

RÈGLEMENT OFFICIEL DE LA POKÉMON PLAYERS CUP II

AUCUN ACHAT OU PAIEMENT D'AUCUNE SORTE N'EST NÉCESSAIRE POUR PARTICIPER OU GAGNER. UN ACHAT OU PAIEMENT N'AUGMENTERA PAS VOS CHANCES DE GAGNER. NUL EN DEHORS DES « ZONES RÉGIONALES » TELLES QUE DÉFINIES DANS LE PRÉSENT RÈGLEMENT ET LÀ OÙ LA LOI L'INTERDIT.

SI VOUS ÊTES MINEUR DANS VOTRE PAYS DE RÉSIDENCE, VOUS DEVEZ OBTENIR L'AUTORISATION D'UN PARENT OU D'UN TUTEUR LÉGAL POUR PARTICIPER. BEAUCOUP PARTICIPERONT, PEU GAGNERONT. LA COLLECTE ET L'UTILISATION D'INFORMATIONS À CARACTÈRE PERSONNEL SERONT CONFORMES AUX POLITIQUES DE CONFIDENTIALITÉ EN LIGNE DU SPONSOR ET DES ORGANISATEURS TELLES QU'EXPOSÉES DANS LA SECTION CONFIDENTIALITÉ DU PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL.

UNE PARTICIPATION ÉQUIVAUT À VOTRE ACCEPTATION ENTIÈRE ET SANS RÉSERVE DU PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL (le « Règlement Officiel ») ET DES DÉCISIONS DU SPONSOR, QUI SONT DÉFINITIVES ET OBLIGATOIRES POUR TOUTES LES QUESTIONS LIÉES AU TOURNOI.

1. ÉLIGIBILITÉ : AUCUN ACHAT REQUIS. Aucune expérience nécessaire. La Pokémon Players Cup II (« **Tournoi** ») est ouverte aux joueurs qui se trouvaient dans la division Masters au début de la saison Play 2020 organisée par Pokémon (nés en 2004 ou avant) et qui répondent aux critères suivants :

- Possèdent un identifiant de joueur valide par le biais d'un compte Play! Pokémon au moment de l'inscription (« **Compte** ») ;
- Vivent dans un pays inclus dans les Zones régionales de Play! Pokémon en Amérique du Nord, en Europe, en Amérique latine ou en Océanie. Pour consulter une liste complète des pays éligibles, veuillez vous référer à la section 24.
- **Exigences supplémentaires pour le JV**
 - Reliez votre identifiant de joueur à votre compte Nintendo ;
 - Avoir participé à la compétition en ligne des Qualifications Pokémon Players Cup II sur Pokémon Épée ou Pokémon Bouclier («**Préqualifications**») et s'être qualifié pour les Qualifications régionales.
- **Exigences supplémentaires pour le JCC**
 - Associer leur identifiant de joueur à leur compte JCCO ;
 - Avoir joué au moins un tournoi de Qualifications Players Cup sur le JCCO entre le 28 septembre 2020 à 11h00 PT et le 26 octobre 2020 à 10h59 PT (« **Préqualifications** ») et s'être qualifié pour les Qualifications régionales.

Si vous êtes mineur dans votre pays de résidence, vous devez obtenir l'autorisation d'un parent ou d'un tuteur légal pour participer. Beaucoup participeront, peu gagneront. Si vous êtes mineur et que vous êtes sélectionné comme gagnant potentiel, votre parent/tuteur légal devra signer tous les documents et accepter toutes les obligations et tous les engagements exigés d'un gagnant potentiel en vertu du présent Règlement officiel, à la fois en votre nom et en son nom. Le prix peut être décerné au nom du parent/tuteur légal ou à ce dernier.

Le Sponsor se réserve le droit de vérifier l'éligibilité des joueurs à tout moment à son entière et absolue discrétion.

Les employés, sous-traitants, dirigeants et administrateurs du Sponsor, de Battlefy, Inc., de Discord, Inc., ou de leurs sociétés mères, filiales, sociétés affiliées, représentants, consultants, sous-traitants, conseillers juridiques, agences de publicité, de relations publiques, de promotion, de gestion et de

marketing, fournisseurs de sites Web et administrateurs de site (collectivement, les « **Entités du tournoi** ») et les membres de leur famille proche (conjoints, parents, frères, sœurs et enfants, où qu'ils vivent) ainsi que les personnes vivant à leur adresse ne sont pas éligibles à participer au Tournoi.

2. SPONSOR. La Pokémon Players Cup II est sponsorisée par The Pokémon Company International, Inc. (« **Sponsor** ») et est hébergée et organisée par Battlefy, Inc. (« **Battlefy** ») et Discord, Inc. (« **Discord** ») (individuellement un « **Organisateur** », ensemble les « **Organisateurs** »). Les fournisseurs additionnels associés au tournoi, le cas échéant, seront considérés comme des Organisateurs aux fins du présent Règlement officiel.

3. CONDITIONS DE PARTICIPATION. Le Sponsor se réserve le droit, à sa seule discrétion, de modifier, d'annuler, d'interrompre et/ou de suspendre le Tournoi et de disqualifier toute personne qui falsifie le processus d'inscription, viole le présent Règlement officiel ou agit de manière perturbatrice ou antisportive. Sans limiter ce qui précède, le Sponsor peut, à sa seule appréciation, retirer un participant qui a été disqualifié, dont l'éligibilité est douteuse ou qui n'est autrement pas éligible à participer. Sans limiter ce qui précède, le Sponsor peut, à sa seule discrétion, modifier, annuler, interrompre et/ou suspendre le Tournoi si un incident de quelque nature que ce soit se produit, corrompant ou altérant l'administration, la sécurité, l'intégrité, l'équité ou le jeu (tel que prévu) du Tournoi. Si le Tournoi est interrompu avant la date de fin indiquée de la Période du Tournoi, le Sponsor, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'annuler les prix.

4. PÉRIODE. Les joueurs s'étant qualifiés pour les Qualifications régionales en ligne par le biais des Préqualifications doivent s'inscrire pour les Qualifications régionales en ligne dans les délais fixés ci-dessous :

- L'inscription pour le tournoi **JV** de Qualifications régionales en ligne commence le 26 octobre 2020 à 9h00 et se termine le 30 octobre 2020 à 9h00 (la « **période d'enregistrement** »). Aux fins du présent Règlement officiel, toutes les heures sont exprimées en heure du Pacifique (« **PT** »).
- L'inscription au tournoi du **JCCO** commence le 30 octobre 2020 à 9h00 et se termine le 3 novembre 2020 à 9h00 (la « **période d'inscription** »). Aux fins du présent Règlement officiel, toutes les heures sont exprimées en heure du Pacifique (« **PT** »).

5. MÉTHODE D'INSCRIPTION. Au début de la Période d'inscription, un lien et des instructions pour s'inscrire sur notre plateforme d'inscription utilisant RK9 Labs, Inc. (« **RK9** ») seront communiqués par courriel à tous les joueurs éligibles. Les joueurs devront entrer leurs noms d'utilisateur Discord et Battlefy lors de l'inscription. Le lien sera uniquement envoyé par courriel à l'adresse indiquée sur votre compte. Ces comptes doivent donc être créés avant de s'inscrire sur RK9. En cas de litige concernant l'identité d'un joueur, l'inscription sera déclarée faite par la personne au nom de laquelle l'inscription a été faite ou, si le nom du joueur n'est pas connu, par le titulaire du compte Play! Pokémon autorisé. Dans le cadre du processus d'inscription, vous (et votre parent/tuteur légal si vous êtes mineur) devez consentir aux Conditions d'utilisation de Play! Pokémon (<https://www.pokemon.com/fr/conditions-d-utilisation/>) et accepter de respecter les conditions énoncées dans le Manuel des règles des tournois Play! Pokémon (<https://assets.pokemon.com/assets/cms2/pdf/play-pokemon/rules/play-pokemon-tournament-rules-handbook-06192020-en.pdf>).

Il est de la seule responsabilité du joueur d'informer le Sponsor pendant la Période du Tournoi de toute modification de son adresse électronique.

6. INSCRIPTION À PLAY! POKEMON. Pour participer au tournoi, vous devez posséder un identifiant de joueur valide par le biais d'un compte Play! Pokémon au moment de l'inscription (« **Compte** ») et :

- Pour le **JV**, vous devez relier votre identifiant de joueur à votre compte Nintendo ; ou
- Pour le **JCC**, vous devez associer votre identifiant de joueur à votre compte JCCO.

L'inscription est gratuite. Vous êtes responsable de la confidentialité de votre mot de passe. Le Sponsor, les Organisateurs et les autres tiers ne sont pas responsables des actions effectuées avec votre mot de passe.

7. COMMENT JOUER.

Le Tournoi commencera le 7 novembre 2020 et se terminera le 5 décembre 2020 à la fin du dernier match (la « **Période du Tournoi** »). Le Tournoi se déroulera en phases successives, comme décrit ci-dessous :

Les « **Qualifications régionales en ligne** » commenceront le 7 novembre 2020 et se termineront le 14 novembre 2020 à la fin du dernier match. Les Qualifications régionales en ligne seront des tournois à double élimination qui se dérouleront sur deux week-ends consécutifs.

1. Chaque Zone régionale jouera son propre tournoi, indépendamment des autres Zones régionales. Les heures de début varient selon les zones régionales. Le Sponsor communiquera les heures de début de la Zone régionale aux joueurs éligibles au moment de l'inscription.
2. Les joueurs des Qualifications régionales en ligne doivent être disponibles afin de participer à la date et à l'heure spécifiées par le Sponsor. Si un joueur n'est pas disponible, il ne sera pas inscrit aux Qualifications régionales en ligne et ne sera pas remplacé.
3. Les joueurs seront classés dans des tournois à double élimination en fonction du classement de chaque joueur pendant les Préqualifications.
4. Les joueurs des Qualifications régionales en ligne doivent inscrire leur jeu ou leur équipe dans le système indiqué par le sponsor.
5. Le nombre de joueurs restant, indiqué ci-dessous, de chaque Zone régionale se qualifiera pour la Finale de la Pokémon Players Cup II :
 - Amérique du Nord – les quatre (4) derniers joueurs se qualifient pour la Finale de la Pokémon Players Cup II
 - Amérique latine - les quatre (4) derniers joueurs se qualifient pour la Finale de la Pokémon Players Cup II
 - Europe - les quatre (4) derniers joueurs se qualifient pour la Finale de la Pokémon Players Cup II
 - Océanie - les quatre (4) derniers joueurs se qualifient pour la Finale de la Pokémon Players Cup II

La « **Finale de la Pokémon Players Cup II** » aura lieu le 5 décembre 2020. La Finale de la Pokémon Players Cup II sera une phase autonome constituée de seize (16) joueurs issus des Zones régionales, comme indiqué ci-dessus.

1. Les joueurs de la Finale de la Pokémon Players Cup II doivent être disponibles afin de participer à la date spécifiée ci-dessus et à l'heure indiquée par le Sponsor. Si un joueur n'est pas disponible, il ne sera pas inscrit à la Finale de la Pokémon Players Cup II et ne sera pas remplacé.
2. La Finale de la Pokémon Players Cup II est un tournoi à double élimination constitué des meilleurs joueurs de chacune des Qualifications régionales en ligne.
3. Les quatre (4) derniers joueurs seront déclarés vainqueurs potentiels du Tournoi et pourront gagner chacun UN (1) bon de voyage pour le Championnat International Pokémon de leur choix à réclamer dans les dix (10) ans à compter de la date de la victoire.

DANS LE CAS OÙ, POUR QUELQUE RAISON QUE CE SOIT, LE TOURNOI OU UNE PARTIE DE CELUI-CI NE PEUT PRENDRE PLACE AUX DATES PRÉVUES, LE SPONSOR SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER CES DATES À SA SEULE DISCRÉTION.

Inéligibilité ou indisponibilité du joueur : Si à tout moment le Sponsor, à sa seule discrétion, détermine qu'un joueur n'est pas éligible pour participer, ou si un joueur s'étant qualifié pour les Qualifications régionales en ligne ou la Finale de la Pokémon Players Cup II est indisponible ou n'est pas en mesure de participer aux date(s) et heure(s) prévues, le Sponsor, à sa seule discrétion, éliminera le joueur du tournoi et le joueur perdra tous les prix potentiels.

Suivi des matchs ; Égalités : Les matchs des Qualifications régionales en ligne et de la Finale de la Pokémon Players Cup II seront surveillés par des juges (« **Personnel** ») qui agiront en tant que représentants du Sponsor et arbitres des matchs. Les décisions prises par le Personnel au cours des matchs sont définitives et obligatoires et seront prises à la seule discrétion du Personnel. En cas d'égalité entre les joueurs lors de n'importe quelle phase, le joueur qui possède la position la plus élevée lors du match précédant immédiatement l'égalité sera considéré comme le vainqueur de l'égalité.

8. CHOIX DU GAGNANT : Les récompenses numériques (telles que définies dans la section 14 ci-dessous) peuvent être attribuées à tous les joueurs. Les gagnants du Grand prix (tel que défini dans la section 14 ci-dessous) seront les quatre (4) derniers joueurs de la Finale de la Pokémon Players Cup II, sous réserve de vérification par le Sponsor.

9. RÈGLES DU TOURNOI Les joueurs sont tenus de se conformer à tout moment à l'ensemble des lois applicables. Les joueurs doivent à tout moment respecter et appliquer toutes les Règles de Play! Pokémon, énoncées dans la section Règles et ressources de Play! Pokémon : <https://www.pokemon.com/fr/play-pokemon/a-propos/tournois-regles-et-ressources/>. Les joueurs doivent également respecter les normes les plus élevées d'intégrité personnelle et de bon esprit sportif et agir d'une manière conforme au présent Règlement officiel et aux meilleurs intérêts du Sponsor. Les joueurs doivent se comporter de manière professionnelle et sportive dans leurs interactions avec les autres joueurs et le Sponsor.

Les joueurs ne doivent pas utiliser de gestes obscènes ou offensants ou de jurons dans le nom de leur Compte, leur nom d'utilisateur, leur nom dans le jeu, leurs pseudonymes, leur adresse électronique, leurs conversations et communications au cours du Tournoi, leurs parties filmées ou toute autre communication publique de quelque nature que ce soit. Le Sponsor peut déterminer à sa seule discrétion si un contenu est obscène ou offensant. Cette règle s'applique à l'anglais et à toutes les autres langues et comprend les abréviations et/ou les références obscures.

Les joueurs sont censés régler leurs différends de manière respectueuse, sans recourir à la violence, aux menaces ou à l'intimidation (physique ou non physique). La violence n'est autorisée à aucun moment, ni en aucun lieu, ni contre toute personne, y compris d'autres joueurs, des fans, le Personnel et d'autres officiels ou des représentants du Sponsor.

Logiciel de Tournoi : Toute utilisation intentionnelle ou tentative d'utilisation par un joueur de bogues ou de failles dans tout logiciel lié au tournoi, y compris, sans limitation, les jeux vidéo *Pokémon Épée* et *Pokémon Bouclier*, ainsi que, sans limitation, la plateforme de Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon en ligne, la plateforme de tournoi Battlefy et la plateforme de discussion Discord, est strictement interdite et peut entraîner la disqualification du joueur par le Sponsor.

Tricherie et intégrité du tournoi : Les joueurs doivent à tout moment concourir au meilleur de leurs compétences et de leurs capacités. La tricherie commise par un joueur, quelle que soit sa forme, ne sera pas tolérée et pourra entraîner une disqualification. Il est interdit aux joueurs d'influencer ou de manipuler un match du Tournoi.

Non-harcèlement : Le Sponsor s'engage à fournir un environnement de compétition exempt de harcèlement et de discrimination. Conformément à cet engagement, il est interdit aux joueurs de se livrer à toute forme de harcèlement ou de discrimination (au cours ou en dehors du Tournoi), y compris, sans limitation, basé(e) sur l'éthnie, la couleur de peau, la religion, le sexe, l'origine, l'âge, le handicap, l'orientation sexuelle, l'identité de genre ou toute autre classe ou caractéristique.

Non-dénigrement : Les joueurs ont le droit d'exprimer leurs opinions de manière professionnelle et sportive ; à condition, toutefois, que les joueurs ne fassent pas de déclarations publiques mettant en cause l'intégrité ou la compétence d'autres joueurs, du Sponsor, des Organismes ou celles de leurs agents, sociétés affiliées, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs. Les joueurs ne peuvent à aucun moment faire, publier, poster ou communiquer à toute personne ou entité ou sur tout forum public des remarques, déclarations ou commentaires faux, diffamatoires, calomnieux ou médisants concernant le Sponsor, les Organismes ou l'un de leurs agents, sociétés affiliées, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs, les autres joueurs, le Tournoi ou tout autre produit ou service du Sponsor ou de ses agents, sociétés affiliées, filiales ou représentants. En outre, les joueurs ne doivent pas encourager les membres du public à se livrer à des activités interdites par la présente section. La présente section ne restreint ni n'empêche en aucun cas un joueur de se conformer à toute loi applicable ou ordonnance valide d'un tribunal compétent ou d'un organisme gouvernemental autorisé, à condition que ladite conformité n'excède pas celle requise par la loi ou l'ordonnance.

Conduite illégale et/ou préjudiciable : Un joueur ne doit pas se livrer à des activités ou pratiques qui (i) suscitent le mépris, le scandale ou le ridicule, ou choquent ou offensent une partie ou un groupe du public, ou dérogent à son image publique, ou (ii) sont ou pourraient raisonnablement être considérées comme préjudiciables à l'image ou à la réputation du Sponsor, des Organismes ou de l'un(e) de leurs agents, sociétés affiliées, filiales, représentants ou prestataires de services, d'autres joueurs, du Tournoi ou de tout autre produit ou service du Sponsor ou de ses agents, sociétés affiliées, filiales ou représentants, ou susceptibles d'entraîner une critique publique ou d'avoir une incidence négative sur ces derniers. Afin d'éviter tout doute, l'affiliation des joueurs avec des individus, des entités ou des marques nuisant à l'image ou à la réputation du Sponsor, des Organismes ou de leurs agents, sociétés affiliées, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs, d'autres joueurs, du Tournoi ou de tout autre produit ou service du Sponsor ou de ses agents, sociétés affiliées, filiales ou représentants, tels que déterminés par le Sponsor à sa seule discrétion, sera considérée comme une violation de la présente disposition et du présent Règlement officiel. Une liste non exhaustive des différents types d'inconduite est présentée ci-dessous :

- Violence effective ou menace de violence envers une personne, y compris violence domestique, violence entre partenaires, violence dans les fréquentations et maltraitance des enfants ;
- Agression sexuelle et autres types d'infractions sexuelles ;
- Comportement présentant un danger pour la sécurité d'une autre personne ;
- Cruauté animale ;
- Vol et autres crimes contre les biens ; et
- Crime impliquant un manquement à la probité.

Chaque joueur reconnaît que le Sponsor peut avoir une obligation en vertu de la loi applicable de signaler les activités illégales aux autorités locales chargées du maintien de l'ordre ou de répondre aux demandes formelles des autorités répressives ou judiciaires dans les juridictions où des violations de la loi sont présumées avoir eu lieu.

DANS LE CAS OÙ UN JOUEUR EST SUSPECTÉ DE VIOLER L'UNE DES RÈGLES DU TOURNOI CI-DESSUS, LE SPONSOR PEUT, À SA SEULE DISCRÉTION, DISQUALIFIER LEDIT JOUEUR À TOUT MOMENT PENDANT LE TOURNOI ET/OU EXIGER LA RESTITUTION DE TOUT PRIX GAGNÉ.

10. EXIGENCES RELATIVES AUX SOUMISSIONS À DIFFUSER : Le Sponsor peut exiger que les joueurs enregistrent leurs parties et les lui transmettent (chacun de ces enregistrements étant une « **Soumission** »). Le Sponsor peut, à sa seule discrétion, compiler les Soumissions des joueurs et diffuser ou afficher publiquement les Soumissions dans le cadre de la couverture et de la publicité du Tournoi par le Sponsor pour une diffusion potentielle de la couverture générale du Tournoi par le Sponsor. Le Sponsor peut également interdire aux joueurs de diffuser leurs matchs en direct et peut exiger des joueurs qu'ils gardent secrets leurs résultats de match jusqu'à leur diffusion publique par le Sponsor. Les Soumissions :

- NE DOIVENT PAS contenir de matériel (ou promouvoir des activités) considéré, à la seule discrétion du Sponsor, comme haineux, calomnieux, médisant, délictueux, sexuellement explicite, obscène, pornographique, inapproprié, violent, d'automutilation (par exemple, relatif au meurtre, à la vente d'armes, à la cruauté, aux abus, etc.), discriminatoire (sur la base de l'ethnie, la couleur de peau, la religion, le sexe, l'origine, l'âge, le handicap, l'orientation sexuelle, l'identité de genre ou toute autre classe ou caractéristique), illégal (par exemple, consommation d'alcool par des mineurs, consommation de substances illicites, piratage informatique, etc.), offensant, menaçant, vulgaire ou harcelant ; ni contenir de matériel menaçant toute personne, lieu, entreprise, groupe ou la paix mondiale ; ni contenir des mots ou des symboles largement considérés comme offensants pour des individus d'une certaine origine ethnique, religion, orientation sexuelle, identité ou expression de genre, ou d'un groupe socio-économique ; ni contenir des images, des mots ou du texte dépeignant la nudité, des actes de violence ou des actes qui sont ou semblent être illégaux ou dangereux ou en violation ou contraires aux lois et réglementations de toute juridiction où la Soumission est créée ;
- NE DOIVENT PAS contenir de matériel qui viole ou enfreint les droits de tiers, y compris, mais sans s'y limiter, le matériel constituant une violation de la vie privée, de la publicité, des droits de propriété intellectuelle ou des droits d'auteur. Sans limiter la portée de ce qui précède, les Soumissions ne doivent pas inclure de marques de commerce, logos, insignes, signalisations de lieu, photographies, illustrations ou sculptures de tiers, à l'exception de ceux du Sponsor.
- NE DOIVENT PAS inclure la mention ou l'utilisation de toute production multimédia protégée par des droits d'auteur, y compris, mais sans s'y limiter, les livres, articles, photographies, illustrations, musiques, etc., ou descriptions permettant d'identifier toute propriété multimédia autre que celles du Sponsor. Les Soumissions ne doivent pas inclure de musique commerciale.

DANS LE CAS OÙ UN JOUEUR EST SUSPECTÉ DE VIOLER L'UNE DES EXIGENCES RELATIVES AUX SOUMISSIONS À DIFFUSER SUSMENTIONNÉES, LE SPONSOR PEUT, À SA SEULE DISCRÉTION, DISQUALIFIER LEDIT JOUEUR À TOUT MOMENT PENDANT LE TOURNOI ET/OU EXIGER LA RESTITUTION DE TOUT PRIX GAGNÉ.

11. LICENCE ET CESSION DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE : En soumettant une Soumission, vous acceptez que ladite Soumission, y compris tous les droits qui y sont énoncés, soit réputée non confidentielle et non

exclusive, et que le Sponsor n'ait aucune obligation d'aucune sorte en ce qui concerne ladite Soumission. Le Sponsor est libre d'éditer, d'exploiter, de modifier, de publier, de reproduire, d'utiliser, de divulguer et de diffuser la Soumission et de la distribuer à des tiers sans limitation dans tous les médias connus ou encore inconnus, dans le monde entier, à perpétuité, à toutes fins, sans nécessité de compensation, d'autorisation ou de notification de votre part ou de tout autre tiers. Vous accordez par la présente au Sponsor et à ses représentants légaux, successeurs et ayants droit, une licence irrévocable et mondiale d'utilisation et de modification de la Soumission, sous quelque forme ou format que ce soit, et reconnaissez et acceptez n'avoir droit à aucun crédit, contrepartie, avis ou paiement de toute nature si le Sponsor utilise la Soumission. Vous renoncez à tout droit moral que vous pourriez avoir sur la Soumission et acceptez que l'ensemble des droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle qui pourraient résulter de ceux liés à votre Soumission ou de son utilisation par le Sponsor soit la propriété exclusive du Sponsor si ce dernier choisit d'utiliser la Soumission à quelque fin que ce soit. En outre, si le Sponsor choisit d'utiliser votre Soumission, vous (ou votre parent/tuteur légal si vous êtes mineur) acceptez de signer tous les documents demandés par le Sponsor relatifs à la cession. SI TOUTE UTILISATION PAR LE SPONSOR DE LA SOUMISSION LE REND RESPONSABLE À L'ÉGARD DE TOUT TIERS, VOUS ACCEPTEZ D'INDEMNISER LE SPONSOR ET SES AGENTS, EMPLOYÉS, SOCIÉTÉS AFFILIÉES, FILIALES, REPRÉSENTANTS ET TOUTES LES PARTIES LIÉES DE TOUS LES DOMMAGES, FRAIS, JUGEMENTS ET DÉPENSES (Y COMPRIS LES HONORAIRES D'AVOCAT DANS UNE LIMITE RAISONNABLE) ENCOURUS EN RAISON DE L'UTILISATION DE LA SOUMISSION.

12. AUTORISATION DE PUBLICITÉ : Sauf là où la loi l'interdit, en participant au Tournoi, vous accordez au Sponsor, aux Organismes et à leurs agents, sociétés affiliées, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs (ce qui sera confirmé par écrit à la demande du Sponsor), le droit et la permission d'imprimer, de publier, de diffuser et d'utiliser, dans le monde entier, à tout moment, sur tout média déjà connu ou développé à l'avenir, y compris, mais sans s'y limiter, le World Wide Web, votre nom, le nom d'utilisateur de votre Compte, votre portrait, photo, avatar, voix, image, pseudonyme(s) de médias sociaux, opinions et informations biographiques (y compris, mais sans s'y limiter, ville natale et état/pays) à des fins publicitaires, commerciales et promotionnelles sans contrepartie, compensation, autorisation ou notification supplémentaires.

13. LIMITE. UNE (1) INSCRIPTION PAR PERSONNE (QUEL QUE SOIT LE NOMBRE D'ADRESSES ÉLECTRONIQUES OU DE COMPTES DE MEMBRES ENREGISTRÉS) ou PAR ADRESSE ÉLECTRONIQUE (QUEL QUE SOIT LE NOMBRE DE PERSONNES UTILISANT LA MÊME ADRESSE ÉLECTRONIQUE). Seules les inscriptions reçues en ligne conformément au présent Règlement officiel seront acceptées. Aucune autre forme d'inscription – fax, courrier, courriel, téléphone ou autre – ne sera acceptée. Les informations et données d'inscription ayant été falsifiées ou modifiées sont nulles.

14. PRIX/SÉLECTION DES GAGNANTS/VALEUR AU DÉTAIL APPROXIMATIVE.

Récompenses numériques dans le jeu pour le JCCO : Les joueurs du JCC peuvent recevoir des récompenses numériques dans le Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon en ligne (« **récompenses numériques** »). Les récompenses numériques ne peuvent être utilisées que sur la plateforme du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon en ligne, sont de nature esthétique et n'affectent pas la jouabilité. Les récompenses numériques n'ont aucune valeur réelle et ne peuvent être échangées contre de l'argent.

Grand prix : Les quatre (4) derniers joueurs du JCCO et les quatre (4) derniers joueurs du JV de la Finale de la Pokémon Players Cup II recevront chacun un bon de voyage pour participer à un Championnat International Pokémon de leur choix dans les dix (10) ans, à condition que le joueur soit en règle avec Play ! Pokémon. La valeur au détail approximative (« **VDA** ») de chaque Grand prix ne dépassera pas cinq mille dollars américains (5 000,00 \$ USD).

La VDA totale de l'ensemble des prix décernés ne dépassera pas quarante mille dollars américains (40 000,00 \$ USD).

Restrictions relatives au Grand Prix : Limite d'un (1) grand prix par personne. L'ensemble des taxes fédérales, nationales et locales applicables et des frais et dépenses liés à l'acceptation et à l'utilisation du prix n'étant pas spécifiquement mentionnés dans les présentes sont la seule responsabilité du gagnant. Le prix ne peut être substitué, cédé ou transféré ; toutefois, le Sponsor se réserve le droit, à sa seule discrétion, de remplacer le prix par un équivalent d'une valeur comparable ou supérieure. Le Sponsor ne remplacera aucun prix ou élément d'un prix perdu ou volé. Le prix ne peut être combiné à toute autre promotion ou offre. Seul le nombre de prix indiqué dans le présent Règlement officiel peut être gagné lors du Tournoi.

Sauf là où la loi l'interdit, chaque gagnant potentiel devra remplir et retourner (ou demander à son parent/tuteur légal de remplir si le gagnant potentiel est mineur dans son pays de résidence), dans les dix (10) jours suivant la date d'envoi de la notification, un affidavit d'éligibilité, d'exonération de responsabilité et d'autorisation de publicité (« **Affidavit** ») afin de réclamer son prix. Après la première tentative de contacter le gagnant potentiel, ou si le gagnant potentiel ne signe pas ni ne retourne l'affidavit dans le délai requis, ou si un gagnant potentiel est disqualifié pour une raison quelconque, le gagnant potentiel sera réputé avoir perdu le prix et le Sponsor, à sa seule discrétion, déterminera de la disposition du prix (par exemple, il peut choisir d'en faire don à une autre entité, à sa seule discrétion).

15. ERREURS D'INSCRIPTION/NON-RESTITUTION DES INSCRIPTIONS : Ni le Sponsor ni les Organismes ne sont responsables des inscriptions perdues, en retard, incomplètes, endommagées, volées, invalides, inintelligibles ou expédiées à la mauvaise adresse, qui seront disqualifiées. Ni le Sponsor ni l'Organisme ne sont responsables de toute indisponibilité ou interruption de tout service ou équipement utilisé en relation avec le Tournoi, y compris, sans s'y limiter, (1) les interruptions de tout réseau, serveur, Internet, site Web, téléphone, satellite, ordinateur ou autres connexions, (2) les défaillances de tout téléphone, satellite, matériel, logiciel ou autre équipement, (3) les transmissions tronquées, mal dirigées ou brouillées, ou les congestions du trafic, (4) les autres erreurs de toute nature, qu'elles soient humaines, techniques, mécaniques ou électroniques, ou (5) la saisie incorrecte ou inexacte d'une inscription ou d'autres informations ou l'échec de la saisie desdites informations.

Une fois transmises, les soumissions et inscriptions deviennent la propriété exclusive du Sponsor et ne feront l'objet d'aucun accusé de réception ni ne seront retournées. Les gagnants potentiels peuvent être tenus de présenter une preuve d'identité. Le Sponsor peut exiger que le gagnant potentiel fournisse la preuve qu'il est le titulaire autorisé de l'adresse électronique et/ou du mot de passe associés à l'inscription gagnante.

16. GAGNANTS POTENTIELS. TOUS LES GAGNANTS POTENTIELS FERONT L'OBJET D'UNE VÉRIFICATION PAR LE SPONSOR, DONT LES DÉCISIONS SONT DÉFINITIVES. LE SPONSOR SEUL DÉTERMINERA LA FORME DE LA VÉRIFICATION. UN JOUEUR N'EST GAGNANT D'AUCUN PRIX TANT QUE SON ÉLIGIBILITÉ N'A PAS ÉTÉ VÉRIFIÉE ET QU'IL N'A PAS ÉTÉ AVISÉ DE L'ACHÈVEMENT DE LA VÉRIFICATION. LE SPONSOR N'ACCEPTERA PAS DE CAPTURES D'ÉCRAN, DE DÉCLARATIONS SOUS SERMENT OU D'AUTRES PREUVES DE VICTOIRE EN LIEU ET PLACE DE SON PROCESSUS DE VALIDATION. TOUTE INSCRIPTION SE PRODUISANT APRÈS UNE DÉFAILLANCE DU SYSTÈME POUR QUELQUE RAISON QUE CE SOIT PEUT ÊTRE CONSIDÉRÉE COMME UNE INSCRIPTION INCORRECTE ET NULLE.

Les gagnants potentiels seront informés par un courriel (ou courrier express) envoyé dans les quinze (15) jours ouvrables suivant la fin de la Période du Tournoi à l'adresse indiquée sur le formulaire d'inscription. Un gagnant potentiel sera disqualifié (i) s'il ne se conforme pas au présent Règlement officiel (ou est autrement reconnu comme inéligible), (ii) s'il ne répond pas à l'avis de prix dans les dix (10) jours suivant sa transmission (ou sa réception, si ledit avis est posté) ou si l'avis de prix envoyé par courrier électronique, après trois (3) tentatives, est retourné comme non livrable, ou (iii) si le prix n'est pas livrable pour quelque raison que ce soit. Si le Sponsor notifie un gagnant potentiel, cherche à remettre un prix à un gagnant potentiel ou tente de toute autre manière de contacter un gagnant potentiel, et que ledit gagnant potentiel est par la suite disqualifié, le Sponsor déterminera, sur la base de son appréciation commerciale raisonnable et à sa seule discrétion, de la disposition du prix (par exemple, il peut choisir de faire don du prix à une autre entité, à sa seule discrétion).

Le gain d'un prix est subordonné au respect de toutes les exigences énoncées dans les présentes. Les gagnants sont seuls responsables de l'ensemble des dépenses (repas et pourboires, par exemple) liées à leur participation au Tournoi (y compris l'acceptation de tout prix) et non spécifiées dans les présentes.

17. CONDITIONS ADDITIONNELLES. Une participation équivaut à l'acceptation entière et sans réserve du participant au présent Règlement officiel et aux décisions du Sponsor, qui sont définitives et obligatoires pour toutes les questions liées au Tournoi.

Le Sponsor se réserve le droit de vérifier tous les antécédents de tout gagnant potentiel/compagnon de voyage, y compris, sans s'y limiter, les dossiers des tribunaux civils et pénaux et les rapports de police, et les gagnants potentiels et leurs compagnons de voyage acceptent de se soumettre à cette vérification de leurs antécédents. Dans les limites autorisées par la loi, le gagnant/compagnon de voyage autorisera la vérification de ses antécédents. Le Sponsor peut également prendre toutes les mesures nécessaires afin de corroborer toute information qui lui a été fournie par le gagnant/compagnon de voyage au cours de son entretien. À cet égard, le gagnant/compagnon de voyage sera tenu de fournir les contacts et informations nécessaires afin que le Sponsor puisse mener une telle enquête. Le Sponsor se réserve le droit (à sa seule discrétion) de disqualifier un gagnant/compagnon de voyage sur la base de la vérification de ses antécédents et de sélectionner un remplaçant.

ATTENTION : TOUTE PERSONNE QUI TENTE DE MANIÈRE DÉLIBÉRÉE DE PORTER ATTEINTE AU FONCTIONNEMENT LÉGITIME DU TOURNOI OU DE MODIFIER OU ENDOMMAGER UN SITE WEB PEUT ÊTRE SOUMISE À DES AMENDES ET SANCTIONS CIVILES ET/OU PÉNALES ; LE SPONSOR SE RÉSERVE LE DROIT DE RÉCLAMER À LADITE PERSONNE DES DOMMAGES ET INTÉRÊTS DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI.

18. EXONÉRATION ET INDEMNITÉ. En participant à ce Tournoi et/ou en recevant un prix, les joueurs acceptent de libérer et d'indemniser le Sponsor, les Hôtes et chacune de leurs sociétés liées respectives, ainsi que tous leurs dirigeants, directeurs, employés et agents respectifs (collectivement, les « **Parties Déchargées** ».) pour toute responsabilité, blessure, décès, perte ou dommages au participant ou à toute personne ou entité, y compris, sans limitation, les dommages aux biens personnels ou immobiliers, causés en tout ou en partie, directement ou indirectement, par la participation à ce tournoi (ou à des activités connexes) ou par l'acceptation, la possession ou l'utilisation/le mauvais usage d'un prix.

19. LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ. LES PARTIES EXONÉRÉES N'ASSUMERONT AUCUNE RESPONSABILITÉ ET SERONT INDEMNISÉES PAR VOUS EN CAS D'INFORMATIONS ERRONÉES OU INCORRECTES, QU'ELLES SOIENT CAUSÉES PAR DES ERREURS DE JOUEURS OU PAR TOUT ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, LOGICIEL OU PROGRAMME ASSOCIÉ AU TOURNOI, DE BLESSURES, DE PERTES OU DE

DOMMAGES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT DE PERSONNES, Y COMPRIS DES LÉSIONS PHYSIQUES OU MORTELLES, OU DE BIENS RÉSULTANT EN TOUT OU EN PARTIE, DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT, DE L'ACCEPTATION, DE LA POSSESSION OU DE L'UTILISATION (Y COMPRIS MAUVAISE) D'UN PRIX, DE L'INSCRIPTION OU DE LA PARTICIPATION AU TOURNOI OU DE TOUTE ACTIVITÉ LIÉE À CELUI-CI, OU DE TOUTE RÉCLAMATION BASÉE SUR LES DROITS DE PUBLICITÉ, LA DIFFAMATION OU L'ATTEINTE À LA VIE PRIVÉE OU LA LIVRAISON DE MARCHANDISES LES PARTIES EXONÉRÉES NE SONT PAS RESPONSABLES SI LE TOURNOI NE PEUT FONCTIONNER COMME PRÉVU, OU SI LES PRIX NE PEUVENT ÊTRE ATTRIBUÉS, EN RAISON D'ANNULATIONS, DE RETARDS OU D'INTERRUPTIONS DUS À DES CAS DE FORCES MAJEURES, DES ACTES DE GUERRE, DES CATASTROPHES NATURELLES, DES CRISES SANITAIRES POTENTIELLES OU RÉELLES (Y COMPRIS, SANS LIMITATION, LES ÉPIDÉMIES ET PANDÉMIES, ET LES ORDRES DE FERMETURES ET CONFINEMENTS LIÉS À CELLES-CI), DES CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES OU DES ACTES TERRORISTES. LES PARTIES EXONÉRÉES NE SONT PAS RESPONSABLES SI LE TOURNOI NE PEUT PAS SE DÉROULER COMME PRÉVU, OU SI UN PRIX NE PEUT PAS ÊTRE ATTRIBUÉ, EN RAISON D'ANNULATIONS, DE RETARDS OU D'INTERRUPTIONS DUS À DES CAS DE FORCE MAJEURE, À DES ACTES DE GUERRE, À DES CATASTROPHES NATURELLES, À DES MENACES OU À DES CRISES RÉELLES DE SANTÉ PUBLIQUE (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES ÉPIDÉMIES ET LES PANDÉMIES, ET TOUTE FERMETURE OU ORDONNANCE DE RESTER À LA MAISON QUI Y EST LIÉE), AUX CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES OU AU TERRORISME. LES PARTIES EXONÉRÉES NE SONT PAS RESPONSABLES DE TOUTE INDISPONIBILITÉ OU INTERRUPTION DE TOUT SERVICE OU ÉQUIPEMENT UTILISÉ EN RELATION AVEC LE TOURNOI, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, (1) LES INTERRUPTIONS DE TOUT RÉSEAU, SERVEUR, INTERNET, SITE WEB, TÉLÉPHONE, SATELLITE, ORDINATEUR OU AUTRES CONNEXIONS, (2) LES DÉFAILLANCES DE TOUT TÉLÉPHONE, SATELLITE, MATÉRIEL, LOGICIEL OU AUTRE ÉQUIPEMENT, (3) LES TRANSMISSIONS TRONQUÉES, MAL DIRIGÉES OU BROUILLÉES, OU LES CONGESTIONS DU TRAFIC, (4) LES AUTRES ERREURS DE TOUTE NATURE, QU'ELLES SOIENT HUMAINES, TECHNIQUES, MÉCANIQUES OU ÉLECTRONIQUES, OU (5) LA SAISIE INCORRECTE OU INEXACTE D'UNE INSCRIPTION OU D'AUTRES INFORMATIONS OU L'ÉCHEC DE SAISIE DESDITES INFORMATIONS. EN PARTICIPANT AU TOURNOI, VOUS ACCEPTEZ QUE LES PARTIES EXONÉRÉES NE SOIENT PAS TENUES RESPONSABLES EN CAS DE BLESSURES, DOMMAGES OU PERTES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, Y COMPRIS LES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, CONSÉCUTIFS OU PUNITIFS SUBIS PAR DES PERSONNES, Y COMPRIS LE DÉCÈS, OU DES BIENS DÉCOULANT DE L'ACCÈS ET DE L'UTILISATION DE TOUT SITE WEB OU DE TOUTE PLATEFORME LOGICIELLE ASSOCIÉS AU TOURNOI OU DU TÉLÉCHARGEMENT ET/OU DE L'IMPRESSION DE MATÉRIEL TÉLÉCHARGÉ À PARTIR DUDIT SITE WEB OU DE LADITE PLATEFORME LOGICIELLE.

SANS LIMITER LA PORTÉE DE CE QUI PRÉCÈDE, L'INTÉGRALITÉ DES ÉLÉMENTS RELATIFS AU TOURNOI, Y COMPRIS TOUT SITE WEB OU PLATEFORME LOGICIELLE ASSOCIÉS AU TOURNOI ET TOUT PRIX, SONT FOURNIS « TELS QUELS » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. CERTAINES JURIDICTIONS PEUVENT NE PAS AUTORISER LES LIMITATIONS OU RESTRICTIONS DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU CONSÉCUTIFS OU LES EXCLUSIONS DE GARANTIES IMPLICITES ; CERTAINES DES LIMITATIONS OU RESTRICTIONS SUSMENTIONNÉES PEUVENT DONC NE PAS S'APPLIQUER. CONSULTEZ LA LÉGISLATION LOCALE POUR CONNAÎTRE LES RESTRICTIONS OU LIMITATIONS RELATIVES AUXDITES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS.

20. LITIGES/CHOIX DE LA LOI APPLICABLE. Le présent Règlement officiel est régi et interprété conformément aux lois de l'État de Washington, à l'exclusion de ses dispositions concernant les conflits de lois, telles qu'elles s'appliquent pour les accords conclus par des résidents de Washington et exécutés uniquement dans l'État de Washington, et vous vous soumettez à la compétence personnelle de la juridiction de Washington. Vous acceptez irrévocablement que les tribunaux nationaux et fédéraux situés

dans l'État de Washington, aux États-Unis, auront compétence exclusive sur tout litige qui pourrait découler du présent Règlement officiel ou être en relation avec ce dernier en ce qui concerne toute réclamation portée contre nous par vous et aura compétence non exclusive sur toute réclamation portée contre vous par nous. Vous vous engagez à accepter la remise de documents légaux par la poste de l'état ou du pays dans lequel se trouve votre domicile, comme vous nous l'avez indiqué. LES PARTIES RENONCENT PAR LA PRÉSENTE AUX PROCÈS DEVANT JURY.

21. CONFIDENTIALITÉ. Les données à caractère personnel transmises par les joueurs dans le cadre du Tournoi seront utilisées pour administrer le Tournoi, sélectionner les gagnants et décerner les prix, et seront traitées conformément à la politique de confidentialité du Sponsor accessible sur son site Web à l'adresse <https://www.pokemon.com/fr/avis-de-confidentialite/>, et conformément à la politique de confidentialité de RK9 telle que publiée sur son site Web à l'adresse <https://rk9labs.com/privacy>, à la Politique de confidentialité en ligne de Discord telle que publiée sur son site Web à l'adresse <https://discord.com/privacy> et à la Politique de confidentialité en ligne de Battlefy telle que publiée sur son site Web à l'adresse <https://battlefy.com/policies/privacy-policy>.

22. LISTE DES GAGNANTS. Pour consulter la liste des gagnants du Tournoi, veuillez visiter Pokemon.com. La liste des gagnants sera disponible une fois la validation des gagnants terminée.

23. COPYRIGHT. ©2020 The Pokémon Company International, Inc. Pokémon® et les autres logos ou marques de commerce figurant dans les présentes sont des marques de commerce du Sponsor. Tous les droits sont réservés.

24. ZONES RÉGIONALES

Amérique du Nord :

Canada, États-Unis d'Amérique (y compris Porto Rico)

Europe :

Autriche, Belgique, République tchèque, Danemark, Finlande, France, Allemagne, Grèce, Guernesey, île de Man, Irlande, Italie, Jersey, Luxembourg, Malte, Pays-Bas, Norvège, Pologne, Portugal, Espagne, Suède, Suisse, Royaume-Uni

Amérique latine :

Argentine, Bolivie, Brésil, Chili, Colombie, Costa Rica, République dominicaine, Équateur, Salvador, Guatemala, Mexique, Nicaragua, Paraguay, Pérou, Uruguay

Océanie :

Australie, Nouvelle-Zélande