

Règlement général de MDJS E-sport

Chapitre 1. Informations générales

ARTICLE 1. Les tournois de MDJS E-sport

MDJS E-sport est une compétition de jeu vidéo se jouant sur la console Playstation 4 et sur smartphone sur le jeux FIFA 2019 TM, organisé WGF MAROC susmentionnée en partenariat avec MDJS et AVANT SCENE CONSEIL.

La compétition comprend 4 tournois online qualificatifs de 128 joueurs chacune, le top 16 de chaque tournoi qualificatif sera qualifié pour la grande finale au Megarama les 30 et 31 Mars 2019.

****Dates et format des tournois : ****

- Samedi 16 Mars 2019 de 14h à 21h tournoi à élimination directe
- Dimanche 17 Mars 2019 de 14h à 21h tournoi à élimination directe
- Samedi 23 Mars 2019 de 14h à 21h tournoi à élimination directe
- Dimanche 24 Mars 2019 de 14h à 21h tournoi à élimination directe
- Grande Finale 30 et 31 Mars 2019 de 10h à 20H

ARTICLE 2. REGLEMENT ET MODIFICATION

Le règlement de cette compétition a été écrit par les administrateurs de WGF MAROC et MDJS. Ils se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis, sous réserve d'en informer la MDJS et de recevoir sa validation. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.

ARTICLE 2.1 CONDITIONS DE PARTICIPATION

Les conditions de participation sont les suivantes : • Être majeur (+ de 18 ans effectifs au moment du tournoi) et être muni de sa carte nationale valide afin de procéder à la vérification • Résider sur le territoire marocain • Bénéficier d'un passeport valide / En l'absence d'un des deux critères, le joueur ne pourra participer au tournoi.

ARTICLE 3. APPLICATION ET MODIFICATION

En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur et que toute décision prise par l'organisateur prévaut sur ce règlement.

ARTICLE 4. GAIN

Le gain mis en jeu dans le cadre du présent jeu est remporté par le joueur ayant remporté le tournoi conformément aux modalités reprises au sein des présentes. Le gain mis en jeu dans le cadre des qualifications ; • À gagner à l'issue de ces tournois des bons d'achats d'une valeur de 500 MAD pour le 1^{er}.Ainsi que la qualification des 16 premiers à la finale du 30 et 31 Mars 2019. A gagner pour la finale un cashprize global de 8000 MAD pour les 3 premiers respectivement 4000 MAD, 2500 MAD et 1500 MAD.

Les organisateurs se réservent le droit de remplacer le gain, en tout ou partie, par un autre gain de valeur équivalente, en cas d'impossibilité temporaire ou définitive pour de donner aux gagnants le gain proposé au titre du présent jeu, notamment en cas de rupture momentanée ou définitive de stock.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité concernant les faits préjudiciables, les dommages directs ou indirects, immédiats ou futurs, quelles que soient leur nature et les circonstances au cours desquelles ils se sont produits, survenus pendant la jouissance du gain attribué dans le cadre des présentes et/ou du fait de son utilisation.

Il est établi que les organisateurs ne délivrent aucune garantie de quelle que nature que ce soit s'agissant du gain attribué. Il est d'autre part établi que MDJS n'est aucunement responsable de l'utilisation dudit gain, de tout fait, de quelle que nature qu'il soit, directement ou indirectement lié à ladite utilisation. Si un gagnant refuse ou se désiste du gain qui lui revient de droit, celui-ci devra confirmer son désintérêt pour ledit gain par écrit. Une fois les gains acquis par les gagnants, ils ne pourront être ni échangés, ni repris, ni convertis en espèces.

ARTICLE 5 : DONNEES PERSONNELLES

Le participant reconnaît et accepte que les données collectées, dans le cadre du jeu, objet des présentes, feront l'objet d'un traitement sous forme de fichiers papiers ou informatiques. Elles sont utilisées par les organisateurs, ses sociétés –mères ou filiale, ou ses prestataires, qu'ils soient situés en Maroc ou à l'étranger, pour la gestion des comptes des participants. Les organisateurs peuvent utiliser les données personnelles du Participant pour toute opération de marketing direct concernant les produits et services des organisateurs via courrier électronique et SMS. Sous réserve, du consentement exprès du participant, lequel doit être indiqué au sein du document d'acceptation du gain, les organisateurs (i) peuvent utiliser les données personnelles des gagnants pour toute opération de marketing direct via téléphone, courrier postal etc., réalisée par les organisateurs. Les organisateurs pourront communiquer les dites informations à des tiers aux fins de traitement, notamment à des cabinets d'étude de marché et instituts de sondage et ce, exclusivement à des fins d'étude et d'analyse.

Conformément à la loi Marocaine relative à « la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel », le gagnant dispose à tout moment d'un droit individuel d'accès ainsi que d'un droit d'information complémentaire, de rectification des données le concernant et, le cas échéant, d'opposition au traitement de ses données ou à leur transmission par les organisateurs à des tiers. Il peut exercer ses droits en envoyant un courrier, mentionnant ses : nom, prénom et numéro d'appel et en y joignant une copie de sa pièce d'identité, à l'adresse de WGF Maroc : 52 Boulevard Abdelmoumen, Num 17, Casablanca, Maroc, 20000.

ARTICLE 6 : NOTIFICATION DE GAIN

Le gagnant est notifié de son gain par les organisateurs à l'issue de la finale du tournoi au Maroc.

ARTICLE 7: UTILISATION DU NOM ET DE L'IMAGE DES GAGNANTS

En cochant la case prévue à cet effet au sein du document de réception de gain, le gagnant s'engage à autoriser les organisateurs, à utiliser et communiquer son nom et prénom, sa voix, ses coordonnées, sa photographie, et son image à des fins promotionnelles ou pour toute campagne de communication autour du présent jeu et ce, pendant une durée de 2 années (média, hors média et messages vocaux). En toute hypothèse, les organisateurs se réservent le droit de communiquer au public l'identité du gagnant par tous moyens ou supports médiatiques.

ARTICLE 8: LEGISLATION APPLICABLE

Le présent règlement est soumis à la loi Marocaine. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation de ce règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal compétent du Maroc.

ARTICLE 9. CHARTE DU SPORT ÉLECTRONIQUE

Les joueurs acceptent de se conformer avec la Charte du Sport Electronique et de respecter les points suivants : Toute forme de discrimination est prohibée. • Les participants acceptent de se conformer au règlement en vigueur. • Les participants acceptent les décisions des représentants officiels du tournoi. • Les participants acceptent de ne pas utiliser des procédés interdits ou illicites. • Les participants acceptent de respecter l'esprit de fair-play et de non-violence. • Les participants acceptent de respecter leurs engagements.

ARTICLE 10 RESPONSABILITÉS.

Les participants acceptent de ne pas tenter de duper, léser, mentir ou soudoyer les représentants officiels du tournoi. Les participants acceptent de ne pas interférer ou communiquer avec d'autres participants qui seraient en cours de match.

CHAPITRE 2 - DÉROULEMENT DU TOURNOI TOURNOI

DEROULEMENT DU TOURNOI OFFLINE

ARTICLE 12. GESTION DU TOURNOI

Afin de valider leur participation, les joueurs devront s'inscrire sur la page de l'évènement MDJS e-sport créé à cet effet sur la plateforme de MDJS e-sport : www.mdjs-esport.ma ainsi que celle de WGF : <https://www.wgf.gg/> Les joueurs retrouveront sur cette page les différents tournois qualificatifs à la finale MDJS e-sport. Chaque joueur ne s'étant pas inscrit sur la plateforme MDJS e-sport et WGF et n'ayant pas validé son inscription au tournoi ne pourra ainsi pas participer au tournoi susvisé.

ARTICLE 12.1 HORAIRE EN LIGNE

L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour jouer leur match officiel. Une demi-heure avant le début du tournoi les joueurs doivent être connectés sur le site

ARTICLE 13. DEMANDE D'INVESTIGATION

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match il ne doit pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur peut demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

ARTICLE 14 – OFFICIELS DU TOURNOI

Les officiels du tournoi sont les arbitres, le directeur du tournoi ou tout organisateur désigné de WGF Maroc

ARTICLE 15. ARBITRE

Chaque match est supervisé par un arbitre. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peut si nécessaire, donner des avertissements aux joueurs.

ARTICLE 16. RESPONSABLE DES OPERATIONS

Le tournoi est contrôlé par le responsable des opérations WGF Maroc.

Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le responsable de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires (Voir Articles 31 et 32)

ARTICLE 17 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS.

Un joueur peut recevoir un avertissement s'il commet l'une des infractions suivantes : • Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi • Arriver en retard à l'heure de convocation • Contester la décision d'un officiel de tournoi • Utiliser un langage ou des gestes insultants • Être coupable de comportements antisportifs (accords sur l'issue d'un match, ...)

ARTICLE 18. SANCTION

Un joueur peut recevoir une pénalité s'il commet l'une des infractions suivantes : • Recevoir plus d'un avertissement • Être coupable d'actes violents • Tricher ou utiliser un procédé inéquitable • Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi • Arriver en retard à l'heure de son match • Violer les règles de ce règlement • Un joueur recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match s'il ne joue pas. Après étude de l'infraction par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une pénalité peut également recevoir des sanctions supplémentaires telles que plusieurs défaites automatiques, la disqualification du joueur, l'expulsion du joueur et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

Un joueur disqualifié perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'il aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence.

CHAPITRE 3 – RESPONSABILITÉS

ARTICLE 19. CHARTE DU SPORT ÉLECTRONIQUE

Les joueurs acceptent de se conformer avec la Charte du Sport Electronique et de respecter les points suivants : Toute forme de discrimination est prohibée. • Les participants acceptent de se conformer au règlement en vigueur. • Les participants acceptent les décisions des représentants officiels du tournoi. • Les participants acceptent de ne pas utiliser des procédés interdits ou illicites. • Les participants acceptent de respecter l'esprit de fair-play et de non-violence. • Les participants acceptent de respecter leurs engagements.

ARTICLE 20 ETHIQUE DES PARTICIPANTS

Les participants acceptent de ne pas tenter de duper, léser, mentir ou soudoyer les représentants officiels du tournoi. Les participants acceptent de ne pas interférer ou communiquer avec d'autres participants qui seraient en cours de match

ARTICLE 21. GESTION DU TOURNOI

Afin de valider leur participation, les joueurs devront s'inscrire sur la page de l'évènement MDJS e-sport créé à cet effet sur la plateforme de MDJS e-sport : www.mdjs-esport.ma Les joueurs retrouveront sur cette page les différents tournois qualificatifs à la finale MDJS e-sport.

Chaque joueur ne s'étant pas inscrit sur la plateforme MDJS e-sport et n'ayant pas validé son inscription au tournoi ne pourra ainsi pas participer au tournoi susvisé.

ARTICLE 21.1 HORAIRE DE CONVOCATION

L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour jouer leur match officiel. Une demi-heure avant le début du tournoi les joueurs doivent être présents sur le lieu de l'évènement.

ARTICLE 21.2 LANCEMENT

Un match officiel ne peut être lancé et joué sans qu'un arbitre n'ait donné le signal de départ. Tout match lancé sans l'approbation d'un arbitre officiel est considéré comme un match non officiel. Un match implique que les joueurs doivent être prêts ils ont une minute après le signal de départ de l'arbitre pour lancer la rencontre.

ARTICLE 21.3 VALIDATION DU RÉSULTAT

À la fin d'un match, chaque joueur doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi.

ARTICLE 21.4 HORAIRES HORS LIGNE

Les joueurs sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible. Une session de matchs inclut l'installation du joueur (telle que l'installation des périphériques, leur configuration et l'échauffement) et un ou plusieurs matchs de compétition, tel qu'il est défini dans le planning du tournoi. Les joueurs doivent quitter l'aire de jeu une fois la session de matchs terminés et déconnecter leur manette si les joueurs ont connecté leur manette personnelle à l'une des consoles.

ARTICLE 22. MATERIEL A APPORTER

Les joueurs peuvent apporter leur propre matériel suivant : Manette de jeu (optionnel). Sont exclues les manettes disposant d'un mode turbo ou des fonctions de programmation de commandes ou turbo. Pour certains tournois mobiles les participants selon les cas peuvent ou doivent apporter leur terminal, ces informations seront communiquées par les organisateurs aux joueurs.

ARTICLE 23. INSTALLATION

Les joueurs sont responsables de la bonne installation de leurs matériels, leurs réglages et leur fonctionnement. Les officiels du tournoi peuvent aider le joueur s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne peuvent pas retarder le planning du tournoi pour ce type de raison. Les joueurs n'ont pas à modifier la configuration hardware de leur plate-forme de jeu ou téléviseur sauf s'ils en ont été autorisés par un officiel du tournoi.

ARTICLE 24. WARMUP OFFLINE

Les joueurs ont deux minutes, à partir de leur heure du planning, pour installer leur configuration, et être prêts à jouer le match indiqué.

ARTICLE 25 AVANT Match. STRUCTURE ET PLANNING

Les matchs sont joués en fonction de la structure et du planning du tournoi fournis par les officiels du tournoi.

ARTICLE 26 DURANT LE MATCH. COMMUNICATION

Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, autre que leur coach – désigné par le joueur avant le lancement du match - même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les arbitres du tournoi. Le coach se doit de se soumettre à l'ensemble des règles acceptées et respectées par le joueur qu'il encadre.

ARTICLE 27. DEMANDE D'INVESTIGATION

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match il ne doit pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur peut demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

ARTICLE 29. ARBITRE

Chaque match est supervisé par un arbitre. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peut si nécessaire, donner des avertissements aux joueurs.

ARTICLE 30. Responsable des opérations

Le tournoi est contrôlé par le responsable des opérations WGF Maroc.

Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le responsable de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

ARTICLE 31 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS.

Un joueur peut recevoir un avertissement s'il commet l'une des infractions suivantes : • Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi • Arriver en retard à l'heure de convocation • Contester la décision d'un officiel de tournoi • Utiliser un langage ou des gestes insultants • Être coupable de comportements antisportifs (accords sur l'issue d'un match, ...)

ARTICLE 32. SANCTION

Un joueur peut recevoir une pénalité s'il commet l'une des infractions suivantes : • Recevoir plus d'un avertissement • Être coupable d'actes violents • Tricher ou utiliser un procédé inéquitable • Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi • Arriver en retard à l'heure de son match • Violent les règles de ce règlement • Un joueur recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match s'il ne joue pas. Après étude de l'infraction par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une pénalité peut également recevoir des sanctions supplémentaires telles que plusieurs défaites automatiques, la disqualification du joueur, l'expulsion du joueur et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an. Un joueur disqualifié perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'il aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence.