

Règlement Compétition Tekken 8

HDS Pro League 2024

Le Festival Hauts-de-Seine Digital Games organise pendant deux jours la compétition HDS Pro League, les 24 et 25 mai 2024 à Paris Expo - Porte de Versailles. 7 tournois seront organisés dont un sur le jeu TEKKEN 8. Voici son règlement ci-dessous.

Article 1. Généralités HDS Pro League

Le Festival Hauts-de-Seine Digital Games, organisé par le Département des Hauts-de-Seine revient pour sa troisième édition les 24 et 25 mai 2024 à Paris Expo – Porte de Versailles, Hall 5.1. A l’occasion de ce festival sera organisé la compétition HDS pro League réunissant 7 tournois sur autant de jeux différents. Cette compétition est organisée par la société AU DELA DU VIRTUEL ci-dessous nommée Société Organisatrice.

A cette occasion, un tournoi est organisé sur le jeu TEKKEN 8 (PEGI 16) sur console PlayStation 5.

Article 2. Présentation du tournoi

Le tournoi TEKKEN 8 aura lieu les 24 et 25 mai 2024 à Paris Expo – Porte de Versailles, Hall 5.1 , sur l’espace prévu à cet effet.

Les participants s’affronteront sur le jeu TEKKEN 8 édité par Bandai Namco
La Plateforme sera la PlayStation 5.

Le tournoi est limité à 128 places, répartis en deux temps :

- 64 places disponibles le vendredi 24 mai
- 64 places disponibles le samedi 25 mai

(Nombre de places indiquées à titre indicatif. La Société Organisatrice se réserve le droit d’augmenter ou diminuer le nombre de participants sans que cela ne puisse donner lieu à réclamation.)

Article 3. Les participants

Le tournoi TEKKEN 8 est ouvert à toute personne âgée d’au moins 16 ans, TEKKEN 8 étant classé PEGI 16. Il n’existe pas de restriction de nationalité.

Le personnel du festival n’est pas autorisé à participer à la compétition. Les membres de la famille du personnel du festival sont autorisés à participer au tournoi TEKKEN 8 ;

Tout participant âgé de moins de 18 ans, doit présenter à l’accueil de l’événement (Et non sur le stand du tournoi) [une autorisation de son ou ses représentants légaux \(PDF, 218 Ko\)](#) pour

participer à chaque tournoi organisé dans le cadre de la HDS Pro League. Le participant et son ou ses représentants légaux doivent justifier de leur identité par la présentation d'une pièce d'identité (carte d'identité ou passeport).

Attention : Lors du festival Hauts-de-Seine Digital Games, dans le cadre de la HDS Pro League, 7 tournois sont organisés : Mario Kart 8 Deluxe, Super Smash Bros. Ultimate, EA Sports FC 24, Street Fighter 6, Tekken 8, Just Dance Edition 2024 et Gran Turismo 7. Chaque joueur fait son choix de participer ou de se désister dans le cas où il souhaiterait participer à plusieurs tournois par jour. La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable d'une disqualification en raison d'une participation à autre tournoi qui se tiendrait aux mêmes horaires.

Article 4. Modalités de participation

Les frais relatifs à la participation à la compétition et notamment le transport, l'hébergement ou encore la restauration sont à la charge exclusive des participants, qui ne pourront prétendre à aucun remboursement de la part de la Société Organisatrice.

Pour pouvoir participer au tournoi, les participants devront se présenter sur l'espace dédié du Festival pour l'inscription. Il n'y a pas de pré-inscription. C'est la règle du « premier arrivé premier servi » qui sera mise en place dans la limite des places disponibles. Néanmoins la Société Organisatrice se réserve le droit de refuser l'accès à la compétition à toute personne ayant une mauvaise conduite notamment dans la file d'attente.

Les joueurs devront se présenter au point d'inscription pour la compétition TEKKEN 8. Suite à cette inscription, ils seront accompagnés dans l'espace prévu à cet effet pour participer à leur session de jeu (voir article 6).

Chaque joueur peut s'inscrire autant de fois qu'il le souhaite sauf dans les cas suivants :

- Le joueur s'est qualifié pour les phases finales de la demi-journée dans les conditions de l'article 6. Il ne peut plus participer à nouveau le même jour aux sessions Challenger de la compétition TEKKEN 8 ;
- Le joueur est qualifié pour les phases finales du tournoi global dans les conditions définies à l'article 6. Il ne peut alors plus participer aux épreuves Challengers de qualification.

Article 5. Horaires du tournoi

Vendredi 24 mai 2024 : Phases qualificatives 1 de 13h00 à 15h30. Phases finales de la demi-journée à partir de 16h00

Samedi 25 mai 2024 : Phases qualificatives 2 de 10h00 à 12h30. Phases finales de la demi-journée à partir de 13h00. Phases finales du tournoi (Top 8) à partir de 14h00

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier ces horaires sans que sa responsabilité ne puisse être engagée.

Article 6 : Déroulement des compétitions

Les phases qualificatives, phases finales de la demi-journée et les Phases Finales du Tournoi (Top 8) s'effectuent selon les réglages du jeu précisés à l'article 7.

6.1 Les phases qualificatives.

Les phases qualificatives sont organisées en deux temps, de manière identique : Les phases qualificatives 1 correspondant aux phases qualificatives de la demi-journée du vendredi 24 mai et les phases qualificatives 2 correspondant aux phases qualificatives de la demi-journée du samedi 25 mai. Pour chaque phase qualificative de demi-journée, 64 joueurs

pourront tenter leur chance dans une formule dite « Challenger ». Une session de Challenger est composée de 2 groupes de 2 participants, soit 4 participants par session.

Chaque groupe s'affronte sur le jeu TEKKEN 8. 16 sessions de 2 groupes de 2 joueurs (8 joueurs par session soit 64 joueurs sur la demi-journée) seront organisées chaque jour sur ce jeu.

Lors des phases qualificatives (article 6.1A/B/), le vainqueur de chaque combat est déterminé de la façon suivante :

- Le joueur qui l'emporte est celui qui s'impose au meilleur des trois parties (BO3)
- Un joueur remporte la partie à la fin du temps imparti ou avant (Round BO5) ; Il est le joueur à qui il reste le plus de vies. Le vainqueur est automatiquement désigné par le jeu TEKKEN 8;

Une session se dispute en deux tours décrits ci-dessous : le tour préliminaire de session et la finale de session.

Les chiffres relatifs au nombre de participants sont donnés à titre indicatif. Le nombre de participants peut évoluer en fonction du nombre de joueurs se présentant le jour de l'événement. En outre, en fonction des circonstances, la Société Organisatrice se réserve le droit d'augmenter ou diminuer le nombre de participants.

La Société Organisatrice pourra donc ajouter ou supprimer des tours de qualification pour chaque session. Aucune réclamation ne pourra être formulée à ce titre.

A/ Le tour préliminaire de session

2 groupes (groupe A, groupe B) de 2 joueurs sont formés de manière aléatoire. Chaque joueur affrontera un autre joueur dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du match, le joueur ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus se qualifie pour le tour suivant.

B/ La finale de session.

Les vainqueurs de chaque groupe du tour préliminaire de session se retrouvent pour la finale de session, soit 2 joueurs

Ils s'affrontent dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du combat, le joueur ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus remporte la session Challenger et se qualifie pour les Phases Finales de la demi-journée.

6.2 Les Phases Finales de la demi-journée :

Attention : tout joueur absent à l'heure indiquée pour participer aux Phases Finales de la demi-journée sera exclu de la compétition et ne pourra prétendre à rien.

Rappel : Vendredi 24 mai à 16h00

Samedi 25 mai à 13h00

Dans les phases finales (Article 6.2A/B/C/), le vainqueur de chaque combat est déterminé de la façon suivante :

- Le joueur qui l'emporte est celui qui s'impose au meilleur des trois parties. (BO3)
- Un joueur remporte une partie à la fin du temps imparti ou avant ((Round BO5); Il est le joueur à qui il reste le plus de vies. Le vainqueur est automatiquement désigné par le jeu TEKKEN 8;
- En cas d'égalité à la première place lors d'une partie, une mort subite départagera automatiquement les joueurs concernés pour déterminer le joueur qui remporte la partie.

A/ Les Huitième de Finale Phases Finales de la demi-journée

Les 16 vainqueurs des 16 sessions Challengers se retrouvent pour les Phases Finales de la demi-journée. Ils seront au nombre de 16 et débutent en huitième de finale. Les vainqueurs des sessions 1 et 2 se retrouvent dans le huitième de finale 1. Les vainqueurs des sessions 3 et 4 se retrouvent dans le huitième de finale 2. Les vainqueurs des sessions 5 et 6 se retrouvent dans le huitième de finale 3. Les vainqueurs des sessions 7 et 8 se retrouvent dans le huitième de finale 4. Les vainqueurs des sessions 9 et 10 se retrouvent dans le huitième de finale 5. Les vainqueurs des sessions 11 et 12 se retrouvent dans le huitième de finale 6. Les vainqueurs des sessions 13 et 14 se retrouvent dans le huitième de finale 7. Les vainqueurs des sessions 15 et 16 se retrouvent dans le huitième de finale 8.

Chaque joueur affrontera donc un autre joueur prédéfini dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue de l'opposition, le joueur ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus se qualifie pour le tour suivant.

B/ Les Quarts de Finale des Phases Finales de la demi-journée

Les 8 vainqueurs des 8 huitièmes de finale se retrouvent en quarts de finale. Les vainqueurs des huitièmes de finale 1 et 2 se retrouveront dans le premier quart de finale ; Les vainqueurs des huitièmes de finale 3 et 4 se retrouveront dans le deuxième quart de finale ; Les vainqueurs des huitièmes de finale 5 et 6 se retrouveront dans le troisième quart de finale ; Les vainqueurs des huitièmes de finale 7 et 8 joueront le quatrième quart de finale.

Chaque joueur affrontera donc un autre adversaire prédéfini dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du combat, le joueur ayant vaincu son adversaire selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus se qualifie pour le tour suivant.

C/ Les Demi-finales des Phases Finales de la demi-journée

Les vainqueurs de chaque quart de finale du jour se retrouvent dans les demi-finales du jour, soit 4 joueurs. Le vainqueur du premier quart de finale affronte le vainqueur du deuxième quart de finale lors de la première demi-finale ; Le vainqueur du troisième quart de finale affronte le vainqueur du quatrième quart de finale dans la deuxième demi-finale. Ils s'affrontent dans un match selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

A l'issue du combat, les deux joueurs ayant vaincu leurs adversaires respectifs selon les modalités de désignation des vainqueurs définies ci-dessus se qualifient pour le Top 8 du tournoi, aussi dénommée Phases finales du tournoi qui se déroulent le samedi 25 mai à partir de 14h00

6.3 Les Phases Finales du Tournoi

Les 2 qualifiés des Phases Finales de demi-journée du vendredi 24 mai et les 2 qualifiés des Phases Finales de demi-journée du samedi 25 mai sont rejoint par 4 joueurs invités à la compétition.

Chaque joueur sera tête de série. Ce qui déterminera la position de chacun dans le tableau final.

8 joueurs sont donc présents pour les Phases Finales du Tournoi. Les Phases finales fonctionnent sous le format Double Bracket.

Les joueurs s'affrontent dans un combat selon les réglages définis ci-dessous à l'article 7.

Le vainqueur de chaque combat est déterminé de la façon suivante :

- Le joueur qui l'emporte est celui qui s'impose au meilleur des cinq parties. (BO5)
- Un joueur remporte une partie à la fin du temps imparti ou avant ; Il est le joueur à qui il reste le plus de vies. Le vainqueur est automatiquement désigné par le jeu TEKKEN 8 ;
- En cas d'égalité à la première place lors d'une partie, une mort subite départagera automatiquement les joueurs concernés pour déterminer le joueur qui remporte la partie.

La finale du tournoi se tiendra sur la scène de l'événement à 16h20.

Le vainqueur de ce BO5 remporte le tournoi TEKKEN 8 dans le cadre de la HDS Pro League.

6.4 Cas exceptionnel

En cas de problèmes techniques, nombre de participants et/ou de soucis réseau mettant la Société Organisatrice dans l'incapacité d'organiser la compétition selon le règlement ci-rédigé, la Société Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie de ce règlement afin de permettre la tenue de la compétition. Le nombre de joueurs, les descriptifs de tours ou tout autre point du règlement pourront donc être modifiés voire annulés et ce, sans que la Société Organisatrice ne puisse être tenue responsable de ce désagrément.

Dans le cas de cette situation exceptionnelle, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable du dysfonctionnement partiel ou total du réseau local. La Société Organisatrice se réserve la possibilité de modifier tout ou partie de cet article le jour de la compétition et ce, sans qu'aucune contestation de la part des joueurs, ne soit recevable.

Article 7 : Les réglages du jeu

Les Phases Qualificatives (Article 6.1 A/B/ et Articles 6.2) : Rounds : BO5 – Matches : BO3 – Choix du terrain : Aléatoire – Un Pierre – feuille – ciseaux peut être fait afin de choisir le côté P1 ou P2 – Les joueurs peuvent changer de personnages entre chaque match.

Les Phases Finales du tournoi (Article 6.3) : Rounds : BO5 – Matches : BO5 – Choix du terrain : Aléatoire – Un Pierre – feuille – ciseaux peut être fait afin de choisir le côté P1 ou P2 – Les joueurs peuvent changer de personnages entre chaque match.

Article 8. Dotations

Le vainqueur du tournoi TEKKEN 8 remporte 500€

Le finaliste remporte 250€

Le troisième remporte 150€

Le quatrième remporte 100€

Article 9 : Le matériel

Il sera mis à disposition des participants, par la Société Organisatrice, des écrans, consoles, jeux ainsi que les manettes. L'organisation autorise les joueurs qui le souhaitent à jouer avec leur propre manette. Les joueurs sont libres de configurer leur manette comme il le souhaite.

TEKKEN 8 est jouable de plusieurs manières. Si les joueurs ne sont pas munis de leur propre manette, la Société Organisatrice se réserve le droit de leur imposer tel ou tel pad pour la compétition. Le joueur ne pourra effectuer de réclamation dans le cas où il ne peut pas jouer avec son pad de « prédilection ».

Article 10 : Discipline et arbitrage

10.1 Toute inscription et participation vaut acceptation en totalité de tous les points du présent règlement. Chaque participant doit être fair play et respectueux de son adversaire et de la Société Organisatrice.

10.2. En cas de non-respect du présent règlement, de la non observation des consignes, de manque de fair-play, de violence physique ou verbale ou de casse de matériel (y compris le sien), la Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure le joueur de la participation

10.3. En particulier les arrangements manifestes contraires à l'esprit de la compétition seront sujets à exclusion de la compétition.

10.4. Aucune substitution de joueur ne sera tolérée durant la compétition. Le joueur joue sous sa propre identité.

10.5. Les tournois qualificatifs sont ouverts à toutes et à tous, joueurs et spectateurs, il est donc fortement recommandé aux joueurs de faire attention à leurs affaires personnelles. La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de vol sur les lieux mêmes des compétitions.

10.6. Attention, les participants devront être présents dès le début du tournoi sous peine de voir leur place attribuée à quelqu'un d'autre. De manière générale tout joueur ne se présentant pas à l'horaire annoncé de son match sera éliminé de la compétition.

10.7. En cas d'interruption involontaire d'une partie (Coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), celle-ci sera à refaire entièrement. Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de la compétition.

10.8. En cas de litiges, c'est le superviseur du tournoi, son adjoint ou son second adjoint qui tranchera.

Tout joueur qui manifestera un comportement violent ou jugé comme tel par la Société Organisatrice ou qui ne respectera pas les files d'attentes "Challengers" ou le règlement sera exclu de toute compétition AU DELA DU VIRTUEL à l'avenir.

10.9. La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie de la compétition ou des participations s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, dans le cadre de la participation ou de la détermination des gagnants.

10.10. La Société Organisatrice se réserve par ailleurs le droit de ne pas attribuer les lots aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

Article 11 : Dépôt

Le règlement peut être consulté gratuitement à l'accueil du festival ou sur le site de l'événement <https://digital-games.hauts-de-seine.fr/>

Article 12: Les données à caractère personnel

Les données à caractère personnel concernant le participant sont traitées en vue de l'organisation de la compétition et destinées au service marketing de la Société Organisatrice ainsi qu'à des prestataires de services tiers agissant en qualité de sous-traitants auxquels la Société Organisatrice peut recourir aux fins du traitement. Ce traitement est nécessaire aux fins des intérêts légitimes poursuivis par la Société Organisatrice qui consistent notamment en la gestion de l'inscription et de la participation du participant à la compétition, et en la prise de contact avec les gagnants. Les données seront conservées pendant cinq ans à compter de la fin de la compétition. Les données devant être adressées à la Société Organisatrice sont obligatoires. A défaut de communication de ces informations, la participation ne pourra pas être retenue.

Conformément à la loi "informatique et libertés" du 6 janvier 1978, telle que modifiée, et au Règlement Général sur le Protection des Données N° 2016/679 du 27 avril 2016 le participant bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des informations qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de solliciter la limitation du traitement, dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Ces droits peuvent s'exercer en s'adressant à la Société Organisatrice, à l'adresse indiquée au début du présent règlement, ou par courrier électronique à esport@audeladuvirtuel.com. En cas d'exercice du droit d'opposition avant la fin du Jeu, le participant renonce à sa participation. Le participant a le droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Conformément à l'article 85 de la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978, tel que modifié, le participant peut transmettre à la Société Organisatrice des directives spéciales relatives au sort de ses données à caractère personnel après son décès.

Conformément à L.223-2 du code de la consommation, il est rappelé que le participant dispose du droit de s'inscrire sur la liste d'opposition au démarchage téléphonique auprès de Bloctel <http://www.bloctel.gouv.fr/>

Article 13: Droit à l'image

Les participants autorisent la Société Organisatrice, du seul fait de leur participation, à :

- enregistrer leur image lors de leur participation à la compétition sur le festival Hauts-de-Seine Digital Games

- synchroniser l'enregistrement de leur image avec tous sons du choix de la Société Organisatrice,

- exploiter l'enregistrement de leur image, synchronisé ou non, par tous modes ou procédés audiovisuels, notamment par télédiffusion (voie hertzienne, câble, satellite, ADSL,), par diffusion sur tous réseaux (en ce compris sur le site internet de la Société Organisatrice, sur les différents espaces de la Société Organisatrice sur les réseaux sociaux mais aussi sur les réseaux propres du Département des Hauts-de-Seine), dans les publications éditées par la Société Organisatrice, ainsi qu'à l'occasion de toutes actions de communication afférentes à cet événement.

Cette autorisation est consentie pour le territoire du monde entier et pour une durée d'un an suivant la fin du festival Hauts-de-Seine Digital Games

Les participants reconnaissent qu'aucune rémunération ne leur sera versée en contrepartie de la présente autorisation.

Les gagnants autorisent la reproduction et la diffusion de leur nom, prénom, qualité de gagnant, à des fins publicitaires.

Lorsque le participant est âgé de moins de 18 ans, son ou ses représentants légaux exerçant l'autorité parentale donnent l'autorisation à la Société Organisatrice pour l'utilisation de son image dans les conditions qui précèdent.

Article 14 : Limites de responsabilité

La Société Organisatrice ne pourra pas être tenue responsable des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement de la compétition, des défaillances de matériel/console du participant ou de tout autre problème lié aux réseaux de communication, aux serveurs, aux fournisseurs d'accès Internet, aux équipements informatiques, aux logiciels ou aux virus circulant sur le réseau Internet

La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler cette compétition en cas de force majeure. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée ou à en modifier les conditions. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Article 15 : Application et Interprétation du règlement

Le règlement s'applique à toute personne qui participe à la compétition. Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par la Société Organisatrice, à savoir la Société Au-Delà Du Virtuel, situé 144 quai Adrien Mentienne 94360 Bry Sur Marne.