

Règlement du RUN ESPORT Series 2020 Fortnite

En partenariat avec Orange, l'association Geek-Ali et Run Cup



Sommaire

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

Introduction

Le tournoi de Fortnite est organisé par l'association Run-Cup 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 officiels sont les arbitres et les organisateurs du tournoi.

La phase de poule est contrôlée par un organisateur qui attribue un arbitre pour chaque poule et chaque match.

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 minimum 15 ans révolu 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.

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Epic Games, les joueurs devront mettre le skin de base.

Sac de traînée, sac à dos et pioche personnalisé sont interdite lors des parties, afin de garantir l'anonymat de chaque joueur et d'éviter toute alliance.

Toutes les parties se dérouleront sur le serveur Europe.

Article 2. Les participants

Le tournoi «RunEsport Séries 2020 Fortnite» (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 .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 13/06/2020 à 08h30 et se terminera le 13/12/2020 à 23h59.

Article 4. La structure du tournoi solo

Il y aura 4 week-ends de pré-qualification en mode solo en ligne qui sont les suivantes :

- 13 et 14 juin 2020 de 10h00 à 18h00
- 11 et 12 juillet 2020 de 10h00 à 18h00
- 15 et 16 Août 2020 de 10h00 à 18h00

- 12 et 13 septembre 2020 de 10h00 à 18h00

Il aura une pré-qualification en mode solo elle se fera en ligne dans une limite de 300 joueurs inscrits au maximum par week-end de pré-qualification.

Durant ces phases de pré-qualification en ligne nous garderons pour chaque poule les 25 meilleurs joueurs pour la finale du 7 novembre 2020 en ligne.

Après la phase finale en ligne, nous garderons les 20 meilleurs joueurs solo pour participer au tournoi du GEEKALI 3^{ème} édition 2020 qui se déroulera à la NORDEV.

Article 5. Les structures de tournoi (Duo et Trio)

Il y aura 4 week-ends de pré-qualification en mode duo ou trio qui sont les suivantes :

- 27 et 28 juin 2020 de 10h à 18h00
- 18 et 19 juillet 2020 de 10h00 à 18h00
- 22 et 23 Août 2020 de 10h00 à 18h00
- 19 et 20 septembre 2020 de 10h00 à 18h00

Il y aura une pré-qualification en mode duo ou trio elle se fera en ligne dans une limite de 150 équipes duo et 99 équipes trio inscrits au maximum par week-end de pré-qualification.

Durant ces phases de pré-qualification en ligne nous garderons pour chaque poule les 12 meilleures équipes pour la finale du 8 novembre 2020 en ligne.

Après la phase finale de pré-qualification en ligne, nous garderons les 10 meilleures équipes en mode duo ou les 7 meilleures équipes en trio pour participer au tournoi du GEEKALI 3^{ème} édition 2020 qui se déroulera à la NORDEV.

Article 6. 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 7. Nom d'équipe, Joueur et Tag

Les noms de joueurs, d'équipes et tag ne devront absolument pas comporter de caractère raciste, vulgaire, menaçant, offensant, obscène, calomnieux, diffamatoire ou répréhensible.

Article 8. Inscription

Les pré-qualifications seront totalement gratuites et en ligne sur www.runesport.re

Les pré-qualifiés du RunEsport Séries 2020 auront leur entrée gratuite pour le GEEKALI 3^{ème} édition 2020 uniquement pour le jour de la finale du tournoi.

Article 9. Matériels

Tout le matériel nécessaire au bon déroulement du tournoi sera fourni par les organisateurs.

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

Les joueurs peuvent dans un souci de performance et de confort, ramener leur clavier, souris, tapis de souris, casque et manette PS4.

Les organisateurs et ses partenaires ne sauraient être tenue responsables d'un éventuel dysfonctionnement ou détérioration du matériel personnel des joueurs. Les joueurs s'engagent à surveiller leur propre matériel.

Article 10. Déroulement du tournoi

Les phases de pré-qualifications du tournoi RunEsport Séries se feront en fonction de la décision d'EPIC GAMES dans le choix de leur format en mode arène et en fonction de la prochaine saison 2020. (Les formats retenus sont : Solo/Duo, Duo/Trio ou Solo/Trio)

Le serveur de jeu doit être paramétré sur Europe.

À chaque partie, il sera demandé aux joueurs de fournir une capture d'écran ou photo lisible de leur placement (TOP) et de leur nombre d'ennemis tués (KILL).

Si la capture d'écran ou la photo n'est pas lisible que ce soit pour le placement ou les KILL ce dernier sera considéré comme invalide et le joueur ne recevra aucun point.

Pour qu'une capture d'écran soit validée il faut que vous cliquiez sur « stats de la partie » puis dans votre liste d'amis.

Voici un exemple de capture d'écran valide :



Entre chaque partie, il y aura 5 minutes de pause avant l'annonce de la clé de la prochaine partie pour envoyer vos captures d'écran.

À la suite de l'annonce de la clé, vous aurez 5 minutes pour rejoindre le lobby avant le lancement de la partie.

Pendant le tournoi, les chefs d'équipes doivent obligatoirement être présents sur le serveur

Discord dédié au tournoi Fortnite.

Pour les matchs en ligne, et afin d'assurer la meilleure égalité possible entre les joueurs, et d'éviter toutes tricheries, des captures d'écran seront demandées pour pouvoir vérifier le ping à chaque début match.

Les captures d'écran devront être envoyées obligatoirement pour chaque joueur par le capitaine d'équipe à la demande de l'organisateur.

Pour plus d'informations voir (discord RUN-CUP)

En cas d'égalité, il est prévu un « goal-average » au classement par nombre de kills.

Phase Pré-qualificative Solo :

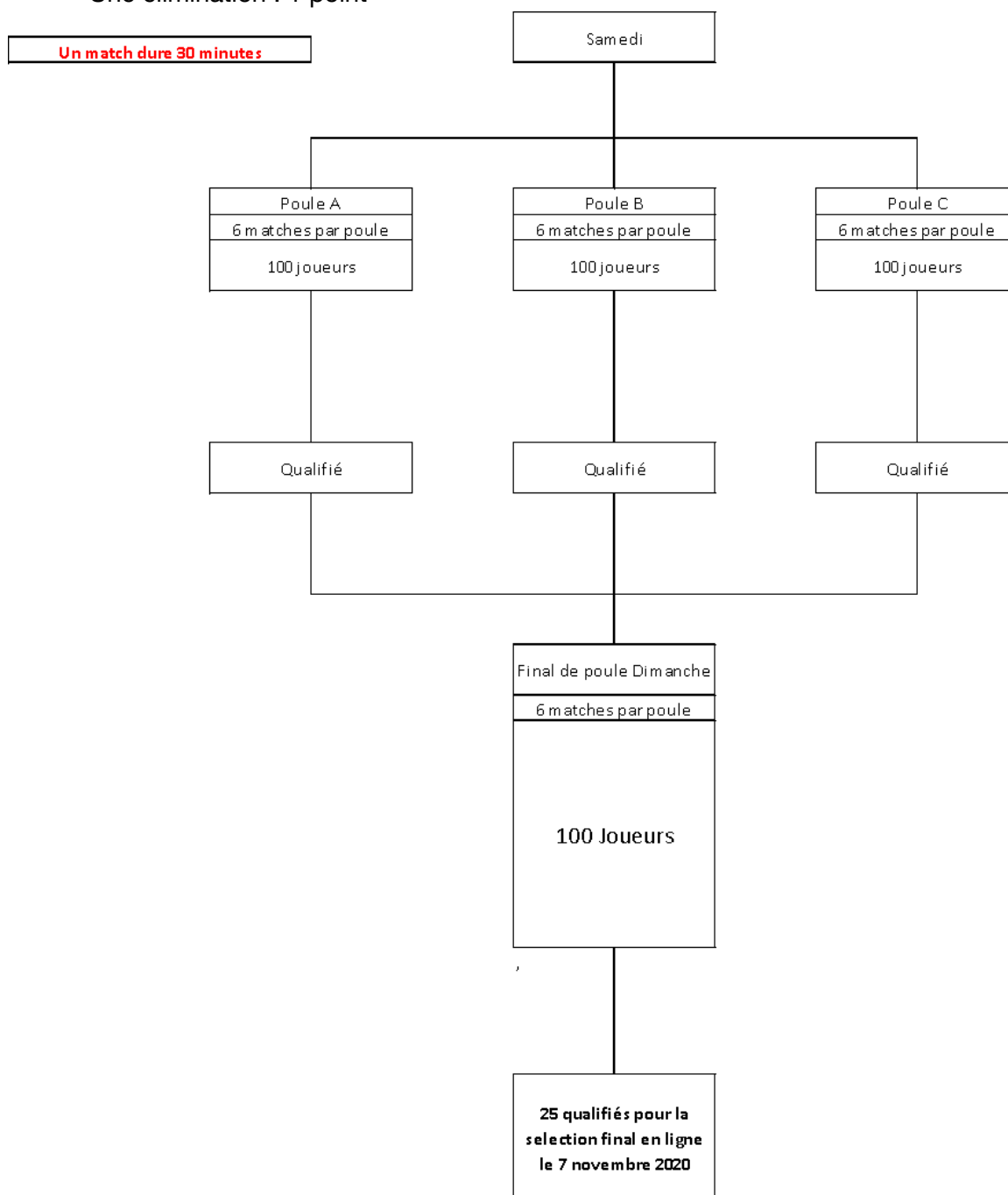
Il y aura 4 week-ends de pré-qualification en ligne.

Les matchs se dérouleront de 10h30 à 18h pour un total de 6 matchs avec un briefing à 10h00 sur le serveur discord de RUN CUP afin de rappeler le règlement.

Durant chaque weekend de pré-qualification, nous garderons les 25 meilleurs joueurs pour un total de 100 joueurs qui s'affronteront dans une phase finale de pré-qualification le samedi 7 novembre 2020.

Cette phase finale permettra de garder les 20 meilleurs joueurs pour participer à la LAN Geekali 3eme édition 2020 selon le système de points suivants :

- Top 1 : 10 points
- Top 2 jusqu'au Top 5 : 7 points
- Top 6 jusqu'au Top 15 : 5 points
- Top 16 jusqu'au Top 25 : 3 points
- Une élimination : 1 point



Phase Pré-qualificative Duo :

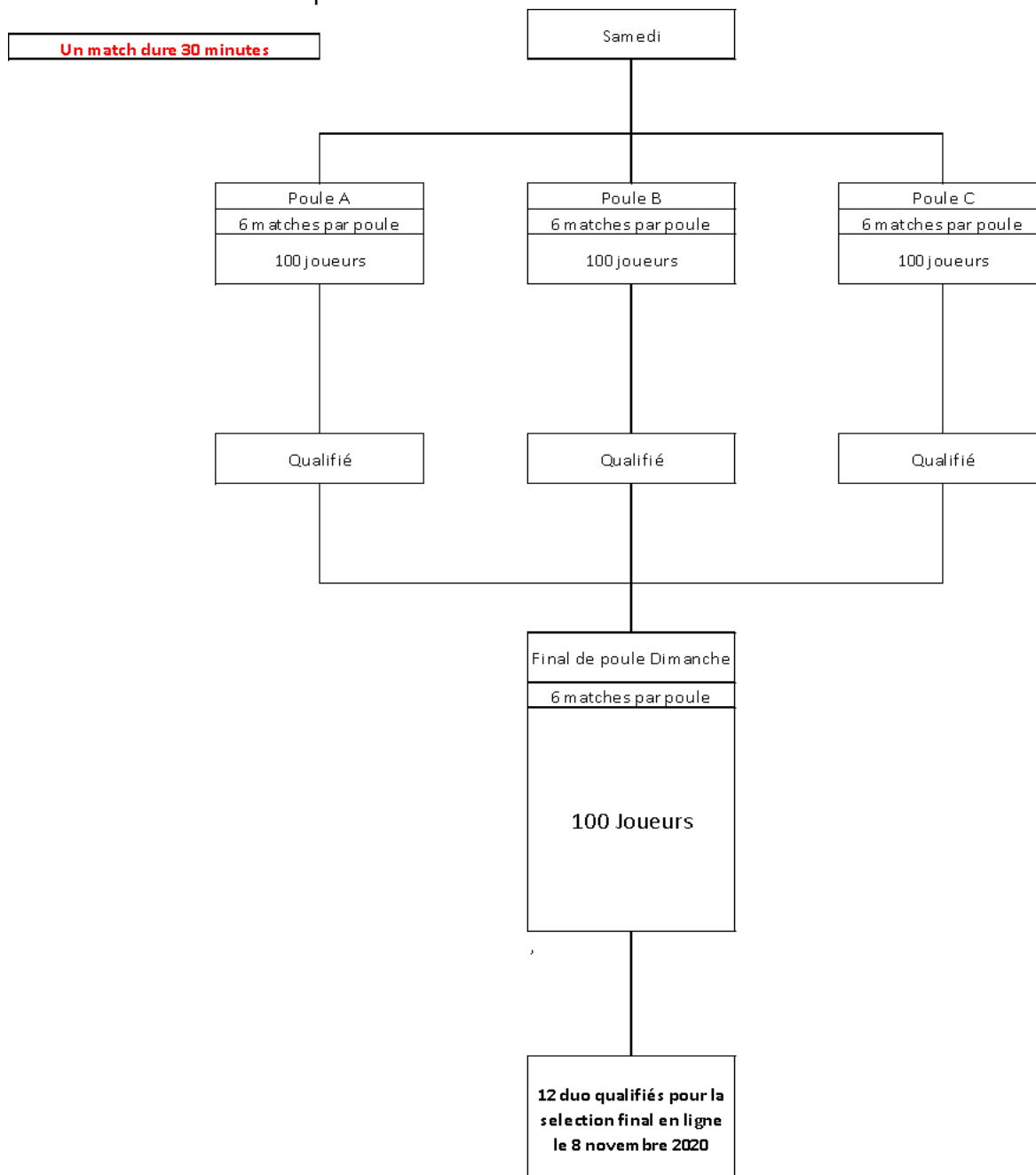
Il y aura 4 week-ends de pré-qualification en ligne.

Les matchs se dérouleront de 10h30 à 18h00 pour un total de 6 matchs avec un briefing à 10h00 avec le capitaine de chaque duo sur le serveur discord de RUN CUP afin de rappeler le règlement.

Durant chaque weekend de pré-qualification, nous garderons les 12 meilleures équipes par poule pour un total maximum de 50 équipes qui s'affronteront dans une finale de pré-qualification le dimanche 8 novembre 2020.

Cette phase finale permettra de garder les 10 meilleures équipes pour participer à la LAN Geekali 3eme édition 2020 selon le système de points suivants :

- Top 1 : 10 points
- Top 2 jusqu'au Top 3 : 7 points
- Top 4 jusqu'au Top 7 : 5 points
- Top 8 jusqu'au Top 12 : 3 points
- Une élimination : 1 point



Phase Pré-qualificative Trio :

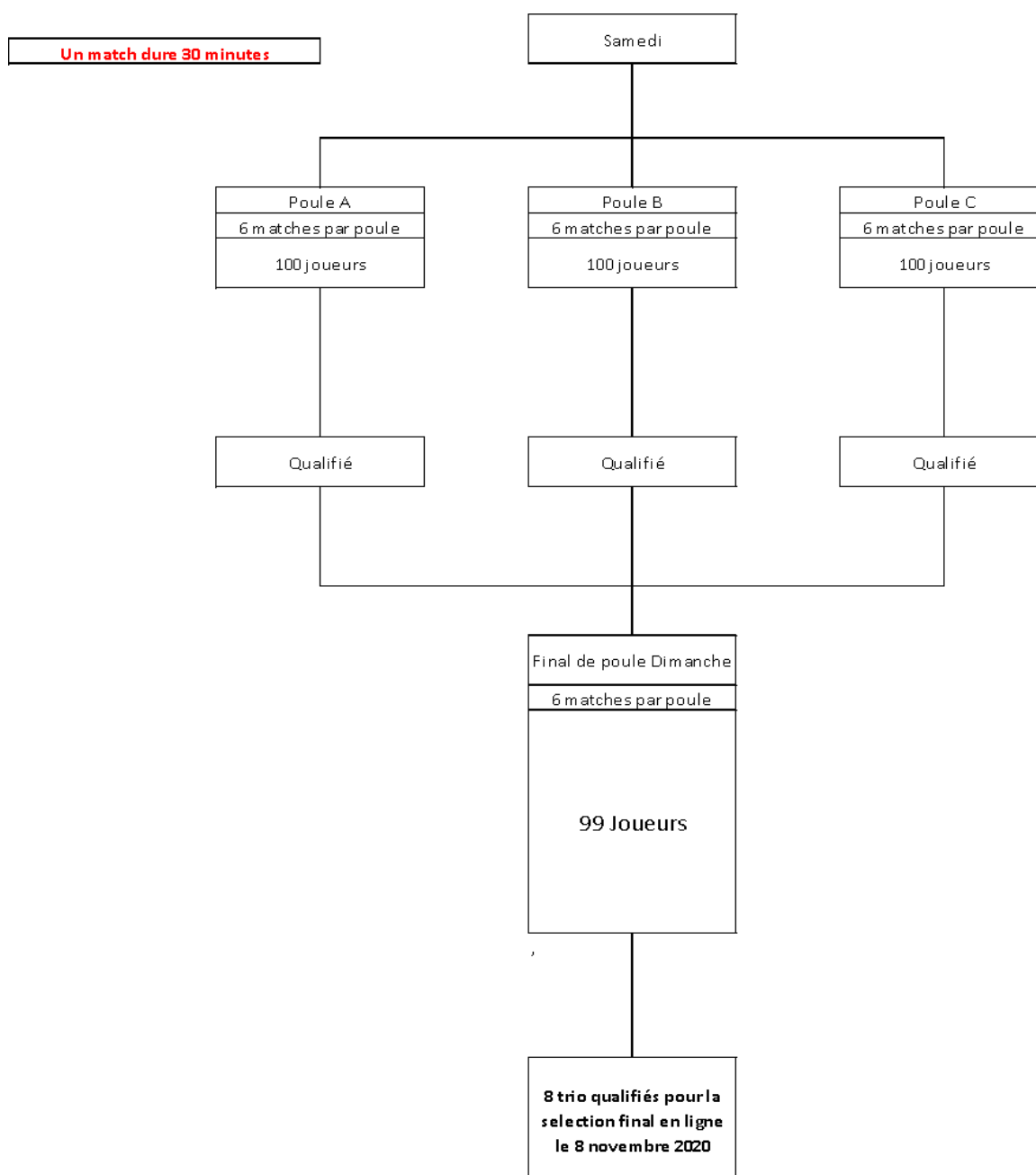
Il y aura 4 week-ends de pré-qualification en ligne.

Les matchs se dérouleront de 10h30 à 18h00 pour un total de 6 matchs avec un briefing à 10h00 avec le capitaine de chaque trio sur le serveur discord de RUN CUP afin de rappeler le règlement.

Durant chaque weekend de pré-qualification en ligne, nous garderons les 8 meilleures équipes par poule pour un total de 33 équipes maximum qui s'affronteront dans une finale de pré-qualification en ligne le dimanche 8 novembre 2020.

Cette phase finale permettra de garder les 7 meilleures équipes pour participer à la LAN Geekali 3eme édition 2020 selon le système suivant :

- Top 1 : 10 points
- Top 2 jusqu'au Top 3 : 7 points
- Top 4 jusqu'au Top 7 : 5 points
- Top 8 jusqu'au Top 12 : 3 points
- Une élimination : 1 point



Phase Finale Salon Geekali édition 2020 :

Les grandes finales se dérouleront lors du salon Geekali 3eme édition 2020 à la NORDEV.

Les formats retenus sont :

Pour le solo :

- Royal Rumble
- BoxFight en BO
- BuildFight en BO

Selon le système de points suivants :

Royal Rumble solo:

- | | |
|------------------|------------------|
| -Top 1:10 points | -Top 6:5 points |
| -Top 2: 9 points | -Top 7: 4 points |
| -Top 3: 8 points | -Top 8: 3 points |
| -Top 4: 7 points | -Top 9: 2 points |
| -Top 5: 6 points | -Top 10: 1 point |

-1 Kill = 1 point

Pour le duo :

- Royal Rumble
- BoxFight en BO
- MovingZone

Selon le système de points suivants :

Royal Rumble et MovingZone duo :

- Top 1:10 points
- Top 2: 9 points
- Top 3: 8 points
- Top 4: 7 points
- Top 5: 6 points
- 1 Kill = 1 point

Pour le trio :

- 2 Matchs MVZ (duo)
- 1 Match Buildfight
- 3v3 Boxfight (en BO si disponible)

(À voir ultérieurement en fonction de la mise à jour du jeu Fortnite par Epic Games).

Égalité lors des phases finales :

En cas d'égalité lors de la grande finale solo les 2 joueurs seront départagés lors d'une dernière épreuve, un Buildfight en BO7 (le premier à comptabiliser 4 victoires gagne).

En cas d'égalité lors de la grande finale duo et trio les 2 équipes seront départagées lors d'une dernière épreuve, un Boxfight en BO9 (la première équipe à comptabiliser 5 victoires gagne).

Article 11. Interruption de match

Il faut savoir que le jeu Fortnite est un jeu en accès anticipé et peut comporter quelques déconvenues (crashes, déconnexion). Une partie sera relancée si 4 équipes n'arrivent pas à accéder au lobby (hors retard des joueurs ou problèmes de configuration) 2 remakes* seront autorisés par partie.

Si une partie est interrompue pour raison extérieure indépendante de la volonté des joueurs tel que, 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'arbitrage.

Article 12. Dotations

Fortnite Solo :

Dotations pour les phases pré- qualificatives

1^{er} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 60 € TTC
- 1 place pour la finale qualificative en ligne du 07 novembre 2020

2^{eme} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 40 € TTC
- 1 place pour la finale qualificative en ligne du 07 novembre 2020

3^{eme} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 20 € TTC
- 1 place pour la finale qualificative en ligne du 07 novembre 2020

Dotations pour la finale qualificative du 07 novembre 2020

1^{er} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 60 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

2^{eme} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 40 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

3^{eme} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 20 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

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

1^{er} place :

- 1 Tour Gaming d'une valeur de 1000 € TTC

2^{eme} place :

- 1 Ecran ED 23,6 curve gaming d'une valeur de 279 € TTC

3^{eme} place :

- 1 Chaise gaming REKT BG1 customisé d'une valeur de 199 € TTC

Fortnite Duo :

Dotations par personne pour les phases pré- qualificatives par personne

1^{er} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 60 € TTC
- 1 place pour la finale qualificative en ligne du 08 novembre 2020

2^{eme} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 40 € TTC
- 1 place pour la finale qualificative en ligne du 08 novembre 2020

3^{eme} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 20 € TTC
- 1 place pour la finale qualificative en ligne du 08 novembre 2020

Dotations par personne pour la finale qualificative du 08 novembre 2020

1^{er} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 60 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

2^{eme} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 40 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

3^{ème} place :

- 1 carte de V-Bucks d'une valeur de 20 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3^{ème} édition 2020

Dotations par personne lors de la finale au salon GEEKALI 3^{ème} édition 2020

1^{er} place :

- 1 Tour Gaming d'une valeur de 1000 € TTC

2^{ème} place :

- 1 Ecran ED 23,6 curve gaming d'une valeur de 279 € TTC

3^{ème} place :

- 1 Chaise gaming REKT BG1 customisé d'une valeur de 199 € 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 13. 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 en erreur 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 exposés 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, et peuvent être disqualifiés du tournoi.

Article 14. 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 composent.

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 15. Responsabilité et cas de force majeure

Les organisateurs et ses partenaires ne sauraient être tenus responsables 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 : [Run Cup](#)

Site internet : www.runesport.re