

,TEKKEN World Tour

Règles officielles de la Ligue

Dernière mise à jour : 15 août 2017

1. INTRODUCTION

Les compétitions du TEKKEN World Tour (la « **Ligue** ») vous sont proposées par Twitch Interactive, Inc. (« **Twitch** »). La Ligue organise des tournois compétitifs d'e-sports, notamment de TEKKEN 7 (le « **Jeu** »), développé par Bandai Namco Studios (« **Bandai Namco** ») et publié par Bandai Namco Entertainment (« **BNE** »).

La Ligue est constituée de plusieurs Tournois de Jeu en ligne et hors ligne, qui attribuent des Points à des Joueurs et regroupent ces Points dans des Classements Régionaux dans le but de déterminer le classement des Joueurs au sein de la Ligue. Les Tournois sont divisés en trois (3) catégories : Tournois en Ligne, Évolution et Tournois Hors Ligne (chaque catégorie et ses événements individuels est désignée sous le terme de « **Tournoi** » et collectivement sous le terme de « **Tournois** »). Tel que plus amplement détaillé à la section 3, intitulée « Format de la Ligue », la Ligue est constituée de plusieurs Tournois, les cinq (5) Joueurs les mieux classés dans chacun des trois (3) Classements Régionaux et le vainqueur de l'Évolution étant invités à participer aux Finales Mondiales du TEKKEN World Tour en fin d'année.

Les présentes règles officielles de la Ligue (les « **Règles Officielles** ») régissent la Ligue. Les Règles Officielles viennent compléter les règles régissant la manière dont le Jeu se joue (les « **Règles du Jeu** »). Les Règles du Jeu sont décrites en section 8, intitulée « Règles du Jeu ».

Chaque personne participant à un Tournoi de la Ligue est désignée sous le terme de « **Joueur** ». Si le Joueur n'a pas atteint l'âge légal applicable dans son pays de résidence (un « **Mineur** »), ledit Joueur Mineur déclare et garantit qu'il a reçu l'autorisation de son parent ou tuteur légal de s'inscrire et de participer à la Ligue, et toute référence au « Joueur » inclura le parent ou tuteur légal du Joueur Mineur. Chaque Joueur accepte inconditionnellement de respecter et de se conformer aux présentes Règles Officielles et aux décisions que Twitch et les autres « Entités de la Ligue » (tel que ce terme est défini ci-après) prennent au sujet de la Ligue, en ce compris, sans que cette liste ne soit exhaustive, en ce qui concerne l'interprétation et la mise en œuvre des présentes Règles Officielles et la gestion de la Ligue, et ces décisions seront définitives et contraignantes à tous égards et ne pourront être remises en cause ou être sujettes à un appel. Tout aspect de la Ligue ou incident affectant la Ligue et n'étant pas prévu par les présentes Règles Officielles peut être traité et résolu par Twitch et toute autre Entité de la Ligue au moment de l'incident, et leurs décisions en la matière seront définitives et contraignantes et ne pourront être remises en cause ou être sujettes à un appel.

Les présentes Règles Officielles peuvent être modifiées à la discrétion de Twitch. La version la plus récente des présentes Règles Officielles sera publiée sur le site <http://TEKKENworldtour.com> (le « **Site Internet de la Ligue** »), et Twitch peut également avoir recours à tout autre moyen pour communiquer avec les Joueurs s'étant inscrits à la Ligue au moyen des coordonnées associées à leur compte ou ayant communiqué ces coordonnées au cours de leur inscription. Dans l'hypothèse où une modification affecterait le classement d'un Joueur au sein de la Ligue si elle était appliquée de manière rétroactive, cette modification ne serait appliquée que de manière prospective, sauf si Twitch détermine, à son entière discrétion, qu'une telle modification doit être appliquée rétroactivement pour des raisons juridiques ou autres. L'inscription à la Ligue ne constitue pas une inscription à un quelconque tournoi, compétition, concours ou promotion.

Les présentes Règles Officielles ont été rédigées en anglais, mais peuvent être traduites dans d'autres langues. Dans l'hypothèse de toute disparité ou incohérence entre la version traduite des présentes Règles Officielles et la version anglaise des présentes Règles Officielles, la version anglaise prévaudra, régira et contrôlera.

2. DEFINITIONS

Amérique – désigne Anguilla, Antigua-et-Barbuda, Argentine, Aruba, Bahamas, Barbade, Belize, Bolivie, Brésil, Îles Vierges britanniques, Pays-Bas caribéens, Îles Caïmans, Chili, Colombie, Costa Rica, Curaçao, Dominique, République dominicaine, Équateur, Salvador, Guyane, Grenade, Guadeloupe, Guatemala, Guyana, Honduras, Jamaïque, Martinique, Mexique, Montserrat, Nicaragua, Est de l'Amérique du Nord, Ouest de l'Amérique du Nord, Panama, Paraguay, Pérou, Puerto Rico, Saint-Barthélemy, Saint-Christophe-et-Niévès, Sainte-Lucie, Saint-Martin, Saint-Vincent-et-les-Grenadines, Sint Maarten, Suriname, Trinité-et-Tobago, Îles Turks-et-Caïcos, Îles Vierges des États-Unis, Uruguay.

Asie-Pacifique – désigne l'Australie, Bangladesh, Bhoutan, Brunei, Cambodge, Asie de l'Est, Timor occidental, Inde, Laos, Népal, Nouvelle-Zélande, Pakistan, Papouasie-Nouvelle-Guinée, Asie du Sud-Est, et Sri Lanka.

Asie de l'Est – Chine, Hong Kong, Japon, Macao, Mongolie, Corée du Sud et Taïwan.

Match en X Parties – désigne un Match divisé en X Parties, et le Joueur remportant une majorité de Parties est déclaré vainqueur. Une fois qu'un Joueur gagne le nombre de Parties nécessaire pour atteindre la majorité requise, ce Joueur est déclaré vainqueur du Match, toute Partie n'ayant pas été jouée sera annulée. Par exemple, dans un Match en 3 Parties, une fois qu'un Joueur a remporté 2 Parties, il est immédiatement déclaré vainqueur du Match.

Zone d'Éligibilité – désigne les régions énumérées dans les définitions des termes Amérique, Asie-Pacifique et Europe.

Europe, Afrique et Moyen-Orient (« Europe ») – désigne l'Algérie, Bahreïn, Égypte, Europe de l'Est, Europe de l'Ouest, Israël, Jordanie, Kazakhstan, Koweït, Maroc, Oman, Qatar, Arabie Saoudite, Afrique du Sud, Tadjikistan, Tunisie, Turkménistan, Émirats arabes unis, Ouzbékistan, et Yémen.

Europe de l'Est – désigne l'Albanie, Arménie, Azerbaïdjan, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Croatie, République tchèque, Estonie, Finlande, Géorgie, Grèce, Hongrie, Lettonie, Lituanie, Macédoine, Moldavie, Monténégro, Pologne, Roumanie, Russie (à l'exception des individus en Crimée), Serbie, Slovaquie, Slovénie, Turquie, et Ukraine (à l'exception des individus en Crimée).

Europe de l'Ouest – désigne Andorre, Autriche, Belgique, Danemark, France (à l'exception de ses départements et territoires d'outremer), Allemagne, Islande, Irlande, Italie, Liechtenstein, Luxembourg, Malte, Monaco, Pays-Bas (à l'exception des municipalités ou autres territoires du Royaume de Hollande), Norvège, Portugal, Saint-Marin, Espagne, Suède, Suisse, et Royaume-Uni de Grande-Bretagne (à l'exception de ses territoires outremer) et d'Irlande du Nord

Évolution – désigne le championnat Évolution organisé du 14 au 16 juillet 2017 à Las Vegas, Nevada, à l'hôtel Mandalay Bay.

Partie – désigne une compétition unique du Jeu entre deux Joueurs.

Entités de la Ligue – désigne Twitch, Bandai Namco, BNE, les Organisateurs du Tournoi, tout sponsor officiel de la Ligue, et chacun des sociétés mères, filiales et entités affiliées, fournisseurs, agents et représentants respectifs des entités susmentionnées.

Match – désigne un Tournoi disputé entre deux Joueurs et pouvant impliquer plusieurs Parties, tel que décrit à la section 3, intitulée « Format de la Ligue ».

Amérique du Nord (est) – Alabama, Arkansas, Connecticut, Delaware, District de Columbia, Floride, Géorgie, Illinois, Indiana, Iowa, Kentucky, Louisiane, Michigan, Minnesota, Mississippi, Missouri, Ohio, Tennessee, Maine, Maryland, Massachusetts, Nouveau-Brunswick, New Hampshire, New Jersey, New York, Terre-Neuve-et-Labrador, Caroline du Nord, Nouvelle-Écosse, Ontario, Pennsylvanie, Île-du-Prince-Édouard, Québec, Rhode Island, Caroline du Sud, Vermont, Virginie, Virginie-Occidentale et Wisconsin.

Amérique du Nord (ouest) – Alaska, Alberta, Arizona, Colombie-Britannique, Californie, Colorado, Hawaii, Idaho, Manitoba, Montana, Nevada, Nouveau-Mexique, Dakota du Nord, Territoires du Nord-Ouest, Nunavut, Saskatchewan, Dakota du Sud, Texas, Utah, Washington, Wyoming, Oregon, Kansas, Nebraska, Oklahoma et Yukon.

Points – désigne le nombre de points attribués et assignés à un Joueur sur la base de ses performances au cours d'un Tournoi, tel que plus amplement détaillé à la section 3.2, et lui

permettant de déterminer son classement par rapport à d'autres Joueurs. Plus un Joueur accumule des Points, plus il occupera un rang élevé au sein d'un Classement Régional. Twitch suivra et actualisera le total des Points de chaque Joueur dans le Classement Régional à la fin de chaque Tournoi.

Classement Régional – désigne un classement suivant les Points remportés au cours des Tournois organisés dans chacune des régions Amérique, Asie-Pacifique et Europe.

Poules – désigne la phase d'un Tournoi au cours de laquelle chaque Joueur rencontre chacun des autres Joueurs de son groupe.

Asie du Sud-est – Indonésie, Malaisie, Philippines, Singapour, Thaïlande et Vietnam.

Tournoi – désigne tout événement individuel de la Ligue, y compris les Tournois En Ligne, Tournois Hors Ligne et les Finales Mondiales du TEKKEN World Tour.

Organisateurs du Tournoi – désigne l'organisateur du Tournoi concerné, toute entité impliquée dans la fourniture ou l'octroi de récompenses, et toute autre entité impliquée dans la mise en œuvre, l'organisation ou la gestion d'un Tournoi, en tout ou partie.

Vainqueur – désigne tout Joueur officiellement déclaré Vainqueur conformément aux dispositions de la section 10, intitulée « Restrictions générales relatives aux récompenses ».

3. FORMAT DE LA LIGUE

3.1. Tournois

3.1.1. Sélection, Classification des Tournois Hors Ligne

La Ligue est constituée (a) du championnat Évolution ; (b) des Tournois en ligne organisés et gérés par Twitch (les « **Tournois En Ligne** ») ; et (c) des Tournois hors ligne organisés et gérés par des Organisateurs de Tournois, indépendants de Twitch (les « **Tournois Hors Ligne** »).

Twitch sélectionnera à son entière discrétion les Tournois Hors Ligne qui participeront à la Ligue et attribuera des Points aux Joueurs les disputant. Tous les Tournois Hors Ligne étant inclus à la Ligue, outre le championnat Évolution et les Finales Mondiales du TEKKEN World Tour, sont répartis dans les catégories « **Maître** », « **Aspirant** », ou « **Régional** ». Ces désignations sont déterminées par Twitch à son entière discrétion, et peuvent tenir compte de la localisation, la taille et le prestige de ces Tournois.

3.1.2. Format

Tous les Tournois seront des manches à « double-élimination », ce qui signifie qu'un Joueur ne pourra avancer dans la compétition s'il perd deux (2) Matches de

sa manche. Tous les Matches sont des Matches en 3 Parties, à l'exception des Finales, Petites Finales et Grandes Finales (Matches au sein desquels les Joueurs sont au moins classés à la 3^{ème} place) qui sont des Matches en 5 Parties.

3.2. Points

Tous les Tournois inclus à la Ligue attribueront des Points, utilisés pour classer les Joueurs dans les Classements Régionaux correspondant aux régions Amérique, Asie-Pacifique et Europe, conformément au tableau ci-dessous :

Classement	Catégorie du Tournoi			
	Régional	Maître	Aspirant	En ligne
1er	300	150	70	70
2ème	220	100	45	45
3ème	150	70	25	25
4ème	100	45	10	10
5ème	70	25	5	5
7ème	45	10	1	1
9ème	25	5		
13ème	10	1		
17ème	5			
25ème	1			

Si un Joueur doit recevoir des Points, mais est inéligible (en raison de son lieu de résidence, par exemple), ces Points ne seront attribués à aucun Joueur. Les régions Amérique, Asie-Pacifique et Europe posséderont chacune un Classement Régional. Si deux Joueurs ou plus du même Classement Régional ont le même nombre de Points, l'égalité sera résolue en appliquant les mécanismes suivants, énumérés par ordre d'application :

- 1) Points remportés dans la catégorie Régional ;
- 2) Nombre total de Points remportés dans les Tournois Maître ;
- 3) Nombre total de Points remportés dans les Tournois Aspirant et Tournois En Ligne ;
- 4) Nombre moyen de Points remportés par Tournoi Maître ;
- 5) Nombre moyen de Points remportés par Tournoi Aspirant et Tournoi En Ligne ; ou
- 6) Pile ou face.

3.3. Calendrier

Le calendrier correspondant à chaque phase de la Ligue est décrit dans la présente section (ladite période étant désignée ci-après sous le terme de « **Période de la Ligue** »).

3.3.1. Amériques

- **En ligne**
 - En ligne PS4 Amérique du Nord (est) (10 et 12 septembre 2017)
 - En ligne Xbox One Amérique du Nord (est) (10 et 12 septembre 2017)
 - En ligne PC Amérique du Nord (est) (10 et 12 septembre 2017)
 - En ligne PS4 Amérique du Nord (ouest) (20 et 22 août 2017)
 - En ligne Xbox One Amérique du Nord (ouest) (20 et 22 août 2017)
 - En ligne PC Amérique du Nord (ouest) (20 et 22 août 2017)
- **Maître**
 - CEO (du 16 au 18 juin 2017 à Orlando, Floride)
 - SoCal Regionals (du 22 au 24 septembre 2017 à Anaheim, Californie)
 - The Fall Classic (du 29 septembre au 1er octobre 2017 à Raleigh, Caroline du Nord)
 - TXT (7 octobre 2017 à Santiago, Chili)
- **Aspirant**
 - Dreamhack Atlanta (du 21 au 23 juillet 2017 à Atlanta, Georgie)
 - Summer Jam (du 11 au 13 août 2017 à Philadelphie, New Jersey)
 - Absolute Battle (du 25 au 27 août 2017 à Dallas, Texas)
 - East Coast Throwdown (du 2 au 3 septembre 2017 à Morristown, New Jersey)
- **Régional**
 - Dreamhack Denver (du 20 au 22 octobre 2017 à Denver, Colorado)

3.3.2. Asie-Pacifique

- **En ligne**
 - En ligne - Asie de l'Est (10 et 13 septembre 2017)
 - En ligne – Asie du Sud-Est (20 et 23 août 2017)
 - En ligne – Australie & Nouvelle-Zélande (13 et 16 août 2017)
- **Maître**
 - Rev Major (du 8 au 9 juillet 2017 à Manilles, Philippines)
 - TEKKEN World Tour Korea (6 août 2017 à Seoul, Corée)
 - Tokyo TEKKEN Masters (3 septembre 2017 à Tokyo, Japon)
 - TWFighter Major (du 7 au 8 octobre 2017 à Taipei, Taïwan)
- **Aspirant**
 - Thaiger Uppercut (du 1er au 2 juillet 2017 à Bangkok, Thaïlande)
 - Abuget Cup (du 29 au 30 juillet 2017 à Djakarta, Indonésie)
 - Let's Play Live Finals (23 août 2017 à Auckland, Nouvelle-Zélande)

- Ozhadou (du 15 au 17 septembre 2017 à Sydney, Australie)
- **Régional**
 - South East Asia Major (du 13 au 15 octobre 2017 à Singapour)

3.3.3. Europe

- **En ligne**
 - En ligne PS4 Europe de l'Est (10 et 12 septembre 2017)
 - En ligne Xbox One Europe de l'Est (10 et 12 septembre 2017)
 - En ligne PC Europe de l'Est (10 et 12 septembre 2017)
 - En ligne PS4 Europe de l'Ouest (27 et 29 août 2017)
 - En ligne Xbox One Europe de l'Ouest (27 et 29 août 2017)
 - En ligne PC Europe de l'Ouest (27 et 29 août 2017)
- **Maître**
 - VS Fighting (du 12 au 13 août 2017 à Birmingham, Royaume-Uni)
 - Dreamolition Derby (du 1er au 3 septembre 2017 à Munich, Allemagne)
 - TEKKEN Grand Battle (du 16 au 17 septembre 2017 à Lyon, France)
 - Barcelona Games World (du 5 au 8 octobre 2017 à Barcelone, Espagne)
- **Aspirant**
 - Moscow Fighting Arena (du 8 au 9 juillet 2017 à Moscou, Russie)
 - Tattakai Holland (9 juillet 2017 à Haarlem, Pays-Bas)
 - Celtic Throwdown (du 2 au 3 septembre 2017 à Dublin, Irlande)
 - Milan Games Week (29 septembre - 1er octobre 2017 à Milan, Italie)
 - Warsaw Games Week (du 6 au 8 octobre 2017 à Varsovie, Pologne)
 - The Colosseum (du 14 au 15 octobre 2017 à Rome, Italie)
- **Régional**
 - Paris Games Week (du 4 au 5 novembre 2017 à Paris, France)

3.3.4. Évolution

- Evolution Championship Series (du 14 au 16 juillet 2017 à Las Vegas, Nevada)

3.3.5. Championnat

- Finales Mondiales du TEKKEN World Tour (12 novembre 2017 à San Francisco, États Unis)

3.4. Finales Mondiales du TEKKEN World Tour

Les Finales Mondiales du TEKKEN World Tour constituent la phase finale de la Ligue. Il s'agit d'un Tournoi sur invitation auquel participent (1) le Joueur étant arrivé en tête du championnat Évolution, et (2) les cinq premiers Joueurs de chaque Classement

Régional ne s'étant pas déjà qualifiés au moyen du championnat décrit au point (1). Si l'un des Joueurs décline l'invitation, celle-ci sera envoyée au Joueur suivant dans le Tournoi ou Classement Régional concerné, jusqu'à ce que toutes les places soient attribuées. La date, l'heure et le format des Finales Mondiales du TEKKEN World Tour seront annoncés à une date ultérieure.

4. ÉLIGIBILITE GENERALE ET EXIGENCES D'EQUIPEMENT IMPOSEES AUX JOUEURS

Les Tournois sont ouverts aux individus âgés de treize (13) ans ou plus à la date à laquelle ils s'inscrivent au Tournoi.

Les Tournois en Ligne et Régionaux ne sont ouverts qu'aux résidents des Zones d'Éligibilité auxquelles les Tournois sont associés, tel que précisé à la section 3.3. Les individus n'étant pas des résidents légaux de la Zone d'Éligibilité concernée ne seront pas autorisés à participer au Tournoi en Ligne ou Régional concerné. En ce qui concerne les Tournois Hors Ligne, les Joueurs n'étant pas des résidents légaux de la Zone d'Éligibilité associée à un Tournoi Hors Ligne peuvent y participer et remporter des prix (tel que décrit à la section 9), mais ne pourront gagner des Points qualificatifs en participant à ces Tournois Hors Ligne. Les Joueurs ne peuvent prendre part qu'à un Tournoi En Ligne.

Les individus doivent se qualifier et être éligibles à participer aux Tournois conformément aux conditions des règles applicables à ces Tournois. Les Joueurs participant aux Finales Mondiales du TEKKEN World Tour recevront une invitation officielle à participer de la part de Twitch ou de l'Organisateur du Tournoi, conformément à ces Règles Officielles. Les individus ne recevant pas d'invitation à participer aux Finales Mondiales du TEKKEN World Tour ne sont pas éligibles.

Les Joueurs doivent pouvoir présenter une preuve de leur identité. Veuillez également noter que les Vainqueurs potentiels devront fournir un justificatif de domicile et des informations fiscales avant que le Vainqueur ne soit officiellement désigné. La section 10, intitulée « Restrictions générales relatives aux récompenses », propose de plus amples informations. Chaque Joueur sera désigné publiquement sous son vrai nom, son pseudonyme ou toute autre désignation utilisée dans le Jeu, ou pourra choisir un identifiant (dans chaque cas, l'« **Identifiant** »). Chaque Joueur déclare et garantit que son Identifiant et son logo ne constituent pas une violation de tout marque déposée, droit d'auteur, droit à l'image ou autre droit de propriété intellectuelle ou tout autre droit de toute personne ou entité, et qu'il respectera le Code de Conduite décrit en section 7.

Tout Joueur étant Mineur doit obtenir la permission de son parent ou tuteur légal avant de s'inscrire. La forme que cette permission doit prendre sera déterminée par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, à leur entière discrétion. En outre, si un Mineur doit se déplacer pour se rendre sur les lieux d'un Tournoi donné, il doit être accompagné d'un parent ou d'un tuteur légal sur les lieux du Tournoi, et Twitch ou l'Organisateur du Tournoi pourra demander une preuve supplémentaire que ce Mineur est autorisé par son parent ou son tuteur légal à

participer. La forme que cette preuve supplémentaire doit prendre sera déterminée par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, à leur entière discrétion. La Ligue et/ou le Tournoi est nul si la législation applicable l'interdit.

Les agents, dirigeants et employés de Twitch et les Organisateurs du Tournoi, et chacun des membres de leurs familles proches (conjointes et frères et sœurs, parents et enfants et leurs conjoints) ne sont pas autorisés à participer à la Ligue sans le consentement écrit préalable de Twitch.

Les Joueurs doivent apporter leur propre manette et peuvent se munir de leur propre casque (l'« **Équipement du Joueur** »), mais l'utilisation de l'Équipement du Joueur lors des Tournois n'est autorisée qu'à la discrétion des Organisateurs du Tournoi. Les consoles et écrans seront fournis par les Organisateurs du Tournoi.

Au cours du Tournoi, les Joueurs ne peuvent apporter, utiliser ou porter tous écouteurs, oreillettes, microphones et autre Équipement du Joueur, autres que ceux approuvés par les Organisateurs du Tournoi. Dans l'hypothèse où les Organisateurs du Tournoi considèrent qu'un quelconque Équipement du Joueur confère un avantage déloyal, son utilisation ne sera pas autorisée. À leur entière discrétion, les Organisateurs du Tournoi peuvent interdire l'utilisation précédemment autorisée de tout Équipement du Joueur pour des raisons associées à la sécurité, l'efficacité opérationnelle ou l'efficacité du Tournoi.

Chaque Joueur est responsable d'obtenir tout visa et autre document de voyage nécessaire pour participer à un Tournoi, et les frais associés au déplacement seront à la charge du Joueur.

Chaque Joueur sera réputé avoir énoncé et accepté toutes déclarations, garanties et conventions prévues par les présentes et sera tenu conjointement et solidairement responsable et juridiquement lié par celles-ci. Sauf disposition contraire dans les présentes, les droits de Twitch ou des Organisateurs du Tournoi au titre des présentes Règles Officielles font référence et peuvent être exercés à l'encontre du Joueur. Dans l'hypothèse où tout droit de disqualification est applicable à l'encontre d'un Joueur, alors ce droit de disqualification peut être exercé contre ce Joueur à l'entière discrétion de Twitch ou des Organisateurs du Tournoi. Tout Joueur choisissant de mettre fin à sa participation à la Ligue ou à tout Tournoi et/ou disqualifié de la Ligue ou de tout Tournoi ne sera pas autorisé à s'inscrire de nouveau à la Ligue ou au Tournoi, quelle que soit la capacité en laquelle il le demande.

Veuillez noter que Twitch ou les Organisateurs du Tournoi pourront demander au Joueur de signer et de fournir un « Formulaire du Vainqueur » (tel que ce terme est défini à la section 10) à tout moment au cours du Tournoi, notamment à titre de condition de participation à tout Match ou phase du Tournoi.

5. COMMENT PARTICIPER A UN TOURNOI

Les Joueurs peuvent trouver des informations relatives à chaque Tournoi à l'adresse <http://TEKKENworldtour.com>.

Aucune procédure d'inscription aux Finales Mondiales du TEKKEN World Tour ne sera ouverte. Chaque participant aux Finales Mondiales du TEKKEN World Tour sera déterminé par le championnat Évolution et par les Classements Régionaux et sera invité par Twitch, tel que prévu par les présentes Règles Officielles.

Vos informations d'inscription seront collectées et utilisées conformément aux politiques de confidentialité applicables à chaque Tournoi et, nonobstant toute disposition contraire dans les présentes, lesdites informations seront partagées par Twitch et utilisées par Twitch conformément aux politiques de confidentialité et conditions générales d'utilisation (les « **Politiques de Twitch** ») publiées sur le site www.twitch.tv (le « **Site Internet de Twitch** »), et intégrées aux présentes à titre de référence. Veuillez prendre connaissance des Politiques de Twitch avant de participer à un Tournoi ou à la Ligue. Dans l'hypothèse de toute disparité ou incohérence entre les termes des présentes Règles Officielles et les termes des Politiques de Twitch, les termes des présentes Règles Officielles prévaudront, régiront et contrôleront. Nonobstant toute disposition contraire dans les Politiques de Twitch, Twitch peut partager les informations relatives au Joueur avec les Entités de la Ligue, qui utiliseront ces informations dans la mesure nécessaire aux fins d'exécuter leurs obligations et fonctions dans le cadre du Tournoi, de la Ligue ou conformément à leurs propres pratiques indépendantes. En outre, Twitch peut avoir recours à des éditeurs d'application tiers et autres fournisseurs pour gérer certains aspects de la Ligue ou des Tournois, notamment, sans que cette liste ne soit limitative, la collecte en ligne d'informations relatives aux Joueurs. Ces tiers fourniront vos informations personnellement identifiables à Twitch et aux autres Entités de la Ligue et utiliseront vos informations à leurs propres fins indépendantes, conformément à leurs propres pratiques de confidentialité. Twitch n'est pas responsable du stockage ou de l'utilisation de vos informations d'inscription par ces tiers ou par les Entités de la Ligue.

6. COMMUNICATION DE L'APPARENCE DU JOUEUR

En participant à la Ligue et/ou à un Tournoi, chaque Joueur accorde irrévocablement à Twitch et aux autres Entités de la Ligue et à chacun de leurs licenciés, successeurs et cessionnaires, l'autorisation de diffuser, filmer, photographier et enregistrer la performance du Joueur au cours de la Ligue ou du Tournoi et au cours de toute activité associée à la Ligue ou au Tournoi, notamment le nom, Identifiant, logo, avatar, pseudonyme ou équivalent, voix, déclarations, goûts et autres caractéristiques personnelles, informations et droits de promotion du Joueur, tels qu'ils apparaissent dans les présentes (ensemble, l'« **Apparence** ») et le droit, mais non l'obligation, de distribuer, exploiter ou utiliser ladite Apparence, en tout ou partie, sur tout support, actuellement connu ou élaboré par la suite, dans le monde entier et à perpétuité (à l'exception des Joueurs résidant en France, pour lesquels ces droits expireront 5 ans à compter de la date de leur participation), à toute fin, notamment, sans que cette liste ne soit limitative, à des fins de publicité, marketing et promotion de la Ligue, du Tournoi, du Site Internet de Twitch, du Site Internet de la Ligue, du Jeu, des Organismes du Tournoi et de futurs tournois.

Chaque Joueur, d'une part, et Twitch, d'autre part, acceptent que l'Apparence sera réputée être une œuvre réalisée sur commande, demandée spécifiquement et/ou commissionnée par Twitch et, par conséquent, Twitch sera réputé être l'auteur et détenir les droits d'auteur exclusifs de l'Apparence à toutes fins, dans le monde entier. Si, en vertu de la législation applicable, les dispositions susmentionnées n'accordent pas la détention et la propriété des droits prévus par les présentes à Twitch, alors, au moyen de la cession et du transfert des droits d'auteur actuels et futurs, chaque Joueur accorde, transfère, vend et cède irrévocablement par la présente à Twitch tous ses droits, titres et intérêts dans l'Apparence, dans le monde entier et à perpétuité. Chaque Joueur accepte de signer tout document et de prendre toute mesure jugée nécessaire pour prouver, donner effet, perfectionner, enregistrer ou appliquer les droits de Twitch.

Twitch et les autres Entités de la Ligue auront le droit, à leur entière discrétion, de modifier, composer, changer, scanner, dupliquer, reproduire, romancer ou altérer de toute autre manière l'Apparence à toute fin que Twitch ou les autres Entités de la Ligue estiment nécessaire ou souhaitable. Dans la mesure autorisée par la législation applicable, chaque Joueur renonce irrévocablement à tout droit moral (notamment, sans que cette liste ne soit limitative, tout droit similaire ou analogue en vertu de toute législation applicable dans tout pays du monde [notamment, sans que cette liste ne soit limitative, tout droit à la paternité, droit au respect de l'œuvre, droit de retrait ou de repentir et/ou droit de divulgation]) dont il peut disposer en ce qui concerne l'Apparence, et accepte de ne pouvoir introduire une quelconque réclamation à l'encontre de Twitch ou des autres Entités de la Ligue en ce qui concerne l'issue de l'utilisation décrite ci-avant, et renonce irrévocablement et inconditionnellement à toute réclamation, demande et responsabilité de toute nature à l'encontre de Twitch ou des autres Entités de la Ligue en ce qui concerne l'issue ou le lien avec ladite utilisation, notamment, sans que cette liste ne soit limitative, toute réclamation, demande ou responsabilité au titre de toute atteinte à la vie privée, violation du droit à l'image, diffamation (notamment calomnie et médisance) et tout autre droit personnel et/ou immobilier. Chaque Joueur reconnaît expressément que Twitch et les autres Entités de la Ligue et les autres Joueurs contribueront à l'Apparence et aux autres œuvres intégrées à tout ou partie de l'Apparence. Par conséquent, si, en vertu de toute législation applicable, toute renonciation ou cession susmentionnée de tout « droit moral » par un Joueur n'est pas autorisée, chaque Joueur accepte d'exercer ces droits d'une manière reconnaissant la contribution et n'ayant pas d'effet significatif défavorable sur les autres parties.

Twitch pourra céder librement ses droits en vertu des présentes, en tout ou partie, à toute personne ou entité. Twitch conservera les droits accordés dans l'Apparence, même si le Joueur est disqualifié ou manque à son obligation de respect des exigences d'éligibilité.

7. CODE DE CONDUITE

Tous les Joueurs doivent faire preuve d'un bon esprit sportif et de respect pour les autres concurrents, le personnel de la Ligue et des Tournois et les spectateurs. Les Joueurs doivent suivre toutes les instructions de Twitch ou des Organisateurs du Tournoi. Les Joueurs ne sont pas autorisés à envoyer des SMS/e-mails ou à utiliser les réseaux sociaux au cours d'une

Partie ou d'un Match. Les Joueurs doivent faire de leur mieux à tout moment au cours du Tournoi et doivent éviter tout comportement contraire aux règles d'esprit sportif, d'honnêteté ou de fair-play. Tout Joueur se comportant de manière inappropriée ou ne respectant pas les présentes Règles Officielles (notamment les Règles du Jeu), telles que déterminées par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi à leur entière discrétion, pourra être immédiatement disqualifié de la Ligue ou du Tournoi et devra renoncer à toute récompense potentielle. En outre, Twitch et les Organisateurs du Tournoi se réservent le droit, à leur entière discrétion, de bannir les Joueurs disqualifiés de tout futur tournoi ou événement organisé par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi. Les comportements suivants, sans que cette liste ne soit limitative, sont considérés comme inappropriés ou comme constituant une violation du Code de Conduite :

- Interférer avec le fonctionnement du Tournoi, de la Ligue, du Site Internet de Twitch ou du Site Internet de la Ligue ;
- Agir sans esprit sportif ou de manière perturbatrice, ou dans l'intention de perturber ou de remettre en cause le fonctionnement légitime du Tournoi ou de la Ligue, ou d'ennuyer, abuser, menacer ou harceler toute autre personne ;
- Participer à tout complot (*par exemple*, tout accord entre deux [2] Joueurs ou plus ou détermination de l'issue d'une Partie ou d'un Match) ;
- Tricher de quelque manière que ce soit via quelque moyen que ce soit ;
- Retarder ou ralentir de manière intentionnelle le déroulement du jeu ou trafiquer le déroulement du jeu de toute autre manière connue ou inconnue ;
- Utiliser un Identifiant, avatar, logo, marque ou pseudonyme offensant, vulgaire ou obscène ;
- Exprimer une forme de sexisme, âgisme, racisme ou toute autre forme de discrimination ou sectarisme ;
- Faire preuve de violence ou prendre part à toute activité jugée immorale, non éthique, honteuse ou contraire aux normes de décence par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi ;
- Prendre part à toute activité illégale dans la juridiction dans laquelle le Joueur est situé ;
- Offrir tout cadeau ou récompense à un Joueur, Twitch ou tout Organisateur du Tournoi dans le but d'obtenir toute aide visant à octroyer un avantage déloyal à la personne offrant le cadeau ou la récompense ou à imposer tout désavantage compétitif à tout adversaire ;
- Parier sur votre propre performance ou sur les résultats de la Ligue, du Tournoi ou de toute phase de la Ligue ou du Tournoi ;
- Apporter toute modification au Jeu qui n'a pas été divulguée et autorisée par Twitch ou par les Organisateurs du Tournoi ;
- Utiliser de manière intentionnelle toute faille ou « vulnérabilité » dans le but d'obtenir un avantage déloyal ;
- Utiliser tout langage ou porter tout vêtement ou habillement obscène, grossier, vulgaire, insultant, menaçant, abusif, honteux, calomnieux, diffamatoire ou offensant, ou promouvant ou incitant à la haine et à la discrimination ;

- Utiliser les locaux, services ou équipements du Tournoi fournis ou mis à disposition par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi dans le but de publier, transmettre, diffuser ou mettre à disposition toute communication interdite par le présent Code de Conduite ;
- Prendre toute mesure ou effectuer toute action destinée à un Joueur concurrent, agent ou spectateur, ou inciter tout autre individu à en faire de même, insultante, moqueuse, perturbante ou contraire à l'esprit sportif ;
- Toucher ou interférer de quelque manière que ce soit avec l'éclairage, les caméras ou tout autre équipement du studio ;
- Faire preuve de tout comportement ou conduite jugé inapproprié par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, à leur entière discrétion ; ou
- Agir de toute manière contraire aux présentes Règles Officielles.

Tout Joueur agissant de manière contraire au présent Code de Conduite pourra être disqualifié et Twitch se réserve le droit de demander tous dommages et intérêts et autres recours audit Joueur, dans la mesure autorisée par la loi applicable.

ATTENTION : TOUTE TENTATIVE DÉLIBÉRÉE D'ENDOMMAGER TOUT SITE INTERNET OU ÉQUIPEMENT UTILISÉ DANS LE CADRE DU TOURNOI OU DE LA LIGUE, DE TRAFIQUER LE JEU OU LE FORMAT DU TOURNOI, OU D'ENTRAVER LE FONCTIONNEMENT LÉGITIME DE LA LIGUE OU D'UN TOURNOI PEUT CONSTITUER UNE VIOLATION DES LÉGISLATIONS PÉNALES ET CIVILES, ET, DANS L'HYPOTHÈSE D'UNE TELLE TENTATIVE, TWITCH ET LES ORGANISATEURS DU TOURNOI SE RÉSERVENT LE DROIT DE COOPÉRER DANS LE CADRE DES POURSUITES ENGAGÉES À L'ENCONTRE DU OU DES JOUEURS ET D'UTILISER TOUS LES RECOURS DISPONIBLES DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI APPLICABLE.

8. REGLES DU JEU

Les dispositions suivantes constituent les « **Règles du Jeu** » régissant la manière dont le Jeu est joué au cours du Tournoi.

8.1. Mode de jeu

8.1.1. Configuration du jeu

- Version du jeu :
 - PlayStation 4 (Tournois Hors Ligne, En ligne PS4 Amérique du Nord/Europe, et Tournois Asie-Pacifique En Ligne)
 - PC (En ligne PC Amérique du Nord/Europe)
 - Xbox One (En ligne Xbox One Amérique du Nord/Europe)
- Nombre de rounds : Trois victoires
- Temps : 60 secondes
- Sélection des niveaux : Aléatoire (cf. section 8.1.5)
- Personnalisation des personnages : Désactivée

8.1.2. Déroulement du Match

Les étapes suivantes doivent être suivies lors du déroulement d'un Match.

- 1) Les Joueurs choisissent leur côté (cf. section 8.1.3)
- 2) Les Joueurs choisissent leur personnage. Chaque Joueur peut demander une sélection des personnages en double aveugle (tel que ce terme est défini à la section 8.1.4).
- 3) Les Joueurs disputent la première Partie du Match.
- 4) Le Joueur ayant perdu le Match précédent peut choisir de changer de personnage.
- 5) Les Joueurs passent à l'écran de sélection des niveaux et choisissent Aléatoire (cf. section 8.1.5)
- 6) La Partie suivante est disputée.
- 7) Répéter les étapes 4 et 5 pour toutes les Parties suivantes jusqu'à ce que le Match soit terminé.

8.1.3. Sélection des côtés

Les Joueurs peuvent décider d'un commun accord qui se place à droite et à gauche, ce qui correspond au Joueur 1 et au Joueur 2 respectivement, au début du Match. Les Joueurs s'engagent à respecter ce choix durant l'intégralité du Match. Si les Joueurs ne peuvent se mettre d'accord sur la sélection des côtés, ils joueront à « pierre-feuille-ciseaux » pour déterminer qui choisit son côté en premier. Le vainqueur choisit son côté en premier.

8.1.4. Sélection des personnages en double aveugle

Chaque joueur peut demander une sélection en double aveugle. Dans ce cas, un Organisateur du Tournoi entendra, en secret, chaque choix du Joueur pour le premier round. Les deux Joueurs doivent ensuite choisir le personnage du premier round, le personnel devant valider la sélection des personnages. Si un Joueur ne choisit pas le personnage indiqué, l'Arbitre ou un Organisateur du Tournoi annulera cette Partie.

8.1.5. Sélection des niveaux

Pour toutes les Parties du Match, les Joueurs auront recours à la section aléatoire des niveaux. Cette disposition s'applique aux revanches (cf. section 8.1.6 « Match nul » pour connaître les exceptions).

8.1.6. Match nul

Dans l'hypothèse d'un match nul à l'issue d'une Partie, indiquée par l'écran « Double KO » lors du dernier round de la Partie, la Partie ne sera pas notée et

chacun des Joueurs rejouera la Partie avec le même personnage et sur le même niveau.

8.1.7. Manettes autorisées

Tous les joysticks et manettes standards sont autorisés. Les fonctions macro (par ex. boutons turbo) et manettes sans fil, autres que la manette DualShock 4, ne sont pas autorisées. Les Joueurs utilisant une manette DualShock 4, mais qui ne désynchronisent pas leur manette après le Match, peuvent être disqualifiés à la discrétion des Organisateurs du Tournoi.

8.2. Obligations en cours de Match

8.2.1. Ponctualité

Tous les Joueurs doivent être physiquement présents à l'heure de début du Match. Les Joueurs n'étant pas prêts à jouer dix (10) minutes à compter du début du Match pourront faire l'objet de sanctions, notamment une possible annulation du Match.

8.2.2. Forfaits

Les Joueurs ne peuvent pas déclarer forfait intentionnellement et annuler un Match sans l'autorisation préalable des Organisateurs du Tournoi et, même avec leur autorisation, peuvent faire l'objet de sanctions pour cause de forfait.

8.3. Interruption des Matches

8.3.1. Pauses

Si un Joueur met en pause le Jeu, intentionnellement ou accidentellement, en appuyant sur le bouton « Start » ou en débranchant la manette de son adversaire, le Joueur ayant mis le Jeu en pause est déclaré forfait du round en cours.

8.3.2. Redémarrages

Les Organisateurs du Tournoi peuvent ordonner le redémarrage d'une Partie ou d'un Match en raison de circonstances exceptionnelles, notamment en cas de faille affectant la capacité d'un Joueur à jouer ou si la Partie ou le Match ne peut être terminé.

8.3.3. Retard

Toute interruption ou retard excessif de la Partie ou du Match peut résulter en une annulation de la Partie ou du Match à la discrétion des Organisateurs du Tournoi.

8.4. Entraînement

Les Joueurs peuvent désigner un (1) individu qui sera leur entraîneur au cours de chaque Tournoi. Les Joueurs peuvent consulter leur entraîneur durant une (1) minute entre chaque Partie d'un Match. Donner ou recevoir des conseils excessifs à ou de la part de toute personne au cours d'une Partie ou d'un Match n'est pas autorisé et peut donner lieu à des sanctions pour chaque partie.

8.5. Triche

Toute triche, telle que déterminée par les Organisateurs du Tournoi à leur entière discrétion, résultera en une annulation immédiate et à des sanctions supplémentaires en fonction de la gravité de l'infraction.

8.6. Restrictions de nom, logo et marque

Les Organisateurs du Tournoi se réservent le droit de rejeter, à leur entière discrétion, tout nom, logo, avatar ou marque constituant une violation du Code de Conduite, notamment, sans que cette liste ne soit limitative, tout nom, logo, avatar ou marque :

- constituant une violation des droits de toute tierce partie, sans le consentement écrit préalable de ladite partie
- ressemblant ou étant identique à toute marque ou marque déposée
- ressemblant ou étant identique à toute autre identité ou personne
- ressemblant ou étant identique au nom ou à l'image des Entités de la Ligue ou d'autres Joueurs.

8.7. Code vestimentaire

Tous les Joueurs doivent porter une tenue appropriée lors des Tournois. Les maillots et autres vêtements portés lors du Tournoi sont soumis aux restrictions énoncées dans la section 8.6 ci-dessus.

8.8. Sponsors, autre contenu

Les Joueurs ont la possibilité d'avoir recours à des sponsors. Toutefois, les sponsors ou les contenus relevant des catégories suivantes ne peuvent être affichés au cours du Tournoi officiel :

- Marques relevant de catégories ayant reçu des droits de parrainage exclusifs au titre de la Ligue ou du Tournoi par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi
- Programmes religieux, questions politiques
- Nombre 900
- Contenu pornographique
- Médicaments générant une accoutumance, matériaux associés à des médicaments
- Remèdes à base de plantes ou « cures miracles »
- Produits à base de tabac
- Produits et services à destination des adultes (y compris programmes télévisuels érotiques ou médicaments améliorant les performances sexuelles)

- Produits ou services salaces ou autres contenus pouvant être généralement considérés comme obscènes ou indécents
- Contenu qu'une personne raisonnable considérerait comme choquant, indécent, vulgaire ou offensant
- Contenu encourageant la discrimination, haine, violence, utilisation de substances illégales, activités illégales, fraude postale, système pyramidal ou opportunités et conseils en investissement non autorisés par la législation applicable
- Contenu illégal, pornographique, calomnieux, diffamatoire ou constituant une violation de droits à la vie privée ou droits à l'image de tiers
- Contenu constituant une incitation à la haine
- Contenu discriminant, se moquant, militant contre, harcelant ou attaquant un individu ou un groupe sur la base de son âge, sa couleur de peau, son origine ethnique, sa race, sa religion, son sexe, son orientation sexuelle, son identité sexuelle ou son handicap
- Toute autre activité contraire aux législations ou réglementations applicables (notamment toute loterie, jeu illégal ou autre activité de pari illégale)

8.9. Sanctions

Les joueurs contrevenant aux règles imposées par le présent document pourront faire l'objet de sanctions, notamment (sans que cette liste ne soit limitative) :

- Redémarrage du Match
- Perte de la Partie
- Annulation du Match
- Retrait de la Ligue
- Suspensions temporaires du Joueur
- Suspensions permanentes du Joueur

Toute sanction imposée à un Joueur peut être communiquée au public par Twitch et les Organisateurs du Tournoi à leur entière discrétion.

8.10. Participation aux Finales Mondiales du TEKKEN World Tour

Les Joueurs éligibles recevront une invitation à participer aux Finales Mondiales du TEKKEN World Tour de la part de Twitch. Un Joueur Mineur doit voyager avec son parent ou tuteur légal, avec l'autorisation dudit parent ou tuteur légal, octroyée en une forme et substance acceptable pour Twitch à son entière discrétion.

8.10.1. Modalités de voyage

Le déplacement du Joueur sera assuré par avion, en classe économique, le cas échéant, ou par transport terrestre vers et depuis les locaux du Tournoi, si nécessaire. Les individus associés au Joueur, qu'il s'agisse d'un entraîneur, manager ou parent/tuteur, sont responsables de leurs frais de transport.

Les joueurs doivent être en possession de tout document nécessaire pour voyager, notamment passeports et visas valides, le cas échéant. Les frais de voyage n'incluent pas les taxes gouvernementales, surtaxes de voyageur ou taxe de sécurité du 11 septembre. Les billets d'avion sont non remboursables/non modifiables et ne peuvent pas faire l'objet d'un surclassement et/ou de miles pour voyageur fréquent. Tous les billets d'avion peuvent faire l'objet de modifications de l'itinéraire de vol, de grèves ou de modifications horaires. Twitch se réserve le droit d'organiser l'itinéraire et de choisir les hébergements hôteliers à son entière discrétion. Si l'aéroport le plus proche du domicile du Joueur se trouve à proximité de la ville dans laquelle la Partie ou le Match a lieu, de telle manière que Twitch détermine, à son entière discrétion, qu'un déplacement par avion n'est pas nécessaire, l'invitation n'inclura pas de billet d'avion depuis la résidence du Joueur jusqu'à la ville dans laquelle la Partie ou le Match est organisé, et aucun autre moyen de transport ou remboursement ne sera proposé en lieu et place. Aucune modification n'est autorisée après l'émission du billet. Le transport aérien proposé dans le cadre de toute récompense commence et s'achève au point de départ (sauf disposition contraire dans les présentes).

8.10.2. Modalités d'hébergement

Twitch proposera une (1) chambre d'hôtel pour deux (2) Joueurs, avec deux (2) lits dans chaque chambre, pour toute la durée du Tournoi (les associations étant déterminées à la discrétion de Twitch). Le ou les Joueurs doivent respecter les exigences d'enregistrement de l'hôtel, notamment, sans que cette liste ne soit limitative, la présentation d'une carte de crédit, et sont responsables de tous frais encourus au titre de la chambre d'hôtel, notamment le service en chambre ou tout dégât.

8.10.3. Ponctualité

Dès leur arrivée, les Joueurs recevront un programme et un « calendrier prévisionnel » pour la durée de l'évènement. Les Joueurs doivent se rendre à l'emplacement désigné aux horaires prévus et doivent être présents dans les locaux du Tournoi durant toute la durée du Tournoi.

9. RECOMPENSES

Des récompenses sont remises pour les Tournois de catégorie Maître, Régional, Évolution, et les Finales Mondiales du TEKKEN World Tour. Les récompenses seront octroyées et versées au Joueur conformément aux tableaux ci-dessous. Les paiements seront effectués en dollars américains, sous réserve des « Restrictions générales relatives aux récompenses » décrites à la section 10 ci-dessous.

9.1. Tournois de catégorie Maître

Twitch accordera dix mille dollars américains (10 000 USD) pour chaque Tournoi de catégorie Maître (à l'exception des Tokyo TEKKEN Masters), selon le tableau suivant :

Classement	Récompense monétaire (USD)
1 ^{er}	4 000 USD
2 ^{ème}	2 000 USD
3 ^{ème}	1 500 USD
4 ^{ème}	1 000 USD
5 ^{ème} (deux Joueurs)	500 USD
7 ^{ème} (deux Joueurs)	250 USD

9.1. Régional

Twitch accordera quinze mille dollars américains (15 000 USD) pour chaque Tournoi de catégorie Régional, selon le tableau suivant :

Classement	Récompense monétaire (USD)
1 ^{er}	6 000 USD
2 ^{ème}	3 000 USD
3 ^{ème}	2 250 USD
4 ^{ème}	1 500 USD
5 ^{ème} (deux Joueurs)	750 USD
7 ^{ème} (deux Joueurs)	375 USD

9.2. Évolution

Twitch accordera quinze mille dollars américains (15 000 USD) pour chaque Tournoi de catégorie Évolution, selon le tableau suivant :

Classement	Récompense monétaire (USD)
1 ^{er}	6 000 USD
2 ^{ème}	3 000 USD
3 ^{ème}	2 250 USD
4 ^{ème}	1 500 USD
5 ^{ème} (deux Joueurs)	750 USD
7 ^{ème} (deux Joueurs)	375 USD

9.3. Finales Mondiales du TEKKEN World Tour

Les récompenses des Finales Mondiales du TEKKEN World Tour seront annoncés à une date ultérieure.

10. RESTRICTIONS GENERALES RELATIVES AUX RECOMPENSES

Chaque Joueur ayant été déclaré vainqueur d'une récompense au titre d'un Tournoi ne sera pas le vainqueur officiel (chacun étant un « **Vainqueur** ») sauf si, et jusqu'à ce qu'il signe (ou, si le vainqueur potentiel est un Mineur, que son parent ou tuteur légal signe) un certificat d'éligibilité, une décharge de responsabilité et, si la législation applicable l'impose, une autorisation de droit à l'image, ainsi que toute information de paiement et formulaire fiscal nécessaire (les « **Formulaires du Vainqueur** ») afin de recevoir le paiement correspondant. Dans l'hypothèse où un Joueur (ou le parent ou tuteur légal pour un Joueur Mineur) s'abstient ou refuse de signer et communiquer les Formulaires du Vainqueur dans un délai de dix (10) jours (ou d'un délai plus court en fonction des exigences applicables) à compter de leur réception, le Joueur peut être disqualifié. Dans l'hypothèse où un Joueur est disqualifié, Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, selon le cas, se réservent le droit, sans avoir l'obligation, d'octroyer la récompense concernée au Joueur ayant perdu juste avant le Joueur disqualifié. Dans un délai de soixante (60) jours à compter de la réception d'un exemplaire signé des Formulaires du Vainqueur, Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, selon le cas, remettront au Vainqueur la ou les récompenses concernées. Toute absence à la remise d'une récompense pourra donner lieu à un forfait, et la récompense concernée sera remise à un autre Vainqueur. Les récompenses ne peuvent être transférées ou cédées avant qu'un Vainqueur n'ait respecté toutes ses obligations en vertu des présentes Règles Officielles. Aucune substitution ne sera proposée au titre des récompenses, sauf par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi qui, à leur entière discrétion, se réservent le droit de remplacer tout ou partie d'une récompense par une autre récompense de valeur comparable ou supérieure si la récompense souhaitée n'est pas disponible pour une quelconque raison déterminée par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, selon le cas, à leur entière discrétion. En participant à un Tournoi, le Vainqueur reconnaît que les Entités de la Ligue n'ont pas obtenu, n'obtiendront pas et ne fourniront pas de garantie de quelque nature que ce soit en ce qui concerne les récompenses. Le Vainqueur devra s'appliquer de toutes les taxes (notamment, sans que cette liste ne soit limitative, impôts fédéraux, nationaux, locaux et/ou sur le revenu) applicables sur toute récompense remportée et sur la valeur de tout objet ou valeur transféré au Joueur par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, selon le cas, et devra fournir son numéro de sécurité sociale, un formulaire IRS W-8BEN, un formulaire IRS W9 ou toute information équivalente à des fins fiscales (et qui devra être déterminée à l'entière discrétion de Twitch ou des Organisateurs du Tournoi, selon le cas, avant la participation à un round donné ou avant la réception de toute récompense par le Joueur). Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, selon le cas, rempliront un formulaire IRS 1099 ou tout document équivalent à des fins de retenue à la source au titre de la valeur de toute récompense ou autre objet ou valeur transféré au Joueur par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, selon le cas, conformément aux exigences de l'IRS, et Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, selon le cas, pourra partager ces documents avec toute agence gouvernementale nationale ou locale dans l'hypothèse où la législation applicable l'impose. Dans l'hypothèse où le Vainqueur s'abstient ou refuse de respecter les exigences fiscales et de retenue à la source applicables (notamment en ce qui concerne son numéro de sécurité sociale, formulaire IRS W-8BEN,

formulaire IRS W-9 ou information équivalente), telles que déterminées par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi à leur entière discrétion, le Vainqueur renoncera à la récompense concernée et un Vainqueur alternatif sera sélectionné conformément aux présentes Règles Officielles. Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, selon le cas, attribueront les récompenses sous réserve de toute retenue à la source applicable, et le montant de la récompense transférée, diminuée de la retenue à la source applicable, constituera l'intégralité du paiement de la récompense. Les Vainqueurs qui ne réclament pas leur récompense, ou ne fournissent pas les informations ou documents exigés dans un délai de six (6) mois à compter de la fin du Tournoi, ou avant toute date désignée par Twitch ou les Organisateurs du Tournoi, seront invalidés, et les Entités de la Ligue ne pourront être tenues responsables par le Joueur en ce qui concerne les récompenses concernées.

Toute récompense apparaissant dans toute publicité, promotion et/ou autre support de la Ligue ou du Tournoi n'est affichée qu'à des fins d'illustration. La récompense effective peut être différente. Dans l'hypothèse de toute disparité ou incohérence entre la description d'une récompense contenue dans tout support et la description d'une récompense contenue dans les présentes Règles Officielles, les présentes Règles Officielles prévaudront, régiront et contrôleront. Toutes autres informations et restrictions relatives à toute récompense et n'étant pas spécifiées dans les présentes Règles Officielles seront déterminées par les Organisateurs du Tournoi à leur entière discrétion.

11. ABSENCE DE GARANTIE

Twitch et les autres Entités de la Ligue n'offrent aucune garantie, et excluent par la présente toute garantie, explicite ou implicite, relative à toute récompense (notamment, sans que cette liste ne soit limitative, le Grand Prix) remise en relation avec la Ligue ou le Tournoi. SANS LIMITER LE CARACTÈRE GÉNÉRAL DE CE QUI PRÉCÈDE ET SANS ABROGER LES POLITIQUES DE TWITCH OU LES LICENCES D'UTILISATEUR FINAL RELATIVES AU JEU OU TOUTE AUTRE CONVENTION RELATIVE AU JEU, LES ENTITÉS DE LA LIGUE EXCLUENT PAR LA PRÉSENTE TOUTE GARANTIE ET CONDITION, EXPLICITE, IMPLICITE, STATUTAIRE OU AUTRE, EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL DU JEU, TOUT ÉQUIPEMENT ET LE FONCTIONNEMENT DE LA LIGUE OU DU TOURNOI, NOTAMMENT, SANS QUE CETTE LISTE NE SOIT LIMITATIVE, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALISATION, ADÉQUATION POUR UNE FIN DONNÉE, PROPRIÉTÉ, NON-VIOLATION ET LEURS ÉQUIVALENTS EN VERTU DES LOIS APPLICABLES DANS LA JURIDICTION CONCERNÉE.

12. IMPORTANT. À LIRE – EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Chaque Joueur confirme par la présente qu'il participe à toute activité de la Ligue ou de tout Tournoi de son propre gré et sans être sous la contrainte ou l'influence d'un quelconque tiers.

EN CONCLUANT ET/OU EN PARTICIPANT À LA LIGUE OU AU TOURNOI, CHAQUE JOUEUR, POUR SON PROPRE COMPTE ET CELUI DE SES HÉRITIERS, ACCORDE, DÉCHARGE ET PROTÈGE PAR LA PRÉSENTE TWITCH ET LES AUTRES ENTITÉS DE

LA LIGUE CONTRE TOUTE RÉCLAMATION, DEMANDE, CAUSE D'ACTION JURIDIQUE, DÉPENSE, PERTE, BLESSURE, RESPONSABILITÉ ET DOMMAGE, AVÉRÉ ET POTENTIEL, CONNU OU INCONNU, SUSPECTÉ OU NON SUSPECTÉ, DE TOUTE NATURE, NOTAMMENT, SANS QUE CETTE LISTE NE SOIT LIMITATIVE, TOUTE BLESSURE PHYSIQUE ET/OU MENTALE OU DÉCÈS OU PERTE MATÉRIELLE, RÉSULTANT EN TOUT OU PARTIE, DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT, DE LA PARTICIPATION À LA LIGUE OU AU TOURNOI, DE LA PRÉSENCE À TOUT ÉVÉNEMENT OU ACTIVITÉ ASSOCIÉE À LA LIGUE OU AU TOURNOI ET/OU À L'UTILISATION OU MAUVAISE UTILISATION DE TOUTE RÉCOMPENSE.

Twitch et les Organisateurs du Tournoi ne sont pas responsables de l'inexactitude ou l'imprécision de tout renseignement ou autre support associé ou utilisé dans le cadre du Site Internet de Twitch ou du Site Internet de la Ligue, et Twitch et les Organisateurs du Tournoi n'assument aucune responsabilité quant à toute erreur, omission, interruption, suppression, défaut, retard dans le fonctionnement ou la transmission, panne de communication, vol, destruction ou accès non autorisé au Site Internet de Twitch ou au Site Internet de la Ligue ou au terrain de Jeu. Bien que Twitch et les Organisateurs du Tournoi tentent de garantir l'intégrité de la Ligue et du Tournoi, Twitch et les Organisateurs du Tournoi ne sont pas responsables des actions des Joueurs dans le cadre de la Ligue ou du Tournoi, notamment toute tentative par un Joueur de contourner les Règles Officielles ou d'interférer avec la gestion, sécurité, égalité, intégrité ou conduite de la Ligue ou du Tournoi. Sans limiter le caractère général de ce qui précède, chaque Joueur accepte que Twitch et les autres Entités de la Ligue ne puissent être tenus responsables pour, et soient déchargés de, toute réclamation, dépense, blessure, perte ou dommage de quelque nature, en ce qui concerne ce qui suit :

- toute inscription incomplète, perdue, tardive, mal adressée ou illisible ou toute défaillance dans la réception des inscriptions en raison de toute cause, notamment, sans que cette liste ne soit limitative, tout problème, défaillance ou panne, humain ou technique de toute nature, résultant du Joueur, de Twitch, des Organisateurs du Tournoi ou autre, pouvant empêcher ou limiter la capacité d'un Joueur à participer à la Ligue ou au Tournoi ou à envoyer ou recevoir des messages nécessitant une action ou une réponse dudit Joueur ;
- toute panne de tout système informatique, console de jeu, ligne téléphonique, équipement, logiciel ou programme, ou autre erreur, défaillance, piratage, accès non autorisé, transmission informatique retardée ou mauvaise connexion au réseau, pouvant résulter en une altération du Jeu ou affecter les résultats du Jeu ; et
- tout problème ou défaillance technique de tout réseau ou ligne, serveur ou fournisseur, équipement ou logiciel, notamment toute blessure ou dommage de l'Équipement du Joueur résultant de la participation au Tournoi.

13. INDEMNISATION

Chaque Joueur accepte par la présente d'indemniser et de protéger Twitch, chaque Organisateur du Tournoi et toutes les Entités de la Ligue contre toute réclamation, action ou procédure tierce de toute nature et contre tout dommage, responsabilité, coût et dépense, notamment tout frais et honoraires juridiques raisonnables (ensemble, les « **Réclamations Tierces** ») associés ou résultant de toute violation de tout engagement, garantie, déclaration, obligation ou convention du Joueur en vertu des présentes Règles Officielles.

À l'exception des cas dans lesquels le Joueur est obligé d'indemniser Twitch ou les autres Entités de la Ligue en vertu des présentes, Twitch indemniserait et protégerait chaque Joueur contre toutes Réclamations Tierces résultant de la production, distribution et exploitation de la Ligue.

Le Joueur ou l'Entité de la Ligue demandant une indemnisation (la « **Partie Indemnisée** ») devra immédiatement informer l'Entité de la Ligue ou le Joueur, selon le cas, responsable de l'indemnisation (la « **Partie Indemnissante** ») de l'existence de toutes Réclamations Tierces donnant lieu à une quelconque indemnisation en vertu des présentes Règles Officielles. Dans l'hypothèse de toutes Réclamations Tierces, la Partie Indemnissante aura une opportunité raisonnable de se défendre à ses propres frais et par l'intermédiaire de son propre conseil, sous réserve que la Partie Indemnissante ait, à tout moment, le droit de participer à ladite défense, à ses propres frais. Si, dans un délai raisonnable à compter de la réception de la notification de Réclamations Tierces, la Partie Indemnissante n'engage pas de défense, la Partie Indemnisée aura le droit, mais non l'obligation, de se défendre et d'engager ou de régler (en faisant preuve d'un jugement commercial raisonnable) ces Réclamations Tierces pour le compte, aux risques et aux frais de la Partie Indemnissante. La Partie Indemnisée devra mettre à disposition de la Partie Indemnissante, aux frais de la Partie Indemnissante, les informations et l'aide raisonnablement demandées par la Partie Indemnissante dans le cadre de la défense des Réclamations Tierces. La Partie Indemnissante tiendra la Partie Indemnisée informée du statut des Réclamations Tierces et ne règlera pas lesdites Réclamations Tierces sans le consentement écrit préalable de la Partie Indemnisée, sauf si ledit règlement inclut une décharge totale et complète de la Partie Indemnisée et de sa société mère, ses filiales et sociétés affiliées, ainsi que leurs agents, dirigeants et employés respectifs. Les obligations d'indemnisation prévues par les présentes continueront de s'appliquer à l'expiration ou en cas de résiliation anticipée de la Ligue ou du Tournoi.

14. CAS DE FORCE MAJEURE

Twitch se réserve le droit de modifier, suspendre, étendre ou résilier la Ligue, un Tournoi ou toute partie de celui-ci si elle détermine, à son entière discrétion, que la Ligue et/ou le Tournoi est défaillant ou corrompu d'un point de vue technique ou que toute fraude ou tout problème technique, panne, dysfonctionnement ou autre cause a détruit, corrompu ou entravé la gestion, sécurité, égalité, intégrité, jouabilité ou faisabilité de la Ligue, d'un Tournoi ou de toute partie de celui-ci. Dans l'hypothèse où Twitch ne peut garantir la continuité de la Ligue ou du Tournoi en raison d'événements hors de son contrôle, notamment, sans que cette liste ne soit limitative, tout incendie, inondation, épidémie, tremblement de terre, explosion, conflit

du travail ou grève, catastrophe naturelle ou ennemi public, panne de satellite ou d'équipement, émeute ou désordre civil, menace ou activité terroriste, guerre (déclarée ou non) ou toute loi, ordonnance ou réglementation fédérale ou locale, toute ordonnance de tout tribunal ou juridiction, ou toute autre cause étant raisonnablement hors du contrôle de Twitch ou des Organismes du Tournoi (chacun, un « **Cas de Force Majeure** »), Twitch pourra modifier, suspendre, étendre ou résilier la Ligue ou le Tournoi.

Twitch ou les Organismes du Tournoi, à leur entière discrétion, peuvent exiger que toute Partie ou Match soit rejoué, ou déclarer toute Partie ou Match ou toute autre phase de la Ligue ou du Tournoi comme nul, en raison de ce qui précède. Dans l'hypothèse où Twitch ou les Organismes du Tournoi déterminent, à leur entière discrétion, que tout Match ou Partie ou autre phase de la Ligue ou du Tournoi, a été trafiqué ou que la validité de tout Match, Partie ou autre phase de la Ligue ou du Tournoi a été compromis pour une quelconque raison, ils peuvent éliminer ledit Match, Partie ou autre phase de la Ligue ou du Tournoi, et peuvent organiser la Ligue ou le Tournoi sur la base des Matches, Parties et/ou autres phases de la Ligue ou du Tournoi restant.

15. TRANSFERT DES INFORMATIONS RELATIVES AU JOUEUR

En s'inscrivant et/ou en participant à la Ligue ou au Tournoi, chaque Joueur accepte et consent à la collecte, au transfert, au stockage et au traitement de ses informations aux États-Unis et/ou dans d'autres pays, hors du pays de résidence du Joueur. Ces autres pays peuvent ne pas avoir promulgué de législations et réglementations similaires à celles du pays de résidence du Joueur. Tout Joueur peut demander l'accès, la révision, la rectification ou la suppression de toute donnée personnelle détenue par Twitch en relation avec la Ligue ou tout Tournoi, en suivant les instructions prévues par les Politiques de la Ligue et publiées sur le Site Internet de Twitch.

16. LITIGES

Les présentes Règles Officielles sont régies par le droit régional et fédéral de l'État de Californie, États-Unis. Sauf disposition contraire dans les présentes, tout procès, action ou procédure juridique résultant ou associé aux présentes Règles Officielles, au fonctionnement de la Ligue ou du Tournoi, sera résolu par les tribunaux de la ville et du comté de San Francisco, État de Californie, États-Unis. Vous, en tant que Joueur, consentez par la présente à ce que tout litige soit porté à la compétence exclusive de ces tribunaux, acceptez d'être signifié par e-mail et renoncez par la présente à toute autre juridiction mise à votre disposition. **Tout litige ou réclamation associé de quelque manière aux présentes Règles Officielles, les termes de celles-ci, ou à la Ligue ou au Tournoi, sera résolu par arbitrage selon la procédure décrite au présent paragraphe, et non devant un tribunal,** dans la ville et le comté de San Francisco, Californie, mais (a) un Joueur peut introduire une réclamation devant un tribunal de première instance si sa réclamation est éligible ; et (b) chaque partie peut intenter une action devant tout tribunal de la juridiction susmentionnée et renoncer à ses droits dans toute autre juridiction en ce qui concerne la violation ou la mauvaise utilisation des droits de propriété intellectuelle. **Aucun juge ou jury n'est présent dans le cadre d'une**

procédure d'arbitrage, et la révision par un tribunal de la sentence arbitrale est limitée. Toutefois, un médiateur peut octroyer, sur une base individuelle, les mêmes dommages et réparations qu'un tribunal (notamment toutes réparations déclaratoires ou dommages statutaires), et doit suivre les mêmes conditions que celles appliquées par ledit tribunal. Si un Joueur souhaite avoir recours à une procédure d'arbitrage, ledit Joueur doit envoyer un courrier en ce sens, décrivant la réclamation, à l'agent de Twitch, à l'adresse suivante, Corporation Service Company, 2710 Gateway Oaks Drive, Suite 150N, Sacramento CA 95833. L'arbitrage sera mené par l'American Arbitration Association (l'« **AAA** ») en vertu de ses règles, notamment les Supplementary Procedures for Consumer-Related Disputes de l'AAA. Le paiement de tous frais d'enregistrement, gestion et arbitrage sera régi par les règles de l'AAA. Twitch remboursera ces frais pour les réclamations s'élevant à moins de 10 000 USD, sauf si le médiateur déclare que la réclamation est sans fondement. De même, Twitch ne demandera pas au Joueur de rembourser ses frais et honoraires juridiques, sauf si le médiateur déclare que la réclamation est sans fondement. Le Joueur peut choisir que l'arbitrage ait lieu par téléphone, sur la base des preuves, ou en personne, dans le comté dans lequel le Joueur est situé, ou dans la juridiction décrite ci-dessus. **Les Parties acceptent que toute procédure de résolution de litige sera menée sur une base individuelle et non sous la forme d'une action collective, consolidée et représentée. Si, pour quelque raison que ce soit, toute procédure est portée devant un tribunal et non devant un médiateur, les Parties renoncent à leur droit à un procès avec jury.**

17. LISTE DES VAINQUEURS/REGLES OFFICIELLES

Afin d'obtenir une liste des vainqueurs, consultez le Site Internet de la Ligue dans un délai de six (6) semaines à compter de la fin d'un Tournoi. Les présentes Règles Officielles seront publiées sur le Site Internet de la Ligue au cours de la Période de la Ligue.

18. INVALIDITE/TITRES

Les présentes Règles Officielles et les autres conventions mentionnées dans les présentes constituent l'intégralité de l'accord et de l'entente conclus entre chaque Joueur et les Entités de la Ligue en ce qui concerne la Ligue et remplacent et prévalent sur toute autre négociation, convention ou entente précédente pouvant avoir été conclue entre ledit Joueur et ladite Entité de la Ligue en relation avec le sujet des présentes. Les présentes Règles Officielles ne peuvent être modifiées ou amendées de quelque manière que ce soit, sauf en vertu du tout instrument écrit signé par Twitch. Toute renonciation à tout terme, condition, ou toute violation des présentes Règles Officielles ne saurait être réputée être une renonciation ou une violation de tout autre terme ou condition à l'avenir. L'invalidité ou l'inopposabilité de toute disposition des présentes Règles Officielles ne saurait affecter la validité ou l'opposabilité de toute autre disposition. Dans l'hypothèse où toute disposition est jugée invalide ou inopposable ou illégale, les présentes Règles Officielles resteront en vigueur et devront être interprétées conformément à leurs termes, comme si la disposition invalide ou illégale n'était pas contenue dans les présentes. Des titres et légendes sont utilisés dans les présentes Règles Officielles

à titre de commodité uniquement, et ne sauraient affecter de quelque manière que ce soit la signification ou l'intention des présentes Règles Officielles ou toute disposition de celles-ci.

19. JOURNAL DES MODIFICATIONS

Date	Version	Modifications apportées
25/05/17	1.0	Publication du document
27/06/2017	2.0	Élargissement des définitions en ligne des régions pour l'Europe de l'Est et l'Europe de l'Ouest ; précision : les Tokyo TEKKEN Masters ne donnent pas lieu à une récompense tarifaire
03/08/2017	2.1	Clarification : si un Joueur non éligible gagne des Points, ces Points ne seront pas attribués au Joueur ; actualisation des dates des évènements
10/08/2017	3.0	Révision des dates du TWT Online ; ajout de la Nouvelle-Zélande au TWT Online Australia
15/08/2017	3.5	Clarification des règles du jeu ; procédure de match nul ajoutée

© 2017 Twitch Interactive, Inc. Tous droits réservés.