

REGLEMENT DU JEU « PMU CHALLENGE »

ARTICLE 1 – ORGANISATION

Le PMU, Groupement d'Intérêt Economique immatriculé au Registre du Commerce et des Sociétés de PARIS sous le n° SIREN 775 671 258, ayant son siège social 2 rue du Professeur Florian Delbarre – 75015 Paris

Organise avec l'assistance de la société FACEIT LIMITED, n° de Société : 07751649, Millbank Tower, Faceit 25th Floor, 21-24 Millbank, London, England, SW1P 4QP (le PMU et FACEIT étant désignés ci-après les « **Organisateurs** »)

Un jeu intitulé « PMU CHALLENGE » (ci-après désigné le « **Tournoi** »).

Le Tournoi se déroule sur la période suivante : du 5 mai 2018 à 12 heures au 24 juin 2018 à minuit (heure de Paris).

Ce Tournoi sera annoncé par bandes annonces télévisées et/ou radiophonique, et/ou par voie de presse, et/ou par internet, et/ou par tout autre moyen que les Organisateurs choisiraient d'utiliser.

Le Tournoi se déroulera de la manière et selon les étapes telles que plus amplement décrites dans le cadre du présent règlement.

La phase de qualifications online se déroule sur la plateforme de gestion de tournois faceit.com (le « **Site** ») éditée par FACEIT (également appelé « **l'administrateur** » dans le présent règlement). La participation au Tournoi implique donc, outre l'acceptation du présent règlement, l'acceptation des conditions générales de participation et de toutes conditions applicables au Site (accessibles sur le site <https://www.faceit.com/en/fit/terms>), ainsi que les règles du jeu Counter-Strike : Global Offensive objet du tournoi (accessibles sur le site <http://blog.counter-strike.net/index.php/about/>).

La phase finale de ce Tournoi se joue également sur le Site mais implique une participation physique des Participants sur l'hippodrome de Vincennes (2, Route de la Ferme 75012 Paris) le 24 juin 2018 à partir de 10 heures.

La Finale fera l'objet d'une captation et d'une exploitation télévisuelle (ci-après le « **Programme** ») destiné notamment à une diffusion sur tout service télévisuel ou service de communication électronique.

La participation au Tournoi implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement, y compris les conditions du Site, les conditions du jeu objet du Tournoi (Counter-Strike : Global Offensive), les engagements de se rendre disponible pour les différentes étapes du Tournoi et en particulier sur l'hippodrome de Vincennes le 24 juin 2018, et la cession des droits à l'image.

Les Participants déclarent être disponibles ou en mesure de l'être, aux dates et lieux des différentes étapes spécifiées dans le Règlement et qui sont susceptibles d'être modifiées par les Organisateurs en cas d'impératifs, ceux-ci portant à la connaissance des Participants de telles modifications le cas échéant avec toute l'antériorité possible.

Tout changement dans les modalités ou l'organisation du Tournoi qui serait susceptible d'intervenir sera annoncé par les Organisateurs par tout moyen approprié, aux personnes concernées et fera l'objet d'une mise à jour du Règlement.

Chaque Participant participe au Tournoi à titre gratuit ; cette participation implique de la part de chaque Participant l'acceptation pleine et entière, sans restriction ni réserve, des conditions posées dans le Règlement. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du Règlement sera privé de la possibilité de poursuivre sa participation au Tournoi, ainsi que, le cas échéant, sera privé du bénéfice de la dotation qu'il aura pu éventuellement remporter dans le cadre du Tournoi.

Cette participation ne s'inscrit en aucun cas dans le cadre d'une activité professionnelle et ne constitue d'aucune façon un contrat de travail. Chaque Participant ne peut en aucun cas prétendre à une rétribution de quelque nature que ce soit résultant de sa participation.

ARTICLE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION AU TOURNOI

Ce Tournoi est ouvert à toute personne physique répondant aux conditions cumulatives suivantes (les « **Participants** ») :

- Age minimum au début du Tournoi : 18 ans
- Résidence : UE – Andorre, Albanie, Arménie, Azerbaïdjan, Bosnie et Herzégovine, Biélorussie, Géorgie, Gibraltar, Îles Féroé, Islande, Israël, Kazakhstan, Kosovo, Liechtenstein, Moldavie, Monaco, Monténégro, Macédoine, Norvège, Royaume-Uni, Russie, Serbie, Saint-Marin, Suisse, Turquie, Ukraine, Vatican sauf pour le Qualifier Faceit France pour lequel seuls sont admis des résidents de France, Suisse, Belgique ou Luxembourg.
- Avoir la possibilité d'être à l'hippodrome de Vincennes à partir de 10 heures le 24 juin 2018 et jusqu'à la fin du Tournoi.

Ne peuvent pas participer en tout état de cause :

- Les membres des Organismes, ainsi que des sociétés qu'ils contrôlent ou qui les contrôlent ;
- Les personnes ayant collaboré ou collaborant à l'organisation du Tournoi ;
- Les membres de leurs familles respectives en ligne directe (ascendants, descendants ou collatéraux au premier degré),

La participation est strictement nominative. Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne (même nom, même prénom, même adresse postale, même adresse e-mail).

Le Participant autorise toutes vérifications concernant notamment son identité, son domicile ou le respect des conditions nécessaires à la participation au Tournoi, et fournira tout justificatif requis sur simple demande des Organismes.

La fourniture de toute fausse information par l'un des Participants notamment quant à son âge ou à son lieu de résidence entraînera automatiquement l'annulation de sa participation au Tournoi et la perte de ses éventuels gains.

De même, toute participation au Tournoi sera considérée comme nulle si elle est incomplète, contrefaite ou réalisée de manière contrevenante au présent règlement.

ARTICLE 3 : INSCRIPTION ET DEROULEMENT DU TOURNOI

Le Tournoi se déroule en 3 phases successives, les inscriptions, les qualifications et la finale.

3.1 Inscriptions :

Les inscriptions sont ouvertes du 5 mai 2018 à 12 heures au 8 juin 2018 à 18 heures (heure de Paris).

Les inscriptions sont gratuites.

Il suffit d'avoir un accès à Internet.

Chaque Participant devra pendant la période d'ouverture des inscriptions :

- S'inscrire gratuitement au Tournoi en complétant le formulaire accessible sur le Site. L'inscription nécessite donc l'acceptation pleine et entière des conditions du Site
- Une fois l'inscription validée par le Site, le Participant accède à la page suivante du Site (<https://www.faceit.com/en/organizers/dfb4d24c-04e5-4f82-8410-4102bc2edf07/PMU>) les jours et heures de qualification online, dans l'heure qui précède le début de chaque épreuve, afin de confirmer sa participation.

Constitutions d'équipe : les Participants peuvent s'inscrire à titre individuel, et seront alors affectés de façon aléatoire à une équipe par les Organisateur, ou s'inscrire en équipe. Dans le cas d'une inscription en équipe, le capitaine de l'équipe assure l'inscription de tous les Participants de son équipe.

Les équipes comportent 5 Participants chacune.

En cas de défaillance d'un Participant, les Organisateur affecteront aléatoirement un autre Participant à l'équipe concernée.

Les équipes sont désignées « équipe » ou « team » dans le présent règlement. Les Participants membres d'une équipe sont également appelés « joueur » dans le présent règlement.

3.2 Qualifications online

La phase de qualifications online ouverte se déroule du 8 mai au 10 juin 2018 inclus. Elle se déroule exclusivement sur le Site.

Elle comporte 3 phases successives :

- 5 Qualifiers ouverts décrits ci-dessous,
- un Qualifier sur invitation régi par les mêmes règles et permettant déterminer une équipe gagnante de ce Qualifier
- et une ultime étape de qualification online : les quarts de finale

3.2.1 Qualifiers ouverts :

Les 5 qualifiers ouverts permettant de sélectionner chacun une équipe pour participer aux quarts de finale (article 3.2.3):

- Un qualifier ConnecteSport du 8 mai au 13 mai 2018 ;
- Un qualifier Flickshot du 15 mai au 20 mai 2018 ;
- Un qualifier FaceIt France du 22 mai au 27 mai 2018 ;(exclusivement pour des résidents de France, Suisse, Belgique ou Luxembourg)
- Un qualifier Faceit Europe du 29 mai au 3 juin 2018 ;
- Un qualifier PMU du 5 juin au 10 juin 2018 ;

Ces qualifiers sont organisées selon les règles de jeu suivantes :

a) Structure des qualifieurs

Tous les matchs seront en BO1, sauf les phases finales du qualifier qui sont en BO3
Les prolongations sont activées avec un « MR3 10k » comme paramètres.
Les qualifieurs sont joués en élimination simple.

b) Paramètres de jeu

Les matchs sont joués sur la dernière version du jeu.
Les outils ou programmes externes au jeu altérant les paramètres de jeu ne sont pas autorisés.

Il est recommandé de jouer sur ces paramètres clients :

```
cl_interp 0
cl_interp_ratio 1
rate 196608
cl_cmdrate 128
cl_updaterate 128
cl_allowdownload 1
cl_downloadfilter 0
ds_get_newest_subscribed_files
voice_enable 1
```

c) Paramètres de serveur

Tous les matchs seront joués sur les serveurs de FACEIT.

Les paramètres suivants seront utilisées :

```
mp_startmoney 800
mp_roundtime 1.55
mp_freezetime 15
mp_maxrounds 30
mp_c4timer 40
sv_pausable 1
ammo_grenade_limit_default 1
ammo_grenade_limit_flashbang 2
ammo_grenade_limit_total 4
```

Pour les prolongations :

```
mp_maxrounds 3
mp_startmoney 10000
```

d) Procédure du tournoi

- ⇒ Le check-in : seul les capitaines peuvent check-in pour la team.
- ⇒ Remplaçants : Les remplacements ne sont pas autorisés pour ces qualifieurs.
- ⇒ Avant le début du match : 10 minutes sont allouées pour le vote. En cas de non-respect, l'équipe peut être disqualifiée du tournoi. Chaque vote a une limite de temps de 210 secondes, sous peine de disqualification par forfait.

e) Pool de Map

```
de_inferno
de_mirage
de_train
de_nuke
de_overpass
de_dust2
de_cache
```

f) Bouton « Play » / Notification IP

Une fois que ce bouton apparaît, le joueur a 10 minutes pour rejoindre le serveur. Il peut rejoindre le serveur en cliquant sur « Play » ou en copiant la commande « connect serverIP » sur sa console CSGO.

g) Echauffement / Début du match

Echauffement : les deux capitaines doivent taper « !ready » pour démarrer le match. Ils disposent avec 10 minutes pour utiliser la commande. Dans le cas contraire le match sera annulé et le capitaine n'ayant pas utilisé la commande verra son équipe disqualifiée. Dans le cas où les deux équipes ont le même nombre d'absents, l'équipe avec l'ELO le plus important avancera dans le tournoi mais sera disqualifiée du prochain round.

Début du match : Le match démarre sur un « knife round ». Une fois ce round effectué, le capitaine de l'équipe vainqueur du round doit choisir un côté en utilisant la commande « !stay » ou « !switch » selon son choix. Si le capitaine ne le fait pas dans un délai d'une minute, la détermination du camp sera aléatoire.

Le capitaine est autorisé à jouer sans son équipe au complet, mais doit tout de même taper la commande « !ready » avant que les 10 minutes expirent.

h) Pendant le match

Les joueurs peuvent communiquer en cas de problèmes avec l'administrateur (FACEIT). Si un match est involontairement interrompu (crash du joueur, crash du serveur, problème de réseau etc.) le support live de l'administrateur peut décider de rétablir le round dans la situation précédant l'interruption pour des raisons d'équité.

i) Pause

Une équipe peut mettre une « pause » au jeu à la fin d'un round ou pendant le « freeze time » permettant à un joueur de revenir. Il ne peut mettre pause pendant un round sauf si cela a été autorisé par l'administrateur. La pause maximum autorisée est de 10 minutes. Si expirée, la partie continue.

j) Après le match

Quand le match est terminé, le résultat est automatiquement pris en compte par le Site et l'équipe vainqueur avance dans le tournoi.

k) Règles et violations

Actions in-games interdites sous peine de suspension de compte :

- ⇒ Utilisation d'un script externe ;
- ⇒ Utilisation d'un bug qui change le principe du jeu (bug de spawn par exemple) ;
- ⇒ Mouvement à travers les murs, sols et plafonds, notamment le sky-walking ;
- ⇒ Pose d'une bombe qui ne peut être désamorcée (ce qui n'inclut pas les poses où plusieurs joueurs sont nécessaires pour le désamorçage) ;
- ⇒ Les « boosts » sur des textures, murs, sols et plafonds transparents ou pénétrables ;
- ⇒ Les bugs de flash ;
- ⇒ Le « Map swimming » ou le « floating » ;
- ⇒ Le « Pixel-walking »
- ⇒ L'utilisation de graphismes en 16 bit ;
- ⇒ Les scripts de lancement de HE, Flash, Smoke ;
- ⇒ Tous les programmes tiers qui ne sont pas autorisés par l'éditeur de jeu et qui peuvent donner un avantage injuste au joueur ou à la team.

Les problèmes pendant un match doivent être immédiatement reportés et ne peuvent être reportés plus tard au quel cas cela est considéré comme une acceptation dudit problème. Un joueur peut recevoir une sanction et un ban s'il commet ces fautes de comportement :

- ⇒ Refus de suivre les ordres de l'administrateur ;
- ⇒ Fait preuve d'impolitesse, de non sportivité envers les autres joueurs ;
- ⇒ Fait du « griefing » ou du « trolling » ;
- ⇒ Fait du « ghosting » ;
- ⇒ Fait du « spamming » ;
- ⇒ Trompe l'administrateur.

l) Autres

Anti-Cheat : les serveurs FACEIT sont dotés d'un propre anti-cheat. Si un joueur est détecté par l'anti-cheat, il sera sorti de la partie et son compte FACEIT sera suspendu. Les parties seront annulées si un joueur est suspendu pour triche.

Un joueur peut contacter l'administrateur pour recevoir sa victoire si un joueur de l'équipe opposée a été banni pour triche.

Démos GOTV : les serveurs FACEIT enregistrent tous les matchs. Les démos sont récupérables sur la page de stats FACEIT de chaque joueur.

Pseudonyme, Noms d'équipes et avatars : les pseudonyme, avatar des Participants, ou nom d'équipe ne doivent pas contenir de contenu insultant ou raciste. Si cette règle n'est pas respectée par une équipe ou un joueur, le joueur peut contacter, avec preuve (screenshot notamment), l'administrateur ou le support FACEIT. Les capitaines ignorant cette règle peuvent être bannis du Site.

Dysfonctionnement du serveur Faceit : En cas de dysfonctionnement majeur du serveur FaceIt entraînant l'impossibilité de démarrer la partie dans des conditions normales de jeu ou empêchant une partie en cours d'être terminée ou un bug , et en l'absence d'administrateur FaceIt, le résultat du match sera déterminé par un « MR3 Startmoney 16 000 » sur un serveur externe déterminé avec l'administrateur.

L'administrateur est compétent pour trancher tout problème dans le déroulement du tournoi et sa décision fait autorité.

3.2.2 Qualifiers « Influenceurs » sur invitation

Cette épreuve se déroulera entre le 10 juin 2018 et le 17 juin 2018, entre maximum 8 équipes invitées par les Organismes (date et horaire de l'épreuve fournies dans l'invitation) selon les mêmes règles que celles des Qualifiers ouverts, et permettra de déterminer une équipe pour participer à la dernière étape de qualification online

3.2.3 Dernière étape de qualification online : les quarts de finale

Les 5 équipes retenues à l'issue des Qualifiers ouverts, l'équipe retenue à l'issue du Qualifier sur invitation, ainsi que 2 équipes invitées directement par les Organismes, participeront à un tournoi online de qualification qui se déroulera sur le Site entre le 17 juin 2018 et le 20 juin 2018.

La date exacte des quarts de finale et les modalités de jeu seront annoncées aux équipes participantes par email ou par la mise à jour du présent règlement au moins 48 heures avant cette étape.

Cette dernière étape de qualification online permettra de retenir quatre équipes pour la phase Finale.

3.2.4 Les Participants retenus à l'issue de chaque phase de qualifications online seront informés par email. Sans réponse de leur part sous 48 heures de l'envoi de l'email, les Organisateurs se réservent le droit de choisir un autre Participant en remplacement.

3.3 La Finale (demi-finale et finale)

Les quatre équipes de Participants retenus à l'issue de la phase de qualifications online (les « **Finalistes** ») pourront participer à la phase Finale qui se déroule sur l'hippodrome de Vincennes (2 Route de la Ferme 75012 Paris) le 24 juin 2018 à partir de 10 heures.

La Finale comporte 2 phases successives :

- Demi-finale
- Finale

Les Organisateurs prendront en charge la restauration (matin, midi et soir) des Finalistes le 24 juin 2018, les frais d'entrée à l'hippodrome de Vincennes, les accréditations nécessaires aux Finalistes pour participer à la Finale.

Tous les autres frais sont à la charge des Finalistes. Les Organisateurs pourront prendre en charge des frais de déplacement et d'hébergement des Finalistes, à l'euro l'euro, sur présentation des factures originales comportant le nom, prénom et adresse des Finalistes, dans la limite de 1500 € TTC par équipe soit 300 € maximum par Participant membre de l'équipe Finaliste concernée (composition de l'équipe au moment des demi-finales pour les 3^e et 4^e place, et au moment de la Finale pour la 1^e et 2^e place). La prise en charge est versée individuellement à chaque Participant concerné.

La demande de prise en charge devra être effectuée conformément à l'article 9.4.

La participation à la Finale est subordonnée à la réception par les Organisateurs des autorisations de cession de droit à l'image qui seront préalablement fournies par les Organisateurs.

Ces documents devront être reçus avant le 20 juin 2018 minuit.

A défaut les Organisateurs sélectionneront discrétionnairement un autre Participant en remplacement du défaillant.

Cette phase finale est organisée selon les règles de jeu suivantes :

a) B03

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'un des équipes atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche.

Les sides de départs de chaque map seront définis par un cut-round.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

b) Prolongations (Overtime)

En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, un Overtime sera joué en deux manches de 3 rounds avec un startmoney 10 000, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

c) Pool de Map

Le map pool est constitué de :

- ⇒ de_inferno
- ⇒ de_train
- ⇒ de_nuke
- ⇒ de_mirage
- ⇒ de_cache
- ⇒ de_overpass
- ⇒ de_dust2

d) Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par FACEIT ou bien sélectionnées par les équipes via un système d'élimination du jeu (Véto Valve).

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait soit par tirage au sort. Par tirage au sort, c'est l'équipe vainqueur qui commence le véto.

Le choix des sides sur chaque map seront définis par un knife-round.

- ⇒ Pour un match en BO3, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :
- ⇒ L'équipe A **retire** l'une des 7 maps.
- ⇒ L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes
- ⇒ L'équipe A **choisie** l'une des 5 maps restantes.
- ⇒ L'équipe B **choisie** l'une des 4 maps restantes.
- ⇒ L'équipe A **retire** l'une des 3 maps restantes.
- ⇒ L'équipe B **retire** l'une des 2 maps restantes
- ⇒ La map restante sera la 3^{ème} map jouée.

e) Déroulement d'un match

Avant le match : Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée. De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre désigné par l'administrateur, durant les 30 minutes qui précèdent le match. Si un quelconque problème survient avec son ordinateur, sa connexion ou tout autre élément qui empêcherait le lancement du match, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Capitaine : Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux Organisateurs. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le coach. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des Organisateurs. Il doit s'occuper du choix de la map et du côté de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des Organisateurs.

f) Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les Organisateurs peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

Si la restauration du round est possible (sauvegarde des variables de jeu par le bot), l'administrateur du tournoi pourra faire reprendre le match au début du round ou l'incident a eu lieu après notification des deux équipes ;

Sinon, si le problème a eu lieu avant la fin du premier round et qu'il concernait un joueur "vivant" dans le jeu, la mi-temps est entièrement rejouée ;

Sinon, si le problème a eu lieu avant la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 800\$;

Sinon, si le problème a eu lieu après la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 5000\$;

Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la fin du round en cours afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match. Si une interruption liée à l'infrastructure concerne plus de 50% des joueurs « vivants », et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être déterminée, ce dernier n'est pas pris en compte. La mi-temps est continuée suivant les cas décrits précédemment.

g) Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un Organisateur. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme le reste des rounds restant à jouer seront donnés à l'équipe adverse.

h) Validation du résultat

A la fin d'un match et sauf indication contraire le jour du tournoi, le score est remonté automatiquement à l'administrateur. Le capitaine d'équipe se doit néanmoins de vérifier le score sur l'Intranet.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès de l'administrateur. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les Organisateurs dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

i) Paramètres du jeu

La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Counter-Strike : Global Offensive. En cas de mise à jour récente du jeu avant un événement, les Organisateurs ont la possibilité d'utiliser la dernière version précédente après en avoir averti au préalable les équipes.

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Steam. L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

Les paramètres suivants ne sont pas modifiables ou utilisables par les joueurs :

cl_bobcycle 0.98 (ne pas modifier)
weapon_recoil_model 0 (ne pas utiliser)
mat_hdr_level 0/1/1 (ne pas utiliser)

Les seuls overlay du jeu autorisé sont :

net_graph
cl_showpos 1
cl_showfps 1
cl_showdemooverlay 1/- 1

Les paramètres principaux de la configuration des serveurs de jeux sont :

mp_startmoney 800
mp_roundtime 1.92
mp_freezetime 15
mp_maxrounds 30
mp_c4timer 40
sv_pausable 1
sv_matchpause_auto_5v5 1
ammo_grenade_limit_default 1
ammo_grenade_limit_flashbang 2
ammo_grenade_limit_total 4

Paramètres de l'Overtime :

mp_maxrounds 6
mp_startmoney 10000

j) Infractions au règlement sur le Site

Les officiels du tournoi sont désignés par FACEIT : ce sont les arbitres et le directeur du tournoi. Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur 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.

Une équipe peut recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants voire violents ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

k) Actions de jeu interdites

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte de round à l'exclusion de l'équipe du tournoi (selon le jugement de l'administrateur du tournoi et des Organisateurs)

- ⇒ Utilisation d'un script externe ;
- ⇒ Utilisation d'un bug qui change le principe du jeu (bug de spawn par exemple) ;
- ⇒ Mouvement à travers les murs, sols et plafonds, notamment le sky-walking ;
- ⇒ Pose d'une bombe qui ne peut être désamorcée (ce qui n'inclut pas les poses où plusieurs joueurs sont nécessaires pour le désamorçage) ;
- ⇒ Les « boosts » sur des textures, murs, sols et plafonds transparents ou pénétrables ;
- ⇒ Les bugs de flash ;
- ⇒ Le « Map swimming » ou le « floating » ;
- ⇒ Le « Pixel-walking »
- ⇒ L'utilisation de graphismes en 16 bit ;
- ⇒ Les scripts de lancement de HE, Flash, Smoke ;
- ⇒ Tous les programmes tiers qui ne sont pas autorisés par l'éditeur de jeu et qui peuvent donner un avantage injuste au joueur ou à la team.

l) Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par les Organisateurs, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe.

ARTICLE 5 – DOTATIONS

5.1 Dotation de la phase de qualifications online :

1 250€ par équipe, pour chaque équipe ayant participé aux quarts de finale mais n'accédant pas aux phases Finales (quatre équipes en tout).

La dotation sera répartie à parts égales entre les 5 Participants membres de chaque équipe concernée au moment des quarts de finale (250€ par Participant concerné), et versée individuellement à chaque Participant concerné.

5.2 Dotation de la Finale

Chaque équipe Finaliste (quatre équipes en tout) se verra attribuer, dans l'ordre de leur désignation, l'un des lots suivants:

- Vainqueur final : 25 000€ pour l'équipe (soit 5 000 € pour chaque Participant membre de l'équipe ayant remporté la Finale).
- 2^{ème} place : 10 000€ pour l'équipe (soit 2 000 € pour chaque Participant membre de l'équipe concernée au moment de la Finale)
- 3 et 4^{ème} place : 5 000€ pour chaque équipe (soit 1 000 € pour chaque Participant de l'équipe concernée au moment des demi-finales).

La dotation sera répartie à parts égales entre les 5 Participants membres de chaque équipe concernée (composition de l'équipe au moment des demi-finales pour les 3^e et 4^e place, et au moment de la Finale pour la 1^e et 2^e place) et versée individuellement à chaque Participant concerné.

5.3 Les Organismes pourront, si des circonstances indépendantes de leur volonté l'y obligent, remplacer le(s) lot(s) par un lot de valeur équivalente.

Les dotations mentionnées au Règlement sont personnelles et incessibles. L'attribution de tout lot reste subordonnée à une éventuelle vérification de l'identité du Participant et des conditions d'accès aux épreuves.

Les dotations ainsi offertes dans le cadre du Tournoi ne sont susceptibles de faire l'objet d'aucun échange ou remboursement total ou partiel ni d'aucune réclamation, contestation ni équivalent financier.

Le Participant qui renoncerait à son lot, pour quelque motif que ce soit, ne pourra en aucun cas prétendre à un quelconque remboursement.

Les dotations seront mises à disposition de leurs bénéficiaires uniquement selon les modalités communiquées par les Organismes, dans les meilleurs délais suivant l'attribution desdits lots.

En aucun cas, les Organismes ne pourront être tenus responsables du délai de remise du lot ou en cas d'impossibilité par son bénéficiaire de bénéficier de sa dotation pour des circonstances hors du contrôle des Organismes. Les Organismes déclinent toute responsabilité pour tous incidents ou préjudices de toute nature qui pourraient survenir en raison de l'entrée en possession, de la jouissance ou de l'utilisation de la dotation, notamment en ce qui concerne la qualité de la dotation, ce que chaque bénéficiaire accepte expressément.

ARTICLE 6 : PARTICIPANT(S) DEFAILLANT(S)

Si l'un des Participants sélectionnés pour la Finale n'est pas en mesure d'y participer pour quelque raison que ce soit, le Participant concerné sera disqualifié et ne pourra prétendre à aucune attribution d'une quelconque dotation.

Les Organismes se réservent le droit de le remplacer par tout autre Participant arrivant après lui à l'issue de la phase de qualifications online.

ARTICLE 7 : OBLIGATIONS ET GARANTIES DES PARTICIPANTS

7.1 Chaque Participant sélectionné pour participer à la Finale doit avoir remis les documents suivants au plus tard le 20 juin 2018 à minuit.

- copie pièce d'identité
- l'autorisation de fixation et cession de droit, selon le modèle fourni par les Organismes

A défaut de remise desdits documents signés dans les conditions ci-avant exposées, le Participant ne pourra pas participer à la Finale.

7.2 Le Participant déclare qu'il a fourni aux Organismes les informations le concernant de manière sincère et loyale et certifie par conséquent l'exactitude des informations communiquées. Les Organismes se réservent la possibilité d'exclure tout participant qui, à tout stade du Tournoi, communique des informations le concernant qui se révèlent être mensongères, inexactes ou trompeuses. Si une ou plusieurs information(s) communiquée(s) par le Participant venai(en)t à être modifiée(s), ce dernier s'engage à en informer les Organismes dans les meilleurs délais.

7.3 En participant au Tournoi, le Participant garantit qu'aucune stipulation contractuelle le liant à un tiers, qu'aucune obligation (orale ou écrite), qu'aucune disposition réglementaire liée à ses fonctions ou à son activité professionnelle ne l'empêche de participer au Tournoi, de concéder valablement les droits et autorisations requises, de souscrire les obligations

prévues au Règlement dans le cadre du Tournoi. Le Participant fera son affaire de toutes autorisations, formalités nécessaires requises à ces fins et garantit les Organisateurs, les personnes participantes à l'organisation du Tournoi, leurs partenaires respectifs dans le cadre du Tournoi contre tout recours de tiers à ces égards.

7.4 Les Organisateurs se réservent le droit de disqualifier tout Participant qui aurait un comportement violent, menaçant ou de quelque manière que ce soit inacceptable, qui ne respecterait les règles du jeu ou de sincérité dans le jeu (collusion, triche, manipulation des résultats...), toute règle d'hygiène ou de sécurité physique applicable sur le lieu de la Finale, ou plus généralement un comportement perturbant ou susceptible de perturber le bon déroulement du jeu.

7.5 Sauf accord préalable et exprès des Organisateurs, le Participant n'est pas autorisé à faire état à des fins professionnelles, commerciales et/ou promotionnelles de sa participation au Tournoi.

Sauf accord préalable et exprès des Organisateurs, le Participant s'engage par ailleurs expressément pendant toute la durée du Tournoi, à ne pas s'exprimer directement ou indirectement, ni à communiquer de quelque manière et sous quelque forme que ce soit auprès de tout organe de presse écrite, radiophonique et/ou télévisuelle, au sujet de sa participation au Tournoi, et/ou des personnes y participant, sauf accord exprès des Organisateurs.

7.6 Le Participant déclare être disponible ou pouvoir se rendre disponible pour participer à chaque étape du Tournoi, à laquelle il aura été invité à participer dans les conditions prévues au présent Règlement. A cet effet, il lui appartient notamment d'organiser à toutes fins utiles la suspension de tout engagement et/ou de se libérer de toute obligation personnelle le cas échéant.

ARTICLE 8 : CAPTATION, ENREGISTREMENT DU PROGRAMME ET AUTORISATION D'UTILISATION

Les gagnants donnent leur autorisation aux Organisateurs pour citer leurs noms, prénoms et/ou à reproduire leur image sur quelque support que ce soit (notamment sur tous les supports de communication interne et externe des Organisateurs ainsi que des partenaires du Tournoi) pendant une durée de six (6) ans sans restriction, ni réserve, à toute fin promotionnelle, publicitaire ou de relations publiques et sans que cela ne leur confère un quelconque droit à rémunération ou à un avantage autre que l'attribution du prix remporté.

Chaque Finaliste reconnaît et accepte que sa participation à la Finale et en conséquence au Programme, son intervention dans ce cadre, son image, son identité, sa voix le cas échéant, et/ou tout autre attribut de sa personnalité (ci-après son « **Intervention** ») soit fixée, enregistrée et reproduite dans le cadre du Programme, et accepte expressément être filmé et/ou photographié dans ces conditions que ce soit individuellement et/ou en compagnie d'autres personnes.

Pour les besoins des présentes, tous les enregistrements (en ce compris les photographies éventuelles) de tout ou partie de l'Intervention de chaque Participant effectués dans le cadre du Tournoi et du Programme, sont désignés les « **Enregistrements** ». Les Enregistrements comprennent également toutes les images, films, interviews ou autres éléments que le Participant aurait pu fournir aux Organisateurs afin de participer au Tournoi.

Chaque Participant autorise expressément les Organisateurs ou toute société qu'ils se seraient substitués, à fixer, enregistrer son Intervention et reproduire les Enregistrements pour les exploitations figurant dans le Règlement.

Chaque Participant concède expressément aux Organismes, pour le monde entier et pendant une durée de 20 ans, les droits suivants :

- De fixer, reproduire, représenter, communiquer au public et plus généralement exploiter les Enregistrements, en totalité ou en partie, dans le cadre du Programme, telle exploitation pouvant être effectuée notamment par télédiffusion pour tout diffusion et rediffusion, y compris dans le cadre d'émissions de best-of, selon tous procédés connus ou inconnus à ce jour, par tous moyens de diffusion et par tous procédés, analogique, numérique ou autre, connu ou inconnu à ce jour, tels que la radio, la télévision payante ou non payante (terrestre, hertzien, câble, XDSL, satellite, TNT, y compris la télévision mobile telle que DVB-H ou T-DMB, etc.), réseaux informatiques, services de communication électronique, services de communication en ligne, l'Internet, la vidéo-téléphonie via notamment les supports de téléphones fixes et/ou mobiles (et notamment sous la forme de services de personnalisation, services par téléchargement, etc...) et la télévision interactive, notamment dans le cadre de la vidéo à la demande (VOD, SVOD, PPV, etc...), et ce quel que soit le récepteur de visualisation des images et des sons et le terminal fixe ou mobile (téléviseur, écrans larges, ordinateur, téléphone, PAD, lecteur de fichier numérique, etc. ;
- De fixer, reproduire, représenter, communiquer au public et plus généralement d'exploiter les Enregistrements, en totalité ou en partie, sur support off-line et notamment journaux et presse-magazine ;
- De fixer, reproduire, représenter, communiquer au public et plus généralement d'exploiter les Enregistrements, en totalité ou en partie, sous forme de phonogrammes et/ou de vidéogrammes (ex : DVD, Blu-Ray, DVD-Rom, CD-Rom, CD, etc.) en vue d'une exploitation commerciale par vente ou location, et plus généralement sous forme d'exploitations dites dérivées, secondaires et de merchandising (jeux, jouets, textile, livre, etc).

Toutes les exploitations visées ci-dessus pourront être tant à des fins commerciales, qu'à des fins de promotion et/ou de publicité du Tournoi, du Programme, des Organismes ou des sociétés de leur groupe, du(des) diffuseurs, de leurs marques ou de toute marque tierce. Elles sont consenties sans limitation de nombre, en intégralité ou en partie, avec utilisation des images et des sons ensemble ou séparément.

Chaque Participant reconnaît et accepte expressément que les exploitations visées ci-dessus ne donneront lieu à aucune contrepartie financière. Chaque Participant garantit également les Organismes de la disponibilité de son image et sa libre et paisible exploitation de celle-ci dans les conditions fixées au présent règlement, sans porter atteinte à des droits de tiers.

ARTICLE 9 : REMBOURSEMENT DU COÛT D'INSCRIPTION DES PARTICIPANTS

9.1 Chaque Participant pourra obtenir le remboursement, dans les conditions ci-après énoncées :

- du coût de la connexion internet nécessaire pour s'inscrire au Tournoi à condition que cette inscription via internet ait engendré un débours spécifique et additionnel et que celui-ci puisse communiquer les justificatifs correspondants,
- des frais d'affranchissement (tarif lent) afférents à la demande de remboursement.

9.2 Toute demande de remboursement devra impérativement indiquer sur papier libre de façon claire et lisible les éléments suivants :

- le nom, prénom et les coordonnées postales du Participant

- L'intitulé du Tournoi
- La date et heure de connexion pour laquelle le remboursement est demandé (s'agissant d'une inscription par internet)

Toute demande de remboursement devra être accompagnée des documents justificatifs dûment complétés suivants :

- La copie de la facture détaillée de l'opérateur de fournisseur d'accès internet ou de l'opérateur de téléphonie mobile sur laquelle figure la connexion concernée et la copie de la première page du contrat d'accès à internet ou du contrat d'abonnement à un forfait de téléphone mobile du Participant, faisant apparaître les coordonnées du titulaire de l'abonnement, l'identité du fournisseur d'accès et la description du forfait (s'agissant d'une inscription par internet) ;
- Un RIB/RIP au nom du titulaire de l'abonnement,

Cette demande devra être adressée au plus tard dans les 15 (quinze) jours après la fin du Tournoi ; le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante : PMU – Direction Marketing ESPORT – PMU Challenge – 2 rue du Professeur Florian Delbarre – 75015 Paris.

9.3 Chaque Participant est informé que les inscriptions effectuées dans le cadre d'un forfait internet illimité (notamment connexion par câble, ADSL, téléphonie mobile, etc) ne donneront pas lieu à remboursement car l'abonnement est contracté par le Participant pour son usage de l'internet de façon générale indépendamment du temps passé et le fait pour le Participant de se connecter au site du Tournoi n'implique pas pour lui de frais ou débours spécifiques supplémentaires.

9.4 Les demande de prise en charge de frais d'hébergement et de déplacement des équipes Finalistes conformément à l'article 3.3 devront impérativement indiquer sur papier libre de façon claire et lisible les éléments suivants :

- le nom, prénom, et les coordonnées postales du Participant
- L'intitulé du Tournoi
- La date et heure de l'étape pour laquelle le remboursement est demandé. Seuls les Participants ayant effectivement participé à l'étape concernée pour l'équipe concernée (demi-finale pour les 3^e et 4^e places, finale pour les 1^e et 2^e place) pourront demander le remboursement.

Toute demande de remboursement devra être accompagnée des documents justificatifs dûment complétés suivants :

- La facture détaillée des frais de déplacement ou d'hébergement nécessités pour que le Participant membre de l'équipe concernée puisse participer à la Finale, faisant apparaître les coordonnées du Participant (nom, prénom, adresse), l'identité du fournisseur et la description détaillée de la prestation concernée (déplacement, hébergement) ;
- Un RIB/RIP au nom du Participant,

Cette demande devra être adressée au plus tard dans les 15 (quinze) jours après la fin du Tournoi ; le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante : PMU – Direction Marketing ESPORT – PMU Challenge – 2 rue du Professeur Florian Delbarre – 75015 Paris.

9.4 Toute demande de remboursement incomplète, erronée, illisible, ne se rapportant pas au Tournoi, envoyée à une autre adresse que celle mentionnée à l'article 9.2 ou 9.4 ou adressé en dehors des délais prévus aux mêmes articles (le cachet de la poste faisant foi) ne pourra pas être traitée, sans que son auteur en soit tenu informé.

Les frais d'affranchissement engagés par le Participant pour obtenir le remboursement des coûts des frais d'inscription au Tournoi seront remboursés sur la base d'un timbre tarif lent en vigueur de et vers la France. Une seule demande par foyer (même nom, même adresse) sera prise en considération.

Le délai de remboursement est de 60 jours environ à compter de la date de réception de la demande de remboursement et se fera par chèque ou virement à l'ordre du titulaire de l'abonnement d'accès à internet ou du Participant Finaliste.

Tous autres frais, notamment de déplacement pour se rendre à la Finale, restent à la charge exclusive des Participants dans leur intégralité (sous réserve de l'article 3.3), l'une des conditions pour participer au Tournoi étant de pouvoir être sur l'hippodrome de Vincennes le 24 juin 2018.

ARTICLE 10 : CAS DE FORCE MAJEURE

La responsabilité des Organismes ne saurait être engagée si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le présent Tournoi devait être modifié, écourté ou annulé.

Les Organismes se réservent dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation et de reporter toute date annoncée. Les Organismes se réservent également dans tous les cas le droit de prendre toutes décisions, quelles qu'elles soient, dans l'intérêt du Tournoi et/ou du Programme.

ARTICLE 11 : MODIFICATION DU REGLEMENT

Les Organismes se réservent le droit d'annuler, de proroger le Tournoi, de modifier une, plusieurs ou la totalité des modalités du Tournoi, si les circonstances l'exigent. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Tout changement sera annoncé par tout moyen approprié aux personnes concernées.

La participation au Tournoi se fait sous l'entière responsabilité du Participant. La participation au Tournoi implique la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière par le Participant des caractéristiques et des limites des réseaux et services de communications électroniques dont les Organismes ne peuvent être tenus responsables.

Les Organismes ne garantissent pas que le Tournoi fonctionne sans interruption, défaillance, ou sans dysfonctionnement, ce que le Participant reconnaît expressément. Les Organismes ne pourront être tenus responsables en cas d'erreurs, omissions, imperfections, interruptions, effacements, pertes d'informations ou de données, délais de transmissions, défaillances du Tournoi, ou si le Participant ne parvient pas à accéder ou à participer au Tournoi, à transmettre sa réponse, à recevoir des informations, s'il reçoit des informations erronées ou tardivement, ou si les données relatives au(x) Participant(s) ne parvenaient pas aux Organismes ou à leurs prestataires ou lui arrivaient illisibles, impossibles à traiter, tardivement, ou en cas de dysfonctionnement, de difficultés techniques ou autres affectant le bon fonctionnement du Tournoi, et liés notamment mais non limitativement à l'encombrement des réseaux de communications électroniques ; aux systèmes informatiques ; à une coupure de courant électrique ; à l'environnement logique ou matériel du Tournoi ; à un cas de force majeure ou à un cas fortuit ; ...

Les Organismes ne sauraient être responsables de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux Participants, à leurs matériels et équipements et aux données qui y sont stockées, ou de toutes conséquences directes ou indirectes pouvant en découler, notamment sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale ou de préjudice de toute nature subi à l'occasion de la participation au Tournoi, les Participants étant invités à prendre toutes les précautions nécessaires concernant leurs matériels et leurs données.

Les marques et les logos utilisés par la société organisatrice sont des marques déposées. Toute reproduction totale ou partielle de ces marques ou logos, sans l'autorisation expresse de la société organisatrice est prohibée.

ARTICLE 12 : DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Les données personnelles fournies par chaque Participant revêtent un caractère obligatoire pour la prise en compte de sa participation. Ces informations sont destinées aux Organisateurs pour la gestion du jeu et, le cas échéant, à des fins de prospection commerciale. Elles ne seront ni cédées ni commercialisées à des organismes extérieurs aux Organisateurs à des fins promotionnelles. Conformément à la Loi informatique et Libertés, les Participants disposent d'un droit d'opposition, d'accès, de rectification et de suppression des données personnelles les concernant en envoyant un courrier à l'adresse suivante, en indiquant le nom du Tournoi en objet : ADRESSE

Pour tout ce qui relève de l'inscription sur le Site, les demandes doivent être adressées à FACEIT ADRESSE

ARTICLE 13 : INTERPRETATION DU REGLEMENT

Le présent règlement est soumis au droit Français.

La participation à ce Tournoi implique l'acceptation entière et sans aucune réserve du présent Règlement. Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, sans recours possible, par les Organisateurs ou par Maître Desagnaux-Pautrat, en fonction de la nature de la question, dans le respect de la loi française.

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives à la participation au Tournoi doivent être formulées au plus tard trente (30) jours à compter de la fin du Tournoi, formulées par écrit uniquement et transmises à l'adresse suivante : PMU – Direction Marketing ESPORT – PMU Challenge – 2 rue du Professeur Florian Delbarre – 75015 Paris. En cas de contradiction entre les dispositions du présent Règlement et tout message et/ou toute information quelconque relative au Tournoi, les dispositions du présent Règlement prévaudront.

ARTICLE 14 : ACCEPTATION DU REGLEMENT/ DEPOT

Le Règlement a été déposé en l'étude de Maître Desagnaux-Pautrat, Huissier de Justice à Paris. Ce Règlement est transmis à tous les Participants.

Le Règlement est, par ailleurs, adressé par écrit à toute personne qui en fait la demande (dans la limite d'une demande par personne) par courrier adressé à l'adresse suivante : PMU – Direction Marketing ESPORT – PMU Challenge – 2 rue du Professeur Florian Delbarre – 75015 Paris (timbre remboursé au tarif lent, sur demande expresse accompagnée d'un RIB ou d'un RIP).

Le fait de participer au Tournoi implique l'acceptation pure et simple du présent Règlement dans son intégralité. Toute infraction à ce Règlement est susceptible d'entraîner l'élimination du Participant.

Date de mise à jour : 18 mai 2018