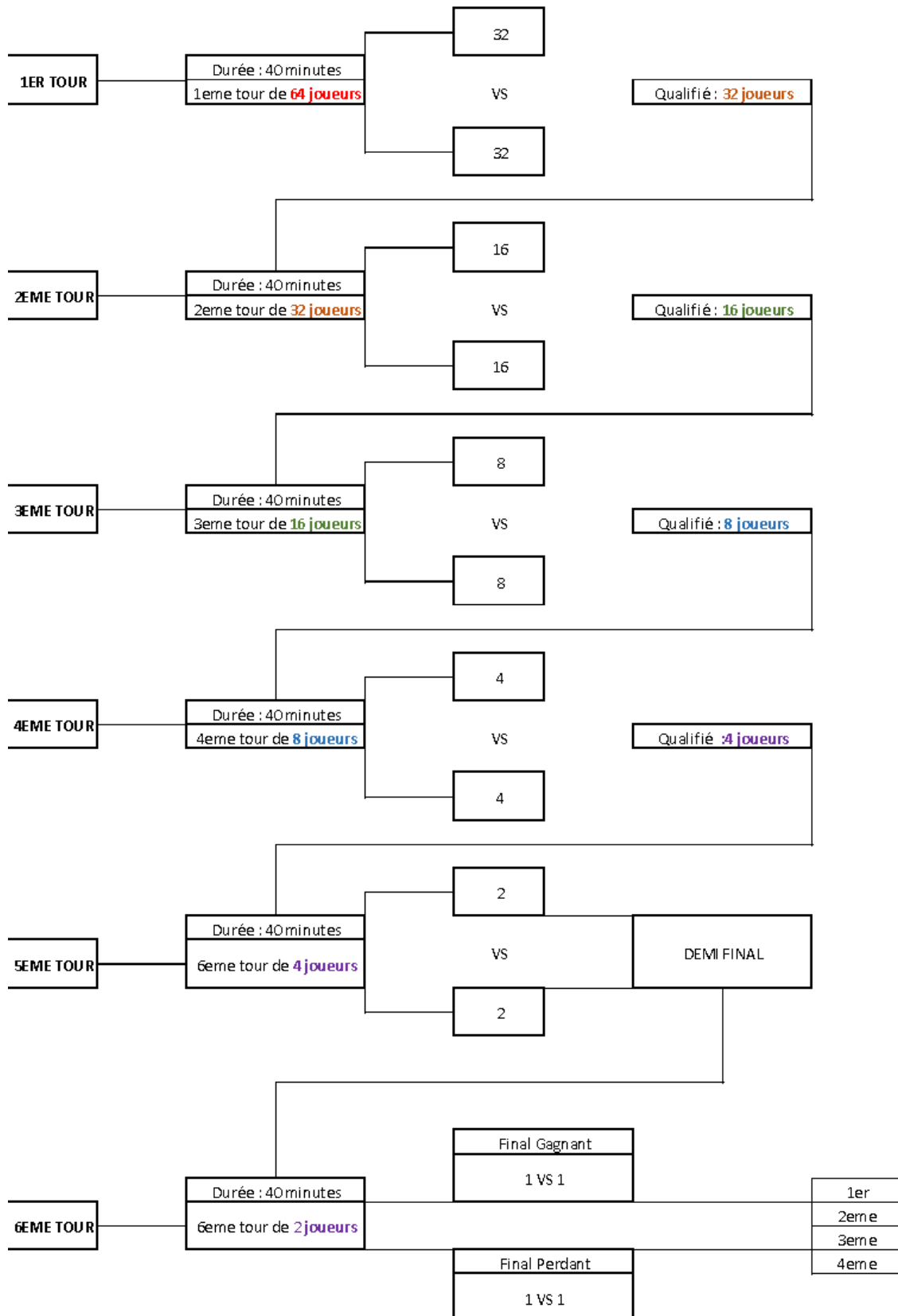
Il est important de respecter le matériel mis à disposition sous peine de sanction et de disqualification.

## Article 9. Déroulement

Le tournoi RunEsport Séries Fifa 2020 se déroulera sous forme de poule, il y aura au total 4 poules selon le schéma suivant :



## Pour 256 Joueurs inscrits



Les qualifiés pour la finale devront impérativement se munir de leur carte d'identité le jour du salon GEEKALI 3ème édition 2020.

## **Article 10. Interruption de jeu**

Si une partie est interrompue volontairement par un joueur, sans raison valable l'équipe sera automatiquement disqualifiée du tournoi.

Si une partie est interrompue pour raison extérieure, telle un problème sur le pc ou une panne d'électricité, la partie sera mise en pause et relancer à partir du moment de l'interruption selon les conditions de l'arbitre.

## **Article 11. Dotations**

Dotations par poule qualificative

1<sup>er</sup> place :

- 1 tablette d'une valeur de 450 € TTC
- 1 casque Cooler Master MH650 d'une valeur de 89 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

2<sup>eme</sup> place :

- 1 Nintendo Switch d'une valeur de 349 € TTC
- 1 carte Nintendo E-shop de 50 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

3<sup>eme</sup> place :

- 1 tablette d'une valeur de 350 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

4<sup>eme</sup> place :

- 1 bon pour le jeu Fifa 2021 d'une valeur de 69 € TTC
- 1 carte PSN d'une valeur de 50 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

Dotations lors de la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

1<sup>er</sup> place :

- 1 PS5 d'une valeur de 600 € TTC
- 1 TV 4K UHD Smart d'une valeur de 400 € TTC
- 1 bon pour le jeu FIFA 2021 d'une valeur de 69 € TTC

2<sup>eme</sup> place :

- 1 PS5 d'une valeur de 600 € TTC
- 1 bon pour le jeu FIFA 2021 d'une valeur de 69 € TTC

3<sup>eme</sup> place :

- 1 tablette d'une valeur de 450 € TTC
- 1 bon pour le jeu FIFA 2021 d'une valeur de 69 € TTC

Il est précisé que les lots offerts ne comprennent que ce qui est indiqué ci-dessus, à l'exception de tout autre chose. Tous frais supplémentaires resteront à la charge du Gagnant.

Le lot ne pourra faire l'objet d'aucune contestation et ne pourra être ni échangé, ni cédé, ni faire l'objet d'une contre-valeur sous quelque forme que ce soit.

Les organisateurs pourront décider de remplacer les lots par des gains similaires de même valeur.

Aucune réclamation ne pourra être faite concernant les décisions prises à cet égard par les organisateurs qui statueront de façon souveraine.

Tout gagnant n'acceptant pas les lots tel que décrit dans le règlement sera considéré comme refusant le lot. Sa dotation sera alors annulée sans possibilité pour ce gagnant d'obtenir un autre lot, ni de contester cette annulation.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'incident ou d'accident qui pourrait survenir à l'occasion du tournoi d'une part et de l'utilisation ou de la jouissance du lot gagné d'autre part.

Tout lot non réclamé par chaque Gagnant sera perdu pour celui-ci et demeurera acquis aux organisateurs, sans que la responsabilité de celle-ci puisse être recherchée de ce fait. A toutes fins utiles, il est précisé que les organisateurs ne fourniront aucune prestation ni garanties liées à l'utilisation des lots mis en jeu.

La participation au tournoi se fait sous l'entière responsabilité du participant.

Les organisateurs pourront annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au tournoi. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un participant d'utiliser un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque participant devant participer au tournoi sous sa propre et unique identité. Toute fraude entraîne l'élimination du participant.

## **Article 12. Conduite générale**

Les participants devront bien se comporter, avoir une conduite correcte, être polis envers les spectateurs, les membres de la presse, les organisateurs du tournoi et ses représentants ainsi que les autres joueurs.

Les participants devront impérativement éviter tout comportement insultant ou langage offensant en toute circonstance.

Toute action qui déconcentre le joueur adverse est interdite, il en est de même pour toute action jugée anti fair-play comme par exemple le cross team.

Il est interdit de violer le règlement, contester la décision d'un officiel de tournoi, tricher ou utiliser un procès équitable, mentir ou induire une erreur d'un officiel (staff) du tournoi.

Toute agression physique, bagarre, comportement menaçant, ou langage menaçant, dirigée à l'encontre d'un autre joueur, d'un spectateur, du staff ou de n'importe quelle autre personne est formellement interdite.

Tous les paris, incluant ceux relatifs aux résultats de matchs, sont formellement interdits. Les joueurs ne respectant pas les règles se verront exposer à une sanction allant d'un simple avertissement à l'exclusion de la compétition.

L'alcool et la drogue ou tout autre produit illicite est interdit sur le lieu de la compétition.  
Les joueurs ne doivent pas être sous l'influence de drogue, produit illicite ou d'alcool durant la compétition.

En cas de retard, les joueurs recevront un avertissement ou seront disqualifiés du tournoi.

### **Article 13. Propriété intellectuelle**

Les joueurs reconnaissent que les textes, logos, images, photos, vidéos et audio accessibles dans le cadre de leur participation à la compétition sont et restent la propriété intellectuelle exclusive de l'organisateur et/ou de ses partenaires selon la loi n° 92-597 du 1er juillet 1992 relative au code de la propriété intellectuelle et que leur participation à la compétition ne leur confère aucun droit de propriété sur tout ou partie des éléments qui la compose.

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant la compétition et les tournois, sous quelque forme que ce soit, est strictement interdite, à l'exception du règlement qui peut être imprimé à usage individuel et dans le cadre de la compétition.

Les joueurs s'engagent en outre à respecter les droits de propriété intellectuelle des tiers.

### **Article 14. Responsabilité et cas de force majeure**

Les organisateurs et ses partenaires ne sauraient être tenu responsable d'éventuels dysfonctionnements dans l'organisation ou la gestion de la compétition, notamment en cas d'annulation ou de report d'un ou plusieurs tournois dû à un cas de force majeure telle que définie à l'article 1218 du Code Civil.

L'Organisateur pourra toujours en cas de force majeure cesser tout ou une partie de la compétition tel que défini par l'article 1218 du Code Civil, incluant notamment les risques d'incendie, inondation, catastrophe naturelle, intrusion malveillante, dans le système informatique, grève, remise en cause de l'équilibre financier et technique du tournoi.

**Merci d'avoir pris connaissance de ce règlement, au plaisir  
et bonne chance à tous !**

Nos coordonnées :

Page Facebook : [Le Cartel du Quasar](#)

Site internet : [www.runesport.re](http://www.runesport.re)