

## RÈGLEMENT OFFICIEL DE POKÉMON UNITE

**AUCUN ACHAT OU PAIEMENT D'AUCUNE SORTE N'EST NÉCESSAIRE POUR PARTICIPER OU GAGNER. AUCUN ACHAT OU PAIEMENT N'AUGMENTERA 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 DE DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL SERONT CONFORMES AUX POLITIQUES DE CONFIDENTIALITÉ EN LIGNE DE L'ADMINISTRATION ET DES ORGANISATEURS, TEL QU'IL EST EXPOSÉ 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 DE L'ADMINISTRATION, QUI SONT DÉFINITIVES ET OBLIGATOIRES POUR TOUTES LES QUESTIONS LIÉES AU TOURNOI. LE PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL FAIT OFFICE DE DOCUMENT PRINCIPAL POUR TOUS LES ÉLÉMENTS DU CHAMPIONNAT 2022 DE POKÉMON UNITE (le « Programme ») ET S'APPLIQUE À TOUS LES JOUEURS, ÉQUIPES OU TOUT AUTRE AFFILIÉ OU PERSONNE PARTICIPANT À TOUT ÉLÉMENT DU PROGRAMME (individuellement, un « Participant », et collectivement, les « Participants »).**

**1. ÉLIGIBILITÉ.** AUCUN ACHAT REQUIS. Aucune expérience nécessaire. Pokémon UNITE est téléchargeable gratuitement. Tous les joueurs doivent accepter le CLUF de Pokémon UNITE. Pokémon UNITE (le « Tournoi ») est ouvert aux joueurs âgés de 16 ans ou plus\* avant la Date officielle du début de tout tournoi dans le cadre du Programme et qui répondent aux critères suivants :

- Avoir un compte Battlefy en règle au moment de l'inscription et pendant toute la durée du Programme ;
- Résider dans une région incluse dans les Zones régionales Play! Pokémon au Japon (JP), en Corée du Sud (KR), en Asie-Pacifique (APAC), en Amérique du Nord (AN), en Europe (EU), au Mexique (MX), en Amérique Centrale (AC), dans l'ouest de l'Amérique du Sud (O-AS), dans l'est de l'Amérique du Sud (E-AS), Océanie (OCE) ou en Inde (IN). Pour consulter une liste complète des territoires et régions éligibles, veuillez vous référer à la Section 30 ;
- Pour les joueurs d'AN, d'EU, du MX, d'AC, d'O-AS, d'E-AS et d'OCE, posséder un identifiant de joueur valide par le biais d'un compte Play! Pokémon en règle au moment de l'inscription et pendant toute la durée du Programme (« **Compte** »).

\* Dans les pays suivants, il est nécessaire d'avoir au moins 18 ans pour participer au Tournoi : Brésil et Inde

**Si vous êtes mineur dans votre pays de résidence, vous devez obtenir l'autorisation d'un parent ou d'un tuteur légal pour participer.** Si vous êtes mineur et que vous êtes sélectionné comme gagnant potentiel, votre parent ou 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 ou tuteur légal, ou à ce dernier.

Les employés, sous-traitants, dirigeants et administrateurs de The Pokémon Company International (« TPCi »), de Battlefly, Inc. et de Esports Engine, désignés collectivement l'« Administration », 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 (conjoint, parents, frères, sœurs et enfants, où qu'ils vivent) ainsi que les personnes vivant à leur adresse ne sont pas autorisés à participer au Tournoi.

Les demandes d'exemption à cette règle doivent être effectuées préalablement à la compétition. L'Administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'accorder des exemptions à ce critère d'éligibilité.

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

**2. ADMINISTRATION.** The Pokémon Company International, Inc (« TPCi ») et toutes les autres entités auxquelles TPCi accorde des pouvoirs et des responsabilités administratives, y compris Esports Engine (« EE ») et Battlefly, sur désignation et à la discrétion de TPCi. L'Administration se réserve le droit de changer, de mettre à jour et de modifier le présent Règlement officiel à tout moment, pour quelque raison que ce soit et sans préavis.

**3. CONDITIONS DE PARTICIPATION.** L'Administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, de modifier, d'annuler, d'interrompre 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, l'Administration peut, à sa seule appréciation, retirer un participant qui a été disqualifié, dont l'éligibilité est douteuse ou qui n'est autrement pas autorisé à participer. Par ailleurs, l'Administration peut, à sa seule discrétion, modifier, annuler, interrompre 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, l'Administration, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'annuler les prix.

**4. RÈGLES DU JEU.** Pokémon UNITE est un jeu de combat stratégique en équipe se jouant à 5 contre 5. Les Équipes sont composées de 5 joueurs qui participent ensemble dans le cadre du Programme. L'Équipe qui a obtenu le plus de points Aeos à la fin d'un match est déclarée vainqueur.

- Les points Aeos peuvent être obtenus en vainquant des Pokémon neutres ou ceux de l'Équipe adverse lors des combats.
  - Les Pokémon vaincus laissent tomber de l'énergie Aeos et sont dans l'incapacité de combattre pendant une courte durée, qui augmente avec le niveau.
  - Pour marquer des points, il faut déposer l'énergie Aeos obtenue dans les zones de but de l'Équipe adverse.
- Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points Aeos à la fin d'un match, l'équipe qui a atteint le score d'égalité en premier sera déclarée vainqueur.

Les joueurs seront mis en correspondance via Battlefly et devront utiliser Discord pour les communications en jeu. La page dédiée au tournoi Pokémon UNITE peut être consultée ici : <https://battlefly.com/pokemonunite>.

**5. FORMAT ET STRUCTURE.** Les Formats de tournoi suivants seront utilisés tout au long du Programme :

- **Tournoi à double élimination (« DE »)** : La première Équipe à remporter deux (2) manches remportera le match et passera au tour suivant du Tournoi des vainqueurs, tandis que l'Équipe perdante sera placée dans le Tournoi des perdants. Si une Équipe perd dans le Tournoi des perdants, elle sera éliminée du tournoi. Le Tournoi se poursuit jusqu'à son terme, où il reste un certain nombre d'équipes, tel que défini par la Structure concurrentielle ci-dessous.
  
- **Tournoi toutes rondes simple (« SRR »)** : Ce format ne sera utilisé que lors du premier tour de la Coupe Aeos et des Finales régionales. Les Équipes seront placées dans des groupes, et chaque Équipe effectuera un (1) Match contre chaque autre Équipe de son groupe. Le classement final au sein du groupe sera déterminé comme suit :
  - Chaque Match se décidera au meilleur de trois (3) manches
  - Bilan des Matches gagnés et perdus par l'Équipe (« Bilan des matchs »)
  - Si deux équipes ou plus ont le même Bilan des matchs (Équipes à égalité), le classement sera déterminé par le pourcentage de Matches gagnés l'une contre l'autre (Matches gagnés contre les Équipes à égalité / Matches joués contre les Équipes à égalité)
  - Si deux équipes ou plus ont le même pourcentage de Matches gagnés l'une contre l'autre, le classement sera déterminé par le pourcentage de Manches gagnées l'une contre l'autre (Manches gagnées contre les Équipes à égalité / Manches jouées contre les Équipes à égalité)
  - Si deux équipes ou plus ont le même pourcentage de Manches gagnées l'une contre l'autre, le classement sera déterminé par le pourcentage global de Manches gagnées (Manches gagnées / Manches jouées)
  - Si les méthodes susmentionnées ne permettent pas de départager une égalité qui ne détermine pas un passage à la phase suivante, les équipes à égalité seront départagées d'après le rang initial de l'Équipe. Le rang le plus haut est 1.
  - Si les méthodes susmentionnées ne permettent pas de départager une égalité qui détermine un passage à la phase suivante, les Équipes à égalité devront disputer un tournoi toutes rondes décisif au format du meilleur d'une (1) seule manche.
  - Le score le plus élevé permettra de remporter toutes les égalités susmentionnées.

**Structure concurrentielle** : La structure concurrentielle du Programme comprend cinq types de compétitions principales :

- **Qualifications ouvertes** – Tournois ouverts à tous les joueurs éligibles. Les Qualifications ouvertes se déroulent selon un format de tournoi à double élimination. Le nombre maximum d'Équipes pour les Qualifications ouvertes sera de 2 048 (JP et KR) ; 1 024 (APAC, AN, MX, AC, O-AS, E-AS et EU) ; et 256 (OCE). Le tournoi à double élimination se poursuivra jusqu'à ce qu'il reste soit 16 équipes (Coupe de février), soit 12 équipes (toutes les autres compétitions).
  
- **Finale mensuelle** – Tournois destinés aux 16 équipes s'étant qualifiées lors des Qualifications ouvertes du mois en cours ou grâce à un classement antérieur dans une Finale mensuelle. Les Finales mensuelles se déroulent selon un format de tournoi à double élimination jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une (1) seule équipe.
  
- **Coupe Aeos** – Tournois destinés aux 16 équipes s'étant qualifiées lors des Qualifications ouvertes du mois en cours ou grâce à un classement antérieur dans une Finale mensuelle. Une Coupe Aeos se déroule selon le format (1) d'une phase de groupe (quatre groupes de quatre Équipes en SRR) avec deux équipes par groupe qui avancent vers (2) un tournoi à double

élimination de huit équipes, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule équipe.

- **Finales régionales** – Tournois destinés aux 24 équipes qui se sont qualifiées lors des Qualifications ouvertes du mois en cours, grâce aux Points de championnat ou grâce à un classement antérieur dans une Finale mensuelle. Un Championnat régional se déroule selon le format (1) d'une phase de groupe (quatre groupes de six Équipes en SRR) avec deux équipes par groupe qui avancent vers (2) un tournoi à double élimination de huit équipes, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule équipe.
- **Championnat du monde** – Championnat du monde au cours duquel les meilleures équipes de toutes les régions éligibles s'affronteront pour couronner un Champion. Le règlement du Championnat du monde sera communiqué ultérieurement.

Voici le calendrier des tournois du Programme – localisé pour le marché de la compétition :

Tournoi	Type	Régions	Dates du tournoi
Coupe de février	Qualifications ouvertes	Toutes	19 et 20 février 2022
Finale de février	Finale mensuelle	Toutes	26 février 2022
Coupe de mars	Qualifications ouvertes	Toutes	12 et 13 mars 2022
Finale de mars	Finale mensuelle	Toutes	26 mars 2022
Coupe Aeos LCQ	Qualifications ouvertes	Toutes	9 et 10 avril 2022
Coupe Aeos	Coupe Aeos	JP et KR	23 et 24 avril 2022
Coupe Aeos	Coupe Aeos	APAC, OCE, AN, MX, AC, O-AS, E-AS et EU	7 et 8 mai 2022
Coupe de mai	Qualifications ouvertes	Toutes	14 et 15 mai 2022
Finale de mai	Finale mensuelle	Toutes	28 mai 2022
Finales régionales LCQ	Qualifications ouvertes	Toutes	4 et 5 juin 2022
Finales régionales	Finales régionales	Toutes	18 et 19 juin 2022
Championnat du monde	Toutes	Toutes	août 2022

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

**6. MÉTHODE D'INSCRIPTION.** Les joueurs doivent créer un compte et s'inscrire à la compétition via Battlefy. Chaque compétition constitue un tournoi à part entière. Si un joueur souhaite participer à plusieurs tournois, il doit s'inscrire individuellement à chacun d'eux. Les inscriptions pour chaque tournoi seront closes le jour précédant la compétition.

#### **7. INSCRIPTION À UN COMPTE PLAY! POKÉMON.**

- Les joueurs d'AN, d'EU, du MX, d'AC, d'O-AS, d'E-AS, et d'OCE devront : (i) créer un compte au Club des Dresseurs Pokémon et (ii) s'inscrire à Play! Pokémon pour participer à tout événement officiel Pokémon UNITE. Des instructions peuvent être consultées sur le site <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/115004365934-How-do-I-create-a-Pok%C3%A9mon-Trainer-Club-account->
- Après avoir créé un compte au Club des Dresseurs Pokémon et s'être inscrit à Play! Pokémon, les joueurs devront générer leur identifiant de joueur. Des instructions peuvent être consultées sur le site <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->
- Il est interdit aux joueurs d'échanger, de partager ou de transférer de quelque manière que ce soit la propriété de l'un de leurs comptes ou l'accès à celui-ci.

**8. DÉROULEMENT DES MATCHS.** Les Matchs seront joués via le mode Match amical de Pokémon UNITE.

- Chaque Match se décidera au meilleur de trois (3) manches.
- Chaque Équipe doit s'enregistrer pendant la période d'enregistrement désignée avant le début de chaque Tournoi. L'absence d'enregistrement peut résulter en un abandon de la participation à l'événement.
- L'Équipe qui se trouve en haut du match visible sur le tableau du tournoi (« Équipe hôte ») créera le lobby du Match amical et partagera ensuite son identifiant de lobby avec ses adversaires via la fonction de chat en match de Battlefy.
- L'Équipe hôte commencera le Match une fois que tous les joueurs auront rejoint le lobby.
- La première équipe à remporter deux (2) manches gagnera le Match.
- À la fin du Match, l'Équipe vainqueur ainsi que l'Équipe perdante doivent communiquer les résultats du Match sur Battlefy.
- Les joueurs sont encouragés à prendre des captures d'écran de leurs Matchs et à les partager sur Battlefy pour qu'elles puissent servir de preuve du résultat de leurs Matchs en cas de litige.
- Chaque Équipe disposera de cinq (5) minutes après le début d'un tour pour lancer ou rejoindre le lobby du Match. Si l'Équipe ne lance pas ou ne rejoint pas un Match dans ce délai de cinq (5) minutes, elle perdra le Match. Pour les Matchs diffusés (se référer à la Section 13 ci-dessous), les Équipes doivent respecter les délais communiqués par l'Administration, qui peuvent être de moins de cinq (5) minutes pour lancer ou rejoindre le lobby du Match.
- Réglage du lobby : affrontement personnalisé

**Litiges :** Les résultats du Match seront considérés comme définitifs s'il ne persiste pas de différends non résolus pendant le délai prévu pour contester les résultats d'un Match (le « Délai de contestation »). Le

Délai de contestation prend fin : (a) au début de la Manche suivante au sein d'un Match ; (b) au début d'un Match suivant dans le tournoi de n'importe laquelle des Équipes de la Manche ou du Match concerné ; ou (c) dix minutes après la fin du Match, selon la première éventualité.

Tout verdict final de l'Administration est contraignant.

**9. POINTS DE CHAMPIONNAT.** Tout au long du Programme, les joueurs se verront attribuer des Points de championnat correspondant à leurs performances lors des compétitions. Ces points seront utilisés pour déterminer du rang ou de la qualification pour les événements du Programme.

Des points seront attribués aux joueurs individuels en fonction des performances de leur Équipe. Les joueurs qui changent d'Équipe au cours du Programme conserveront leurs Points de championnat acquis.

**Rang :** À l'exception des Qualifications ouvertes de février, pour lesquelles le rang sera déterminé de manière aléatoire, le rang des Équipes pour tous les autres tournois de Qualifications ouvertes sera déterminé en fonction du nombre total de points obtenus par chaque Équipe au cours du championnat.

Référez-vous à la Section 20 pour le barème des Points de championnat.

## **10. QUALIFICATION ET PROGRESSION DE L'ÉQUIPE.**

**Quatre meilleures Équipes :** Les Équipes se classant de la 1<sup>re</sup> à la 4<sup>e</sup> place lors de la Finale mensuelle et de la Coupe Aeos se verront attribuer un classement avancé dans la Finale du mois suivant sans avoir à participer aux Qualifications ouvertes du mois concerné :

- Les quatre meilleures de février ⇒ obtiennent un classement avancé dans la Finale de mars
- Les quatre meilleures de mars ⇒ obtiennent un classement avancé dans la Coupe Aeos
- Les quatre meilleures de la Coupe Aeos ⇒ obtiennent un classement avancé dans la Finale de mai
- Les quatre meilleures de mai ⇒ obtiennent un classement avancé dans les Finales régionales

**Équipes de substitution :** Si une Équipe qui s'est qualifiée pour un tournoi est jugée inéligible, choisit de ne pas participer ou, pour toute autre raison, n'est pas en mesure de concourir, l'Administration remplacera cette Équipe par une Équipe de son choix.

L'Administration fera des efforts raisonnables pour choisir une équipe de substitution correspondant à la prochaine équipe qualifiée disponible. Dans le cadre de ces efforts, l'Administration peut se baser sur les Points de championnat, le classement dans les tournois antérieurs, la réactivité ou d'autres facteurs afin de déterminer l'équipe qualifiée suivante. L'Administration se réserve également le droit de ne pas remplacer une équipe.

**Qualification, format de tournoi et récompenses de classement :**

Nom du tournoi	Qualifications	Format du tournoi	Récompenses de classement
Coupe de février	Entrée ouverte	DE	Les 16 meilleures se qualifient pour la Finale de février
Finale de février	16 meilleures de la Coupe de février	DE	Les 4 meilleures se qualifient pour la Finale de mars
Coupe de mars	Entrée ouverte	DE	Les 12 meilleures se qualifient pour la Finale de mars
Finale de mars	4 meilleures de février 12 meilleures de la Coupe de mars	DE	Les 4 meilleures se qualifient pour la Coupe Aeos
Coupe Aeos LCQ	Entrée ouverte	DE	Les 12 meilleures se qualifient pour la Coupe Aeos
Coupe Aeos	4 meilleures de mars 12 meilleures de la Coupe Aeos LCQ	SRR > DE	Les 4 meilleures se qualifient pour la Finale de mai
Coupe de mai	Entrée ouverte	DE	Les 12 meilleures se qualifient pour la Finale de mai
Finale de mai	4 meilleures de la Coupe Aeos 12 meilleures de la Coupe de mai	DE	Les 4 meilleures se qualifient pour les Finales régionales
Finales régionales LCQ	Entrée ouverte	DE	Les 12 meilleures se qualifient pour les Finales régionales
Finales régionales	4 meilleures de mai  8 équipes avec le plus de Points de championnat avant les Finales régionales LCQ  12 meilleures des Finales régionales LCQ	SRR > DE	Équipes se qualifiant pour le Championnat du monde : Japon – 2 meilleures équipes Corée du Sud – 2 meilleures équipes APAC – 2 meilleures équipes EU – 2 meilleures équipes AN – 2 meilleures équipes MX – meilleure équipe AC – meilleure équipe O-AS – meilleure équipe E-AS – meilleure équipe OCE – meilleure équipe IN – meilleure équipe
Finale mondiale	Meilleures équipes des Finales régionales	<i>Sera annoncé ultérieurement</i>	<i>Sera annoncé ultérieurement</i>

**11. RESTRICTIONS DU TOURNOI.** Les restrictions suivantes s’appliquent à toutes les régions :

- Les joueurs ne sont autorisés à participer que dans la région dans laquelle ils résident.
- Les joueurs ne sont autorisés à jouer des matchs que sur l'un des appareils autorisés pour le Tournoi : Nintendo Switch, Apple iOS et Google Android.
- Tous les joueurs d'une même Équipe doivent résider dans la même région.
- L'Administration se réserve le droit d'interdire dans la compétition l'utilisation de personnages récemment ajoutés au jeu.
- Les changements de nom de joueur sur Discord et sur Battlefy ne seront pas autorisés.
- Les joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule équipe à tout moment donné du Tournoi.
- Les Points de championnat sont attribués aux joueurs individuels et non aux Équipes.

**Inéligibilité des joueurs :** Si, à tout moment, l'Administration détermine, à sa seule discrétion, qu'un joueur n'est pas éligible pour participer au Programme, elle peut, à sa seule discrétion, éliminer le joueur du tournoi et lui faire perdre tous ses prix potentiels.

**Suivi des matchs :** Tous les matchs de Pokémon UNITE seront surveillés par des juges (le « **Personnel** ») qui agiront en tant que représentants de l'Administration et arbitres des matchs. Les décisions prises par le Personnel au cours des matchs sont définitives et seront prises à la seule discrétion du Personnel.

**12. GESTION DE L'ÉQUIPE ET DE L'EFFECTIF.** Chaque Équipe doit désigner un chef d'équipe qui servira de principal point de contact et aura le pouvoir de décision sur les modifications d'effectif (« Capitaine d'équipe »). Les Équipes sont autorisées à modifier librement leur effectif entre les tournois **mensuels**, sous réserve des restrictions d'effectif suivantes :

- Les Équipes qui se classent parmi les quatre (4) meilleures lors d'une Finale mensuelle ou d'une Coupe Aeos (« Quatre (4) meilleures ») doivent conserver au moins quatre (4) des cinq (5) joueurs de leur Équipe pour préserver leur éligibilité au classement avancé dans le tournoi suivant. Le non-respect de cette règle peut entraîner la perte du classement avancé.
- Au cours d'un même mois, les Équipes qui passent des Qualifications ouvertes à la Finale de ce mois doivent conserver les cinq (5) joueurs de leur Équipe afin de préserver leur éligibilité pour le tournoi concerné. Le non-respect de cette règle peut entraîner la perte de la possibilité de participer au tournoi concerné.
- Seuls des joueurs éligibles peuvent être utilisés comme remplaçants dans l'effectif. Les joueurs ne sont pas autorisés à concourir pour plus d'une Équipe au cours d'une même compétition mensuelle. Par exemple, un joueur ne peut pas être remplaçant pour une Équipe participant à la Finale mensuelle de mars s'il a participé aux Qualifications ouvertes de mars dans une autre Équipe.
- Les Équipes qui se qualifient pour le Championnat du monde ne sont pas autorisées à modifier leur effectif.
- Les Équipes doivent soumettre les demandes de changement d'effectif autorisées à [pokemonUNITE@ee.gg](mailto:pokemonUNITE@ee.gg), au moins deux semaines avant la compétition concernée. L'Administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'approuver ou de refuser les demandes de changement d'effectif.

**13. AUTRES EXIGENCES ATTENDUES DES JOUEURS.** L'Administration se réserve le droit de diffuser tout Match du Programme. Les joueurs ne peuvent pas refuser les diffusions autorisées par l'Administration.



L'Administration se réserve le droit de reprogrammer n'importe quel Match du Programme, afin de le faire coïncider avec une heure précise de diffusion. Les joueurs ne peuvent pas refuser cette reprogrammation. Le refus de permettre à l'Administration de diffuser ou de reprogrammer un Match peut entraîner des pénalités, tel qu'énoncé plus en détail à la Section 15 ci-dessous.

L'Administration peut exiger des actions supplémentaires et raisonnables de la part des joueurs afin de faciliter et de mettre en œuvre la diffusion des Matches du tournoi (individuellement, un « Match diffusé »). Les joueurs sont tenus de coopérer avec l'Administration et de se conformer à ses décisions. Voici une liste non exhaustive des exigences attendues des joueurs :

- Être en ligne et prêt à jouer jusqu'à 30 minutes avant le début d'un Match prévu ;
- Inviter des spectateurs, des observateurs ou d'autres comptes désignés dans le lobby de jeu ;
- Utiliser un serveur de communication désigné par l'Administration pour les communications de l'Équipe ou toute autre coordination ;
- Participer aux Répétitions techniques ;
- Participer aux Répétitions générales ;
- Participer aux interviews d'avant et d'après match ;
- Préparer et commencer les Matches selon les instructions ou l'heure indiquées par l'Administration ; ainsi que
- Toute autre instruction raisonnable communiquée par l'Administration.

**14. RÈGLES DU TOURNOI.** Les joueurs sont tenus de toujours se conformer à toutes les lois applicables. 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 de l'Administration. Les joueurs doivent se comporter de manière professionnelle et sportive dans leurs interactions avec les autres joueurs et l'Administration, et éviter tout comportement qui pourrait nuire au bon déroulement du Tournoi de quelque manière que ce soit.

Les joueurs ne doivent pas utiliser de gestes obscènes ou offensants ou de jurons dans leur nom de 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. L'Administration 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 inclut les abréviations et 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 de l'Administration.

**Esprit sportif :** Les Participants au Programme seront tenus de respecter des standards élevés en matière de comportement, de communications et d'actions dans le cadre des communications dans le jeu, sur Discord, sur Battlefy, sur toute autre plateforme de communication officielle utilisée pour le Programme ainsi que sur toutes les plateformes de réseaux sociaux. Les Participants sont tenus de représenter le Programme de manière professionnelle et courtoise, et il leur est strictement interdit de s'engager dans des actions ou des échanges qui pourraient être considérés comme vulgaires, toxiques, antagonistes, incendiaires, distrayants, menaçants ou qui, d'une manière générale, donneraient une image erronée de l'Administration dans le cadre du Programme, et ce, à tout moment.

**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, le jeu vidéo Pokémon UNITE, la plateforme de tournoi Battlefy et la plateforme de discussion Discord, est strictement interdite et peut entraîner la disqualification du joueur par l'Administration.

**Tricherie et intégrité du tournoi :** Les joueurs doivent à tout moment concourir au meilleur de leurs compétences et de leurs capacités. Toute 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 :** L'Administration 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, basée sur 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.

**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, de l'Administration 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 l'Administration, les Organismes ou l'un(e) de leurs agents, sociétés affiliées, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs, les autres joueurs, le Tournoi ou tout autre produit ou service de l'Administration 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.

**Paris et jeux d'argent :** Toute forme de pari ou de jeu d'argent sur un tournoi du Programme est interdite. Il est également interdit aux joueurs de proposer des informations confidentielles et d'influencer ou de participer de quelque manière que ce soit aux paris ou aux jeux d'argent, aussi bien de manière directe qu'indirecte.

**Confidentialité :** Il peut arriver que l'Administration partage des informations sensibles ou confidentielles avec les Participants. Le partage ou la communication d'informations ou de documents confidentiels remis aux Participants par l'Administration est strictement interdit, que ce soit de manière intentionnelle ou non. Les informations confidentielles peuvent inclure, sans s'y limiter, des informations ou des documents qui n'ont pas encore été divulgués au grand public, dont une personne sensée sait ou devrait normalement comprendre qu'ils sont confidentiels, ou des informations ou documents désignés comme étant confidentiels par l'Administration.

**Conduite illégale ou préjudiciable :** Un joueur ne doit pas se livrer à des activités ou pratiques qui (i) suscitent le mépris, le scandale ou le ridicule, 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 de l'Administration, 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 de l'Administration 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 de l'Administration, 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 de l'Administration ou de ses agents, sociétés affiliées, filiales ou représentants, tels que déterminés par l'Administration 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'inconduites 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 envers les animaux ;
- Vol et autres crimes contre les biens ; et
- Crime impliquant un manquement à la probité.

Chaque joueur reconnaît que l'Administration 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 SERAIT SUSPECTÉ DE VIOLER L'UNE DES RÈGLES DU TOURNOI SUSMENTIONNÉES, L'ADMINISTRATION PEUT, À SA SEULE DISCRÉTION, DISQUALIFIER LEDIT JOUEUR À TOUT MOMENT PENDANT LE TOURNOI ET EXIGER LA RESTITUTION DE TOUT PRIX GAGNÉ.**

**15. SANCTIONS.** L'Administration se réserve le droit d'envisager ou d'appliquer des sanctions au cas par cas. L'Administration prendra en compte l'infraction dans son ensemble, y compris la gravité, les circonstances, l'historique, les conséquences et répercussions ou tout autre facteur pertinent de celle-ci, pour prendre une décision ou appliquer une sanction dans l'intérêt de l'intégrité du Programme.

L'Administration se réserve le droit d'appliquer l'une des sanctions suivantes à l'encontre des Participants ou des Équipes qui enfreignent le présent Règlement officiel :

- Perte de la Manche ;
- Perte du Match ;
- Élimination d'un joueur ou d'une Équipe du Tournoi (disqualification) ;
- Perte des prix ;
- Perte des Points de championnat ;
- Retrait partiel ou total des Points de championnat ; et
- Interdiction de participation au Programme.

**16. EXIGENCES RELATIVES AUX SOUMISSIONS À DIFFUSER.** L'Administration peut exiger que les joueurs transmettent des photographies ou enregistrements, ainsi que des fichiers audio ou vidéo, à l'Administration (individuellement, une « **Soumission** »). L'Administration 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 l'Administration pour une diffusion potentielle de la couverture générale du Tournoi par l'Administration. L'Administration 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 l'Administration. Les Soumissions :

- NE DOIVENT PAS contenir de matériel (ou promouvoir des activités) considéré, à la seule discrétion de l'Administration, 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 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 de l'Administration.
- 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 celle de l'Administration. Les Soumissions ne doivent pas inclure de musique commerciale.

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

**17. 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 l'Administration n'ait aucune obligation d'aucune sorte en ce qui concerne ladite Soumission. L'Administration 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 à l'Administration 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 l'Administration 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 l'Administration soit la propriété exclusive de l'Administration si cette dernière choisit d'utiliser la Soumission à quelque fin que ce soit. En outre, si l'Administration choisit d'utiliser votre Soumission, vous

(ou votre parent ou tuteur légal si vous êtes mineur) acceptez de signer tous les documents demandés par l'Administration relatifs à la cession. SI TOUTE UTILISATION PAR L'ADMINISTRATION DE LA SOUMISSION LA REND RESPONSABLE À L'ÉGARD DE TOUT TIERS, VOUS ACCEPTEZ D'INDEMNISER L'ADMINISTRATION 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.

**18. AUTORISATION DE PUBLICITÉ :** Sauf là où la loi l'interdit, en participant au Tournoi, vous accordez à l'Administration, aux Organismes et à leurs agents, sociétés affiliées, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs (ce qui sera confirmé par écrit à la demande de l'Administration), 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 ou pays) à des fins publicitaires, commerciales et promotionnelles sans contrepartie, compensation, autorisation ou notification supplémentaires.

**19. 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.

**20. PRIX, SÉLECTION DES GAGNANTS ET VALEUR AU DÉTAIL APPROXIMATIVE.**

**Récompenses numériques dans le jeu pour le Tournoi :** Les Participants peuvent gagner des Récompenses numériques dans le jeu pour leur participation ou leur classement dans le cadre du Programme. Les Récompenses numériques n'ont aucune valeur réelle et ne peuvent pas être échangées contre de l'argent.

**Points de championnat :** Chaque joueur gagnera des Points de championnat en fonction du classement final de son Équipe à la fin de chaque Tournoi (sauf Inde), comme suit :

<b>Coupe de février (par région)</b>			
<b>Classement</b>	<b>Points de championnat</b>	<b>Classement (suite)</b>	<b>Points de championnat</b>
1 - 16	<i>Voir Finale mensuelle</i>	129 - 192*	10
17 - 24	38	193 - 256*	8
25 - 32	30	257 - 384*	6
33 - 48	24	385 - 512**	5
49 - 64	19	513 - 768**	4
65 - 96	15	769 - 1 024**	3
97 - 128	12		

\* Les Points de championnat ne s'appliquent pas à la région OCE.

\*\* Les Points de championnat ne s'appliquent pas aux régions OCE, APAC, AN, MX, AC, O-AS, E-AS et EU.

<b>Coupes de mars et mai (par région)</b>			
<b>Classement</b>	<b>Points de championnat</b>	<b>Classement (suite)</b>	<b>Points de championnat</b>
1 - 12	<i>Voir Finale mensuelle</i>	97 - 128	12
13 - 16	47	129 - 192*	10
17 - 24	38	193 - 256*	8
25 - 32	30	257 - 384*	6
33 - 48	24	385 - 512**	5
49 - 64	19	513 - 768**	4
65 - 96	15	769 - 1 024**	3

\* Les Points de championnat ne s'appliquent pas à la région OCE.

\*\* Les Points de championnat ne s'appliquent pas aux régions OCE, APAC, AN, MX, AC, O-AS, E-AS et EU.

### Finales de février, mars et mai (par région)

Classement	Points de championnat	Classement (suite)	Points de championnat
1	300	5 - 6	123
2	240	7 - 8	98
3	192	9 - 12	79
4	154	13 - 16	63

### Coupe Aeos LCQ et Finales régionales LCQ (par région)

Classement	Points de championnat	Classement (suite)	Points de championnat
1 - 12	<i>Voir Coupe Aeos</i>	97 - 128	17
13 - 16	63	129 - 192*	13
17 - 24	50	193 - 256*	11
25 - 32	40	257 - 384*	8
33 - 48	32	385 - 512**	7
49 - 64	26	513 - 768**	5
65 - 96	21	769 - 1 024**	4

\* Les Points de championnat ne s'appliquent pas à la région OCE.

\*\* Les Points de championnat ne s'appliquent pas aux régions OCE, APAC, AN, MX, AC, O-AS, E-AS et EU.

### Coupe Aeos (par région)

Classement	Points de championnat	Classement (suite)	Points de championnat
1	500	5 - 6	205
2	400	7 - 8	164
3	320	9 - 12	131
4	256	13 - 16	105

Finales régionales (par région)			
Classement	Points de championnat	Classement (suite)	Points de championnat
1	500	7 - 8	164
2	400	9 - 12	131
3	320	13 - 16	105
4	256	17 - 24	84
5 - 6	205		

**Prix en argent** : Les gagnants éligibles se verront attribuer un prix en espèces comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Tous les prix seront payés en dollars américains. Les prix en argent ne sont attribués qu'aux meilleures Équipes de la Coupe Aeos, des Finales régionales et du Championnat du monde. Les prix seront versés aux membres de l'Équipe comme indiqué dans la colonne Gains individuels. Les prix sont répartis de la manière suivante :

Coupe Aeos (par région)		
Rang	Gains totaux	Gains individuels
1	10 000,00 \$	2 000,00 \$
2	5 000,00 \$	1 000,00 \$
3	4 000,00 \$	800,00 \$
4	2 000,00 \$	400,00 \$
5	1 250,00 \$	250,00 \$
5	1 250,00 \$	250,00 \$
7	750,00 \$	150,00 \$
7	750,00 \$	150,00 \$
<b>Total</b>	<b>25 000,00 \$</b>	-



Finales régionales (par région)		
Rang	Gains totaux	Gains individuels
1	20 000,00 \$	4 000,00 \$
2	10 000,00 \$	2 000,00 \$
3	8 000,00 \$	1 600,00 \$
4	4 000,00 \$	800,00 \$
5	2 500,00 \$	500,00 \$
5	2 500,00 \$	500,00 \$
7	1 500,00 \$	300,00 \$
7	1 500,00 \$	300,00 \$
<b>Total</b>	<b>50 000,00 \$</b>	-

**Bons de voyage :** Les joueurs des 16 Équipes qui se qualifient pour une place au Championnat du monde (se référer à la Section 10 pour plus de détails) recevront également un Bon de voyage pour assister à l'événement. La valeur au détail approximative (« VDA ») de chaque Bon de voyage ne dépassera pas cinq mille dollars américains (5 000,00 USD).

<b>Championnat du monde</b>		
Rang	Gains totaux	Gains individuels
1	100 000,00 \$	20 000,00 \$
2	75 000,00 \$	15 000,00 \$
3	65 000,00 \$	13 000,00 \$
4	60 000,00 \$	12 000,00 \$
5	45 000,00 \$	9 000,00 \$
5	45 000,00 \$	9 000,00 \$
7	25 000,00 \$	5 000,00 \$
7	25 000,00 \$	5 000,00 \$
9	10 000,00 \$	2 000,00 \$
9	10 000,00 \$	2 000,00 \$
9	10 000,00 \$	2 000,00 \$
9	10 000,00 \$	2 000,00 \$
13	5 000,00 \$	1 000,00 \$
13	5 000,00 \$	1 000,00 \$
13	5 000,00 \$	1 000,00 \$
13	5 000,00 \$	1 000,00 \$
<b>Total</b>	<b>500 000,00 \$</b>	

Le montant total de tous les prix décernés ne dépassera pas un million sept cent mille dollars américains (1 700 000,00 USD).

Restrictions relatives aux prix : Limite d'un (1) prix par personne et par événement. 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 sous la seule responsabilité du gagnant. Le prix ne peut être substitué, cédé ou transféré ; toutefois, l'Administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, de remplacer le prix par un équivalent d'une valeur comparable ou supérieure. L'Administration 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 ou 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 l'Administration, à sa seule discrétion, déterminera de la disposition du prix (par exemple, elle peut choisir d'en faire don à une autre entité, à sa seule discrétion).

**21. ERREURS D'INSCRIPTION ET NON-RESTITUTION DES INSCRIPTIONS :** Ni l'Administration 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 l'Administration 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 de l'Administration 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. L'Administration peut exiger que le gagnant potentiel fournisse la preuve qu'il est le titulaire autorisé de l'adresse électronique ou du mot de passe associés à l'inscription gagnante.

**22. GAGNANTS POTENTIELS.** TOUS LES GAGNANTS POTENTIELS FERONT L'OBJET D'UNE VÉRIFICATION PAR L'ADMINISTRATION, DONT LES DÉCISIONS SONT DÉFINITIVES. L'ADMINISTRATION SEULE 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. L'ADMINISTRATION 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 l'Administration 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, l'Administration déterminera, sur la base de son appréciation commerciale raisonnable et à sa seule discrétion, de la disposition du prix (par exemple, elle 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.

**23. CONDITIONS ADDITIONNELLES.** Une participation équivaut à l'acceptation entière et sans réserve par le participant du présent Règlement officiel et des décisions de l'Administration, qui sont définitives et obligatoires pour toutes les questions liées au Tournoi.

L'Administration se réserve le droit de vérifier tous les antécédents de tout gagnant potentiel ou 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 ou compagnon de voyage autorisera la vérification de ses antécédents. L'Administration peut également prendre toutes les mesures nécessaires afin de corroborer toute information qui lui a été fournie par le gagnant ou compagnon de voyage au cours de son entretien. À cet égard, le gagnant ou compagnon de voyage sera tenu de fournir les contacts et informations nécessaires afin que l'Administration puisse mener une telle enquête. L'Administration se réserve le droit (à sa seule discrétion) de disqualifier un gagnant ou 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 OU PÉNALES ; L'ADMINISTRATION SE RÉSERVE LE DROIT DE RÉCLAMER À LADITE PERSONNE DES DOMMAGES ET INTÉRÊTS DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI.

**24. EXONÉRATION ET INDEMNITÉ.** En participant au Tournoi et/ou en recevant un prix, les joueurs acceptent d'exonérer, d'indemniser et de dégager de toute responsabilité l'Administration, les Organisateurs et chacune de leurs sociétés liées respectives, ainsi que tous leurs dirigeants, administrateurs, employés et agents respectifs (collectivement, les « **Parties exonérées** ») en cas de blessure, décès, perte ou dommage du participant ou de 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 au Tournoi (ou activités connexes) ou l'acceptation, la possession ou l'utilisation (y compris mauvaise) d'un prix.

**25. LIMITES 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 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 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 LIMITES OU RESTRICTIONS DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU CONSÉCUTIFS OU LES EXCLUSIONS DE GARANTIES IMPLICITES ; CERTAINES DES LIMITES OU RESTRICTIONS SUSMENTIONNÉES PEUVENT DONC NE PAS S'APPLIQUER. CONSULTEZ LA LÉGISLATION LOCALE POUR CONNAÎTRE LES RESTRICTIONS OU LIMITES RELATIVES AUXDITES LIMITES OU EXCLUSIONS.

**26. LITIGES ET 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 par vous contre nous et auront compétence non exclusive sur toute réclamation portée par nous contre vous. 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.

**27. 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 de TPCi accessible sur son site Web à l'adresse <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/>, à la politique de confidentialité en ligne de Discord telle que publiée sur son site Web à l'adresse <https://discord.com/privacy>, à la politique de confidentialité d'Esports Engine accessible à l'adresse <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf> 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>.

**28. LISTE DES GAGNANTS.** Pour consulter la liste des gagnants du Tournoi, veuillez visiter [Pokemon.com](https://www.pokemon.com). La liste des gagnants sera disponible une fois la validation des gagnants terminée.

**29. COPYRIGHT.** ©2022 Pokémon. ©1995 – 2022 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2022 Tencent. TM, ® Nintendo. Tous les droits sont réservés.

### **30. ZONES RÉGIONALES**

**Japon**

**Corée du Sud**

**Amérique du Nord :**

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

**Europe :**

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

**Mexique**

**Amérique Centrale :**

Colombie, République dominicaine, Équateur, Salvador, Guatemala, Nicaragua

**Ouest de l'Amérique du Sud :**

Argentine, Bolivie, Chili, Pérou

**Est de l'Amérique du Sud :**

Brésil, Paraguay, Uruguay

**Asie-Pacifique :**

Hong Kong, Indonésie, Malaisie, Philippines, Singapour, Taïwan, Thaïlande

**Océanie :**

Australie, Nouvelle-Zélande

**Inde:**

Hors Andhra Pradesh, Assam, Nagaland, Odisha, Telangana et Sikkim