

REGLEMENT DU TOURNOI ABALONE INTER-LUDOTHEQUES IDF 2018-2019

ARTICLE 1 – ORGANISATION ET DUREE

ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES FRANÇAISES D'ILE DE FRANCE (ALF-IDF), Association loi 1901 dont le siège social est sis au 180 bis Rue de Grenelle, 75007 Paris (ci-après dénommée « ALF-IDF ») ;

La société **GAMES'UP**, Société par Actions Simplifiée à Associé Unique, au capital de 1000,00 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Foix sous le numéro 791 200 900, dont le siège social est sis 20 rue de la Porte de Foix 09240 La Bastide de Sérou (ci-après dénommée « Games'Up ») ;

La société **ASMODEE FRANCE**, Société par Actions Simplifiée à Associé Unique, au capital de 355.017,45 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de VERSAILLES sous le numéro 821 169 794, dont le siège social est sis au 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – 78280 Guyancourt (ci-après dénommée « Asmodee »),

Ci-après dénommées conjointement l' « Organisateur »

Organisent conjointement de novembre 2018 au 19 mai 2019 un jeu concours gratuit et sans obligation d'achat, provisoirement ou définitivement intitulé, « Tournoi Abalone d'Ile de France » (« ci-après le « Tournoi »).

ARTICLE 2 - PARTICIPANTS

Le Tournoi est exclusivement ouvert aux membres des ludothèques adhérentes de l'ALF-IDF (ci-après les « Participants ») quel que soit leur âge.

Sont exclus les membres des personnels de l'Organisateur, et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du Tournoi ainsi que leur conjoint (mariage, PACS, concubinage), les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

L'Organisateur se réserve le droit de demander à tout Participant de justifier du respect des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions, ou refusant de les justifier, sera exclue du Tournoi et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

Toute personne mineure participant à ce Tournoi est réputée participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux. L'Organisateur se réserve le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment du déroulement du Tournoi notamment lors de la remise des dotations et pourra annuler la participation d'un joueur mineur dont le représentant légal ne validerait pas la participation.

La participation au Tournoi implique l'entière acceptation du présent règlement (ci-après le « Règlement »).

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION ET DEROULEMENT DU TOURNOI

3.1 Annonce du Tournoi et participation

L'annonce du Tournoi est faite dans les ludothèques participant à l'opération ainsi que sur les réseaux sociaux et les sites de l'Organisateur.

Pour participer au Tournoi, il suffit à chaque Participant de participer aux sélections organisées dans sa ludothèque. Pour cela, il doit s'inscrire auprès de sa ludothèque selon les modalités définies par elle.

Un Participant ne peut s'inscrire que dans une seule ludothèque pour participer au Tournoi.

Les participations comportant des informations incomplètes, fausses ou erronées ne pourront être prises en compte. Les ludothèques participantes veillent à ce que ces informations soient exactes lors de la transmission du nom et des coordonnées du vainqueur des sélections à l'Organisateur pour qu'il puisse participer à la demi-finale.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du Règlement rendra la participation invalide.

3.2 Déroulement des sélections intra-ludothèque

Les sélections sont organisées par chaque ludothèque selon les modalités et les règles de sélection par elle choisies. L'Organisateur n'assume aucune responsabilité quant aux conditions dans lesquelles les sélections sont organisées par les ludothèques.

En fonction du nombre d'inscrits aux sélections, chaque ludothèque organise comme elle le souhaite des rondes entre les Participants.

Chaque ronde a une durée de vingt minutes. Chaque Participant gagne un (1) point par bille adverse éjectée. Le gagnant des sélections organisées par chaque ludothèque est le Participant qui aura accumulé le plus grand nombre de points. En cas d'égalité entre un ou plusieurs Participants, la ludothèque organisera entre eux une partie supplémentaire pour les départager.

Le vainqueur des sélections représentera sa ludothèque lors de la demi-finale.

3.3 Déroulement de la demi-finale

La demi-finale se déroulera au Centre Ludique de Boulogne-Billancourt, 17 allée Robert Doisneau, 92100 Boulogne-Billancourt **le 14 avril 2019**.

Le déroulement de la demi-finale se fera sur le mode dit du tournoi suisse en six rondes.

Appariement : pour la première ronde, l'appariement des Participants se fera selon un tirage au sort. Puis pour chacune des rondes suivantes, l'appariement se fera selon le score marqué à la/les partie(s) précédentes. *Exemple : un Participant ayant remporté 3 points affrontera un autre Participant ayant remporté 3 points également.*

Chaque ronde se joue en temps limité de vingt minutes. La position de départ pour tous les Participants sera celle dite de la « Marguerite belge », telle que cette position est expliquée dans les règles du jeu Abalone.

Le calcul des points se fait de la manière suivante. Chaque Participant gagne un (1) point par bille adverse éjectée du plateau plus quatre (4) points de bonus si les six billes adverses sont éjectées avant la fin de la ronde.

À la fin des six rondes, les seize Participants ayant réalisé les meilleurs scores seront les finalistes du tournoi inter-ludothèques qui se déroulera lors du festival du jeu de Porcheville.

Si plusieurs Participants ont le même nombre de points à la fin du tournoi, et qu'il n'est pas possible de déterminer les seize meilleurs scores, le départage se fera en fonction de la résistance des adversaires, c'est-à-dire le nombre de victoires/défaites cumulées des adversaires des parties précédentes.

S'il y a de nouveau une égalité, le départage se fera en fonction de la résistance des adversaires des adversaires, c'est-à-dire le cumul victoire/défaites des adversaires des adversaires de chaque Participant.

Le Participant dont les adversaires auront le cumul de victoires le plus élevé sera sélectionné pour la finale.

Exemple : Égalité entre un Participant A et Participant B.

Au cumul, les Participants ayant affronté le Participant A dans les parties précédentes ont remporté 6 parties. Au cumul, les Participants ayant affronté le Participant B dans les parties précédentes ont remporté 3 parties. En conséquence, le Participant A est sélectionné, car il a affronté plus d'adversaires que le Participant B ayant remporté plus de parties.

Les seize meilleurs Participants à l'issue des six rondes seront qualifiés pour la finale. Si l'un des finalistes est indisponible il sera remplacé par le 17^{ème} meilleur Participant, si deux finalistes sont indisponibles ils seront remplacés par les 17^{ème} et 18^{ème} meilleurs Participants et ainsi de suite dans l'ordre du classement des Participants de la demi-finale.

Les finalistes indisponibles et ne pouvant pas participer à la finale, s'engagent à informer, par tout moyen, l'Organisateur dans les meilleurs délais. Ils ne pourront pas prétendre recevoir de lots, lesquels seront attribués aux Participants leur succédant ayant pris effectivement part à la finale.

3.4 Déroulement de la finale

La finale du tournoi se déroulera à l'Espace Boris Vian, rue de la Grande Remise, 78440 à Porcheville lors du festival du jeu le 19 mai 2019.

Le déroulement de la finale se fera en deux phases.

La première phase de sélection se fait sous la forme d'une sélection sur le mode dit du « tournoi suisse » en trois rondes permettant de déterminer les huit finalistes.

Pour la première ronde, l'appariement des Participants se fera selon un tirage au sort. Puis pour chacune des rondes suivantes, l'appariement se fera selon le score marqué à la/les partie(s) précédentes. *Exemple: un Participant ayant remporté 3 points affrontera un autre Participant ayant remporté 3 points également.*

Chaque ronde se joue en temps limité de vingt minutes. La position de départ pour tous les Participants sera celle dite de la « Marguerite belge ».

Le calcul des points se fait de la manière suivante. Chaque Participant gagne un (1) point par bille adverse éjectée du plateau plus quatre (4) points de bonus si les six billes adverses sont éjectées du plateau avant la fin de la ronde.

Les huit Participants ayant réalisé le meilleur score seront sélectionnés pour participer à la deuxième phase de la finale. En cas d'égalité entre deux Participants la sélection du gagnant se fera en fonction de la résistance de ses adversaires de la même manière que pour la demi-finale.

La deuxième phase se déroulera entre les huit finalistes sélectionnés lors de la phase précédente qui s'affronteront en rondes de vingt minutes à élimination directe.

L'appariement se fera en fonction des scores de la première partie « rondes suisses » c'est-à-dire selon le classement à l'issue des rondes préliminaires, selon le schéma suivant : celui des participants qui est arrivé le premier rencontre celui qui est arrivé en huitième position, celui qui est arrivé deuxième rencontre le septième, celui qui est arrivé troisième rencontre le sixième et le quatrième rencontre le cinquième du classement.

En cas d'égalité entre deux Participants à la fin du temps réglementaire, la partie continue jusqu'à l'un des Participants expulse en premier du plateau une nouvelle bille adverse.

ARTICLE 4 - DOTATIONS

La valeur des lots est déterminée au moment de la rédaction du Règlement et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à son évaluation.

4.1 Dotations pour la participation aux sélections organisées par les ludothèques

Chacun des Participants au Tournoi recevra de la ludothèque dans laquelle il s'est inscrit un code électronique **Abalone jeu Steam** d'une valeur de 6,99 euros pour pouvoir jouer à Abalone en ligne.

Le Participant qui aura gagné le tournoi de sa ludothèque et qui sera qualifié pour participer à la demi-finale recevra un écusson thermocollant d'une valeur de 5,00 euros et un « tote-bag » (sac en toile) d'une valeur de 5,00 euros lesquels seront remis par la ludothèque.

4.2 Dotations pour la participation à la finale

Le Participant gagnant le tournoi et la ludothèque qu'il représente recevront chacun un jeu *Abalone* géant en bois d'une valeur de 600,00 euros et un lot de jeux *Asmodee* d'une valeur de 101,00 euros et composé des jeux suivants : un *Jungle Speed Kid* d'une valeur de 22,99 euros, un *Jungle Speed Skwak* d'une valeur de 22,99 euros, un *Timeline Classique* d'une valeur de 9,99 euros, un *Timeline Histoire de France* d'une valeur de 9,99 euros, un *Timeline Evènement* d'une valeur 9,99 euros, un *Fais ta valise* d'une valeur de 24,99 euros.

Du second au 8^{ème} au classement, chacun des Participants recevra un jeu *Abalone* en bois d'une valeur de 300,00 euros.

Du second au 16^{ème} : chacun des Participants recevra un jeu *Asmodee Fais ta Valise* d'une valeur de 24,99 euros.

ARTICLE 5 – PUBLICITE DES PARTICIPANTS – DROIT A L'IMAGE – ATTRIBUTS DE LA PERSONNALITE

Du seul fait de leur participation au Jeu, les Participants donnent à l'Organisateur, l'autorisation, sans que cette autorisation ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution du lot gagné, de reproduire, de représenter et d'adapter leur image ainsi que leurs noms et prénoms communiqués dans le cadre du Tournoi, dans les conditions suivantes :

- sur tout support matériel et immatériel, par tout mode de communication, notamment papiers, audiovisuels, numériques, électroniques, existants (presse, internet, affiches, etc.), ou à venir,
- en tout format,
- dans le monde entier,
- pour une durée de 3 (trois) ans suivant la date de la fin du Tournoi,
- pour toute communication au public, aux seules fins d'assurer la promotion des marques et/ou produits de l'Organisateur et dans le cadre de toute action ou manifestation publi-promotionnelle liée au présent Tournoi.

Si l'un des Participants s'oppose à l'utilisation de son nom prénom et image dans les conditions susvisées, il doit le notifier à l'Organisateur en lui envoyant un courriel à l'adresse suivante : ASMDEE FRANCE – Service juridique – 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – 78280 Guyancourt ou par e-mail à l'adresse suivante zygomatic@asmodee.com.

ARTICLE 6 – RESPONSABILITE

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable si, pour cause de force majeure ou de tout événement indépendant de sa volonté, le Tournoi devait être annulé ou reporté.

De même, l'Organisateur saurait non plus être tenu pour responsable et aucun recours ne pourra être engagé contre lui en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries, menace d'attentats ...) privant partiellement ou totalement les Participants de la possibilité de participer à l'une des phases du Tournoi.

Les gagnants s'engagent à dégager de toute responsabilité l'Organisateur de tout dommage qu'ils pourraient subir en liaison avec le lot gagné. Ainsi, ils déclarent être informés et accepter expressément que l'Organisateur ne pourra être tenu responsable d'un préjudice d'aucune nature, de tout incident survenu à l'occasion de la participation au présent Tournoi et de leurs suites (notamment l'utilisation ou la jouissance du lot).

ARTICLE 7 – OBTENTION DU REGLEMENT

Le Règlement pourra également être consulté sur le site suivant :

<https://fr.asmodee.com/fr/news/2019/1/14/tournoi-inter-ludotheques-abalone/>

Le Règlement peut être adressé à titre gratuit (timbre remboursé sur simple demande), à toute personne qui en fait la demande écrite auprès de l'Organisateur à l'adresse suivante : ASMODEE FRANCE – Service juridique – 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – 78280 Guyancourt ou par e-mail à l'adresse suivante r.short@asmodee.com.

ARTICLE 8 – DECISIONS DE L'ORGANISATEUR

L'Organisateur se réserve la possibilité de modifier, à tout moment, le Règlement et à prendre toutes décisions qu'il pourrait estimer utiles pour l'application et l'interprétation du Règlement. L'Organisateur pourra en informer les Participants par tout moyen de son choix. L'Organisateur se réserve également le droit de modifier, prolonger, écarter, suspendre, reporter ou annuler le Tournoi ou une ou plusieurs de ses phases, ou d'en modifier les conditions d'accès et/ou les modalités de fonctionnement, sans préavis.

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée au titre de ce qui précède et les Participants ne pourront donc prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, les mécanismes ou les modalités du Tournoi ainsi que sur les noms des Participants gagnants.

ARTICLE 9 – UTILISATION DES DONNEES PERSONNELLES DES PARTICIPANTS

Les données à caractère personnel recueillies auprès de chaque Participant, tant lors de la participation au Tournoi, que le cas échéant, lors de la remise d'un lot, sont soumises aux dispositions de la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée et du Règlement européen relatif à la protection des données personnelles (RGPD) n°2016/679, et destinées à l'Organisateur, responsable de leur traitement, aux fins de gestion du Tournoi uniquement.

Pour la parfaite information des Participants, le Responsable du traitement lors de la sélection intra-ludothèque est l'ALF-IDF. Puis, pour la demi-finale et la finale, le Responsable du traitement est Asmodee. Pour la bonne organisation du Tournoi, chaque Responsable de traitement communique les données à caractère personnel qu'il a recueillies aux entités constituant l'Organisateur.

Les informations des Participants seront enregistrées et utilisées par l'Organisateur pour mémoriser leur participation au Tournoi et permettre l'attribution des lots.

L'Organisateur conserve les données à caractère personnel des Participants uniquement pour la durée nécessaire à l'accomplissement des finalités décrites ci-avant, conformément au droit applicable.

Tout Participant bénéficie d'un droit d'accès, de suppression et de rectification des données le concernant, il peut s'opposer à tout moment, pour des motifs légitimes, au traitement de données le concernant et il dispose également du droit à la limitation du traitement de données le concernant. Le Responsable du traitement permet également à

tout Participant de recevoir, dans un format structuré et couramment utilisé, l'ensemble des données traitées par des moyens automatisés, dès lors que les données ont été fournies par le Participant qui les demande. Pour exercer l'ensemble de ses droits, le Participant doit adresser sa demande par écrit au Responsable du traitement :

- Association des Ludothèques Françaises d'Ile-de-France - 180 bis Rue de Grenelle, 75007 Paris ou par e-mail à l'adresse suivante alf.iledefrance@gmail.com
- ASMDEE FRANCE – Service juridique – 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – 78280 Guyancourt ou par e-mail à l'adresse suivante zygomatic@asmodee.com.

ARTICLE 10 – FRAUDE

S'il s'avère qu'un Participant gagne une dotation en contravention avec le Règlement ou par des moyens frauduleux ou déloyaux, la dotation concernée ne lui serait pas attribuée et resterait la propriété de l'Organisateur, sans préjudice des éventuelles poursuites susceptibles d'être intentées à l'encontre du Participant par l'Organisateur.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un Participant notamment par la création de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois au Tournoi dans plusieurs ludothèques sera sanctionnée par une exclusion du Tournoi. Il en sera de même si un Participant déplace frauduleusement l'une de ses billes ou l'une des billes de son adversaire sur le plateau à l'insu de son adversaire ou trompe sa vigilance par le biais de toute manipulation des billes du plateau.

Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions des articles 313-1 et suivants du Code pénal.

ARTICLE 11 – LITIGE ET RECLAMATION

Le présent Règlement est régi par la loi française.

Toute réclamation doit être adressée, par écrit, à l'exclusion de tout autre mode à ASMDEE FRANCE – Service juridique – 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – 78280 Guyancourt, dans un délai de 30 (trente) jours après la clôture du Tournoi. Passé ce délai, aucune réclamation ne sera acceptée.

Tout différend né à l'occasion du Tournoi fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable entre l'Organisateur et le Participant. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux dispositions du Code de Procédure civile.