

Règlement Compétition Super Smash Bros. Ultimate

HDS Pro League by Orange 2025

Le Festival Hauts-de-Seine Digital Games organise pendant deux jours la compétition HDS Pro League by Orange, les 4 et 5 avril 2025 à La Seine Musicale. 3 tournois seront organisés dont un sur le jeu Super Smash Bros. Ultimate. Voici son règlement ci-dessous.

Article 1. Généralités HDS Pro League by Orange

Le Festival Hauts-de-Seine Digital Games, organisé par le Département des Hauts-de-Seine revient pour sa quatrième édition les 4 et 5 avril 2025 à la Seine Musicale. A l'occasion de ce festival sera organisé la compétition HDS Pro League by Orange réunissant 3 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 Super Smash Bros. Ultimate (PEGI 12) sur console Nintendo Switch.

Article 2. Présentation du tournoi

Le tournoi Super Smash Bros. Ultimate aura lieu les 4 et 5 avril 2025 à La Seine Musicale, sur l'espace prévu à cet effet.

Les participants s'affronteront sur le jeu Super Smash Bros. Ultimate édité par Nintendo. La Plateforme sera la Nintendo Switch.

Le tournoi est limité à 48 places, répartis en trois poules :

- Poule 1 : 16 participants le vendredi 4 avril 2025 à 13h30
- Poule 2 : 16 participants le vendredi 4 avril 2025 à 15h30
- Poule 3 : 16 participants le samedi 5 avril 2025 à 10h30

(Nombre de places 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 Super Smash Bros. Ultimate est ouvert à toute personne âgée d'au moins 12 ans, Super Smash Bros. Ultimate étant classé PEGI 12. 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 Super Smash Bros. Ultimate.

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 by Orange. 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 by Orange, 3 tournois sont organisés : EA Sports FC 25, Super Smash Bros. Ultimate et Just Dance 2025 Edition. 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

L'inscription à la compétition Super Smash Bros. Ultimate de la HDS Pro League by Orange est gratuite.

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.

Afin d'accéder au festival Hauts-de-Seine Digital Games qui accueille les compétitions HDS Pro League by Orange, les participants devront retirer un billet gratuit pour le festival ici :

<https://www.oandb.fr/fr/event/hauts-de-seine-digital-games-2025>

Pour pouvoir participer à la compétition Super Smash Bros. Ultimate de la HDS Pro League by Orange, les participants devront s'inscrire au préalable sur la page Start.gg dédiée au tournoi :

www.start.gg/tournament/hds-pro-league-by-orange-super-smash-bros-ultimate

Les inscriptions en amont sont possibles jusqu'au 30 mars 2025 inclus.

Dans le cas où des places seraient disponibles passé cette date, il sera possible aux joueurs souhaitant participer de s'inscrire sur place le jour de l'événement en se présentant au point d'inscription pour la compétition Super Smash Bros. Ultimate

C'est la règle du « premier arrivé premier servi » qui sera alors 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.

Qu'ils se soient inscrits sur Start.gg ou sur place, les joueurs devront se présenter sur l'espace dédié à la compétition Super Smash Bros. Ultimate avant le début de leur poule pour confirmer leur participation.

Ils seront accompagnés dans l'espace prévu à cet effet pour participer à leur session de jeu (voir article 6).

Article 5. Horaires du tournoi

- Poule 1 : 16 participants le vendredi 4 avril 2025 à 13h30
- Poule 2 : 16 participants le vendredi 4 avril 2025 à 15h30
- Poule 3 : 16 participants le samedi 5 avril 2025 à 10h30
- Phases Finales (top 16) : 16 participants le 5 avril 2025 à 13h

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 de Poule et les Phases Finales du Tournoi (Top 16) s'effectuent selon les réglages du jeu précisés à l'article 7.

6.1 Les Phases de Poule

Les poules sont organisées en trois temps selon les horaires indiqués à l'article 2.

Une poule est composée de 8 groupes de 2 participants, soit 16 participants par poule.

Les Poules se déroulent selon un format en « Double Bracket » dans lequel 2 arbres de tournoi sont constitués : « l'arbre des vainqueurs » (ou « Winner Bracket ») et « l'arbre des perdants » (ou « Loser Bracket ») fonctionnant selon le principe suivant :

- Les 16 participants commencent leur poule en Winner Bracket, répartis de manière aléatoire ;
- À l'issue d'un match de Winner Bracket, le vainqueur reste en Winner Bracket et se qualifie pour le tour suivant tandis que le perdant passe en Loser Bracket ;
- À l'issue d'un match de Loser Bracket, le vainqueur reste en Loser Bracket et se qualifie pour le tour suivant tandis que le perdant est éliminé définitivement du tournoi.

À l'issue de chaque poule, les 4 joueurs suivants se qualifient pour les Phases Finales (Art. 6.2) : les 2 derniers joueurs présents en Winner Bracket et les 2 derniers joueurs présents en Loser Bracket.

Les joueurs s'affrontent dans un match selon le procédé défini à l'article 7.

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

- Le joueur qui l'emporte est celui qui s'impose au meilleur des trois manches (BO3) ;
- Un joueur remporte une manche 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 la console Nintendo Switch ;
- En cas d'égalité de vies à la fin du temps imparti, une mort subite ne sera pas jouée ; c'est le joueur ayant le pourcentage de dégât le plus bas qui est déclaré vainqueur ;
- En cas d'égalité parfaite de vies et de pourcentages à la fin du temps imparti, la manche devra être rejouée.

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 ou d'apporter des modifications au format du tournoi. Aucune réclamation ne pourra être formulée à ce titre.

6.2 Les Phases Finales du tournoi (Top 16)

Les 12 qualifiés des Phases de Poules (4 par poule) sont rejoints par 4 joueurs invités à la compétition afin de constituer une poule finale de 16 joueurs constituée ainsi :

- les 4 joueurs invités seront têtes de série 1 à 4, répartis de manière aléatoire
- les 6 joueurs issus des Winner Bracket des Phases de Poules seront têtes de série 5 à 10, répartis de manière aléatoire
- les 6 joueurs issus des Loser Bracket des Phases de Poules seront têtes de série 11 à 16, répartis de manière aléatoire

La poule finale sera constituée de 8 groupes numérotés de A à H et constitués ainsi :

- Groupe A : Tête de série #1 contre Tête de série #16
- Groupe B : Tête de série #8 contre Tête de série #9
- Groupe C : Tête de série #4 contre Tête de série #13
- Groupe D : Tête de série #5 contre Tête de série #12
- Groupe E : Tête de série #2 contre Tête de série #15
- Groupe F : Tête de série #7 contre Tête de série #10
- Groupe G : Tête de série #3 contre Tête de série #14
- Groupe H : Tête de série #6 contre Tête de série #11

Cette poule finale se déroulera ensuite selon le format en Double Bracket décrit à l'article 6.1

Les joueurs s'affrontent dans un match selon le procédé défini à l'article 7.

Le vainqueur de chaque match est déterminé de la façon décrite à l'article 6.1.

À l'issue de la poule finale, le joueur restant en Winner Bracket affrontera le joueur restant en Loser Bracket dans une « Grande Finale » selon les réglages définis à l'article 7 et selon le procédé décrit ci-après :

- en cas de victoire du joueur issu du Winner Bracket durant la Grande Finale, ce dernier remportera le tournoi Super Smash Bros. Ultimate dans le cadre de la HDS Pro League by Orange ;
- en cas de victoire du joueur issu du Loser Bracket durant la grande Finale, un « reset de bracket » sera effectué et un second match opposant les mêmes joueurs sera organisé. Le vainqueur de ce second match remportera le tournoi Super Smash Bros. Ultimate dans le cadre de la HDS Pro League by Orange.

La Grande Finale du tournoi se tiendra sur la scène de l'événement à 16h.

6.3 Cas exceptionnel

En cas de problèmes techniques 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 différentes phases 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.

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 : Réglages du jeu et sélection du stage

Réglages du jeu :

1v1 - 3 vies, 7 minutes - 2 Manches gagnantes (BO3) - Pause désactivée - Sans objets ni jauge Smash - Sans aléas de stage - Choix du personnage : Tous personnages autorisés (DLC inclus) – Sans Energie du Désespoir

Sélection du stage :

Stages autorisés : Champ de Bataille, Petit Champ de Bataille, Destination Finale, Yoshi's Story, Stade Pokémon 2, Smash Ville, Ligue Pokémon de Kalos, Ville & centre-ville, Forteresse oubliée

Le stage sera sélectionné selon le procédé suivant :

- avant la première manche de chaque match les joueurs effectueront un pierre-feuille-ciseaux. Le vainqueur du pierre-feuille-ciseaux pourra interdire 3 stages parmi la sélection ci-dessus. Le perdant du pierre-feuille-ciseaux pourra ensuite interdire 4 stages parmi ceux restants. Le gagnant du pierre-feuille-ciseaux choisira ensuite parmi les 2 stages restants.

- pour les manches suivantes, le gagnant de la manche précédente pourra interdire 3 stages parmi la sélection ci-dessus. Le perdant de la manche précédente choisira ensuite parmi les stages restants.

Article 8. Dotations

Le vainqueur du tournoi Super Smash Bros. Ultimate de la HDS Pro League by Orange remporte 1000€

Le finaliste remporte 500€

Le troisième remporte 300€

Le quatrième remporte 200€

Précision : Les gains perçus par les joueurs mineurs ayant entre 12 et 16 ans seront déposés par l'Organisation à la Caisse des Dépôts et Consignations au nom du mineur qui pourra les réclamer à sa majorité.

Article 9 : Le matériel

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

Super Smash Bros. Ultimate 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. Il est donc 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 de leurs poules 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 manche (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 l'Organisation qui tranchera.

Tout joueur qui manifestera un comportement violent ou jugé comme tel par la Société Organisatrice ou qui ne respectera 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 la 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 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.