

# Règlement Officiel du Splatoon 2 World Championship 2019

## Informations générales :

- Lieu : « The Theatre » à l’Ace Hotel de Los Angeles, Californie
- Date : le 8 juin 2019
- Horaires : le premier match commencera le 8 juin 2019 à environ 11h30 (heure de Los Angeles). Si l’horaire du début du match est modifié, les joueurs en seront notifiés par l’Organisateur avant le premier match.
- Jeu : Splatoon 2
- Plateforme : Nintendo Switch
- Organisateur : Nintendo of America Inc., 4600 150th Ave NE, Redmond, Washington 98052
- Tableau/Phases : The Splatoon 2 World Championship 2019 (le « Championnat ») comportera trois phases : Phase I : mini tableau ; Phase II : demi-finale (#1contre #4, #2 contre #3) ; et Phase III : finale.
- Représentants régionaux :
  - Japon : GGBOYZ
  - Amérique du Nord : FTWin
  - Europe : Alliance Rogue
  - Australie/Nouvelle-Zélande : Lime Soda

## Prix :

- Les membres de l’équipe gagnante recevront chacun une médaille du Splatoon 2 World Championship 2019 (d’une valeur de \$225, soit environ 200 €, ce qui représente au total \$1125 pour tous les prix, soit environ 1000 €).
- Le trophée Splatoon Sterling Squid sera présenté à l’équipe gagnante. Le trophée du Championnat sera conservé au quartier général de Nintendo situé dans la région de l’équipe gagnante (respectivement Nintendo Co., Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH ou Nintendo Australia Pty Limited).

## Règles générales :

- Il y a au total 16 joueurs principaux (4 par équipe) et quatre (4) joueurs remplaçants (1 par équipe) qui participeront au Championnat.
- Chaque manche aura un nombre défini de gagnants qui seront déterminés à la fin de la manche elle-même conformément aux règles ci-dessous. Aucun jeu supplémentaire ne sera joué pour départager clairement les gagnants, sauf si cela est précisé dans ce document.
- En cas de match nul, l’équipe gagnante sera déterminée selon les règles ci-dessous.
- Lors de chaque manche, la détermination des joueurs gagnants s'effectue en fonction des résultats de leur équipe et des règles relatives aux égalités.

- L'Organisateur se réserve le droit de désigner des joueurs remplaçants pour remplir les équipes si des participants ne sont pas présents au moins 15 minutes avant le début du Championnat (ou ne sont pas en mesure de participer).
- Toutes les équipes utiliseront des consoles Nintendo Switch fournies par l'Organisateur.

### **Joueurs de substitution :**

- Chaque équipe est composée de cinq (5) joueurs (quatre joueurs principaux et un joueur remplaçant). Seuls les cinq (5) joueurs présélectionnés qui ont été approuvés par l'Organisateur sont autorisés à jouer pour chaque équipe ; aucune autre personne n'est habilitée à jouer pour chaque équipe.
- Les quatre (4) joueurs principaux de chaque équipe doivent être désignés et approuvés par l'Organisateur avant le samedi 8 juin à 9h00 (heure de Los Angeles). Si les quatre joueurs n'ont pas été désignés et approuvés par l'Organisateur avant cette date, l'Organisateur se réserve le droit de sélectionner les quatre (4) joueurs principaux.
- Les équipes sont autorisées à opérer deux (2) remplacements au maximum lors de l'ensemble du Championnat. Ces remplacements doivent être déterminés avant le début d'un jeu. Les joueurs doivent en avvertir à l'avance le Maître du Championnat pour que l'équipe adverse en soit également informée.
- Si deux joueurs ou plus ne sont pas en mesure de participer, les membres restants devront déterminer s'ils souhaitent continuer la compétition.

### **Comptabilisation du score : Arbitres et Maître du Championnat**

- Avant le début du Championnat, l'Organisateur désigne le maître du championnat (« Maître du Championnat ») et les arbitres du championnat (« Arbitres du Championnat »).
- La personne désignée Maître du Championnat est la seule personne habilitée à annoncer les résultats officiels.
- Le Maître du Championnat peut demander un temps supplémentaire pour prendre une décision à tout moment lors du Championnat.
- Les Arbitres du Championnat aident le Maître du Championnat à déterminer les résultats de chaque match/phase.
- En dépit des informations annoncées par les présentateurs de la diffusion en direct, le public, ou les joueurs eux-mêmes, le Maître du Championnat sera la seule source officielle habilitée à donner les résultats des matchs. Tous les litiges seront réglés par cette personne. Le Maître du Championnat peut également consulter les directeurs et les producteurs du Championnat pour prendre une décision officielle.

### **Phase I : mini tableau**

- **Format** : Quatre matchs, les équipes joueront deux matchs dans un mini-tableau.
- **Nombre total de joueurs dans cette manche** : 16 joueurs (4 équipes), 4 joueurs contre 4 joueurs dans chaque match.
- **Mode** : Guerre de territoire

- **Stages** : Les deux premiers stages sont présélectionnés par les équipes avant l'événement.
  - Quatre stages seront disponibles. L'équipe qui choisira le stage pour chaque match sera décidée à pile ou face. Lorsqu'un stage a été sélectionné, il ne peut plus l'être dans le reste de la Phase I.
- **Équipes** : Quatre équipes invitées par le quartier général de Nintendo de chaque région (Japon, Amérique du Nord, Europe, Australie/Nouvelle-Zélande)
- **Structure des affrontements** :
  - Japon contre Australie/Nouvelle-Zélande
  - Europe contre Amérique du Nord
  - Les perdants du 1<sup>er</sup> match contre les perdants du 2<sup>e</sup> match
  - Les gagnants du 1<sup>er</sup> match contre les gagnants du 2<sup>e</sup> match

**Résultats** : Après le jeu, les équipes seront classées en fonction de leurs victoires et défaites. En cas d'égalité, le rang le plus élevé sera attribué à l'équipe ayant remporté son premier match.

## Phase II : demi-finale (#1 contre #4, #2 contre #3)

- **Format** : Élimination simple, un match = jusqu'à cinq jeux
- **Nombre total de joueurs dans cette manche** : 16 joueurs (4 équipes), 4 joueurs contre 4 joueurs dans chaque match.
- **Structure des affrontements** :
  - 1<sup>ers</sup> de la phase I contre 4<sup>e</sup> de la phase I
  - 2<sup>e</sup> de la phase I contre 3<sup>e</sup> de la phase I
- **Ordre des modes de jeu** : Les équipes prendront connaissance des modes de jeu avant le début du Championnat.
- **Règles** :
  - Les équipes joueront jusqu'à cinq jeux pour déterminer le gagnant de cette Phase.
  - Les équipes qui remportent trois des cinq jeux seront déclarées gagnantes de la Phase II et se qualifieront pour participer à la Phase III : finale.
  - Pour faciliter le déroulement du Championnat, les stages seront prédéterminés par l'Organisateur avant le début du Championnat.
  - En cas de match nul, l'équipe gagnante sera déterminée par une décision du jeu. Si une décision du jeu n'est pas concluante, le jeu se poursuivra jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

## Phase III : finale

- **Format** : Élimination simple, un match = jusqu'à sept jeux
- **Nombre total de joueurs dans cette manche** : 8 joueurs (2 équipes), 4 joueurs contre 4 joueurs dans chaque match
- **Ordre des modes de jeu** : Les équipes prendront connaissance des modes de jeu avant le début du Championnat.

- **Règles :**
  - Les équipes joueront jusqu'à sept jeux pour déterminer l'équipe championne.
  - L'équipe qui remporte quatre des sept jeux sera championne du Championnat.
  - Pour faciliter le déroulement du Championnat, les stages seront prédéterminés par l'Organisateur avant le début du Championnat.
  - En cas de match nul, le gagnant sera déterminé par une décision du jeu. Si une décision du jeu n'est pas concluante, le jeu se poursuivra jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

## **ÉLIGIBILITÉ**

**Pour participer au Championnat, vous devez avoir été invité par l'Organisateur et signé un accord de participation obligatoire. IL N'Y A AUCUNE OBLIGATION D'ACHAT POUR PARTICIPER OU POUR GAGNER ; EFFECTUER DES ACHATS N'AUGMENTERA PAS VOS CHANCES DE GAGNER.** En participant au Championnat, tous les joueurs acceptent que leur performance soit diffusée en direct ou en différé, et octroient les droits et les licences énoncés dans l'accord de participation. Tous les joueurs doivent se conformer à ce Règlement Officiel et à toutes autres règles et restrictions du Championnat déterminées par l'Organisateur. En permettant à un mineur de participer au Championnat, le parent ou tuteur légal de ce mineur déclare et garantit avoir lu, compris et accepté les termes et conditions du Règlement Officiel en son nom de parent ou de tuteur légal et au nom du mineur représenté. Si un joueur ne respecte pas ces termes, conditions et règles, l'Organisateur se réserve le droit de disqualifier ce joueur du Championnat. En participant au Championnat, le joueur accepte en intégralité le Règlement Officiel et les décisions de l'Organisateur. Ne s'applique pas là où la loi l'interdit. Les lois et réglementations fédérales, d'état, provinciales/territoriales et locales s'appliquent.

## **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES CONCERNANT LES PRIX**

Ce Championnat récompense les compétences des joueurs. Les chances de gagner un prix dépendent de la performance des équipes dans le Championnat (une équipe vaincra les trois autres équipes). Tous les prix seront remis. Aucun prix supplémentaire, somme d'argent ou prix de substitution ne seront accordés. Cependant, si un prix devait être indisponible, l'Organisateur se réserve le droit de le remplacer par un prix comparable de valeur équivalente ou supérieure. La distribution de tous les prix sera effectuée par l'Organisateur. Les prix ne sont pas transférables. Tous les prix seront remis « en l'état » et « sans aucune sorte de garantie » expresse ou tacite, (y compris et sans s'y limiter, toute garantie tacite d'adéquation à un usage particulier). Chaque gagnant est tenu de s'acquitter de toutes les taxes fédérales, d'état et/ou locales qui s'appliquent aux prix. Les prix seront remis dès que possible par l'Organisateur après vérification/confirmation des gagnants.

## **TERMES ET CONDITIONS GÉNÉRAUX**

Le Championnat et ce Règlement Officiel sont régis par et interprétés conformément aux lois de l'état de Washington. L'Organisateur peut mettre ce Règlement Officiel à disposition en plusieurs langues. En cas de disparité entre les différentes traductions de ce Règlement Officiel, la version anglaise fait foi. Toute disposition de ce Règlement Officiel jugée comme non exécutoire sera appliquée dans la mesure du possible, et le reste de ce Règlement Officiel demeurera effectif. Les joueurs sont tenus de respecter ce Règlement Officiel et les décisions du Maître du Championnat et de l'Organisateur, qui sont finales et décisives à tous les égards. L'Organisateur se réserve le droit de modifier ce Règlement Officiel à tout instant, à sa seule discrétion, et de suspendre, modifier ou annuler le Championnat ou la participation de n'importe quel joueur, notamment, mais sans s'y limiter, pour les raisons suivantes : virus, problème technique, intervention humaine non autorisée ou autre cause échappant au contrôle de l'Organisateur qui affecterait le déroulement, la sécurité ou la bonne exécution du Championnat, ou si l'Organisateur (conformément au jugement du Maître du Championnat) se retrouvait dans l'incapacité de poursuivre le Championnat comme prévu.

Tous les joueurs participant au Championnat (ainsi que le parent ou tuteur légal du joueur si celui-ci est mineur) déclarent et certifient à l'Organisateur que leur participation au Championnat ne portera pas atteinte à l'image de l'Organisateur, de ses marques, de ses produits ou de ses services. Tous les joueurs acceptent de se comporter de manière appropriée, de faire preuve de fair-play et de témoigner du respect envers les autres participants et les spectateurs. Une conduite antisportive (comme par exemple, tenir des propos orduriers, utiliser un langage inapproprié ou adopter un comportement perturbateur) peut entraîner une disqualification immédiate du Championnat, à la discrétion du Maître du Championnat.

Les joueurs qui enfreignent ce Règlement Officiel, faussent le déroulement du Championnat ou se livrent à une conduite préjudiciable ou injuste envers l'Organisateur, le Championnat ou un autre joueur (dans tous les cas, l'autorité du Maître du Championnat fait foi) sont susceptibles d'être disqualifiés du Championnat. L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier des joueurs dont la participation est remise en question, qui ne respectent pas ce Règlement Officiel, qui ne sont pas en mesure de participer au Championnat, ou pour toute autre raison que le Maître du Championnat estime fondée. Tous les joueurs (ainsi que le parent ou tuteur légal du joueur si celui-ci est mineur) sont tenus de signer et de renvoyer tous les documents et formulaires (« Formulaires de participation ») demandés par l'Organisateur.

Nintendo est l'unique Organisateur de ce Championnat. Si vous avez des questions concernant ce Règlement Officiel ou le Championnat, veuillez les envoyer à : Nintendo of America Inc., 4600 150th Ave NE, Redmond, WA 98052. Le Championnat et tous les éléments utilisés sont soumis au copyright © 2019 par Nintendo of America Inc. et ses licenciés. Tous droits réservés.