



## TERMES ET CONDITIONS DE PARTICIPATION A L'ELIGUE 1 TOUR 2024

**EN VOUS INSCRIVANT À CE TOURNOI, VOUS CONFIRMEZ AVOIR LU ET ACCEPTÉ LES RÈGLES DÉCRITES DANS CE DOCUMENT.**

### 1. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

Un individu doit remplir les critères d'éligibilité suivants pour être considéré comme un "Joueur" :

- Les joueurs doivent avoir au moins 16 ans pour participer.
- Pour participer, les joueurs doivent s'inscrire à l'un des Tournois Qualificatifs Officiels de l'eLigue 1 Tour ou aux tournois eLigue 1 Tour Training via leur page de tournoi.
- Ce tournoi se déroule sur les consoles de nouvelle génération (PlayStation 5, Xbox Series S et Xbox Series X) + PC, sur EA SPORTS FC 24. Afin de participer à l'eLigue1 Tour de manière juste et équitable, tous les joueurs doivent être résidents d'un des pays éligibles et jouer leurs matchs respectifs depuis un des pays éligibles du tournoi auquel ils sont inscrits. Selon les cas, l'organisateur peut demander aux joueurs de fournir un justificatif de domicile afin de déterminer leur éligibilité à participer à la compétition. L'organisateur, à sa seule discrétion, déterminera l'adéquation de cette preuve et/ou documentation.
- L'inscription aux tournois en ligne se termine en même temps que l'heure de début du tournoi pour les tournois avec un bracket éliminatoire et à la fin de phase de matchmaking pour les tournois avec un Leaderboard.
- L'inscription aux qualifications offline se termine aux dates et heures suivantes (heure locale) :
  - Côte d'Ivoire : 25 février à 23h59 heure locale

- Sénégal : 28 février à 23h59 heure locale

## **2. STRUCTURE DU TOURNOI**

### 2.1 Déroulé du tournoi

#### **eLigue 1 Tour Training (Online):**

- Type de compétition : Leaderboard\*
- Durée: 3 Heures
- Type de match : Une manche gagnante
- Restrictions spécifiques : Tous les participants doivent jouer avec des équipes de Ligue 1 Uber Eats
- Nombre de Matches Minimum pour Figurer au Leaderboard : 5
- Classement : Différentiel de Victoires-Défaites
- Tiebreakers : Qualification suivant, par ordre de priorité, le Différentiel de Victoires-Défaites, le Total des Matches Joués, les Victoires.
- Format des rencontres : 1vs1

\*Si moins de 32 joueurs s'inscrivent, un bracket en match aller-retour sera joué à la place de la phase de Leaderboard.

Durée du tournoi : 1 jour

**Ces tournois ne donnent pas aux joueurs un ticket pour l'eLigue 1 Tour Finals.**

Tournoi en Leaderboard :

- Les joueurs pourront rechercher et jouer des matchs pendant une période de jeu de trois heures.
- Les joueurs peuvent terminer le processus d'inscription quand ils le souhaitent pendant la période de jeu de trois heures.
- Pour être éligibles à la qualification, les concurrents doivent jouer un minimum de 5 matchs pendant la durée du Leaderboard.
- Les joueurs commenceront le Leaderboard non classés. Toutes les rencontres se feront en un (1) seul match. Le vainqueur du match est le concurrent avec le score le plus élevé à la fin. S'il y a égalité, un match au But en Or doit être joué.
- Les participants doivent avoir des captures d'écran/photos ou des enregistrements de leurs matchs pour fournir une preuve de victoire aux administrateurs si nécessaire.
- Les joueurs ne peuvent rapporter que le score d'un match joué. Les joueurs ne peuvent pas signaler eux-mêmes des forfaits, des déconnexions ou tout autre résultat de score non lié au jeu.

Bracket éliminatoire :

- Si moins de 32 joueurs s'inscrivent, l'inscription à la compétition se termine en même temps que la phase de check-in. Les joueurs doivent terminer le processus de check-in entre une heure et une minute avant l'heure de début du tournoi.
- Chaque participant qui souhaite participer à l'événement doit effectuer le check-in du tournoi pendant la période de check-in de 60 minutes, juste avant l'heure de début de l'événement. Les participants doivent également effectuer un check-in pour chaque match. Ils auront 5 minutes pour le faire.
- Les participants doivent effectuer le check-in et commencer à jouer leur match dans les 5 minutes, sinon ils peuvent être déclarés forfaits.
- Une fois un match terminé, les participants doivent rapporter leur score en cliquant sur le bouton "Signaler le score" sur la page du match et en suivant les instructions du site web.
- Les participants doivent avoir des captures d'écran/photos ou des enregistrements de leurs matchs pour fournir une preuve de victoire aux administrateurs si nécessaire.
- Les participants ne sont pas autorisés à quitter intentionnellement leurs matchs sans autorisation préalable d'un administrateur. Si vous le faites et qu'un administrateur estime que quitter était inutile, vous pourriez être déclaré forfait pour votre match.

### **eLigue 1 Tour Official Qualifier (Online) :**

Chaque pays/région organisera un événement "Open Play" qui se déroulera sur les jours suivants :

- Amérique du Nord – 24 Février
  - Moyen-Orient - 24 Février
  - Amérique du Sud - 24 Février
  - Maroc - 24 Février
- 
- Format : Leaderboard
  - Durée : 6 heures
  - Type de match : Bo1
  - Nombre de Matches Minimum pour Figurer au Classement : 8
  - Classement : Différentiel de Victoires-Défaites
  - Tiebreakers : Qualification suivant, par ordre de priorité, le Différentiel de Victoires-Défaites, le Total des Matches Joués, les Victoires.
  - Format des rencontres : 1vs1
  - Restrictions spécifiques : Tous les participants doivent jouer avec des équipes de Ligue 1 Uber Eats

**Les 32 meilleurs joueurs de chaque événement se qualifieront pour les Finales Régionales, qui détermineront le représentant de la région.**

Finales Régionales :

Les Finales Régionales auront lieu les jours suivants :

- Amérique du Nord – 25 Février
- Moyen-Orient - 25 Février
- Amérique du Sud - 25 Février
- Maroc - 25 Février
  
- Format : bracket éliminatoire
- Durée : 1 journée
- Type de match : Bo2
- Format des rencontres : 1vs1
- Restrictions spécifiques: Tous les participants doivent jouer avec des équipes de Ligue 1 Uber Eats

**Le champion de chaque qualification remporte un billet pour l'eLigue 1 Tour Finals en France prévu le 19 avril 2024.**

### **eLigue 1 Tour Official Qualifier (Offline) :**

Chaque pays/région organisera un événement "Open Play" qui se déroulera sur les jours suivants :

- Qualifier Côte d'Ivoire - 2-3 Mars
  - Horaire : 09:00 - 19:00 heure locale
  - Lieu : Paradise Game Center Cosmos
  - Plateforme : PS5
  
  - Qualifier Sénégal - 2-3 Mars
  - Horaire : 09:00 - 20:00 heure locale
  - Lieu :
    - 2 Mars : GoMyCode, Immeuble Elh Omar Dia, Bd de St Louis, Dakar, Sénégal
    - 3 Mars : Rue YF 504, Dakar, Sénégal
  - Plateforme : PS5
  
- Sénégal
  - Format : Bracket avec un arbre simple en Bo2 avec cumul des scores (jusqu'au Top 16) + Bracket à double élimination en Bo1
  - Durée : 1-2 jours suivant la taille de l'arbre
  - La durée du bracket pourrait être augmentée en fonction du nombre de joueurs inscrits à l'événement avant le début du tournoi.
  - Type de match : Bo2 pendant la phase de bracket simple avec cumul des scores puis Bo1 pendant la phase de top 16 avec un double bracket
  
- Côte d'Ivoire

- Format : Phase de groupes, 8 joueurs par groupe au maximum, avec un double bracket. Les 2 premiers joueurs seront qualifiés pour les playoffs. Les playoffs seront joués avec un bracket à élimination simple.
- Durée: 1-2 jours suivant la taille du bracket
- Type de match : Bo2 avec cumul des scores

Tous les qualifiés :

- Format des rencontres : 1vs1
- Restrictions spécifiques : Tous les participants doivent jouer avec des équipes de Ligue 1 Uber Eats

**Le champion de chaque qualification remporte un billet pour l'eLigue 1 Tour Finals en France prévu le 19 avril 2024.**

### **Paramètres des Matches :**

Tous les matchs se dérouleront selon les paramètres indiqués pour les rencontres amicales en ligne.

- Mi-temps : 6 minutes
- Contrôles : Tout
- Vitesse du jeu : Normal
- Type d'équipe : 95 au total
- Tous les autres paramètres non répertoriés ne doivent pas être modifiés et doivent être maintenus à leur valeur par défaut.
- Ces paramètres s'appliquent à tous les matchs et tournois

### **Règles Additionnelles et déroulé des matches**

Leaderboard

Tout joueur inscrit sera éligible à disputer un match en Bo1 à tout moment pendant la période de jeu de trois (3) heures pendant les eLigue 1 Tour Training et de six (6) heures pendant les tournois de qualification. En cas d'égalité, un match au but en or (le premier à marquer) sera joué immédiatement après.

- Le système de matchmaking des tournois de type Leaderboard opposera des joueurs avec des scores similaires dans la session de jeu en cours.
- Le classement sur le Leaderboard est basé sur le différentiel victoires-défaites, où une victoire équivaut à +1 point et une défaite équivaut à -1 point.
- Les égalités sur le Leaderboard seront résolues de la manière suivante :
  - Si le différentiel victoires-défaites est à égalité, le joueur avec le plus de matches joués recevra un classement plus élevé sur le leaderboard, suivi du total des victoires.

- Face à face : Si les joueurs sont entièrement à égalité dans les critères ci-dessus, les administrateurs organiseront un match final entre les joueurs à égalité.

## Déroulé des matches

- Les concurrents devront s'ajouter mutuellement en tant qu'amis dans le jeu.
- Les concurrents doivent affronter leur adversaire en mode Match Amical en ligne.
  - Pour ce faire, allez dans En ligne -> Amis en ligne -> Nouvelle session amicale -> Invitez votre adversaire.

### Matches en Bo1

- Le Concurrent listé à gauche sur Battlefy doit inviter l'autre Concurrent.
- Si le score est à égalité à la fin de la partie, alors un match au but en or sera joué jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.
  - Une fois que le bracket commence, les joueurs seront invités à faire le check-in pour leur match et à confirmer qu'ils joueront. Le joueur doit faire le check-in avant d'ajouter son concurrent.
  - Ce check-in dure 5 minutes. S'il expire, vous pouvez perdre votre match.

### Matches en Bo2

- Le Concurrent listé à gauche sur Battlefy doit inviter l'autre Concurrent pour la première manche.
- Le Concurrent listé à droite sur Battlefy doit inviter l'autre Concurrent pour la deuxième manche.
- Si le score est à égalité à la fin de la deuxième manche, alors un match au but en or sera joué jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.
- Tous les paramètres de match doivent correspondre aux paramètres de match susmentionnés.
- Une fois que le(s) match(es) sont terminés, le joueur gagnant doit reporter les résultats en appuyant sur le bouton "Signaler le score" sur la page de match de Battlefy et en suivant les instructions du site web.
- Les joueurs doivent avoir des captures d'écran/photos ou même des enregistrements de leurs matchs, non seulement pour signaler leur score mais aussi pour fournir une preuve de victoire aux administrateurs si nécessaire, c'est la seule façon de résoudre un problème de match concernant le score.

## Communication

- La communication entre les concurrents en dehors du chat de match de Battlefy ou des canaux officiels de discussion Discord sera ignorée à des fins de prise de décision administrative. Les administrateurs n'ont pas accès aux réseaux sociaux tels que Twitter, et les messages envoyés via ces canaux ne seront pas examinés dans le cadre des décisions administratives.
- Les concurrents doivent envoyer un message à leur adversaire sur le chat de match de Battlefy pour organiser leur match.

## **Collusion**

Toute action ou accord visant à désavantager d'autres concurrents afin de prédéterminer l'issue d'un match, d'essayer de perdre un match, d'affecter l'équité de la compétition ou de limiter les efforts pour remporter un match est strictement interdit. Tout concurrent déterminé à violer cette règle à n'importe quelle phase de la compétition peut être exclu de la compétition. Ces joueurs peuvent être contraints de renoncer ou de restituer toute indemnité et/ou tout prix.

### **Exemples de collusion, mais ne se limitent pas à :**

- Tenter délibérément de quitter/forfait des matchs en cours pour quelque raison que ce soit ;
- Rapporter délibérément le score de matchs incomplets ;
  - Seuls les matchs qui durent au moins 90 minutes et prolongations sont considérés comme des matchs complets.
- Perdre délibérément un match pour quelque raison que ce soit à n'importe quelle partie d'un événement ;
- Toute forme de trucage de match ou de communication avec d'autres concurrents liés au jeu ;
- "Soft play", défini comme un concurrent ne se donnant pas aux meilleures de ses capacités ou prenant des décisions irrationnelles pour obtenir des avantages contre son/ses adversaire(s) dans un match, permettant à un adversaire de marquer plus ou moins de buts que ce qu'il ferait normalement ;
- Tout joueur ne signalant pas les cas de collusion susmentionnés dans leurs matchs peut être soumis aux mêmes sanctions que leur adversaire ;
- Partage de compte et permettre à un joueur différent de jouer leurs matchs à leur place.

## **Signalement**

- Utilisez le bouton "Signaler un problème de match" sur la page du match en cas de problème.
- Si votre adversaire enfreint l'une des règles mentionnées ci-dessus, vous devez immédiatement contacter un administrateur. Il est de votre responsabilité de vérifier que les paramètres du jeu sont corrects.
- Si un match est joué au-delà de la première mi-temps avec des paramètres incorrects avant qu'un administrateur ne soit contacté, le score du match ne changera pas.

- Si un joueur est trouvé en train de violer les règles mentionnées ci-dessus et que les administrateurs estiment qu'une défaite est justifiée, alors l'adversaire se verra accorder une victoire de 3-0 pour ce match, sauf s'il avait déjà plus de 3 buts de différence au moment du signalement du problème.

### **Problèmes de Connexion**

- Si aucun joueur ne parvient à inviter l'autre avec succès, les joueurs doivent contacter les administrateurs du tournoi sur Discord dans les dix (10) minutes suivant le début de leur match. Le non-respect de cette règle peut entraîner une défaite pour les deux joueurs.
- Les joueurs sont tenus de prendre les mesures suivantes immédiatement après avoir contacté les administrateurs du tournoi :
  - Les joueurs doivent inverser l'ordre des invitations.
  - LES DEUX joueurs doivent redémarrer leur modem Internet.
  - LES DEUX joueurs doivent redémarrer leur routeur (si connecté).
  - LES DEUX joueurs doivent redémarrer la console.
- Si, après vingt (20) minutes à partir du début du tour, les joueurs ne parviennent pas à se connecter, les administrateurs du tournoi attribueront une défaite aux deux joueurs et enregistreront l'incident. Si des problèmes de connexion surviennent entre les matchs ou pendant un match et que les joueurs ne parviennent pas à se reconnecter, ils doivent contacter immédiatement les administrateurs. Les joueurs doivent suivre les étapes ci-dessus et se reconnecter dans les 10 minutes, sinon une double défaite sera appliquée et enregistrée.
- En cas de déconnexion, le jeu doit être repris avec le score sous-entendu et le temps restant dans le match doit être joué.
- Si un ensemble de joueurs a des problèmes de connexion répétés dans le même match qui retardent le début du tour suivant, une double défaite peut être appliquée à la discrétion de l'administrateur principal du tournoi.

### **3. Dotation**

Les trois premiers joueurs de l'eLigue 1 Tour Training North America et Middle East remporteront les prix suivants :

- 120€ - 1ère Place
- 50€ – 2nde Place
- 20€ – 3ème Place

Les trois premiers joueurs de l'eLigue 1 Tour Training Latin America et Morocco remporteront les prix suivants :

- 90€ – 1ère Place
- 45€ - 2nde Place

- 20€ – 3ème Place

Les trois premiers joueurs des qualifications en ligne de l'eLigue 1 Tour (Morocco, Middle East, Latin America et North America) remporteront les prix suivants :

- 300€ – 1ère Place
- 150€ - 2nde Place
- 50€ – 3ème Place

Les trois premiers joueurs de la qualification de l'eLigue 1 Tour Senegal remporteront les prix suivants :

- 300€ – 1ère Place
- 150€ - 2nde Place
- 50€ – 3ème Place

Les seize premiers joueurs de la qualification de l'eLigue 1 Tour Ivory Coast remporteront les prix suivants :

- 300€ – 1ère Place
- 150€ - 2nde Place
- 50€ – 3ème Place
- 40€ – 4ème Place
- 30€ - 5ème -6ème Place
- 20€ - 7ème -8ème Place
- 10€ - 9ème - 16ème Place

L'eLigue 1 Tour Finals a un cashprize total de 8,000€.

- 3,500€ – 1ère Place
- 1,500€ - 2nde Place
- 750€ - 3-4ème Place
- 375€ - 5-8ème Place

Le paiement se fera via Paypal (Training et Qualifiers) ou virement (eLigue 1 Tour Finals).

- Chaque vainqueur de chaque qualification recevra un billet pour se rendre en France pour l'eLigue 1 Tour Finals, sous réserve du respect des règles. L'organisateur, à sa seule discrétion, peut rappeler un joueur pour repêcher un autre joueur afin de maintenir l'intégrité compétitive du tournoi.
- Les finalistes de la saison 4 de l'eLigue 1 Tour seront envoyés en France pour participer à l'eLigue 1 Tour Finals aux Studios Freaks 4U Gaming à Paris. Ils arriveront le jeudi 18 avril 2024 et repartiront le lundi 22 avril 2024. Pendant leur séjour en France, les joueurs

profiteront également d'une expérience unique en découvrant la Ligue 1 Uber Eats de l'intérieur (matches, visite de stades, etc.) ainsi que la culture et les villes françaises.

- LFP Media prendra en charge les frais liés au voyage des finalistes, de leur vol initial à leur vol de retour, y compris les frais de transport, de repas et d'hébergement en France strictement liés aux finales (taxis, hôtel, restauration, transport local, activités convenues par LFP Media). Toutes les dépenses supplémentaires et personnelles seront à la charge exclusive du joueur.
- LFP Media sera responsable des joueurs de leur arrivée en France jusqu'à leur dépose à l'aéroport pour leur vol de retour. LFP Media ne sera pas responsable des événements et/ou accidents survenant avant ou après cette période. Les joueurs doivent avoir une assurance personnelle.
- Le prix est strictement limité (billets d'avion, taxis, hôtel, restauration, transport local, activités) et ne comprend pas de frais et services supplémentaires liés à la consommation ou utilisation personnelle des joueurs, qui sont à la charge exclusive des finalistes. Le prix ne peut être contesté de quelque manière que ce soit, ni remplacé ni échangé pour quelque raison que ce soit.
- Les finalistes doivent utiliser les billets d'avion pris en charge par l'organisation, qui ne couvriront aucun coût de modification ou d'annulation. Les finalistes sont responsables d'arriver à l'heure pour l'enregistrement et l'embarquement de l'avion. LFP Media ne sera pas tenu responsable en cas de retard d'un finaliste, et s'il rate son vol, il sera responsable et devra supporter les coûts des frais de voyage supplémentaire.
- LFP Media ne peut être tenu responsable si un finaliste ne parvient pas à obtenir son VISA pour venir en France.
- Les joueurs de moins de 18 ans nécessitent une autorisation parentale pour voyager en France. Les joueurs de moins de 18 ans ne peuvent pas voyager seuls et doivent respecter les lois applicables dans leur pays.
- Les joueurs et les personnes accompagnantes doivent respecter le programme fourni et supervisé par LFP Media, qui ne peut être tenu responsable s'ils s'en écartent.
- Tout au long de la compétition, les concurrents invités à participer à des événements en direct devront signer et renvoyer une Déclaration de Conformité et partager des documents attestant de leur résidence. Dans le cas où un joueur ne se conforme pas à ces éléments, LFP Media sera en droit de conserver tout prix en espèces et de demander au joueur de rembourser en totalité ou en partie les frais engagés en raison du non-respect des règles par le joueur.

#### **4. DROIT DE PUBLICITÉ ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

La LFP Media publiera les noms des gagnants confirmés en ligne après chaque qualification nationale sur <http://battlefy.com/eligue1tour> et sur le hub national de chaque pays.

À des fins de marketing et de promotion, chaque joueur accorde à la LFP Media le droit d'utiliser ses informations personnelles et d'autres données fournies par lui-même sans recevoir de consentement ni offrir de compensation. En acceptant un prix, le joueur accorde à la LFP Media le droit d'utiliser ses informations personnelles et toute autre information fournie par le

joueur, sans autre consentement ni compensation pour le joueur, pour l'administration, le marketing et la promotion de la compétition, de la Ligue 1 Uber Eats, et/ou du jeu, sauf indication contraire ci-dessous :

- Informations générales : Nom complet, pays de résidence, âge, nom d'utilisateur de la plateforme supportée (PSN ID), position dans le classement mensuel au cours du mois de qualification.
- Infos liées au football : Club de football professionnel de Ligue 1 Uber Eats préféré, joueur de football professionnel de Ligue 1 Uber Eats préféré, joueur FUT de Ligue 1 Uber Eats préféré.
- Informations sur les médias sociaux : Identifiant Twitter, chaîne YouTube, compte Twitch, nom d'utilisateur Instagram (le cas échéant).
- Photos : Toutes les photos fournies par le joueur à la LFP Media ou les photos du joueur prises sur place lors d'un événement en direct.
- Autres informations pour l'administration du tournoi uniquement : Taille du maillot, restrictions alimentaires, numéro de téléphone portable.
- La LFP Media peut utiliser les informations du compte du joueur à des fins d'administration du tournoi, y compris, sans limitation, le fait que la LFP Media peut contacter le joueur par e-mail et/ou par d'autres moyens.

## **5. ANNEXE A**

### **Cas de force majeure**

La LFP Media ne pourra être tenue responsable de tout manquement à l'une de ses obligations au titre du Règlement officiel résultant d'un cas de force majeure tel que défini par l'article 1218 du Code civil français.

La LFP Media s'efforcera de bonne foi de prendre toutes les mesures raisonnables pour limiter les effets d'un tel événement et poursuivra l'exécution du Règlement officiel dans les meilleures conditions possibles.

### **Restrictions sanitaires**

La LFP Media ne pourra être tenue pour responsable de tout manquement à l'une de ses obligations au titre du Règlement officiel résultant d'une restriction sanitaire prise par toute entité nationale ou locale, y compris la Ligue 1 Uber Eats elle-même.

La LFP Media s'efforcera de bonne foi de prendre toutes les mesures raisonnables pour limiter les effets d'un tel événement et poursuivra l'exécution du Règlement officiel dans les meilleures conditions possibles.

La LFP Media ne prendra pas en charge le séjour d'un participant en France si le coût de son séjour dépasse le budget prévu, par exemple si une période de quarantaine est nécessaire.

Dans ce cas, la LFP Media annoncera le forfait du participant et invitera un autre participant à sa place.

### **Confiscation du prix**

La LFP Media peut renoncer au prix d'un participant s'il s'avère que ce dernier a enfreint le règlement du tournoi à un moment quelconque.

## Données personnelles

En tant que responsable du traitement des données, l'organisateur (LFP Media), agissant en collaboration avec Freaks 4U Gaming, traite des informations personnelles concernant le joueur (telles que son nom, prénom, état civil, ville de résidence, adresse e-mail, et toute autre donnée fournie ou générée dans le cadre de la compétition - ci-après dénommées "Données Personnelles") dans le but suivant et sur les bases légales suivantes :

- Sur la base de l'exécution des présentes règles : pour organiser, gérer et surveiller la compétition et la relation avec le joueur, y compris le suivi des inscriptions, participations, le respect des règles, la gestion des litiges et la gestion des sanctions.
- Sur la base de l'intérêt légitime de l'organisateur à garantir l'attribution des prix aux gagnants.
- Sur la base de l'intérêt légitime de l'organisateur à assurer la promotion de son activité : recontacter le joueur, communiquer avec lui et lui envoyer des offres, sur d'autres compétitions et sur l'activité de l'organisateur.
- Sur la base du consentement du joueur : pour envoyer des communications promotionnelles relatives aux autres activités de l'organisateur et aux partenaires de l'organisateur. Les joueurs sont informés qu'ils peuvent retirer leur consentement pour recevoir de telles communications à tout moment en cliquant sur le lien de désinscription (ou équivalent) inclus dans ces communications.

Certaines Données Personnelles vous ont été demandées et vous seront demandées pour répondre aux exigences contractuelles liées à l'exécution des règles de la compétition. Ces Données Personnelles seront identifiées sur les formulaires (par exemple, astérisque ou mise en gras). De plus, certaines données seront collectées pour nous permettre de vérifier la conformité des joueurs aux règles, notamment les autorisations parentales et les documents justificatifs associés lorsque le joueur est mineur conformément aux dispositions légales applicables, les preuves et les conversations des joueurs dans le cadre du jeu, qui seront utilisées en cas de litige entre joueurs à des fins probatoires. En cas de non-transmission de telles Données Personnelles, ou en cas d'opposition au traitement de ces Données Personnelles, nous ne pourrions pas exécuter les règles de la compétition. À cet égard, les joueurs s'engagent à fournir à l'organisateur des Données Personnelles précises et à jour.

Les Données Personnelles des joueurs peuvent être transmises aux prestataires de services techniques de l'organisateur aux fins de la prestation de services. De plus, et sous réserve du consentement des joueurs, les Données Personnelles peuvent être utilisées par LFP Media à des fins promotionnelles autres que celles liées aux compétitions ; et transmises aux partenaires et clubs de LFP Media à des fins promotionnelles. De plus, les joueurs sont informés qu'à l'occasion de la compétition, les données telles que le nom, le prénom, la ville de résidence seront publiées et diffusées sur le site web de la compétition.

Les Données Personnelles sont conservées pour les périodes suivantes :

- Pour la gestion et le suivi de la compétition et de la relation avec les joueurs : pendant la durée de la relation contractuelle résultant de l'exécution des règles, puis les Données Personnelles seront archivées à des fins probatoires pendant la durée de prescription légale applicable.
- En cas d'interdiction de participer aux futures compétitions : les données d'identification du joueur seront conservées pendant la durée de l'interdiction.

- Pour l'envoi de contenus promotionnels par LFP Media : pendant 3 ans à compter du dernier contact avec le joueur, sauf révocation du consentement des joueurs.

Conformément au Règlement 2016/679/UE (RGPD) et aux dispositions légales applicables, les joueurs disposent de droits sur les données les concernant (droit d'accès, de rectification, de suppression, d'opposition, de portabilité, droit de retirer tout consentement donné, limitation et droit de définir des directives sur le sort de leurs données après leur décès), qu'ils peuvent exercer dans les conditions définies par le règlement susmentionné directement auprès de l'organisateur à l'adresse suivante : [dpo@lfp.fr](mailto:dpo@lfp.fr). Les joueurs peuvent également déposer une plainte auprès de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) directement sur son site web : [cnil.fr](http://cnil.fr).

L'organisateur a nommé un délégué à la protection des données (DPD) que les joueurs peuvent contacter via l'adresse e-mail suivante : [dpo@lfp.fr](mailto:dpo@lfp.fr) ou par courrier à l'attention du DPD de la LFP - 6 Rue Léo Delibes 75116 Paris.

L'organisateur informe les joueurs que toute objection au traitement de leurs Données Personnelles pendant la compétition entraînera l'annulation de leur participation à la compétition.

### **Evolution du règlement**

LFP Media se réserve le droit de modifier les présentes règles à tout moment, sans préavis ni obligation de justifier sa décision, et sans être tenue responsable de quelque manière que ce soit. En particulier, LFP Media se réserve le droit de modifier le calendrier et les autres conditions de tout ou partie de la compétition.

L'organisateur se réserve également le droit de suspendre, de raccourcir, de prolonger ou d'annuler tout ou partie de la compétition, si les circonstances l'exigent, sans avoir à justifier sa décision et sans être tenue responsable de quelque manière que ce soit.

Toute modification des règles de la compétition et de son calendrier sera communiquée aux joueurs via le site web de la compétition ou par tout autre moyen que LFP Media jugera approprié.

Les joueurs sont considérés comme ayant accepté les modifications simplement en participant à la compétition à partir de la date à laquelle la modification prend effet.

L'invalidité de toute clause de ces règles n'affectera pas la validité des autres clauses.

### **Loi Française**

Ces règles sont régies par le droit français. Tout litige découlant de la participation à la compétition sera soumis aux tribunaux compétents de la juridiction de la Cour d'appel de Paris.

