



eLIGUE 1

O P E N

BY Uber Eats

REGLEMENT OFFICIEL

eLigue 1 OPEN by Uber Eats 2024

TABLE DES MATIERES

1- INTRODUCTION	2
2- PRINCIPE GENERAL DE LA COMPETITION	3
3- DOTATIONS	3
4- CONDITIONS DE PARTICIPATION	4
5- DEROULE DE LA COMPETITION	6
6- CALENDRIER PREVISIONNEL	7
7- PARAMETRES DE JEU	8
8- SAISIE D'UN RESULTAT	9
9- CODE DE BONNE CONDUITE ET SANCTIONS	12
A- Code de bonne conduite	12
B- Sanctions	15
C- Réclamations	17
10- DISPOSITIONS GENERALES	18
A- Matériel	18
B- Streaming et VODS	18
C- Sponsors du joueur	19
D- Confidentialité	21
E- Droit à l'image	21
F- Données à caractère personnel	21
G- Modification des règles de la compétition	24
H- Propriété intellectuelle	24

I- Responsabilité, force majeure, pandémie et contexte sanitaire	25
J- Nullité et règlement des litiges	26

1. INTRODUCTION

L'eSport désigne la pratique sur internet ou en Lan-party d'un jeu vidéo obligatoirement multi-Joueurs, par le biais d'un ordinateur et de consoles.

La société Filiale LFP 1, société par actions simplifiée à associé unique ayant son siège social situé 6 rue Léo Delibes, 75116 Paris, enregistrée au RCS de Paris sous le numéro 911 615 300, dûment représentée par son Président, Monsieur Vincent LABRUNE (ci-après dénommée « LFP Media ») gère les activités commerciales en lien avec les championnats de France professionnels de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT, du Trophée des Champions, de l'eLigue 1 Uber Eats, de l'eLigue 1 Challenge et de l'eLigue 1 Open by Uber Eats.

Hopscotch Sport – Uniteam 25 rue Notre Dame des Victoires 75002 Paris, est une agence de conseil en marketing, communication et événementiel spécialisée dans les secteurs du sport et de l'eSport.

LFP Media a décidé d'organiser la compétition amateur eLigue 1 Open by Uber Eats (la « **Compétition** »), tournoi amateur de football virtuel en ligne, et a délégué en partie cette mission à la société UniTeam (LFP Media et UniTeam étant ci-après collectivement désignées « **l'Organisateur** »). La Compétition n'est pas sponsorisée, parrainée, ni affiliée à la FIFA.

Le présent règlement (le « **Règlement** ») a pour objet de régir les règles entourant la participation des Joueurs à la Compétition. Il est précisé que le présent Règlement pourra être amendé, complété ou remplacé à tout moment par LFP Media, qui se réserve notamment le droit d'apporter tout aménagement (y compris toute évolution) à l'organisation et au déroulement de la Compétition et ce sans que sa responsabilité respective ne puisse être engagée à ce titre. Il est d'ores et déjà précisé qu'un « **Règlement des Playoffs** », spécifique à la phase finale (les « Playoffs ») qui regroupera les 36 vainqueurs des 18 « **Tournois Clubs** » « Next Gen » (PS5 et Xbox Serie S) et « Old Gen » (Playstation 4 et Xbox One) viendra compléter le présent Règlement à l'issue des Tournois Clubs.

Le Règlement s'applique à toutes personnes impliquées sur la Compétition, incluant notamment les participants (les « **Joueurs** »), les coaches, les managers et les structures des Joueurs. En participant à la Compétition, les Joueurs acceptent l'ensemble des stipulations du Règlement et s'engagent à respecter et à faire respecter les valeurs inhérentes à l'Organisateur.

2. PRINCIPE GENERAL DE LA COMPETITION

La Compétition est une compétition 100% online.

La Compétition s'articule autour d'une phase de qualifications qui comptent 18 Tournois Clubs aux noms et aux couleurs de 18 clubs de Ligue 1 Uber Eats.

Chaque Tournoi Club est composé de 2 Coupes (les « **Coupes** ») : 1 Coupe sur les consoles « Next Gen » (PS5 et Xbox Series S) et une Coupe sur les consoles « Old Gen » (Playstation 4 et Xbox One).

Les 36 Coupes se déroulent sur le mode "Coup d'envoi - Mode 95" du jeu EA SPORTS FC 24 de l'éditeur EA SPORTS.

Le vainqueur de chaque Coupe, représente le club de Ligue 1 Uber Eats correspondant lors des Playoffs.

A l'issue des 36 Coupes (18 sur les consoles « Next Gen » et 18 sur les consoles « Old Gen »), les 36 vainqueurs (18 sur les consoles « Next Gen » et 18 sur les consoles « Old Gen ») se retrouvent pour une grande finale nationale : les Playoffs, afin de décerner les titres de « Champion Next Gen » et « Champion Old Gen » de l'eLigue 1 Open by Uber Eats 2024.

Remarque importante : la Compétition peut se jouer sur les consoles PS5 et Xbox Series S pour les Coupes « Next Gen » et sur PS4 et Xbox One pour les Coupes « Old Gen ». Si un joueur s'inscrit à une Coupe dont il n'a pas la console, il sera déclaré forfait.

3. DOTATIONS

Les 8 meilleurs joueurs de chaque Coupe club (quarts de finalistes) seront récompensés avec des dotations clubs.

Le vainqueur de chaque Coupe club sera qualifié pour les Playoffs de l'eLigue 1 Open by Uber Eats regroupant les 36 vainqueurs des 18 clubs de Ligue 1 Uber Eats.

A l'issue des Playoffs, les deux grands vainqueurs de l'eLigue 1 Open by Uber Eats « Next gen » et « Old Gen » seront récompensés de 500 euros de Cashprize, d'une Playstation 5 et d'un ballon officiel de la Ligue 1 Uber Eats chacun et seront directement qualifiés pour l'eLigue 1 Challenge 2024.

4. CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation à la Compétition est entièrement gratuite pour les Joueurs et sans obligation d'achat.

La participation à la Compétition est ouverte à tous les résidents de France métropolitaine et Monaco et disposant d'un accès à Internet (quel que soit le fournisseur d'accès), d'un jeu EA SPORTS FC 24 (éditeur EA SPORTS), d'un support compatible PS5/Xbox Series S ou PS4/Xbox One, d'un abonnement PSN/Xbox Live et d'une adresse email valide pendant toute la durée de la Compétition.

Chaque Joueur doit obligatoirement avoir plus de 16 ans au 29/10/23 (date officielle du lancement de la Compétition) et s'engage à fournir une autorisation parentale signée par ses représentants légaux s'il est mineur. Une preuve écrite de cette autorisation peut être demandée par l'Organisateur à tout moment. Tout Joueur incapable de fournir la preuve demandée sur son âge est automatiquement disqualifié. La participation à la Compétition est également conditionnée au respect du présent Règlement et sous réserve des places disponibles, soit 4096 places par Coupe donc 8192 places par Tournoi Club. Par ailleurs, l'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification qu'il jugera utile relative au respect du Règlement, notamment en ce qui concerne l'identité, l'âge et l'adresse des Joueurs. Toute vérification à l'initiative de l'Organisateur se fera dans le respect de la réglementation en vigueur et notamment de l'article 9 du Code civil.

Chaque Joueur peut participer à la fois à la Coupe « Next Gen » et la Coupe « Old Gen » du même club qu'il souhaite représenter et qu'il aura préalablement choisi lors de son inscription. Cependant, un Joueur ne peut participer qu'à un seul Tournoi Club. Il ne peut s'inscrire pour représenter 2 clubs différents. En cas de création par un Joueur de plusieurs autres comptes afin de pouvoir participer à plusieurs Tournois Clubs ledit Joueur sera automatiquement exclu de la Compétition.

Cas particulier : les Joueurs compétitifs professionnels ou semi-professionnels :

Un Joueur est considéré comme « **Joueur Compétitif** » s'il a obtenu au moins une qualification pour un GLOBAL SERIES 23 Qualifiers de la zone Europe sur FIFA 23.

Afin de conserver la promesse d'une Compétition Amateure, les Joueurs Compétitifs ne peuvent pas participer à la Compétition. Tout Joueur Compétitif inscrit à la Compétition sera automatiquement exclu et remplacé, le cas échéant, par le dernier Joueur qu'il a éliminé.

Empêchement d'un Joueur

L'Organisateur n'est aucunement tenu de reporter un match en cas d'indisponibilité, pour quelque raison que ce soit, d'un ou plusieurs Joueurs. Aussi, si un Joueur inscrit se trouve empêché, pour quelque raison que ce soit, de jouer un match, l'Organisateur déterminera discrétionnairement le Joueur qui le remplacera pour le match concerné. De la même façon, si le Joueur qualifié pour les Playoffs se trouve empêché d'y participer pour quelque raison que ce soit, il sera remplacé par le dernier Joueur éliminé par ce Joueur forfait.

5. DEROULE DE LA COMPETITION

Après la clôture des inscriptions, l'arbre de la Compétition est généré. Une notification sur le site est envoyée à chaque Joueur et donne accès à une feuille de match et à un chat disponible sur le site.

Chaque Joueur peut ainsi :

- Prendre directement contact avec son adversaire pour discuter en ligne et définir d'une date/heure pour jouer la rencontre.
- Retrouver les coordonnées de son adversaire : GamerTag / PSN ou identifiant EA, afin de l'ajouter sur console.
- Saisir le résultat de la rencontre et ajouter les preuves du résultat, une fois la rencontre terminée.

Il est entendu que la messagerie du site sera l'unique moyen offert aux Joueurs pour échanger avec les autres Joueurs.





Si les deux Joueurs n'ont pas pu se mettre d'accord, un tirage au sort départagera les deux Joueurs afin de déterminer celui qui est qualifié pour le tour suivant. Il est précisé que l'Organisateur se réserve le droit de demander aux Joueurs pour chaque match de la Compétition de valider préalablement la date et l'heure prévues pour la rencontre (par échange d'emails).

Si le match a été joué, le Joueur doit saisir le résultat sur la feuille de match disponible sur le site. Si le Joueur déclare avoir gagné le match, une preuve de la victoire lui est demandée. Cette dernière est obligatoire pour permettre à l'Organisateur de valider la victoire. Les Joueurs recevront une notification sur le site une fois le résultat validé.

Une fois le match terminé et si le prochain adversaire est déjà connu, le Joueur reçoit une notification sur le site lui donnant les informations pour le match suivant.

6. CALENDRIER PREVISIONNEL

- Qualifications Clubs :

				
Inscriptions	01/10/23	01/10/23	01/10/23	01/10/23
Début	30/10/23	06/11/23	13/11/23	20/11/23
Fin	21/11/23	28/11/23	05/12/23	12/12/23



- Playoffs

A l'issue des 36 Coupes clubs les 36 vainqueurs se retrouvent pour une grande finale nationale online : les Playoffs, afin de décerner les titres par console (« Next Gen » et « Old Gen ») de « Champion Next Gen » et « Champion Old Gen » de l'eLigue 1 Open by Uber Eats 2024.

Les Joueurs sont répartis grâce à un tirage au sort dans 4 poules (les « **Poules** ») composées de 4 à 5 Joueurs.

Chaque victoire rapporte trois (3) points, chaque match nul rapporte un (1) point, et chaque défaite zéro (0) point.

Les 2 premiers de chaque Poule sont qualifiés pour les phases finales des Playoffs (quarts de finale, demi-finales, finale).

Calendrier :

- **Playoffs** : Du 18 au 20 décembre 2023
- **Finale** : Le 21 décembre 2023

7. PARAMETRES DE JEU

Tous les matches ont lieu sur le mode "Coup d'envoi - Mode 95" du jeu EA SPORTS FC 24 d'EA SPORTS. Les paramètres de jeu sont identiques pour les Coupes « Next Gen » et « Old Gen ».

- **Gameplay :**

- Durée période : 6 minutes
- Commandes : Tout
- Vitesse jeu : Normale
- Type effectif : 95 général
- Type d'équipe : Le joueur doit jouer avec le Club de Ligue 1 Uber Eats qu'il représente et pour lequel il est inscrit.
- Les tactiques personnalisées sont autorisées.
- **Remarque Importante** : En cas de match nul au terme des 90 minutes, il n'y a pas de prolongations. Les Joueurs doivent alors immédiatement enchaîner un match supplémentaire pour se départager. En cas de second match nul, les Joueurs doivent alors immédiatement enchaîner un troisième match pour se départager, mais cette fois ci le premier Joueur à marquer un but gagne automatiquement le match et est donc qualifié pour le tour suivant (principe du « But en or »). Dans ce cas, les Joueurs doivent fournir à l'Organisateur la preuve du résultat de l'ensemble des matches joués.

- **Organisation de la rencontre :**

Chaque Joueur doit ajouter son adversaire « en ami » via le menu « Social » d'EA disponible sur EA SPORTS FC 24. Les rencontres doivent se jouer dans le mode « Amicaux en ligne ». L'un des deux Joueurs doit inviter son adversaire.

- **Déconnexion et/ou problème technique**

En cas de déconnexion ou de problème technique comme du lag, il est possible pour les Joueurs d'arrêter le match et de le relancer en gardant le score et le temps restant à jouer et ce au maximum 2 fois par match.

Exemple : Dans le cas d'un match arrêté à la 30^{ème} minute avec un score de 2-0, les Joueurs doivent relancer un match en gardant le score de 2-0 et en jouant les 60 minutes restantes.

Dans le cas où le match n'est pas arrêté par les Joueurs et se joue jusqu'à son terme, le lag ne peut être accepté comme raison de litige.

8. SAISIE D'UN RESULTAT

Une fois la rencontre terminée, chaque Joueur doit se rendre sur la feuille de match de la Compétition disponible sur le site, afin de saisir son résultat.

Chaque Joueur est invité à :

- Appuyer sur le bouton en forme de manette, disponible dans le menu de gauche.
- Appuyer sur le bouton « déclarer un vainqueur »
- Indiquer le vainqueur du match en choisissant « G » pour gagner et « P » pour perdu.
- Télécharger une ou plusieurs photos comme preuve de la victoire (uniquement pour le Joueur vainqueur)

En cas de victoire, une preuve est obligatoire. Chaque Joueur est donc invité à prendre une photo ou une capture d'écran de son résultat ainsi que des vidéos avec l'option Share pour les Joueurs PS4 et l'option Jeux DVR pour les Joueurs Xbox One. Le Gamertag/PSN ID ou Identifiant EA de votre adversaire doit être visible sur la preuve.

Une preuve valide doit toujours comporter à minima les 2 éléments suivants :

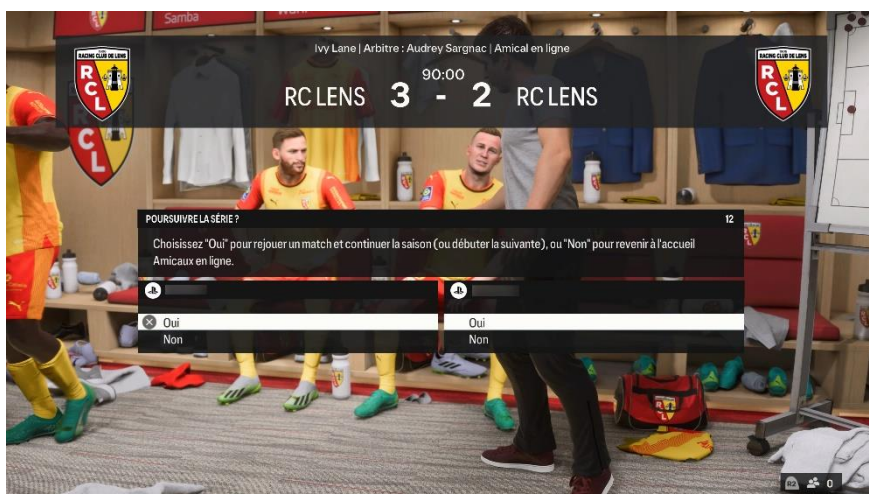
1. Le score
2. Les ID (PSN/GT ou Identifiant EA) des 2 Joueurs

Toute preuve ayant l'un ou l'autre des éléments manquants ne peut être acceptée et considérée comme valide par l'Organisateur.

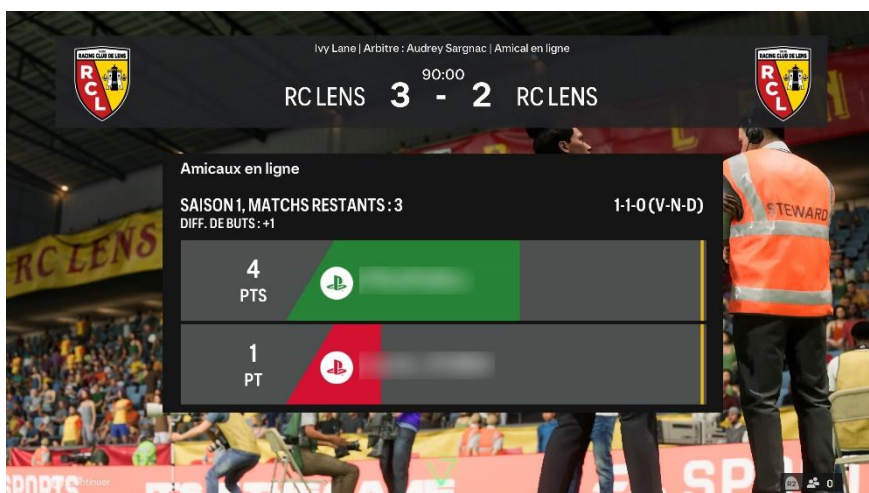
Dans ce cas, le score ne peut donc être validé et un tirage au sort est effectué par l'Organisateur entre les 2 Joueurs pour désigner le vainqueur.

Voici les 3 uniques preuves qui sont acceptées pour validation d'un match :

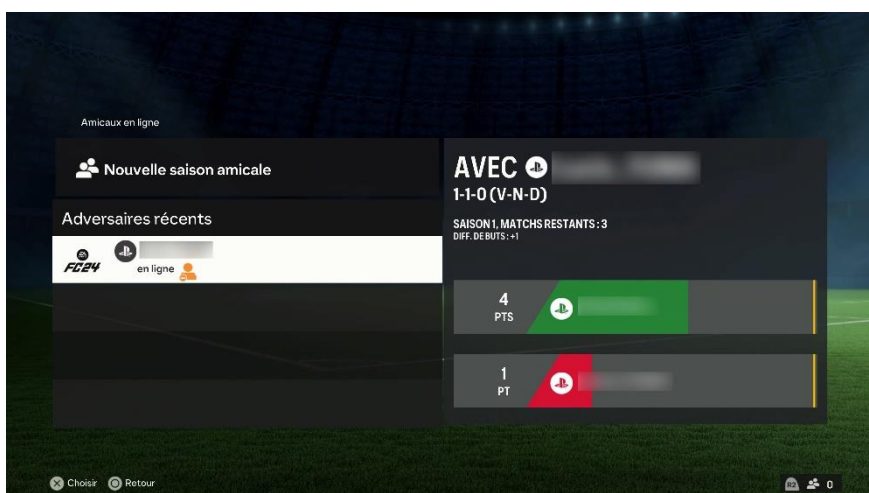
1) Ecran fin de match – Poursuite de la série



2) Ecran fin de match – Evolution de la série amicale



3) Ecran Amicaux en ligne – Invitation



ATTENTION : seule une capture d'écran correspondant à un des 3 exemples ci-dessus peut être téléchargée sur le site. Si une autre image de toute autre nature est téléchargée, une sanction peut être prise à l'encontre du Joueur par l'Organisateur et son score peut être annulé.

L'ensemble des médias et preuves d'un match (screenshots, vidéo, etc.) doit être conservé au moins 14 jours. Les fausses preuves ou modifications de preuves sont strictement interdites et engendreront des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive des compétitions esport organisées par LFP Media courantes ou à venir (eLigue 1 Open by Uber Eats, eLigue 1 Challenge et eLigue 1 Uber Eats notamment).

9. CODE DE BONNE CONDUITE ET SANCTIONS

A) CODE DE BONNE CONDUITE

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, l'Organisateur demande aux Joueurs de jouer de manière paisible, de se respecter mutuellement, de faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et de se respecter.

Que cela soit pendant la Compétition ou après celle-ci (pendant une durée de deux (2) ans), le Joueur s'engage à ne pas dénigrer la Compétition, la Ligue de Football Professionnel, LFP Media les Clubs de Ligue 1 Uber Eats, les diffuseurs et les marques partenaires de la Compétition.

En cas de dénigrement, le joueur peut être exclu de toute Compétition en cours ou à venir et, le cas échéant, devra restituer tout prix / récompense / dotation précédemment reçu.

Les présentes règles du « **Code de Bonne Conduite** » ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu. Cette liste peut être modifiée à tout moment et l'Organisateur se réserve le droit de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au Code de Bonne Conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les manquements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Comportement général :
 - Attitude :
 - Refuser de suivre les instructions de l'Organisateur et de ses administrateurs, nécessaires pour le bon déroulement de la Compétition ;
 - Adopter un comportement antisportif ;
 - Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match ;
 - Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, de l'Organisateur ou des administrateurs de la Compétition ;
 - Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ou les clubs de Ligue 1 Uber Eats ;
 - Consommer des boissons alcoolisées, des drogues ou toute autre substance illicite au cours d'un événement lié à la Compétition ;
 - Utiliser de produits dopants destinés à se procurer un avantage indu.
 - Communication :

- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association à l'Organisateur, ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant et ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre un Organisateur et un Joueur (Joueur, coach, représentant, etc...) ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image de l'Organisateur ou de tiers ;
- Publier des informations personnelles concernant les autres Joueurs, l'Organisateur, ses administrateurs sans leur autorisation (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc...) sur un espace accessible publiquement, que ce soient les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un administrateur dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours de la Compétition ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Envoyer de façon abusive des messages à son adversaire ou aux administrateurs de la Compétition, sur quelque support que ce soit (console, site, réseaux sociaux) ;
- Promouvoir ou associer un sponsor ayant une activité illicite ou en lien avec les produits ou les services suivants :
 - Pornographie et tout produit explicitement sexuel, produits contraceptifs et services de Rencontres en ligne ;
 - Alcool ;
 - Tabac, cigarettes électroniques et tout accessoire associé ;
 - Autres drogues et accessoires pour consommer de la drogue ;
 - Armes à feu, explosifs et tout type d'arme ;

- Produits ou services de jeu d'argent, de paris ou de loterie, y compris les paris sportifs et les sites de fantasy et services similaires ;
 - Entreprise ou site web faisant la promotion et la vente de monnaie Ultimate Team
 - Entreprise ou site web de vente de clés/codes de jeu non autorisés
 - Annonces politiques et promotion d'un programme politique ;
 - Produits ou services illégaux, ou contenu qui enfreint les lois applicables en France ;
 - Contenu obscène, diffamatoire, trompeur, inexact ou discriminatoire ;
 - Produits ou services pharmaceutiques, compléments alimentaires ou dispositifs médicaux
 - Produits ou services qui sont en concurrence avec les activités d'EA (par exemple, les jeux, les sites de jeux en ligne ou les événements sportifs en ligne concurrents).
 - Produits ou services ou activités considérés comme préjudiciable aux activités ou à la réputation de l'Organisateur et d'EA SPORTS notamment vendeurs de clés de jeux vidéo, piratage, vente de compte Ultimate Team et de monnaie virtuelle présente dans le jeu vidéo, etc.) ;
 - Tout ce qui est incompatible avec l'ESRB ainsi que les classifications applicables au jeu vidéo en France ;
 - Tout fabricant de plateforme concurrente à SONY PlayStation, c'est-à-dire Microsoft Xbox One, Xbox One S, Xbox One X, Xbox 360 ; (ii) Nintendo Wii-U, Nintendo Switch ; (iii) Windows/Linux Steam, Windows OS ; (iv) les plates-formes de réalité virtuelle suivantes : Microsoft Hololens, HTC Vive, et Oculus Rift ou Santa Cruz ; (v) Valve's "Steam Box", Apple TV, Amazon Fire TV, NVIDIA Shield ; (vi) toute autre console de jeu vidéo domestique de nouvelle génération ou tout autre appareil conçu principalement pour jouer à des jeux vidéo en lien avec un écran de télévision qui serait mis sur le marché par des tiers après la date d'entrée en vigueur des présentes ; (vii) tout appareil de jeu tiers ou service de diffusion en continu de jeux vidéo qui permet aux utilisateurs de jouer à des jeux vidéo, à l'exclusion des plateformes de diffusion en continu qui n'affichent que les utilisateurs jouant à des jeux (par exemple Twitch), et (viii) excepté en Asie les ordinateurs personnels et les périphériques de PC. Sont cependant autorisés les téléphones mobiles, les tablettes à usage général, les composants de PC, y compris les CPU et les GPU, ou les appareils utilisés principalement pour la diffusion vidéo en continu (par exemple, ChromeCast, Roku, etc.).
 - Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur la Compétition.
- Triche
 - Identité / compte :
 - Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers.
 - Créer plusieurs comptes sur le site de la Compétition. Chaque Joueur n'a le droit de ne posséder qu'un seul et même compte et ne peut s'inscrire qu'à

un seul Tournoi Club afin de ne représenter qu'un seul club de Ligue 1 Uber Eats.

- Avoir recourt à l'aliasing lors des matches de la Compétition. L'aliasing consiste à faire jouer un match par une personne tierce en lieu et place du propriétaire du compte. Le Joueur propriétaire du compte tout comme le Joueur tiers s'expose aux mêmes sanctions.
- Technique :
 - Falsifier un résultat de match ;
 - Manipuler le classement de la Compétition ;
 - Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
 - Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement ;
 - Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités de EA SPORTS FC 24, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
 - Utiliser un procédé, une méthode, un outil, un logiciel, ou tout autre moyen permettant de se procurer un avantage indu au cours de la Compétition ;
 - Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match.
- Divers
 - Établir une entente avec, un Joueur, un coach, ou toute autre personne, dans le but de nuire à la sincérité de la Compétition et notamment en se mettant d'accord sur le résultat d'un match (matches truqués, collusion etc.)

B) SANCTIONS

- Généralités

L'Organisateur s'engage à appliquer toute sanction générale prise par EA SPORTS à l'encontre d'un Joueur qui participe à la Compétition.

En cas de violation du Règlement, des lois françaises, ou du Code de Bonne Conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du Joueur, selon la gravité de l'infraction constatée. Dans ce cas, le Joueur est notifié par un message officiel de l'Organisateur.

En participant à la compétition, le Joueur engage sa responsabilité sur ses actions et en subira les conséquences tout comme pour tout manquement de son entourage soumis aux mêmes règles (coach, manager, structure...).

- Les grades de sanctions

L'Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée :

1. Avertissement

Le Joueur est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement de la Compétition.

2. Perte d'un match

Le Joueur sanctionné perd le match indiqué par l'Organisateur. Il peut s'agir d'un match en cours, futur ou déjà joué.

3. Suspension de participation à la Compétition

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre provisoirement un Joueur de la Compétition.

Dans ce cas, le Joueur n'est autorisé à participer à aucun match pendant toute la période de suspension.

4. Suppression des récompenses

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de tout ou partie des récompenses (y compris les primes) remportées par un Joueur dans le cas où ce dernier aurait procédé à un manquement conséquent au Règlement.

5. Disqualification de la Compétition

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure à tout moment et sans préavis un Joueur de la Compétition dans le cas d'une violation répétée et/ou particulièrement grave du Règlement.

6. Bannissement des futures Compétitions.

L'Organisateur se réserve la possibilité de bannir un Joueur de ses futurs Compétitions et tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à deux (2) ans.

Outre ces sanctions disciplinaires, l'Organisateur se réserve le droit de poursuivre en justice, tant sur le plan civil que pénal, toute personne qui aurait tenté de nuire au bon déroulement de la Compétition notamment en concourant à des cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'elle ait participé ou non à la Compétition.

- Les procédures de sanctions
 - Au cours d'un match, l'Organisateur peut prononcer les sanctions suivantes :
 - Avertissement
 - Perte du match
 - A l'issue d'un match, l'Organisateur peut prononcer les sanctions suivantes :
 - Suspension de participation à la Compétition
 - Suppression des récompenses
 - Disqualification de la Compétition
 - Bannissement des futures Compétitions.
 - L'Organisateur dispose d'un délai de soixante (60) jours pour annuler, réduire, ou aggraver la sanction prononcée au Joueur fautif, après étude approfondie des éléments fournis par les Joueurs ou à sa disposition.

C) RECLAMATIONS

Les demandes d'arbitrage et réclamations doivent être faites exclusivement par la fonction litige disponible sur la feuille de match via le site internet de la Compétition.

Toute réclamation faite en dehors de la fonction litige disponible sur le site, ne peut ni être prise en compte ni traitée et ce sans qu'aucun recours ne soit possible.

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Joueur, l'Organisateur peut :

- Classer sans suite la réclamation
- Contacter immédiatement le Joueur pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés.

Pour traiter la réclamation, le Joueur concerné doit apporter à l'Organisateur (délai ci-dessous) le plus de détails et de preuves possibles (capture d'écran, vidéos).

Après étude des éléments et preuves fournis, l'Organisateur peut alors :

- Classer sans suite la réclamation
- Infliger une sanction au Joueur

La demande de réclamation doit être faite dans les deux (2) heures suivant la fin d'un match. Les réclamations déposées après ce délai ne sont prises en considération par l'Organisateur qu'en cas de motif sérieux (à l'appréciation de l'Organisateur).

10. DISPOSITIONS GENERALES

A) MATERIEL

Chaque Joueur s'engage à effectuer, au plus tard deux (2) heures avant le début du match, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement. Chaque Joueur s'engage à ce que son équipement soit équipé d'une version légale de EA SPORTS FC 24 ou acquise légalement, installée avec la dernière mise à jour. Les Joueurs doivent s'assurer que leurs périphériques ne contiennent aucun élément et/ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement de la Compétition. Le Joueur est seul responsable du bon fonctionnement de son matériel, l'Organisateur ne peut, en aucun cas, en être tenu responsable.

Pour des raisons de sécurité, l'Organisateur peut être amené à interdire l'utilisation de certains logiciels et périphériques dont la liste sera communiquée aux Joueurs au plus tard le jour du match.

Le Joueur demeure à tout moment responsable de ses effets personnels et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration d'un quelconque bien appartenant au participant.

L'Organisateur, peut imposer à tout moment au Joueur d'utiliser tout matériel désigné et fourni par ses soins. Le refus d'utiliser ce matériel est susceptible d'entraîner la disqualification du Joueur. Chaque Joueur demeure responsable du matériel mis à sa disposition et s'engage à l'utiliser de manière paisible et à éviter toute utilisation non conforme pouvant provoquer un quelconque dommage direct ou indirect.

En cas d'incompatibilité technique entre le matériel mis à disposition par l'Organisateur et celui du Joueur, l'Organisateur fera ses meilleurs efforts pour aider le Joueur à installer, à configurer et à utiliser son matériel, sans que cette assistance n'ait pour effet de retarder le début du match. Dans le cas où l'incompatibilité persiste, l'Organisateur pourra prendre toute mesure nécessaire pour assurer le déroulement du match et le cas échéant, disqualifier le Joueur.

B) STREAMING ET VODS

- **Cadre de diffusion**

Le présent règlement autorise les Joueurs, les Clubs de Ligue 1 Uber Eats et tout autre tiers à reproduire, exploiter, publier ou diffuser, sur tout support ou plateforme que ce soit, les matchs ou tout élément issu des matchs des Tournois Clubs (texte, visuel, audio...) et des Playoffs (hors finale) sous réserve :

- Que le match concerné ne soit pas diffusé par la chaîne Twitch officielle Ligue 1 Uber Eats

- Du respect du présent Règlement notamment concernant le respect des règles du Code de Bonne Conduite.
- De l'insertion des assets de communication officiels de la Compétition (overlays, logos...) mis à disposition par l'Organisateur le cas échéant.
- Du respect des conditions générales de toute plateforme utilisée (ex. Twitch)

Le manquement à ces engagements peut conduire à des sanctions pour le Joueur.

Une demande préalable de diffusion doit être faite par email à l'adresse suivante : contact_eLigue1@uniteam.fr.

Un Joueur qui décide de diffuser son match en assume la responsabilité. Il ne peut pas l'utiliser pour déclarer un litige. En revanche, les administrateurs (ou la Commission de Discipline) peuvent, eux, utiliser le contenu produit comme preuve dans le cadre d'un litige.

- **Demande d'enregistrement par l'Organisateur**

L'Organisateur se réserve le droit d'exiger de la part du Joueur l'enregistrement de ses matchs pendant la Compétition par l'intermédiaire d'un enregistreur qui lui sera adressé par voie postale directement par l'Organisateur (ou par ses propres moyens si le Joueur a déjà le matériel nécessaire en sa possession).

Dans ce cas, le Joueur (i) reconnaît et accepte expressément transmettre à titre gracieux ses enregistrements à l'Organisateur pour diffusion, par tous procédés et sur tous supports, et à quelque fin que ce soit, par l'Organisateur, ses diffuseurs et/ou ses partenaires, ainsi que les clubs de Ligue 1 Uber Eats et (ii) renonce à exercer tout droit de propriété intellectuelle sur lesdits enregistrements.

C) SPONSORS DU JOUEUR

- **Lors des Tournois Clubs :**

Le Joueur est autorisé par le présent Règlement à l'affichage publicitaire de partenaires ou sponsors sur ses vêtements pendant toute la durée des Tournois Clubs.

Toutefois, il est interdit au Joueur de promouvoir, diffuser ou s'associer à des entreprises des secteurs ou catégories de produits suivants :

- Produits concurrents des partenaires de la Compétition et de LFP Media, des partenaires du club de Ligue 1 Uber Eats que le Joueur représente, et plus globalement des partenaires d'EA SPORTS ;
- Pornographie et tout produit explicitement sexuel, produits contraceptifs et services de Rencontres en ligne ;
- Alcool ;
- Tabac, cigarettes électroniques et tout accessoire associé ;

- Autres drogues et accessoires pour consommer de la drogue ;
- Armes à feu, explosifs et tout type d'arme ;
- Produits ou services de jeu d'argent, de paris ou de loterie, y compris les paris sportifs et les sites de fantasy et services similaires ;
- Entreprise ou site web faisant la promotion et la vente de monnaie Ultimate Team
- Entreprise ou site web de vente de clés/codes de jeu non autorisés
- Annonces politiques et promotion d'un programme politique ;
- Produits ou services illégaux, ou contenu qui enfreint les lois applicables en France ;
- Contenu obscène, diffamatoire, trompeur, inexact ou discriminatoire ;
- Produits ou services pharmaceutiques, compléments alimentaires ou dispositifs médicaux
- Produits ou services qui sont en concurrence avec les activités d'EA (par exemple, les jeux, les sites de jeux en ligne ou les événements sportifs en ligne concurrents).
- Produits ou services ou activités considérés comme préjudiciable aux activités ou à la réputation de l'Organisateur et d'EA SPORTS notamment vendeurs de clés de jeux vidéo, piratage, vente de compte Ultimate Team et de monnaie virtuelle présente dans le jeu vidéo, etc.) ;
- Tout ce qui est incompatible avec l'ESRB ainsi que les classifications applicables au jeu vidéo en France ;
- Tout fabricant de plateforme concurrente à SONY PlayStation, c'est-à-dire Microsoft Xbox One, Xbox One S, Xbox One X, Xbox 360 ; (ii) Nintendo Wii-U, Nintendo Switch ; (iii) Windows/Linux Steam, Windows OS ; (iv) les plates-formes de réalité virtuelle suivantes : Microsoft HoloLens, HTC Vive, et Oculus Rift ou Santa Cruz ; (v) Valve's "Steam Box", Apple TV, Amazon Fire TV, NVIDIA Shield ; (vi) toute autre console de jeu vidéo domestique de nouvelle génération ou tout autre appareil conçu principalement pour jouer à des jeux vidéo en lien avec un écran de télévision qui serait mis sur le marché par des tiers après la date d'entrée en vigueur des présentes ; (vii) tout appareil de jeu tiers ou service de diffusion en continu de jeux vidéo qui permet aux utilisateurs de jouer à des jeux vidéo, à l'exclusion des plateformes de diffusion en continu qui n'affichent que les utilisateurs jouant à des jeux (par exemple Twitch), et (viii) excepté en Asie les ordinateurs personnels et les périphériques de PC. Sont cependant autorisés les téléphones mobiles, les tablettes à usage général, les composants de PC, y compris les CPU et les GPU, ou les appareils utilisés principalement pour la diffusion vidéo en continu (par exemple, ChromeCast, Roku, etc.).

Le Joueur autorise l'Organisateur, ses diffuseurs et/ou ses partenaires, ainsi que les clubs de Ligue 1 Uber Eats, à diffuser toute image/vidéo captée au cours de la Compétition et comprenant les marques, les logos et les visuels des partenaires du Joueur et ce pour tous les supports connus ou inconnus à ce jour.

Le Joueur garantit l'Organisateur contre toute demande, réclamation, recours, requête, action ou instance au titre de la captation et de la diffusion des marques, logos, et visuels des partenaires du Joueur.

- **Lors des Playoffs :**

Pendant toute la durée des Playoffs le joueur a obligation par le présent Règlement de porter le maillot avec les sponsors du club de Ligue 1 Uber Eats qu'il représente et n'est pas autorisé à l'affichage publicitaire de ses propres partenaires ou sponsors sur ses vêtements, accessoires et tout autre support que ce soit.

L'affichage publicitaire lors des Playoffs est entièrement réservé aux partenaires de la Compétition, de LFP Media et aux partenaires des clubs de Ligue 1 Uber Eats.

D) CONFIDENTIALITE

Au cours de la Compétition, l'Organisateur ou les administrateurs peuvent être amenés à entretenir des correspondances privées avec une ou plusieurs personnes (Joueurs, manager, coachs, représentants, etc...).

Les correspondances privées sont protégées au titre du secret. Les destinataires de ces messages ne sont pas autorisés à en dévoiler publiquement le contenu. Leur divulgation conduira à des sanctions.

E) DROIT A L'IMAGE

Les Tournois Clubs en ligne sont susceptibles d'être filmés et/ou enregistrés par les Joueurs eux-mêmes ainsi que par l'Organisateur et/ou ses Partenaires, ce que les Joueurs reconnaissent et acceptent expressément.

A cet égard, chaque Joueur reconnaît et accepte qu'en s'inscrivant à un tournoi, il cède gracieusement à l'Organisateur, aux clubs de Ligue 1 Uber Eats et aux Partenaires le droit de reproduire, utiliser, diffuser et exploiter librement, dans le monde entier, pendant une durée de 20 (vingt) ans à compter de l'enregistrement, sans limitation du nombre, par tous procédés et sur tous supports, analogiques ou numériques, présents et à venir, et à quelque fin que ce soit, son image, ses prestations filmées à l'occasion de tout match et plus généralement tous ses enregistrements, dans le cadre de toute communication relative à la Compétition, interne ou externe, ainsi que plus généralement dans le cadre de toute exploitation commerciale de la Compétition par l'Organisateur et/ou les clubs de Ligue 1 Uber Eats et/ou les Partenaires.

F) DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

En tant que responsable du traitement, l'Organisateur (LFP Media) agissant en coresponsabilité avec la Ligue de Football Professionnel (LFP), traite des informations personnelles concernant le Joueur (telles que son nom, prénom, état civil, ville de résidence, adresse email ID et toutes

autres données fournies ou générées dans le cadre de la compétition - ci-après les « **Données Personnelles** ») pour les finalités et sur les bases juridiques suivantes :

- Sur la base de l'exécution du présent Règlement : pouvoir organiser, gérer et suivre la Compétition et la relation avec le Joueur, en ce y compris le suivi des inscriptions, des participations, du respect des règles, la gestion des contestations, la gestion des sanctions ;
- Sur la base de l'intérêt légitime de l'Organisateur d'assurer l'attribution des lots gagnants : pouvoir transmettre les données des Joueurs au club de Ligue 1 Uber Eats que le Joueur a décidé de représenter pour l'attribution des lots aux gagnants par le club ;
- Sur la base de l'intérêt légitime de l'Organisateur d'assurer la promotion de son activité : pouvoir recontacter le Joueur et lui adresser des communications et offres de l'Organisateur, sur d'autres compétitions et sur l'activité de l'Organisateur ;
- Sur la base de l'intérêt légitime des partenaires fabricant des plateformes et/ou consoles autorisées dans le cadre de la compétition (ci-après le ou les « Partenaire(s) Consoles ») de pouvoir réaliser des analyses internes sous forme de statistiques : transmission à ces partenaires des ID PSN/GT utilisées dans le cadre de la compétition ainsi que des dates d'enregistrement à la compétition ;
- Sur la base du consentement du Joueur : pouvoir adresser des communications promotionnelles relatives aux autres activités de l'Organisateur, pour la transmission des Données Personnelles du joueur au Club de Ligue 1 Uber Eats que le Joueur a décidé de représenter, aux partenaires de l'Organisateur et aux partenaires du club que le Joueur a décidé de représenter à des fins de prospection. Les Joueurs sont informés qu'à tout moment ils ont la possibilité de retirer le consentement qu'ils ont donné à recevoir de telles communications en cliquant sur le lien de désabonnement (ou équivalent) figurant dans lesdites communications.

Certaines Données Personnelles vous ont été et seront demandées afin de répondre à des besoins contractuels liés à l'exécution du règlement de la compétition. Ces Données Personnelles seront identifiées sur les formulaires (*NB : exemple astérisque ou en gras*). Par ailleurs, certaines données seront collectées pour permettre de vérifier le respect du Règlement par les Joueurs, en particulier les autorisations parentales et justificatifs associés lorsque le joueur est mineur en application des dispositions légales applicables, les preuves et les conversations des Joueurs dans le cadre du jeu, lesquelles seront utilisées en cas de contestations des Joueurs à des fins probatoires. A défaut de nous transmettre ces Données Personnelles ou en cas d'opposition de traitement de ces données personnelles, nous ne serons pas en mesure de pouvoir exécuter le règlement du jeu. A cet égard, les Joueurs s'engagent à fournir à l'Organisateur des Données Personnelles exactes et à jour.

Les Données Personnelles des Joueurs sont susceptibles d'être transmises :

- aux prestataires techniques de l'Organisateur aux fins de fourniture des services
- au(x) Partenaire(s) Consoles (sauf opposition du Joueur à la transmission de ses Données Personnelles)
- au club que le Joueur a décidé de représenter pour la saison 2023 lorsque le Joueur a droit à l'un des lots gagnants prévus par le Règlement et pour les besoins de l'attribution du lot.

De plus et sous réserve du consentement des Joueurs, les Données Personnelles sont susceptibles d'être :

- Utilisées par LFP Media à des fins promotionnelles de ses activités autres que celles liées aux compétitions ; et
- Transmises
 - au club que le Joueur a décidé de représenter lors de la saison 2023
 - aux Partenaires de LFP Media et des clubs à des fins promotionnelles ;

En sus, les Joueurs sont informés que dans le cadre de la Compétition les Données : nom, prénom, ville de résidence seront publiées et diffusées sur le site internet de la Compétition.

Les Données Personnelles sont conservées pour les durées suivantes :

- pour la gestion, le suivi de la Compétition et la relation avec les Joueurs : pour la durée de la relation contractuelle découlant de l'exécution du Règlement, puis les Données Personnelles seront archivées à des fins probatoires pour la durée de prescription légale applicable ;
- en cas de bannissement des futures Compétitions : les données du Joueur nécessaires à son identification seront conservées pendant la durée de son bannissement ;
- en cas de transmission au(x) Partenaire(s) Consoles : les données sont conservées pendant 1 an à compter de son inscription à la Compétition et seront anonymisées à terme.
- pour l'envoi de contenu promotionnel par LFP Media : pendant 3 ans à compter du dernier contact avec le Joueur, sauf retrait du consentement des Joueurs.

Conformément au Règlement 2016/679/UE (RGPD) et aux dispositions légales applicables, les Joueurs disposent de droits sur les données les concernant (droit d'accès, de rectification, d'effacement, d'opposition, de portabilité, du droit de retirer tout consentement donné, de limitation et de définir des directives sur le sort de ses données après sa mort) qu'ils peuvent exercer dans les conditions définies par la réglementation précitée directement auprès de l'Organisateur à l'adresse suivante : dpo@lfp.fr.

Les Joueurs peuvent également exercer un recours auprès de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) directement sur son site Internet : cnil.fr

L'Organisateur a désigné un DPO (délégué à la protection des données) que les Joueurs peuvent contacter via l'adresse email suivante : dpo@lfp.fr ou par courrier postal en écrivant à l'attention du DPO de la LFP – 6 Rue Léo Delibes 75116 Paris.

L'Organisateur informe les Joueurs que toute opposition au traitement de ses Données Personnelles (hors pour ce qui est de la prospection commerciale et de la transmission des données au(x) Partenaire(s) Consoles à des fins de statistique) en cours de Compétition entraînera l'annulation de sa participation à la Compétition.

G) MODIFICATION DES REGLES DE LA COMPETITION

L'Organisateur se réserve la possibilité d'apporter toute modification au présent Règlement, à tout moment, sans préavis, ni obligation de motiver sa décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

En particulier, l'Organisateur se réserve le droit de modifier le calendrier et les autres modalités des Tournois Clubs, ou tout ou partie de la Compétition, en fonction de contraintes liées à l'actualité des clubs de football de Ligue 1 Uber Eats, partenaires de la Compétition.

L'Organisateur se réserve également le droit de suspendre, d'écourter, de prolonger ou d'annuler un Tournoi Club, ou tout ou partie de la Compétition, si les circonstances l'exigeaient, sans avoir à justifier de motifs et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

Toute modification des règles de la Compétition et du calendrier des Tournois Clubs sera communiquée aux Joueurs par l'Organisateur via le site internet de la Compétition ou par tout moyen que l'Organisateur estimerait approprié.

Le Joueur est réputé avoir accepté ces modifications du simple fait de sa participation à la Compétition à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

H) PROPRIETE INTELLECTUELLE

Les Joueurs reconnaissent que les textes, logos, images, photos, vidéos et audio accessibles dans le cadre de leur participation à la Compétition sont et restent la propriété intellectuelle exclusive de l'Organisateur et/ou de ses Partenaires, et que leur participation à la Compétition ne leur confère aucun droit de propriété sur tout ou partie des éléments qui la composent.

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

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

I) RESPONSABILITE, FORCE MAJEURE, PANDEMIE ET CONTEXTE SANITAIRE

L'Organisateur ne saurait être déclaré responsable d'éventuels dysfonctionnements dans l'organisation ou la gestion de la Compétition, notamment en cas d'annulation ou de report d'un ou plusieurs Tournois Clubs liée à un cas de force majeure, de pandémie ou encore au contexte sanitaire étant entendu que l'Organisateur sera le seul décideur pour annuler ou reporter tout ou partie de la Compétition en raison des éléments visés ci-dessus.

Par ailleurs, chaque Joueur reconnaît et accepte que son inscription et sa participation à la Compétition se font sous sa propre et sous son entière responsabilité. L'Organisateur ne pourra en aucun cas être tenu responsable d'aucun incident ou préjudice de toute nature qui pourrait survenir à l'occasion de sa participation à la Compétition sauf si la faute de l'Organisateur est prouvée en cas de dommage corporel ou mortel lors de la participation du joueur à un événement physique organisé par l'Organisateur.

L'Organisateur et les Partenaires mettent en œuvre les moyens dont ils disposent afin d'assurer la continuité de la Compétition et assurer que la participation des Joueurs ne causera pas d'interruption ou de dysfonctionnement de leur propre équipement (consoles, ordinateurs).

Néanmoins, l'Organisateur et les Partenaires ne sauraient être déclarés responsables en cas de problème d'Internet, de problème technique, erreur, interruption, effacement de données ou toute défaillance technique pouvant altérer ou empêcher l'accès et/ou la participation des Joueurs à la Compétition, ou en cas de dommage causé à l'équipement des Joueurs.

L'Organisateur invite les Joueurs à installer un logiciel de sécurité à jour, notamment anti-virus, anti-malwares, et à prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger leurs données des éventuelles attaques informatiques qui pourraient survenir. L'Organisateur ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du jeu servant de support à la Compétition ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un participant ou à un tiers.

L'Organisateur informe les Joueurs des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.

Avertissement épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation d'un jeu vidéo nécessite des précautions d'emploi particulières.

Les dommages directs ou indirects subis par le participant ou des tiers au cours de la Compétition ne sauraient engager ni la responsabilité de l'Organisateur ni celle des partenaires commerciaux ou médiatiques de la Compétition, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

L'Organisateur pourra toujours en cas de pandémie, de contexte sanitaire non favorable à la tenue de la Compétition selon l'Organisateur, d'évènement de force majeure (tel que défini par

l'article 1218 du Code civil, incluant notamment les risques d'incendie, inondation, catastrophe naturelle, pandémie, intrusion malveillante dans le système informatique, grève, remise en cause de l'équilibre financier et technique de la Compétition, etc.) cesser tout ou partie de la Compétition, sans qu'aucun recours ne soit possible étant entendu que le Joueur ne pourra alors prétendre à aucun dommages et intérêts ou toute autre forme de compensation.

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la bonne organisation de la Compétition et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

J) NULLITE ET REGLEMENT DES LITIGES

La nullité d'une clause du présent Règlement n'affectera pas la validité des autres clauses.

La loi applicable au Règlement est la loi française.

Tout litige né à l'occasion de la participation à la Compétition sera soumis aux tribunaux compétents du ressort de la Cour d'Appel de Paris.

Le Règlement en vigueur est accessible et consultable à tout moment sur le site et est affiché et visible lors de chaque éventuelle épreuve physique de la Compétition.