

PJ'ESPORT - SAMEDI 24 OCTOBRE 2026 - ARCADE, PORT-JÉRÔME-SUR-SEINE

Règlement général des tournois

Organisé par l'association Naturality, en partenariat avec l'ARCADE

DATE ET HORAIRES	Samedi 24 octobre 2026 - 10h00 à 23h00
TOURNOIS	Call of Duty, EA Sports FC 27, Rocket League, Street Fighter 6, Mario Kart, Super Smash Bros
FORMAT DÉFINITIF	Arrêté après le check-in et communiqué avant le premier match

ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

L'achat d'un billet, l'inscription ou la participation à un tournoi vaut acceptation du présent règlement. Le participant doit également respecter la fiche spécifique de son jeu, les paramètres annoncés avant le lancement et les décisions rendues selon la procédure prévue ci-dessous.

Principes essentiels

- **Le format annoncé avant le jour J peut être provisoire.** Le format définitif dépend notamment du nombre de joueurs présents, du nombre de postes et du temps disponible.
- **Aucun participant ne peut exiger un format particulier.** Poules, élimination directe, double élimination, système suisse ou format mixte peuvent être retenus.
- **Une contestation doit être formulée immédiatement.** Elle est examinée d'abord par l'arbitre puis, sur demande immédiate, par le responsable du tournoi.
- **Les règles écrites et annoncées avant le match prévalent.** En cas de silence, l'arbitre tranche de manière cohérente et proportionnée.

Sommaire

- Objet et champ d'application
- Organisation et événement
- Tournois, capacités et dotations
- Hiérarchie des règles et définitions
- Conditions de participation et mineurs
- Inscriptions, tarifs, cession et remboursement
- Horaires, check-in et lancement
- Équipes, compositions et remplacements
- Choix et modification du format
- Poules, seeding, brackets, byes et départages
- Règles propres à chaque jeu
- Appel des matchs, retards et conflits horaires
- Résultats, preuves et plateforme Opus Tournoi
- Incidents techniques, déconnexions et reprises
- Matériel fourni et matériel personnel
- Arbitrage, réclamations et recours interne
- Comportement, sécurité et fair-play
- Triche et sanctions
- Scène, diffusion et droit à l'image
- Récompenses et versement des gains
- Données personnelles
- Responsabilité, interruption et force majeure
- Modification du règlement
- Contact, langue et entrée en vigueur

Version du 16 juillet 2026

Article 1 - Objet et champ d'application

Le présent règlement fixe les règles sportives, techniques et disciplinaires applicables à PJ'ESPORT. Il s'applique à tous les joueurs, équipes, capitaines, accompagnateurs et visiteurs présents dans les espaces de compétition.

Son objectif est de permettre un déroulement équitable, compréhensible et compatible avec les contraintes réelles d'un événement en présentiel. Il ne remplace pas les conditions de vente de la billetterie, qui continuent de s'appliquer aux opérations de paiement.

Article 2 - Organisation et événement

PJ'ESPORT est organisé par l'association Naturality, association régie par la loi du 1er juillet 1901, SIRET 921 939 765 00019, ci-après **l'Organisateur**, en partenariat avec l'ARCADE, qui accueille l'événement le samedi 24 octobre 2026 à Port-Jérôme-sur-Seine.

- **10h00-13h00** : installation du matériel personnel autorisé.
- **13h00-14h00** : check-in et confirmation obligatoires des joueurs.
- **14h00** : lancement des tournois.
- **À partir de 17h30** : demi-finales et finales programmées sur scène, selon l'ordre communiqué.
- **23h00** : fin prévisionnelle de l'événement.

Article 3 - Tournois, capacités et dotations

Les compétitions annoncées sont les suivantes :

- Call of Duty - équipes de quatre joueurs ;
- EA Sports FC 27 ;
- Rocket League ;
- Street Fighter 6 ;
- Mario Kart ;
- Super Smash Bros.

Chaque tournoi est limité à 32 joueurs, sauf Call of Duty, limité à huit équipes de quatre. Les inscriptions sont acceptées dans l'ordre d'enregistrement, sous réserve de paiement et de confirmation au check-in. Une liste d'attente peut être ouverte.

La dotation annoncée est de 75 euros pour la première place et 25 euros pour la deuxième place de chaque tournoi. Pour Call of Duty, ces montants s'entendent par équipe. Les modalités de versement sont précisées à l'article 20.

Article 4 - Hiérarchie des règles et définitions

4.1 Documents applicables

En cas de contradiction, les documents et décisions s'appliquent dans l'ordre de priorité suivant :

- 1. les obligations légales ainsi que les consignes de sécurité du lieu et des autorités ;**
- 2. la fiche spécifique du tournoi ou du jeu et les paramètres écrits communiqués avant le premier match ;**
- 3. le présent règlement général ;**
- 4. les décisions d'arbitrage prises, sans effet rétroactif, pour traiter une situation non prévue.**

Une règle spécifique écrite prévaut sur la règle générale uniquement dans son domaine et à condition d'avoir été rendue accessible avant le premier match concerné. Une consigne orale ne peut pas modifier rétroactivement une règle déjà appliquée ; elle peut seulement la rappeler, la préciser ou régler une situation imprévue.

4.2 Définitions utiles

- **Check-in** : confirmation de la présence du joueur ou de l'équipe avant la clôture annoncée.
- **Bracket** : tableau organisant l'ordre des rencontres et la progression des participants.
- **Winner bracket** : partie supérieure d'un tableau à double élimination regroupant les participants n'ayant pas encore perdu.
- **Loser bracket** : partie inférieure d'un tableau à double élimination regroupant les participants ayant subi une première défaite.
- **Bye** : exemption de tour attribuée lorsqu'un tableau n'est pas complet ; elle ne constitue pas une victoire irrégulière.
- **Match commencé** : match dont le compte à rebours, la première manche ou une phase de jeu effective a débuté, selon le jeu.

Article 5 - Conditions de participation et mineurs

- L'âge minimum général est fixé à 12 ans. Un âge minimum supérieur peut être imposé pour un jeu particulier et est alors indiqué sur la page du tournoi ou la billetterie.
- **Tout participant mineur doit remettre une autorisation parentale signée** et rester sous la responsabilité de son représentant légal ou d'un adulte désigné en dehors des matchs encadrés.
- L'Organisateur peut demander un justificatif d'identité ou d'âge uniquement lorsque cela est nécessaire pour vérifier l'inscription, l'éligibilité ou le versement d'une récompense.
- L'inscription est nominative. Le joueur doit utiliser son propre nom ou un pseudonyme licite, non injurieux et non trompeur.
- Une personne exclue ou suspendue d'un événement Naturality ne peut participer pendant la durée de la mesure prononcée.

Article 6 - Inscriptions, tarifs, cession et remboursement

6.1 Tarifs

- **Inscription à un tournoi : 5 euros**, avec une consommation incluse.
- **Call of Duty : 8 euros par joueur** lorsque l'Organisateur fournit le poste de jeu ; **4 euros par joueur** lorsque le joueur apporte au minimum sa console ou son PC, dans les conditions de l'article 15.
- **Entrée visiteur : 1 euro**, donnant accès à l'événement et aux animations dans la limite de la capacité du lieu.

6.2 Modalités

Les inscriptions sont prises en priorité sur la billetterie officielle. Des inscriptions sur place peuvent être ouvertes si des places restent disponibles. Une inscription n'est définitive qu'après validation du paiement et, le jour J, confirmation au check-in.

La cession d'une inscription à une autre personne n'est possible qu'avec l'accord préalable de l'Organisateur et avant la clôture du check-in. Pour une équipe, toute modification de composition doit respecter l'article 8.

6.3 Rétractation, absence et annulation

Pour les billets et inscriptions conclus à distance, la prestation concerne une activité de loisirs fournie à une date déterminée. En application de l'article L. 221-28, 12°, du code de la consommation, le droit de rétractation de quatorze jours ne s'applique pas à cette prestation datée.

- L'absence, le retard, l'abandon volontaire, le forfait ou la disqualification d'un participant ne donnent pas droit à remboursement.
- Si l'Organisateur annule un tournoi avant son lancement, les sommes payées pour ce tournoi sont remboursées. Si l'événement reste ouvert, l'entrée visiteur n'est pas remboursée du seul fait de l'annulation d'un tournoi.
- En cas de report de l'événement, le billet reste valable pour la nouvelle date ; les modalités de remboursement sont communiquées aux acheteurs qui ne peuvent pas s'y rendre.
- Une modification raisonnable d'horaire, de salle, de poste, de plateforme ou de format ne constitue pas, à elle seule, une annulation du service.

Article 7 - Horaires, check-in et lancement

Chaque joueur ou capitaine doit se présenter à l'accueil entre 13h00 et 14h00 pour confirmer sa présence. Une équipe n'est confirmée que lorsque sa composition est validée selon les modalités annoncées.

- **À 14h00, tout participant non confirmé peut perdre sa place au profit d'une personne inscrite sur liste d'attente, sans remboursement.**
- Le format définitif et les principaux paramètres sont annoncés après le check-in et avant le premier match du tournoi.
- Le lancement peut être décalé pour des raisons d'installation, de sécurité, de matériel, de réseau ou de coordination entre les salles. Un retard raisonnable ne donne pas droit à remboursement.

Article 8 - Équipes, compositions et remplacements

- Pour les tournois par équipes, un capitaine est désigné. Il est l'interlocuteur principal pour le check-in, les horaires, les résultats et les réclamations.
- La composition d'une équipe devient définitive à la clôture du check-in. Un remplacement avant le premier match peut être autorisé si le remplaçant remplit toutes les conditions d'inscription.
- Après le premier match, aucun remplacement n'est possible sauf circonstance exceptionnelle acceptée par le responsable du tournoi et uniquement si cela ne crée pas d'avantage sportif injuste.
- Un joueur ne peut représenter qu'une seule équipe dans un même tournoi.
- Une équipe incomplète peut jouer uniquement si le jeu et la fiche spécifique le permettent. À défaut, elle est déclarée forfait.
- Le capitaine est responsable de transmettre sans délai les informations de l'Organisateur à ses coéquipiers.

Article 9 - Choix et modification du format

Le format d'un tournoi est choisi par l'Organisateur afin d'assurer un équilibre entre l'équité sportive, le nombre de rencontres, les capacités techniques et la fin de l'événement dans les horaires annoncés.

Peuvent notamment être utilisés :

- des poules suivies d'une phase finale ;
- un tableau à élimination directe ;
- un tableau à double élimination avec winner bracket et loser bracket ;
- un système suisse ;
- un championnat toutes rondes ;
- un repêchage ;
- un format mixte ou adapté aux contraintes du jeu.

Le choix dépend notamment du nombre de joueurs effectivement présents, du nombre de postes disponibles, de la durée moyenne des matchs, du nombre de salles, des contraintes de scène, des incidents techniques et de l'heure de fin. **Aucun participant ne peut exiger l'utilisation de poules, d'un loser bracket ou d'un nombre minimal de matchs** lorsque ces éléments n'ont pas été annoncés comme définitifs.

9.1 Moment où le format devient définitif

Tout format publié avant la clôture du check-in est prévisionnel, sauf mention contraire explicite. Le format définitif est celui annoncé aux joueurs après la clôture du check-in et avant le premier match ; il s'applique dès cette annonce, sous réserve des adaptations strictement limitées prévues à l'article 9.2.

9.2 Modification après lancement

Après le lancement, le format ne peut être modifié que pour corriger une erreur matérielle manifeste, traiter un nombre important de forfaits, résoudre une impossibilité technique, respecter une consigne de sécurité ou permettre la poursuite du tournoi. La modification doit être limitée à ce qui est nécessaire et ne doit pas annuler arbitrairement des résultats déjà acquis.

Article 10 - Poules, seeding, brackets, byes et départages

10.1 Placement des participants

Le placement peut être effectué par tirage au sort, classement connu, résultats antérieurs, niveau estimé, ordre d'inscription, séparation raisonnable de joueurs d'une même structure ou combinaison de ces critères. Aucun participant ne dispose d'un droit à une position particulière dans le tableau.

Lorsque le nombre de participants ne correspond pas à la taille du tableau, des byes peuvent être attribués automatiquement par la plateforme, par seeding ou par tirage au sort. Un bye est une conséquence normale de la structure du tableau.

10.2 Poules

La taille des poules, le nombre de qualifiés et le nombre de matchs sont annoncés avant leur lancement. En cas de forfait, les résultats déjà joués peuvent être conservés ou annulés pour toute la poule selon la solution la plus équitable, décidée par le responsable du tournoi.

10.3 Critères de départage par défaut

Lorsque la fiche spécifique ne prévoit pas un autre ordre, les égalités en poule sont départagées successivement par :

1. le nombre de victoires ou de points ;
2. la confrontation directe, si elle permet de départager clairement les participants concernés ;
3. la différence entre manches, parties, sets ou buts gagnés et perdus ;
4. le total de manches, parties, sets ou buts gagnés ;
5. un mini-match, une manche ou une épreuve de départage décidée par l'arbitre ;
6. un tirage au sort, uniquement lorsqu'aucune autre solution sportive n'est possible dans le temps disponible.

10.4 Double élimination et grande finale

Dans un format à double élimination, une première défaite envoie le participant dans le loser bracket et une deuxième défaite l'élimine. La grande finale comporte un bracket reset uniquement si cette règle a été annoncée avant le début du tournoi. À défaut, la grande finale se joue en une seule série, même si le finaliste issu du winner bracket n'avait pas encore perdu.

Article 11 - Règles propres à chaque jeu

La fiche spécifique de chaque jeu précise, selon les besoins : la plateforme, le mode, la composition des équipes, le nombre de manches gagnantes, la durée, les cartes ou circuits, les personnages, les objets, les réglages, les choix de côté, les procédures de veto, les restrictions et les conditions de victoire.

- Les joueurs doivent prendre connaissance de cette fiche avant le tournoi et demander une clarification avant leur premier match en cas de doute.
- La version du jeu, la mise à jour, les contenus et les paramètres installés sur les postes le jour J sont ceux utilisés, sauf impossibilité ou décision contraire annoncée.
- Lorsqu'une règle spécifique est silencieuse, l'arbitre applique les réglages compétitifs usuels du jeu, les paramètres disponibles sur place et le principe d'équité.
- Une erreur de paramètres doit être signalée avant le début effectif du match. Si les joueurs poursuivent en connaissance de cause, le résultat peut être maintenu, sauf avantage manifestement décisif ou triche.

Article 12 - Appel des matchs, retards et conflits horaires

Les appels peuvent être effectués oralement, sur écran, par QR code, sur la page publique du tournoi ou par tout canal annoncé. Chaque participant reste responsable du suivi de son prochain match.

- **Retard** : un joueur absent peut être déclaré forfait dix minutes après le premier appel vérifiable. L'arbitre peut réduire ou prolonger ce délai pour un motif collectif, technique ou de sécurité.
- **Plusieurs tournois** : l'inscription à plusieurs compétitions est autorisée uniquement sous réserve de compatibilité des horaires. L'Organisateur tente d'éviter les chevauchements mais ne les garantit pas.
- En cas de conflit, la priorité est donnée au match appelé en premier ou au match de scène, selon la décision du responsable. Un joueur qui ne peut rejoindre l'un de ses matchs peut être déclaré forfait dans ce match.
- Les pauses personnelles doivent être prises entre les matchs et ne doivent pas retarder le tournoi. Toute urgence doit être signalée à l'arbitre.

Article 13 - Résultats, preuves et plateforme Opus Tournoi

Les brackets, matchs et résultats sont gérés au moyen de la plateforme Opus Tournoi, dont les pages publiques peuvent être consultées en direct. En cas de différence entre l'affichage public et la décision officielle, la feuille d'arbitrage ou la validation du responsable du tournoi prévaut.

- À la fin du match, les deux parties doivent vérifier le score avant sa validation. Le gagnant ou l'arbitre transmet le résultat selon la procédure annoncée.
- Une erreur de saisie doit être signalée immédiatement et, au plus tard, avant le match suivant du joueur concerné.
- Les captures d'écran, vidéos, journaux de partie, témoignages d'arbitres et données de la plateforme peuvent être utilisés comme preuves. Les joueurs doivent conserver les éléments utiles jusqu'à validation du résultat.
- En cas de panne d'Opus Tournoi ou du réseau, l'Organisateur peut poursuivre sur un support local ou papier puis régulariser les données. La panne de la plateforme n'annule pas les matchs valablement joués.
- Un bracket peut être corrigé avant son lancement. Après le premier match, une correction n'est effectuée que si elle est indispensable et limitée, afin de ne pas remettre injustement en cause les résultats acquis.

Article 14 - Incidents techniques, déconnexions et reprises

14.1 Signalement immédiat

Tout incident doit être signalé sans délai et avant de relancer manuellement une partie. Les joueurs ne doivent pas quitter l'écran de résultat, éteindre le poste ou supprimer une preuve tant que l'arbitre n'a pas tranché.

14.2 Incident avant le début effectif

Si une déconnexion, un mauvais réglage, une manette non reconnue ou une panne intervient avant qu'un avantage significatif ait pu être acquis, l'arbitre peut ordonner un redémarrage complet.

14.3 Incident pendant le match

Si l'incident intervient pendant le match, l'arbitre examine sa cause, l'état de la partie, les preuves disponibles et la possibilité technique de reprendre. Il peut ordonner une reprise à l'état sauvegardé, un recommencement de manche, un recommencement complet, le maintien du résultat ou une défaite technique.

- Une panne générale, une coupure électrique, une défaillance serveur ou un incident touchant plusieurs postes conduit en principe à une pause collective et à une reprise organisée.
- Une panne du matériel personnel reste en principe à la charge du joueur. Un délai raisonnable peut être accordé si le planning le permet ; à défaut, un forfait peut être prononcé.
- Une déconnexion volontaire, la fermeture intentionnelle du jeu ou la destruction d'une preuve peut entraîner une défaite et une sanction disciplinaire.
- Un match n'est pas recommencé uniquement parce qu'un joueur invoque une gêne, une erreur de stratégie ou un problème non signalé au moment où il s'est produit.

Article 15 - Matériel fourni et matériel personnel

15.1 Règle générale

Le matériel principal est fourni par l'Organisateur, sauf mention contraire. Les joueurs peuvent utiliser une manette ou un périphérique personnel standard après vérification et sous leur responsabilité.

- Le remappage simple des touches est autorisé lorsqu'il est proposé par le jeu, la console ou un accessoire standard.
- Sont interdits : macros, turbo, rapid-fire, scripts, automatisations, modifications logicielles, adaptateurs non autorisés et toute fonction procurant un avantage non prévu par le jeu.
- L'arbitre peut contrôler, refuser ou débrancher un périphérique douteux. Le joueur doit permettre ce contrôle.

15.2 Call of Duty - poste personnel

Le joueur bénéficiant du tarif réduit apporte au minimum sa console ou son PC, sa manette, son casque, les câbles indispensables, le jeu installé, un compte utilisable et les mises à jour requises. Un écran peut être fourni uniquement dans la limite des disponibilités.

- Le matériel personnel doit être installé entre 10h00 et 13h00, étiqueté avec le nom ou le pseudonyme du propriétaire et testé avant le check-in.
- Le propriétaire reste responsable de son matériel, de ses comptes, de ses licences et de ses accessoires pendant toute la journée.
- L'Organisateur peut refuser un poste incompatible, insuffisamment mis à jour, dangereux, non conforme ou impossible à intégrer au réseau dans le temps disponible.
- Le tarif réduit n'oblige pas l'Organisateur à fournir les éléments manquants, notamment manette, casque, compte, licence ou câble spécifique.

Article 16 - Arbitrage, réclamations et recours interne

16.1 Pouvoir de l'arbitre

L'arbitre fait appliquer les règles, vérifie les résultats, constate les incidents et prend les mesures nécessaires au bon déroulement du match. Il doit agir de manière impartiale et proportionnée.

16.2 Réclamation

Toute réclamation relative à un réglage, un résultat, une action de jeu, un comportement, une déconnexion ou une irrégularité doit être formulée immédiatement, avant le match suivant du participant concerné. Une réclamation tardive peut être rejetée si elle rend impossible une vérification loyale.

16.3 Recours interne

1. L'arbitre entend les parties et rend une première décision.
2. Le joueur ou le capitaine peut demander immédiatement l'examen du responsable du tournoi, avant la reprise de son parcours.
3. Le responsable peut confirmer, modifier ou annuler la décision après examen des règles et des preuves.
4. La décision du responsable est définitive pour la poursuite de la compétition.

Une décision peut toutefois être rectifiée ultérieurement en cas d'erreur de saisie manifeste, de fraude découverte après coup ou de preuve technique incontestable. Une réclamation après la fin du tournoi ne modifie pas le classement, sauf erreur manifeste ou triche établie.

Article 17 - Comportement, sécurité et fair-play

- Le respect des joueurs, arbitres, bénévoles, visiteurs, partenaires et personnels du lieu est obligatoire.
- Sont interdits : insultes, menaces, harcèlement, propos discriminatoires, gestes déplacés, violence, intimidation, dégradation, sabotage, provocation excessive et perturbation volontaire d'un match.
- Le fair-play s'applique avant, pendant et après les rencontres : pas d'abandon destiné à fausser un classement, de collusion, de ralentissement abusif ou de pression sur un arbitre.
- L'état d'ébriété manifeste, la consommation ou la détention de produits illicites et le non-respect des consignes de sécurité peuvent entraîner une exclusion immédiate.
- Les joueurs doivent respecter les locaux, le matériel et les zones réservées. Toute dégradation fautive peut donner lieu à remboursement du dommage et à exclusion.
- En cas d'évacuation ou d'alerte, toutes les compétitions sont immédiatement suspendues et les consignes du site prévalent sur le planning sportif.

Article 18 - Triche et sanctions

Constituent notamment des actes de triche ou d'intégrité sportive :

- l'utilisation de macros, scripts, turbo, logiciels tiers, cheats ou matériel modifié ;
- l'exploitation volontaire d'un bug interdit ou d'une faille clairement contraire au fonctionnement normal du jeu ;
- la collusion, l'arrangement de résultat, le partage d'informations interdites ou l'aide d'un tiers ;
- l'usurpation d'identité, le remplacement non autorisé d'un joueur ou l'utilisation du compte d'une autre personne ;
- la falsification d'un score, d'une preuve ou d'une déclaration à l'arbitre ;
- la déconnexion volontaire ou toute action destinée à provoquer artificiellement un redémarrage.

Selon la gravité, l'intention, la répétition et l'impact, les sanctions possibles sont :

- rappel à la règle ou avertissement ;
- perte d'une manche, d'un match ou d'un avantage ;
- forfait, disqualification ou exclusion de l'événement ;
- retrait d'une récompense obtenue par fraude ;
- suspension ou exclusion de futurs événements Naturality.

Une sanction sportive ou disciplinaire ne donne pas droit à remboursement. Les faits graves peuvent être signalés au responsable du lieu ou aux autorités compétentes.

Article 19 - Scène, diffusion et droit à l'image

19.1 Organisation de la scène

L'Organisateur peut sélectionner certains matchs pour la scène, la diffusion en direct, la captation ou une animation. Les joueurs concernés doivent rejoindre la zone indiquée et respecter les contraintes techniques. L'ordre de passage peut être modifié pour coordonner les finales.

19.2 Captations d'ambiance

L'événement peut faire l'objet de photographies et de vidéos d'ambiance. Des plans de foule ou de groupe peuvent être diffusés lorsque personne n'est individualisée de manière principale, dans le respect de la dignité et de la finalité d'information ou de promotion de l'événement. Une information est affichée à l'entrée.

19.3 Personnes reconnaissables et mineurs

L'inscription ou l'entrée ne vaut pas, à elle seule, autorisation générale d'utiliser individuellement l'image d'une personne reconnaissable. Une autorisation spécifique est recueillie pour les portraits, interviews, gros plans, contenus promotionnels individualisés ou autres utilisations le nécessitant.

- Pour un mineur reconnaissable et individualisé, l'autorisation écrite du représentant légal est requise.
- Une personne qui ne souhaite pas être filmée ou photographiée de manière individualisée doit le signaler à l'accueil ; l'Organisateur met en place des mesures raisonnables pour respecter ce choix.

- Le refus d'une utilisation promotionnelle individualisée n'interdit pas la participation au tournoi. L'Organisateur peut adapter le cadrage, la place sur scène ou la captation lorsque cela est techniquement possible.
- Toute demande relative à une image identifiable peut être adressée par les moyens de contact de l'article 24.

Article 20 - Récompenses et versement des gains

Les récompenses sont attribuées selon le classement officiel validé par le responsable du tournoi. Une remise symbolique peut avoir lieu sur scène. Le paiement de la dotation financière est effectué par un moyen traçable, de préférence par virement, après transmission des informations nécessaires.

- Le gagnant peut être invité à fournir une pièce d'identité et un relevé d'identité bancaire pour sécuriser le versement.
- Pour un gagnant mineur, la dotation est versée au représentant légal ou selon une modalité écrite acceptée par celui-ci.
- Le versement intervient dans un délai maximal de 30 jours après réception des informations complètes, sauf difficulté justifiée ou vérification d'une réclamation.
- En cas de disqualification pour fraude, la récompense peut être retirée et attribuée au participant suivant lorsque le classement peut être corrigé de manière fiable.
- Si un tournoi ne peut être achevé, aucune récompense n'est attribuée sur une base arbitraire. L'Organisateur décide soit d'une reprise, soit d'une annulation, soit d'un classement uniquement si l'état sportif permet une décision objective.

Article 21 - Données personnelles

21.1 Responsable et finalités

L'association Naturality est responsable des traitements nécessaires à l'inscription et à l'organisation de PJ'ESPORT. Les données peuvent comprendre : nom, prénom, pseudonyme, adresse électronique, âge ou statut de mineur, équipe, informations de paiement, résultats, incidents et autorisations.

Elles sont utilisées pour gérer les billets, le check-in, les équipes, les brackets, les résultats, les récompenses, la sécurité, les réclamations et les communications directement liées à l'événement.

21.2 Bases, destinataires et publication

- La gestion de l'inscription repose sur l'exécution de la prestation demandée ; les obligations comptables reposent sur la loi ; la sécurité, la prévention de la fraude et l'archivage sportif reposent sur l'intérêt légitime de l'Organisateur.
- Les données sont accessibles aux membres habilités de Naturality et aux prestataires nécessaires, notamment la billetterie, le paiement et Opus Tournoi, dans la limite de leurs missions.
- Les pages publiques peuvent afficher le pseudonyme, l'équipe, les matchs et les résultats. Les coordonnées, l'âge et les informations de paiement ne sont pas publics.
- Les données ne sont ni vendues ni communiquées à des tiers pour leur prospection commerciale.

21.3 Durées et droits

Les données opérationnelles sont conservées pendant la durée nécessaire à l'événement puis, en principe, pendant douze mois pour traiter les demandes et incidents. Les pièces comptables sont conservées pendant la durée légale applicable. Les résultats associés à un pseudonyme peuvent rester archivés pour conserver l'historique sportif, sous réserve d'une demande d'anonymisation examinée au cas par cas.

Toute personne peut demander l'accès, la rectification, l'effacement, la limitation ou, lorsque les conditions sont réunies, s'opposer au traitement et exercer son droit à la portabilité. Elle peut également adresser une réclamation à la CNIL. Les demandes sont transmises par les moyens indiqués à l'article 24.

Article 22 - Responsabilité, interruption et force majeure

- Chaque participant reste responsable de ses effets personnels, de son matériel, de ses comptes et de ses accès. L'Organisateur n'est pas responsable d'une perte, d'un vol ou d'une détérioration en l'absence de faute prouvée de sa part.
- Le participant est responsable des dommages qu'il cause par sa faute au matériel, aux locaux ou à autrui.
- L'Organisateur met en œuvre les moyens raisonnables pour assurer le tournoi mais ne garantit pas l'absence totale de panne, de retard, d'indisponibilité d'un serveur éditeur, de problème réseau ou de mise à jour logicielle.
- En cas d'incident de sécurité, d'indisponibilité du lieu, de coupure générale, de décision d'autorité, d'intempérie grave, d'épidémie ou de tout événement extérieur empêchant l'organisation normale, le tournoi peut être suspendu, reporté, adapté ou annulé.
- Si un tournoi est interrompu après son lancement, l'Organisateur recherche en priorité une reprise. Si elle est impossible, il peut reporter ou annuler le tournoi et communiquer les modalités de remboursement, sans indemnisation au-delà des sommes payées pour la prestation non fournie.
- Les mineurs restent sous la responsabilité de leur représentant légal en dehors des matchs et zones directement encadrés par l'Organisateur.

Article 23 - Modification du règlement

L'Organisateur peut modifier le présent règlement avant l'événement pour respecter une obligation légale, corriger une erreur, préciser une règle, tenir compte d'une mise à jour de jeu ou garantir la sécurité et le bon déroulement. La version datée la plus récente est publiée sur la page de l'événement.

Toute modification importante affectant le prix, l'éligibilité, la dotation ou les conditions essentielles de participation est portée à la connaissance des inscrits dans un délai raisonnable. Pendant le tournoi, seules les adaptations strictement nécessaires et non rétroactives sont admises.

Article 24 - Contact, langue et entrée en vigueur

Pour toute question, demande RGPD, réclamation ou demande relative au droit à l'image, le participant peut contacter Naturality par la page officielle PJ'ESPORT, la messagerie de la billetterie ou les réseaux officiels de l'association, notamment @naturality-asso. Sur place, l'accueil est le point de référence.

- Le présent règlement est rédigé en français. En cas de traduction, la version française prévaut.
- Il entre en vigueur à sa date de publication et s'applique à PJ'ESPORT du 24 octobre 2026.
- Toute difficulté doit d'abord faire l'objet d'une recherche de solution amiable avec l'Organisateur.

ANNEXE - RÉPONSES RAPIDES AUX CONTESTATIONS COURANTES

Cette annexe résume les réponses opérationnelles. En cas de doute, les articles complets ci-dessus prévalent.

QUESTION	RÉPONSE DU RÈGLEMENT
Pourquoi n'y a-t-il pas de loser bracket ?	Parce qu'aucun format particulier n'est garanti avant le check-in. Le choix dépend du nombre de joueurs présents, des postes, de la durée des matchs et de l'heure de fin - article 9.
Pourquoi certains joueurs ont-ils un bye ?	Parce qu'un tableau incomplet exige des exemptions de tour. Elles peuvent être attribuées par seeding, tirage au sort ou automatiquement - article 10.
Pourquoi le format a-t-il changé le jour J ?	Le format publié avant le check-in est prévisionnel. Le format définitif est annoncé avant le premier match - articles 7 et 9.
Je suis inscrit à deux tournois et mes matchs se chevauchent.	La compatibilité n'est pas garantie. L'organisation tente d'aider mais peut prononcer un forfait sur le match qui ne peut pas être rejoint - article 12.
Mon adversaire est en retard.	Le forfait peut être prononcé dix minutes après le premier appel vérifiable, sauf adaptation décidée pour un incident collectif - article 12.
Le score affiché sur Opus Tournoi est faux.	Il faut le signaler immédiatement et avant le match suivant. La décision officielle et les preuves prévalent sur l'affichage - article 13.
Ma manette ou ma console a planté.	L'arbitre décide selon le moment, la cause et l'état de la partie. Une panne personnelle ne donne pas automatiquement droit à un replay - articles 14 et 15.
Je conteste une décision d'arbitre.	Demandez immédiatement l'examen du responsable du tournoi avant de poursuivre. Sa décision est définitive pour la compétition - article 16.
Je ne veux pas apparaître dans une vidéo.	Signalez-le à l'accueil. Une autorisation spécifique est demandée pour les contenus individualisés ; les mineurs nécessitent l'accord écrit du représentant légal - article 19.
Je ne viens plus : puis-je être remboursé ?	Non en principe : la prestation de loisirs est datée et l'absence ou le forfait ne donnent pas droit à remboursement. Une annulation par l'organisateur est traitée selon l'article 6.

Checklist du matériel personnel - Call of Duty

- Console ou PC fonctionnel et compatible ;
- jeu installé et entièrement mis à jour ;
- compte de jeu accessible et autorisations de connexion vérifiées ;
- manette, casque et accessoires nécessaires ;
- alimentation, câble vidéo et adaptateurs indispensables ;
- nom ou pseudonyme apposé sur le matériel ;
- arrivée entre 10h00 et 13h00 pour installation et test.

RÉFÉRENCES JURIDIQUES PRINCIPALES

Code de la consommation, article L. 221-28, 12° (activités de loisirs à date déterminée) ; règlement (UE) 2016/679, notamment articles 12 et 13 ; loi Informatique et Libertés ; code civil, article 9 relatif au respect de la vie privée.