



L'ESPORT RÉUNION

Règlement - Rocket League

- Dernière modification le 11/04/2024 -

1/ Description du tournoi	2
2/ Organisateur	2
3/ Jeu et format	2
3.1/ Règles spécifiques	
3.2/ Points	3
3.3/ Matériel	3
4/ Dates et lieu	3
5/ Playoff	3
6/ Conditions de participation	4
6.1/ Âge minimum requis	4
6.2/ Frais d'inscription	4
7/ Récompense	4
8/ Code de conduite	4
9/ Données personnelles et propriété intellectuelle	5
9.1/ Droit à l'image	5
9.2/ Utilisation des données personnelles	5
9.2/ Propriété intellectuelle	6
10/ Limitation de responsabilité	6

1/ Description du tournoi

La LER est l'acronyme de l'Esport Réunion. Il s'agit d'une compétition de jeux vidéo à longue durée dont l'objectif est de professionnaliser le secteur de l'Esport sur l'île de La Réunion.

La LER 2024 est organisée autour de trois jeux : League of Legends, Valorant et Rocket League.

L'organisateur se réserve le droit de modifier, supprimer, ou ajouter tout ou partie du présent règlement en fonction des nécessités de la compétition.

2/ Organisateur

La LER est organisée par la société Place2Geek (P2G).

La société Place2Geek est enregistrée au numéro SIREN 878619170.

3/ Jeu et format

La compétition est organisée sur le jeu Rocket league, sur PC ou console. La compétition se déroule intégralement en ligne. Les participants jouent depuis le lieu qu'ils souhaitent.

3.1/ Règles spécifiques

Le tournoi Rocket League se déroule avec les paramètres suivants :

- Serveur Afrique du Sud
- 3 joueurs contre 3 joueurs
- Spectateurs interdits (permission de spectate uniquement pour les admins LER)
- 5 minutes par match
- Les membres de chacune des équipes doivent être obligatoirement connectés dans son channel vocal dédié à la compétition pendant le tournoi
- Les mercredis soir, la compétition se déroule Round Swiss en BO3 (entre 4 et 6 Matches/Equipe) jusqu'à déterminer le top 8
- Le top 8 sera placé dans un arbre à élimination directe (simple élimination) joué en BO5.
- Les joueurs ont 10 minutes pour se rendre disponibles après avoir été appelés. Si après les 10 minutes ils ne sont pas présents, l'équipe absente sera déclarée forfait

3.2/ Points

- Les points à la fin de chaque phase sont répartis comme suit :

1er	+1000 points
2è	+800 points
3è	+600 points
4è	+400 points
5è	+300 points
7è	+200 points
9è au 48è	+100 points

3.3/ Matériel

Les consoles de jeu, ordinateurs, écrans et connectiques sont tous fournis par les joueurs.

4/ Dates et lieu

La compétition se déroule exclusivement en ligne.

Les phases se dérouleront aux dates suivantes :

- Mercredi 8 mai 2024
- Mercredi 5 juin 2024
- Mercredi 10 juillet 2024

5/ Playoff

Les playoffs se dérouleront sur trois 3 mercredi soir, entre septembre et novembre 2024. Les 12 équipes avec le plus de points se qualifieront pour les playoffs. Chaque match sera disputé en trois manches (BO5) et diffusé en streaming.

6/ Conditions de participation

Pour participer à la compétition, les participants doivent obligatoirement résider à La Réunion, l'île Maurice, Madagascar ou en Afrique du Sud . Il n'est pas nécessaire que les coaches, managers ou représentants administratifs de l'équipe résident à La Réunion.

Pendant les étapes, il n'est pas nécessaire que les joueurs soient affiliés à une structure associative ou à une entreprise.

En revanche, il est nécessaire que les joueurs soient dans une structure associative ou en entreprise pour les phases finales, afin de produire une facture pour le cashprize.

6.1/ Âge minimum requis

Pour s'inscrire à la compétition, les participants doivent avoir au minimum 18 ans.

Si les participants ont moins de 18 ans, ils peuvent participer à condition de fournir une autorisation parentale au plus tard le jour de la compétition. Cette autorisation peut prendre la forme d'une attestation sur l'honneur manuscrite.

6.2/ Frais d'inscription

L'inscription à la LER est entièrement gratuite.

7/ Récompense

A l'issue de la compétition, le top 3 de la LER se partagera au minimum la somme de 450€ par virement bancaire et un accès pour le top 1 à la Gamers Assembly 2025 à condition que le jeu soit en compétition. Cette récompense sera versée à l'association ou l'entreprise dont dépend le joueur.

8/ Code de conduite

Les participants à la compétition s'engagent à jouer dans des conditions de respect mutuel en respectant un code de conduite basé sur le fair-play. Toute tentative de profiter d'un glitch ou de tricher est prohibée.

Les participants s'engagent à respecter les organisateurs et la compétition de la LER et ne pas nuire à son image sur toute communication publique.

L'organisateur se réserve le droit d'avertir ou sanctionner les participants s'ils contreviennent aux règles du code de conduite.

9/ Données personnelles et propriété intellectuelle

En participant à la compétition, les joueurs communiquent leur nom, prénom et pseudo, ainsi que leur ville d'origine aux organisateurs. Les organisateurs sont libres d'utiliser ces informations pour la promotion de leur compétition avec les partenaires privés et publics, ou pour toute communication grand public.

9.1/ Droit à l'image

Les participants de la compétition autorisent les organisateurs à utiliser leur image. Cette autorisation est délivrée pour le monde entier et pour une durée de dix (10) ans à compter de la première compétition, de fixer, faire fixer, enregistrer, faire enregistrer, reproduire, faire reproduire, sans limitation en nombre, diffuser, faire diffuser, exploiter, faire exploiter la captation et la fixation de l'image, du nom, de la voix ou tout autre attribut de la personnalité, du.de la joueur.se dans le cadre de la LER, en tout ou partie, pour tout mode d'exploitation, à toutes fins, commerciales ou non-commerciales, sur tout format et supports connus ou à venir, à l'exception de la création de tout objet promotionnel (produits dérivés de merchandising sous quelque forme que ce soit) utilisant le nom ou l'image du. de la joueur.se.

Cette autorisation de droit à l'image concerne aussi bien les participants directement que leurs actions dans le jeu.

9.2/ Utilisation des données personnelles

Les données collectées par Place2Geek sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité ;
- assurer le bon déroulement ;
- partager les performances des Participant.e.s sur Internet, les réseaux sociaux, auprès des médias (notamment TV, internet) ;
- réaliser des statistiques ;
- traiter les sanctions disciplinaires

En participant, le.la Participant.e consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation. Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes de P2G afin de démontrer la bonne exécution de la LER et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent Règlement.

9.2/ Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, utilisés au cours des Tournois sont protégés au titre de la propriété intellectuelle de la LER.

Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le titulaire des droits est interdite.

La participation au Tournoi ne procure au Participant aucun droit d'utilisation supplémentaire.

10/ Limitation de responsabilité

La participation au Tournoi suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique. Le.la Participant.e reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses risques et périls.

Place2Geek ne peut garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours du Circuit.

Place2Geek invite les utilisateurs.trices à installer un logiciel de sécurité à jour, notamment antivirus, anti-malwares, et de prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger ses données des éventuelles attaques informatiques qui pourraient survenir.

Place2Geek ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du jeu vidéo servant de support au Tournoi ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un.e Participant.e ou à un tiers.

Place2Geek informe les Participant.e.s des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, Place2Geek décline toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.

Avertissement d'épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation du Jeu nécessite des précautions d'emploi particulières.

Les dommages directs ou indirects subis par le.la Participant.e ou des tiers au cours du Circuit ne sauraient engager ni la responsabilité de Place2Geek ni celle de ses partenaires commerciaux ou médiatiques, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité de Place2Geek est strictement limitée à la bonne organisation du Tournoi et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.