

Règlement officiel des Jeux mondiaux de sports électroniques (« WESG ») 2018 – Épreuves de qualification régionales canadiennes

WorldGaming est ravi d'accueillir les qualifications régionales canadiennes pour les Jeux mondiaux de sports électroniques, gérés par Alisports Co. Ltd. Nous organiserons huit Tournois uniques (chacun un « Tournoi », collectivement, des « Tournois »), où les gagnants de chaque Tournoi affronteront des joueurs du monde entier lors de la Grande Finale des WESG à Shanghai en Chine en mars 2019. Les règles des Tournois figurent ci-dessous. De plus, tous les Participants doivent respecter le Code de conduite des sports électroniques, joint à l'annexe « B » (le « Code de conduite ») du présent Règlement du Tournoi.

SAUF INDICATION CONTRAIRE, LES RÈGLES CI-DESSOUS ET LA STRUCTURE DE CHAQUE TOURNOI, TELLES QUE DÉFINIES À L'ANNEXE « A » (STRUCTURE DU TOURNOI), S'APPLIQUENT À CHACUN DES TOURNOIS MENTIONNÉS CI-DESSOUS. POUR LES DÉTAILS ET LES RÈGLES PROPRES À CHAQUE TOURNOI, VEUILLEZ VOUS RÉFÉRER À LA PAGE D'ÉVÉNEMENT DU TOURNOI AUQUEL VOUS ÊTES INTÉRESSÉ.

POUR PARTICIPER AU TOURNOI, CHAQUE PARTICIPANT DOIT ÊTRE ÂGÉ DE 16 ANS OU PLUS ET ÊTRE UN CITOYEN CANADIEN OU UN RÉSIDENT PERMANENT DU CANADA À LA DATE OU AVANT LA DATE D'INSCRIPTION AU TOURNOI. CERTAINS TOURNOIS NÉCESSITENT UNE PARTICIPATION EN ÉQUIPES, ALORS QUE D'AUTRES SONT POUR LES JOUEURS INDIVIDUELS. VEUILLEZ LIRE L'ARTICLE 5 DES PRÉSENTES POUR CONNAÎTRE LES CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ AVANT DE VOUS INSCRIRE AU TOURNOI. SAUF DISPOSITION CONTRAIRE EXPRESSÉMENT ÉNONCÉ AUX PRÉSENTES, SI L'ON DÉCOUVRE QU'UN PARTICIPANT EST NON ADMISSIBLE OU QU'IL EST DISQUALIFIÉ À TOUT MOMENT DU TOURNOI, IL NE PASSERA PAS À LA RONDE SUIVANTE ET, LE CAS ÉCHÉANT, DEVRA REMETTRE TOUT PRIX QU'IL AURAIT PU GAGNER.

Tournois :

- Counter-Strike: Global Offensive (équipes);
- Counter-Strike: Global Offensive (équipes féminines);
- Dota 2 (équipes);
- Hearthstone;
- Hearthstone (équipes féminines);
- Pro Evolution Soccer 2019;
- Starcraft II;
- Vainglory (équipes).

Règlement du Tournoi :

En s'inscrivant et en participant au Tournoi, chaque Participant (comme défini plus loin) accepte inconditionnellement et convient de respecter et de suivre le présent règlement officiel (le « Règlement »). Toutes les décisions relatives à l'interprétation du Règlement relèvent uniquement de l'Administrateur et sont définitives et exécutoires à tous les égards. Les références au(x) participant(s)/Équipe(s) ou participant(s)/membre(s) d'Équipe s'appliquent.

1. PARTIES INTERVENANTES DU TOURNOI :

- WorldGaming Network LP, située au 1303, rue Yonge, Toronto (Ontario), M4T 2Y9, est l'unique responsable de l'organisation et de l'administration du Tournoi (« WorldGaming » ou l'« Administrateur »);
- Alisports Co., Ltd, située au 640, rue Longchang, District de Yangpu, Shanghai, est l'unique responsable de la fourniture des prix (« Alisports »).

2. DATES DU TOURNOI :

Les dates spécifiques auxquelles aura lieu chaque Tournoi sont indiquées dans les pages des Tournois individuels. Chaque Tournoi aura une période d'inscription, des Épreuves de qualification en ligne, des Épreuves éliminatoires en ligne et des Finales canadiennes en direct (collectivement appelées les « Étapes du Tournoi »). Les dates, les heures et les lieux pourraient changer. En cas de changement de la date, de l'heure ou du lieu d'une étape du Tournoi, l'Administrateur déploiera des efforts raisonnables pour en aviser tous les Participants (comme définis plus loin) au moins 72 heures avant la date de l'événement. Pour les Tournois en équipes, le Capitaine d'équipe sera informé de tout changement. Il lui incombera alors de relayer l'information aux autres membres de son Équipe. Bien que chaque Participant puisse participer à plus d'un Tournoi, s'il est admissible, les Finales canadiennes des Tournois peuvent se chevaucher. Si un Participant se qualifie pour la Finale nationale de plus d'un Tournoi, il doit choisir le Tournoi auquel il souhaite participer et informer l'Administrateur au moins trois (3) semaines avant le début de la Finale nationale.

3. PRIX DU TOURNOI

Sauf indication contraire dans les pages individuelles du Tournoi, des prix en argent seront attribués aux quatre meilleurs joueurs ou Équipes de chaque Tournoi. Tous les prix en argent sont en dollars canadiens (« CAD ») et seront remis directement et aux noms des participants, et ne seront pas versés à un tiers, y compris, mais sans s'y limiter, les agences, agents ou représentants des participants. Les prix en argent remis aux Équipes seront répartis équitablement entre les Membres des Équipes participant aux Finales canadiennes. Les prix en argent individuels de 500 \$ ou moins peuvent être attribués sous la forme d'une carte de crédit prépayée. Veuillez consulter les pages individuelles de chaque Tournoi pour connaître les prix en argent qui seront remis.

De plus, l'Équipe gagnante confirmée de chaque Tournoi se qualifiera pour représenter le Canada à la Grande Finale des WESG 2019 à Shanghai, en Chine, en mars 2019 (dates à confirmer) (l'« Événement mondial »). Pour les Tournois par Équipe, seuls les Participants et les membres de l'Équipe ayant participé aux Finales canadiennes seront admissible pour se rendre à l'Événement mondial. Si un membre de l'Équipe gagnante est incapable de participer à la Grande Finale, l'Administrateur se réserve le droit de permettre à l'Équipe gagnante d'effectuer un (1) remplacement de joueur, à condition que le substitut ne soit pas déjà membre d'une autre Équipe ou le seul joueur admissible à participer à l'Événement mondial et qu'il satisfasse à toutes les conditions d'admissibilité énoncées ci-dessous. Les arrangements de voyage et l'hébergement pour les gagnants et les Membres confirmés de l'Équipe gagnante prenant part aux grandes finales WESG 2018 seront coordonnés et réservés par Alisports à une date ultérieure. Afin de participer à l'Événement mondial, tous les Participants doivent respecter les règles et règlements établis par l'organisateur. L'Administrateur n'est pas responsable ou n'organise pas l'événement mondial et ne fait aucune déclaration ou garantie quant à la capacité d'un Participant à participer.

Les détails spécifiques, y compris la durée, les dates exactes, l'hébergement, les arrangements de voyage et la valeur approximative au détail (« VAD ») du voyage en Chine (le « Voyage ») restent à déterminer, mais seront communiqués dès que l'information sera disponible. Nonobstant ce qui précède, la valeur réelle du Voyage variera en fonction du point de départ et de la fluctuation des tarifs des hôtels et des billets d'avion. Les gagnants n'auront droit à aucune différence entre la valeur réelle du Voyage et la VAD. L'hébergement et les horaires de vol sont soumis à des périodes de disponibilité et d'interdiction, et doivent coïncider avec l'événement mondial. Les détails de chaque composant du Voyage, y compris, sans limitation, le choix de la compagnie aérienne et de l'hébergement, sont déterminés par Alisports à sa seule discrétion. Les gagnants du Voyage et leurs invités (« Partenaires de voyage ») doivent voyager selon le même itinéraire et partir du même aéroport international canadien. Aucun changement des arrangements de voyage ou d'hébergement ne peut être effectué une fois la réservation confirmée. Aucun des Renonciataires (tels que définis ci-dessous) n'est responsable si un événement planifié, y compris l'Événement mondial, est retardé, reporté ou annulé pour une raison quelconque, et les gagnants ne seront pas remboursés pour les billets ou les coûts supplémentaires, y compris les frais d'hébergement, et doivent coïncider avec l'événement mondial. Les détails de chaque composant du Voyage, y compris, mais sans s'y limiter, le transport terrestre entre le lieu de résidence des gagnants et l'aéroport d'origine et entre l'aéroport et l'hôtel de destination, les frais supplémentaires en matière d'hébergement, le cas échéant, les repas, les pourboires, les assurances, les effets personnels, les taxes applicables (y compris les taxes aéroportuaires), les frais personnels d'hébergement, les frais de bagages, les frais de sécurité et toutes les autres dépenses non spécifiquement décrites comme incluses dans le Voyage sont à la charge des gagnants du Voyage et de leur Partenaire de voyage. Les gagnants du Voyage et leur Partenaire de voyage sont responsables d'organiser et d'obtenir avant leur départ tous les documents de Voyage, passeports, assurances santé et autres assurances nécessaires, selon les besoins. Le Voyage est soumis à la disponibilité de l'espace au moment de la réservation et des réservations préalables sont requises. Les gagnants du Voyage et leurs Partenaires de voyage devront présenter leur carte d'identité à leur arrivée à l'hôtel, accompagnée d'une carte de crédit valide, pour les éventuels frais accessoires ou dommages. Le non-respect de toutes les règles et réglementations relatives au Voyage, à l'Événement mondial et à l'hébergement peut entraîner la perte d'une partie ou de la totalité du Voyage, y compris la participation à l'Événement mondial, et aucun des Renonciataires ne sera tenu de fournir une quelconque compensation s'y rapportant. Des restrictions, des conditions et des limitations de Voyage peuvent s'appliquer. Aucun des Renonciataires n'est responsable et ne remplacera aucun billet, chèque de Voyage ou certificat perdu, mutilé ou volé. Il est recommandé que les gagnants du Voyage et leurs Partenaires de voyage obtiennent une assurance personnelle suffisante avant leur départ. Aucun des Renonciataires ne sera responsable si un gagnant ou tout compagnon de Voyage se voit refuser l'entrée dans l'avion, au lieu de destination ou à son retour au point de départ. Dans une telle situation, les gagnants ou compagnons de Voyage seront responsables de la totalité des coûts supplémentaires encourus. Si le gagnant est mineur, Alisports peut, à sa seule discrétion, exiger qu'il soit accompagné d'un parent ou d'un tuteur légal, ou d'un autre adulte désigné par le parent ou le tuteur légal, à ses frais et dépens.

À moins d'être disqualifié par l'Administrateur, dans l'éventualité où le gagnant ou l'Équipe terminant en première place d'un Tournoi déclare forfait, ou est incapable de voyager en Chine pour participer à l'Événement mondial, le gagnant ou l'Équipe en première place recevra néanmoins la partie en argent du prix de la première place et le gagnant ou Équipe ayant terminé en deuxième place recevront le Voyage et la possibilité de participer à l'Événement mondial, à moins qu'ils ne soient également jugés inadmissibles à recevoir le prix. Aucune compensation supplémentaire ne sera accordée au

gagnant / à l'Équipe au lieu du Voyage. Ce processus se poursuivra jusqu'à l'attribution du Voyage. Les Participants et les Membres de l'Équipe qui remplissent les conditions requises pour accepter et acceptent le Voyage sont définis comme un « représentant canadien » ou, collectivement, les « représentants canadiens ».

Tous les prix en argent sont indiqués en dollars canadiens (« CA »). Ils sont non transférables et doivent être acceptés tels quels, sans substitution. La partie en espèces de chaque prix sera distribuée aux gagnants par Alisports dans les trente (30) jours suivant la vérification par l'Administrateur. Des renseignements supplémentaires concernant la distribution des prix pourraient être fournis aux gagnants au moment de l'avis. À l'exception du voyage, les prix non réclamés ne seront pas attribués. Il incombe aux gagnants de payer toutes les taxes fédérales, provinciales ou locales, le cas échéant, ainsi que tous les autres frais, coûts ou retenues requises associés aux prix, et de déclarer ceux-ci aux autorités concernées, comme la loi l'exige.

4. INDEMNITÉ DE DÉPLACEMENT POUR PARTICIPER AUX FINALES CANADIENNES DU TOURNOI

- chaque Finaliste (tel que défini ci-dessous) recevra un transport par avion (classe économique et en provenance de l'aéroport le plus près offrant des vols directs vers Toronto) et un hébergement payé jusqu'à quatre nuits, au choix de l'Administrateur et selon le Tournoi auquel il s'est inscrit. Les dates spécifiques seront fixées pour coïncider avec les dates des Finales canadiennes, telles qu'elles sont indiquées sur les pages des Tournois individuels ci-jointes. Si un Finaliste réside suffisamment proche de l'emplacement des Finales, faisant en sorte qu'un transport par avion n'est pas raisonnablement requis (tel que déterminé par l'Administrateur), une autre forme de transport pourrait être fournie. L'hébergement à l'hôtel sera fourni à tous les Finalistes. Les Finalistes doivent être disponibles pour voyager à Toronto aux dates indiquées dans le présent Règlement, sans quoi ils perdront leur droit de participer aux Finales. Toutes les décisions de l'Administrateur sont finales;
- les détails précis concernant le voyage seront déterminés par l'Administrateur, à sa seule discrétion. Aucun changement ne pourra être apporté aux dispositions de voyage une fois la réservation confirmée. Les Renoncitaires ne sont pas responsables si un événement prévu est retardé, reporté ou annulé pour quelque raison que ce soit. Tous les autres coûts et dépenses liés aux voyages, incluant, sans s'y limiter, le transport terrestre entre la résidence du Finaliste et l'aéroport de départ, et entre l'aéroport de la destination et l'hôtel, les coûts d'hébergement supplémentaire, si requis, les repas, les pourboires, l'assurance de voyage et l'assurance médicale, les documents de voyage (par exemple une pièce d'identité à photo comme un permis de conduire ou autre pièce d'identité requise pour voyager), les articles de nature personnelle, les taxes applicables (incluant les taxes aéroportuaires), les dépenses personnelles engagées lors de l'hébergement, les frais de bagages, les frais de sécurité et d'autres dépenses qui ne sont pas spécifiquement énoncées aux présentes sont à la charge exclusive de chaque Finaliste. Les Participants devront avoir une pièce d'identité avec photo valide pour voyager à Toronto et présenter une pièce d'identité valide à la réception de l'hôtel ainsi qu'une carte de crédit valide pour couvrir d'éventuels frais accessoires ou dommages.

5. ADMISSIBILITÉ

- pour participer au Tournoi, chaque Participant doit : (a) être un résident du Canada pendant le déroulement du Tournoi; (b) être un résident permanent (tel que défini par les services de l'immigration du Canada, selon le cas) ou un citoyen canadien ou titulaire d'un permis ou d'un visa pour travailler ou étudier au Canada; et (c) être âgé de seize (16) ans ou plus à la date ou avant la date de la compétition de l'Équipe ou du Participant au cours des Épreuves de qualification en ligne. Les citoyens canadiens vivant à l'étranger pour le travail ou les études peuvent être autorisés à participer à la discrétion de l'Administrateur. Une preuve de travail à l'étranger, un visa d'étudiant ou un document semblable peut être exigé;
- à la seule exception des équipiers à temps partiel de Cineplex, les employés, les dirigeants et les directeurs de l'Administrateur, de Cineplex Divertissement LP (« Cineplex »), de WG Limited (WorldGaming Network LP et WG Limited sont désignées collectivement comme « WorldGaming »), d'Alisports et tous leurs sociétés mères, affiliées ou filiales, ne sont pas admissibles à participer aux Tournois;
- l'Administrateur a le droit à tout moment d'exiger, à sa seule discrétion, la preuve de l'identité, de la date de naissance ou de la résidence attestant l'admissibilité à participer au Tournoi et de refuser une participation ou de refuser l'octroi d'un prix s'il est établi qu'un ou plusieurs Participants ne respectent pas les critères d'admissibilité énoncés aux présentes;
- si le Participant est âgé d'au moins 16 ans, mais qu'il n'a pas atteint l'âge de la majorité dans sa province de résidence (chacun, un « mineur »), il doit obtenir la permission d'un parent ou d'un tuteur légal pour participer. S'il est établi qu'un Participant est un mineur dans sa province de résidence qui n'a pas obtenu la permission d'un parent pour participer, il sera disqualifié et ne pourra pas continuer le Tournoi. Remarque : l'âge de la majorité peut varier d'une province ou à l'autre. Il incombe au Participant de vérifier l'âge de la majorité dans sa province de résidence;
- avant le début du Tournoi, tous les Participants doivent satisfaire aux exigences énoncées dans les pages individuelles du Tournoi, y compris, mais sans s'y limiter, la possession d'une copie du jeu et d'un compte de jeu avec la plateforme requise pour jouer au Jeu;
- tous les Participants doivent posséder un compte WorldGaming en règle et avoir accepté les modalités affichées à <http://worldgaming.com/terms-and-conditions> (les « modalités WorldGaming »). Il n'y a pas de frais ou de frais de service pour créer ou maintenir un compte. Si un Participant tente de contourner la limite d'âge en entrant une fausse

date de naissance, il sera disqualifié. Pour les Tournois nécessitant la participation en Équipes et à l'exception de ceux qui participent aux Tournois Counter-Strike: Global Offensive, seul le capitaine de l'Équipe, tel que défini ci-dessous, devra posséder un compte Worldgaming;

- s'il est déterminé par l'Administrateur, à tout moment du Tournoi, que le compte WorldGaming d'un Participant est ou a été suspendu ou annulé en raison de l'infraction aux modalités WorldGaming actuelles ou antérieures, du harcèlement des autres joueurs ou employés de WorldGaming, de la fraude présumée ou confirmée ou de jeu déloyal, le Participant sera déclaré inadmissible et disqualifié et ne passera pas à la ronde suivante et, le cas échéant, devra remettre tout prix qu'il aurait pu gagner;
- tel qu'il est indiqué à la Section 7 des présentes, tous les Participants qui prennent part aux finales sont tenus de signer une déclaration et une décharge de responsabilité confirmant leur compréhension, leur respect et leur acceptation du Règlement, avec une décharge de toute responsabilité standard (la « Déclaration ») avant d'être autorisés à participer et de finaliser les préparatifs de voyage. Dans le cas d'un Participant mineur, son parent ou tuteur légal doit signer la Déclaration en son nom avant qu'il soit autorisé à participer. Si le parent ou tuteur légal refuse de signer la Déclaration, le Participant ne sera pas autorisé à participer;
- le Tournoi est assujéti à tous les règlements et à toutes les lois fédérales, provinciales et locales applicables au Canada et est NUL LÀ OÙ LA LOI L'INTERDIT;
- **accessibilité** : Tout Participant ayant un handicap qui nécessite un accommodement pour jouer aux finales doit communiquer avec l'Administrateur à support@worldgaming.com au moins deux (2) semaines avant l'événement en inscrivant « WESG : Demande d'accommodement » dans la ligne objet. L'Administrateur travaillera avec lui pour organiser un accommodement approprié;
- **participants du Québec SEULEMENT** : Les Finales canadiennes sont organisées, conduites et diffusées en anglais; cependant, les Participants du Québec peuvent jouer en français ou en anglais. À moins d'avoir indiqué leur préférence linguistique au moins vingt-quatre (24) heures avant le début des Finales, ils devront jouer en anglais;

6. TOURNOIS EN ÉQUIPES – Les règlements suivants s'appliquent aux Tournois qui requièrent la participation en équipes

- pour participer, chaque Participant doit être membre d'une Équipe composée de cinq (5) Participants (l'« Équipe » ou, collectivement, les « Équipes ») à titre de Capitaine de l'Équipe ou de membre de l'Équipe (individuellement appelé le « Membre de l'Équipe » ou, collectivement, les « Membres de l'Équipe »). Les Équipes comptant quatre (4) membres ou moins ne peuvent participer à aucune Étape du Tournoi. Chaque Participant ne peut être membre que d'une (1) seule Équipe participant aux Finales canadiennes.
- **substitution de joueurs** : En plus des cinq (5) membres inscrits de l'Équipe, chaque Équipe peut avoir un (1) participant supplémentaire désigné comme joueur substitut (un « remplaçant »). Le remplaçant doit être identifié par le Capitaine de l'Équipe lors de l'inscription à l'une des Épreuves de qualification en ligne, et il peut participer à la place de l'un des autres membres de l'Équipe inscrits à toute étape du Tournoi. Les remplaçants ne peuvent pas être inscrits comme membres de l'Équipe ou désignés comme remplaçants dans une autre Équipe, et ils doivent satisfaire aux conditions d'admissibilité énoncées dans le présent règlement. Pour les Finales canadiennes, le Capitaine d'Équipe doit aviser l'Administrateur s'il prévoit utiliser son remplaçant à la place de l'un des membres de son Équipe inscrits avant que les dispositions de voyage aient été prises;
- **changements à l'alignement** : Une Équipe peut changer son Remplaçant, à condition que ce nouveau Remplaçant ne se soit pas qualifié pour les Finales canadiennes ou n'ait pas obtenu de points lors des qualifications pour les Épreuves de qualification en ligne auparavant dans une autre Équipe. Veuillez communiquer avec support@worldgaming.com en ce qui concerne les changements d'alignement en inscrivant « WESG – Changement d'alignement » dans la ligne objet, ou communiquez avec l'Administrateur sur le serveur [Discord de WorldGaming](#). Tous les changements à l'alignement doivent être approuvés par l'Administrateur et seront uniquement pris en compte si les circonstances interdiraient la participation ultérieure de l'Équipe au Tournoi. L'Administrateur se réserve le droit de refuser toute demande qui ne respecte pas l'exigence susmentionnée. Les alignements seront considérés comme bloqués et ne pourront être changés après le début des Épreuves de qualification en ligne;

7. AVIS AUX GAGNANTS

- les Participants qui gagnent un prix (chacun un « Prix ») seront avisés par courriel dans les vingt-quatre (24) heures suivant la clôture des finales. Chaque Gagnant doit envoyer son adresse postale complète à l'Administrateur dans les cinq (5) jours suivant la date du courriel l'informant qu'il a gagné afin de réclamer le Prix, sans quoi il pourrait être considéré comme ayant renoncé au Prix. En cas de litige concernant l'application de tout élément du Tournoi, des finales ou du présent Règlement, la décision de l'Administrateur sera définitive. Tout Participant trouvé coupable d'avoir enfreint le présent Règlement, même après avoir reçu un Prix, sera disqualifié et devra remettre le Prix reçu, ou la totalité de son équivalent en argent, dans les trente (30) jours suivant l'avis de l'Administrateur indiquant que le Participant a enfreint le Règlement du Tournoi;

8. RENONCIATIONS

- tous les Finalistes participant aux Finales canadiennes (appelés collectivement les « Participants sur place ») doivent signer et remettre à l'Administrateur la Déclaration qui confirme : (i) qu'ils sont admissibles au Tournoi et qu'ils acceptent

et respectent le Règlement; (ii) qu'ils acceptent les Prix tels quels (s'ils gagnent); (iii) qu'ils consentent à l'enregistrement de leur participation et de leur présence aux finales, et à l'utilisation du nom, de la photo, des images et de toute séquence ou photo prise des Participants; (iv) qu'ils dégagent l'Administrateur, Cineplex, WorldGaming, Alisports, les Commanditaires et les promoteurs, ainsi que les sociétés mères, sociétés apparentées, sociétés affiliées, filiales, membres, concessionnaires et agences de publicité et de promotion respectifs, et chacun de leurs administrateurs, successeurs, commanditaires, partenaires, licenciés, dirigeants, filiales, mandataires, employés, conseillers, concessionnaires, et toutes les autres personnes associées à l'élaboration et à la tenue du Tournoi (collectivement les « renoncitaires ») de toute responsabilité relative au Tournoi ou à la participation à toute activité liée au Tournoi, y compris tout déplacement lié à ceux-ci et la participation aux finales, s'ils se qualifient comme Finaliste. Dans le cas où un Participant sur place est d'âge mineur, son parent ou tuteur légal doit signer la Déclaration en son nom avant que le jeune soit autorisé à participer aux finales. Bien que le parent ou tuteur légal puisse voyager avec son enfant mineur, il le fera à ses frais et dépens exclusifs. Si le parent ou tuteur légal refuse de signer la Déclaration au nom de son enfant mineur, le Participant sur place mineur sera disqualifié. Les Déclarations pour les Finales canadiennes doivent être reçues par l'Administrateur au plus tard à 23 h 59, HE, le 19 octobre 2018;

- en outre, les Représentants canadiens de chaque Tournoi devront également signer une déclaration d'une manière et sous une forme jugées suffisantes par l'Administrateur ou par Alisports, à leur seule discrétion, avant de pouvoir voyager en Chine et participer à un Événement mondial. Si le Représentant canadien est mineur, son parent ou tuteur légal doit (a) signer la Déclaration au nom de son enfant mineur et consentir à ce qu'il se rende à l'événement mondial; et (b) peut devoir, à ses frais et dépens et à l'entière discrétion d'Alisports, accompagner son enfant mineur à l'Événement mondial ou désigner un adulte ayant atteint l'âge de la majorité dans sa province de résidence pour accompagner son enfant mineur à l'Événement mondial. S'il y a lieu, Alisports peut exiger une preuve ou un billet d'avion ainsi que d'autres documents pour confirmer, à sa seule discrétion, qu'un mineur non accompagné ne peut voyager seul pour se rendre en Chine. Si le parent ou tuteur légal du gagnant terminant en première place n'accepte pas cette responsabilité, le gagnant terminant en première place aura toujours le droit de recevoir la partie en espèces du prix, mais sera disqualifié et ne pourra voyager en Chine pour participer à l'Événement mondial;

9. CONSENTEMENT RELATIF À LA PUBLICITÉ

- veuillez noter que les finales seront filmées à des fins de divertissement et de promotion et que des photos et des vidéos seront prises durant ces événements. En participant au Tournoi, les Participants accordent à l'Administrateur, à Cineplex, à Alisports, aux Fournisseurs des jeux et aux Commanditaires du Tournoi le droit d'utiliser : i) leur nom, leur adresse courriel, leur adresse postale, leur numéro de téléphone et les autres renseignements personnels qu'ils ont fournis dans le cadre de leur inscription au Tournoi, ainsi que toutes données recueillies pendant les parties, afin d'administrer le Tournoi, ce qui inclut, sans s'y limiter, entrer en contact avec eux et leur annoncer qu'ils se sont qualifiés pour les finales, le cas échéant; et ii) leur nom, leur ville et leur province de résidence, un enregistrement vidéo et vocal, leurs images, leurs commentaires et leurs opinions à des fins de divertissement, de publicité et de promotion liées au Tournoi, dans tout média connu à ce jour ou à venir, sans compensation additionnelle, sauf si la loi l'interdit. Les Participants qui ont accepté de recevoir des communications de marketing acceptent que les renoncitaires utilisent leurs renseignements personnels pour communiquer avec eux et leur envoyer des messages de marketing et de promotion ayant trait aux produits et aux services des renoncitaires. De plus, en participant au Tournoi, les Participants reconnaissent et acceptent que les renoncitaires puissent divulguer leurs renseignements personnels à des agents et des prestataires de services tiers afin d'exercer l'une ou l'autre des activités susmentionnées, conformément à la politique de confidentialité de l'Administrateur, accessible à l'adresse <http://worldgaming.com/privacy/> (en anglais seulement);

10. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

- en prenant part à ce Tournoi, les Participants conviennent de respecter le Règlement, acceptent d'être liés par celui-ci et consentent à l'utilisation de leur nom, de leur ville de résidence et de leur ressemblance dans toute publicité effectuée par les renoncitaires ou leurs agences et agents de publicité et de promotion, sans autre avis ni compensation. Les Participants exonèrent et dégagent de toute responsabilité les renoncitaires contre toute sorte d'actions, causes d'action, poursuites, dettes, engagements, contrats, réclamations et demandes, y compris les honoraires et frais juridiques, que ce soit, y compris, mais sans s'y limiter, les réclamations fondées sur la négligence, une rupture de contrat, une violation fondamentale et une responsabilité pour blessure, décès ou dommages à la propriété que les Participants ou leurs administrateurs, héritiers, successeurs ou ayants droit pourraient subir, en raison ou découlant de la participation des Participants au Tournoi et aux Finales canadiennes, ou de l'acceptation ou de l'utilisation bonne ou mauvaise du prix par les Participants;
- aucun des renoncitaires n'est responsable : (i) des inscriptions, participations ou pointages de jeu reçus en retard, perdus, illisibles, inintelligibles, incomplets ou mal adressés; (ii) des inscriptions ou des parties qui ne sont pas conformes au Règlement; (iii) de toute erreur technique ou humaine qui peut se produire dans l'administration du Tournoi, y compris tout problème ou mauvais fonctionnement techniques de tout système informatique en ligne, serveur, fournisseur d'accès Internet, matériel informatique ou logiciel, tout courriel ou toute inscription non reçus en raison de problèmes techniques ou de congestion du trafic sur Internet ou tout site Web, ou une combinaison de ces situations, qui peuvent toutes avoir une incidence sur la capacité des Participants à participer au Tournoi ou la capacité

de l'Administrateur à recevoir ou à enregistrer les pointages de jeu des Participants; et (iv) de toute intervention humaine ou mécanique non autorisée dans toute partie du processus d'inscription au Tournoi;

- comme condition de participation au Tournoi, les Participants conviennent : (i) qu'ils ne peuvent en aucun cas obtenir de compensation et qu'ils renoncent à tout droit de réclamer des dommages punitifs ou consécutifs ou tout autre dommage; (ii) que toute cause d'action découlant du Tournoi ou d'un prix attribué doit être résolue individuellement, sans recours à toute forme de recours collectif; et iii) que toute réclamation, tout jugement et toute sentence arbitrale se limitent aux dépenses courantes déjà effectuées, mais n'incluent en aucun cas les honoraires d'avocat. Nul là où la loi l'interdit;
- toute tentative de nuire délibérément au fonctionnement légitime du Tournoi constitue une violation du Règlement et des lois criminelles et civiles; advenant une telle tentative, l'Administrateur se réserve le droit d'exercer un recours et de réclamer des dommages dans la mesure permise par la loi, ce qui comprend les poursuites criminelles. Les Participants conviennent de respecter le Règlement;
- l'Administrateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier tout Participant qui trafique le processus de participation ou d'annuler tout résultat de jeu qui a été soumis de manière frauduleuse. Si différents utilisateurs du même compte de courriel participent au Tournoi et qu'un différend se présente par la suite concernant l'identité du Participant, le détenteur autorisé du compte de courriel au moment de la participation est considéré comme le Participant. « Détenteur autorisé du compte » se définit comme la personne physique qui se voit attribuer une adresse de courriel par un fournisseur de service Internet, un fournisseur de services en ligne ou une autre organisation qui fournit des adresses de courriel ou le nom de domaine associé à l'adresse de courriel fournie. Si, pour une raison quelconque, le Tournoi est affecté par un virus informatique, un ver, un bogue, une falsification, un piratage, une intervention non autorisée, une fraude, une défaillance technique ou une autre cause qui, du seul avis de l'Administrateur, corrompt ou autrement a une incidence sur l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou le bon déroulement du Tournoi, l'Administrateur peut, à sa seule discrétion, annuler, interrompre, modifier ou suspendre le Tournoi et choisir les gagnants à partir des données de jeu déjà reçues ou d'une façon qu'il juge autrement juste et équitable. Le jeu automatique est interdit et toute utilisation de dispositifs automatisés entraîne la disqualification;
- l'Administrateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin au Tournoi en totalité ou en partie et de modifier ou suspendre le Tournoi et le Règlement du Tournoi de n'importe quelle manière, à tout moment, pour toute raison et sans préavis. Toute modification sera publiée sur <http://wesg.com/canada>;

11. CHOIX DE LA LOI

- le Tournoi est assujéti aux lois fédérales, provinciales et locales applicables au Canada. Tout problème et toute question concernant la construction, la validité, l'interprétation et l'application du Règlement ou les droits et obligations liant les Participants et l'Administrateur dans le cadre du Tournoi seront régis et interprétés conformément aux lois de la province de l'Ontario. En s'inscrivant, les Participants consentent à la juridiction et à la compétence des tribunaux fédéraux et provinciaux et à celles des tribunaux locaux situés dans la ville de Toronto, en Ontario;
- en cas de divergence entre les versions anglaise et française de ce présent Règlement, la version anglaise aura préséance;

12. LISTE DES GAGNANTS

- la liste des gagnants sera affichée sur <http://wesg.com/canada> une fois que le processus de vérification est terminé;

Annexe « A » Structure du Tournoi

Tous les détails peuvent être modifiés à la discrétion de l'Administrateur. Toute modification est communiquée à chacun des Participants et publiée sur le Site Web (comme défini plus loin) dès que possible. Pour ce qui est des Tournois par équipes, seuls les Capitaines d'équipes seront avisés des changements. Il leur incombera de communiquer ces changements aux autres membres de leurs Équipes. Tout différend sera résolu par l'Administrateur, dont la décision sera définitive, exécutoire et sans appel. Les décisions de l'Administrateur seront prises en conformité avec le présent Règlement du Tournoi et toute autre règle ou procédure mise en place durant chacune des étapes individuelles. Les références aux Équipes, aux Participants et aux Capitaines d'équipe sont applicables.

Glossaire :

- Partie : compétition d'une seule partie jouée entre deux Équipes;
- Match : une série « 2 de 3 » ou « 3 de 5 », telle qu'elle est identifiée ci-dessous, entre deux (2) Équipes ou Participants;
- Ronde : une ronde du Tournoi (c'est-à-dire les huitièmes de finale, les demi-finales, etc.).

Épreuves de qualification en ligne

- comment participer :
 - les Épreuves de qualification en ligne sont ouvertes à tous les Participants et Équipes admissibles, et consistent en deux (2) Tournois en ligne propres aux jeux. Pour les dates et les heures des épreuves, visitez la page du Tournoi propres aux jeux ci-dessous;
 - pour s'inscrire et participer aux Qualifications en ligne, un Participant doit, ou pour inscrire son Équipe aux Tournois d'Équipes, un Capitaine d'Équipe ou Participant doit :
 - visiter le site <http://wesg.com/canada> (le « site Web ») pendant la période d'inscription et défiler vers la section du Tournoi propres aux jeux qui se trouve sous l'entête « HOW TO JOIN » (COMMENT S'INSCRIRE);
 - sélectionner la date désirée parmi les choix qui s'afficheront :
 - à l'exception de ceux qui prendront part aux Tournois Counter-Strike: Global Offensive, tous les autres Participants et Capitaines d'Équipe doivent se connecter à leur compte WorldGaming ou en créer un sur le site Web WorldGaming afin de pouvoir s'inscrire à un Tournoi en ligne pendant les Épreuves de qualification en ligne. Les places sont attribuées sur la base du premier arrivé, premier servi;
 - lors de l'inscription, le Participant doit fournir un compte de jeu valide. Le compte de jeu requis variera en fonction du Tournoi propre au jeu auquel il participe. *Par exemple: compte Blizzard, identifiant PlayStation Network (« Identifiant PSN^{MC}»), etc.* Seuls les Participants dont les comptes de jeu correspondent à ceux initialement enregistrés sont admissibles à jouer dans le Tournoi. Tout Participant jouant pendant une étape du Tournoi en utilisant un compte de jeu qui ne correspond pas à celui initialement enregistré sera disqualifié et ne pourra pas continuer dans le Tournoi ou, le cas échéant, recevoir un prix. Chaque Participant autorise l'Administrateur à vérifier que son nom est associé au compte de jeu qu'il a utilisé pour s'inscrire au Tournoi. Si l'Administrateur n'est pas en mesure de confirmer cette information de façon concluante, le Participant sera disqualifié.
 - un Participant peut participer à plus d'un (1) Tournoi en ligne si une place est disponible.
- comment jouer :
 - **format** : Épreuve à double élimination;
 - **contrôle de présence** : À l'exception de Counter-Strike: Global Offensive, chacun des autres Tournois en lignes a une heure de début déterminée qui se trouve sous l'onglet « Mes Tournois » du compte WorldGaming du Participant et du Capitaine d'Équipe. Les Participants et les Capitaines d'Équipes doivent confirmer leur présence sur le site Web de WorldGaming à l'heure de début désignée pour tous les Tournois en ligne auxquels ils se sont inscrits. Tout Participant ou Capitaine d'Équipe qui ne confirme pas sa présence sera retiré du Tournoi en ligne à la discrétion de l'Administrateur;
 - **répartition** : La répartition est générée séquentiellement en fonction du nombre de Participants et de Capitaines d'Équipes qui se présentent au Tournoi;
 - « **exemptions** » de ronde : Tout Participant ou Équipe qui n'a pas d'adversaire à une ronde du Tournoi en ligne passera automatiquement à la ronde suivante, à la discrétion de l'Administrateur. À l'exception des Tournois de Counter-Strike: Global Offensive, tous les autres Matches apparaîtront automatiquement sous l'onglet « Mes Tournois » du compte WorldGaming du Participant ou du Capitaine d'Équipe lorsque les deux Équipes ou Participants auront été déterminés;
 - **non-présentation** : Tout Participant ou Équipe qui n'est pas prêt à jouer dans les 10 minutes suivant l'heure de début désignée peut renoncer à la première Partie de la série, à la discrétion de l'Administrateur; de plus, tout Participant ou Équipe qui n'est pas prêt à jouer dans les 15 minutes suivant l'heure de début désignée peut renoncer au premier Match, à la discrétion de l'Administrateur. Si un Match n'est pas joué et qu'aucun

- des Participants ou des Équipes ne soumet une demande de victoire au moyen d'un billet d'aide ou du serveur Discord, les deux Participants/Équipes perdront le Match et seront éliminés du Tournoi en ligne;
- **serveur Discord** : Tous les Participants et Équipes doivent être sur le serveur propre au jeu WorldGaming Discord pendant toute la durée de chaque Tournoi en ligne auquel ils se sont inscrits, faute de quoi ils pourraient être disqualifiés à la discrétion de l'Administrateur;
 - **preuve des résultats** : Les Participants et les Capitaines d'Équipes doivent prendre les captures d'écran et les vidéos affichant les résultats définitifs de chaque partie pendant le jeu et être prêts à les fournir immédiatement à l'Administrateur s'il en fait la demande. Le non-respect de cette exigence ou la communication de fausses informations peut entraîner la disqualification immédiate du Tournoi et des Tournois ultérieurs, à la discrétion de l'Administrateur;
 - **qualification aux Finales canadiennes et aux Épreuves éliminatoires en ligne** : Le Participant et l'Équipe gagnants de chaque Tournoi en ligne se qualifieront automatiquement pour les Épreuves éliminatoires en ligne et ne sera pas autorisée à participer à d'autres Tournois en ligne. Les Participants et les Équipes de la 2^e à la 6^e place accumuleront des points en fonction des résultats finaux de chaque Tournoi en ligne. Après les Épreuves de qualification en ligne, les quatre (4) Participants/Équipes ayant accumulé le plus de points se qualifieront aussi pour les Épreuves éliminatoires en ligne. Dans le cas où un Participant ou un Équipe qualifié n'est pas en mesure de prendre part aux Épreuves éliminatoires en ligne ou est disqualifié ou jugé non admissible par l'Administrateur, un remplaçant sera désigné, à la discrétion de l'Administrateur, soit le Participant et l'Équipe ayant terminé en 5^e place. Les points seront attribués comme suit :
 - 2^e place : 12 points;
 - 3^e place : 5 points;
 - 4^e place : 3 points;
 - 5^e/6^e places : 1 point;
 - **bris d'égalité** : Si deux Participants ou Équipes ou plus ont accumulé le même nombre de points à la fin des Épreuves de qualification en ligne, le Participant ou Équipe ayant obtenu la meilleure place dans un Tournoi en ligne unique sera considérée comme le Participant ou l'Équipe le mieux classé. Si la meilleure place obtenue dans un Tournoi en ligne unique est la même pour les deux Participants ou Équipes, le Participant ou l'Équipe qui a obtenu le meilleur classement dans le Tournoi en ligne le plus récent sera considéré comme le Participant ou l'Équipe le mieux classé.

Épreuves éliminatoires en ligne :

- les quatre (4) Participants ou Équipes qui se qualifient pour les éliminatoires en ligne joueront une double élimination pour déterminer les deux (2) Finalistes supplémentaires qui se qualifieront pour les Finales canadiennes;
- **forme** : Groupes à élimination double
 - Le Participant ou l'Équipe qui remporte les Finales des gagnants se qualifiera pour les Finales canadiennes en tant que 3^e tête de série;
 - Le Participant ou l'Équipe qui remporte les Finales des perdants se qualifiera pour les Finales canadiennes en tant que 4^e tête de série;
- **contrôle de présence** : Les Participants et les Équipes qualifiés doivent confirmer leur présence sur le site Web de WorldGaming à l'heure de début désignée des Épreuves éliminatoires en ligne. Tout Participant ou Capitaine d'Équipe qualifié qui ne confirme pas sa présence sera retiré des Épreuves éliminatoires en ligne à la discrétion de l'Administrateur;
- **« Exemptions » de ronde** : Tout Participant ou Équipe qui n'a pas d'adversaire à une ronde du Tournoi en ligne passera automatiquement à la ronde suivante, à la discrétion de l'Administrateur. À l'exception des Tournois Counter-Strike: Global Offensive, tous les Matches apparaîtront automatiquement sous l'onglet « Mes Tournois » du compte WorldGaming du Participant et du Capitaine d'Équipe lorsque les deux Participants ou Équipes auront été déterminés;
- **non-présentation** : Tout Participant ou Équipe qui n'est pas prêt à jouer dans les 10 minutes suivant l'heure de début désignée peut renoncer à la première Partie de la série, à la discrétion de l'Administrateur; de plus, tout Participant ou Équipe qui n'est pas prêt à jouer dans les 15 minutes suivant l'heure de début désignée peut renoncer au premier Match, à la discrétion de l'Administrateur. Si un Match n'est pas joué et qu'aucun des Participants ne soumet une demande de victoire au moyen d'un billet d'aide ou du serveur Discord, les deux Participants ou Équipes perdront le Match et seront éliminés du Tournoi en ligne;
- **serveur Discord** : Les Participants et Équipes doivent se trouver sur le canal propre au jeu du serveur Discord de WorldGaming pendant toute la durée de chaque Tournoi en ligne auquel ils se sont inscrits, faute de quoi ils pourraient être disqualifiés à la discrétion de l'Administrateur;
- **répartition** : Les Participants et Équipes seront répartis dans les Épreuves éliminatoires en ligne en fonction des points qu'ils ont accumulés au cours des Épreuves de qualification en ligne, avec les positions les plus élevées allant aux Participants et Équipes ayant accumulé le plus de points;
- **preuve des résultats** : Les Participants et Équipes doivent prendre les captures d'écran ou une vidéo affichant les résultats définitifs de chaque partie pendant le jeu et être prêts à les fournir immédiatement à l'Administrateur s'il en

fait la demande. Le non-respect de cette exigence ou la communication de fausses informations peut entraîner la disqualification immédiate du Tournoi et des Tournois ultérieurs, à la discrétion de l'Administrateur;

- **qualification aux Finales canadiennes** : Les Participants et Équipes qui remportent les Finales des gagnants et des perdants de chaque Groupe se qualifieront pour les Finales canadiennes en tant que Finalistes. Dans le cas où un Participant ou Équipe qualifié ne peut pas se présenter aux Finales canadiennes ou est disqualifié ou jugé non admissible par l'Administrateur, un remplaçant sera désigné, à la discrétion de l'Administrateur, soit l'un des Participants ou Équipes qui a terminé en 3^e place de son Groupe pendant les Épreuves éliminatoires en ligne;

Finales canadiennes

- les Finales canadiennes consisteront en un Tournoi à deux étapes en direct et elles sont ouvertes aux deux (2) Participants/Équipes qui se sont qualifiés directement pendant les Épreuves éliminatoires en ligne et à deux (2) Participants/Équipes supplémentaires qui se sont qualifiés pendant les Épreuves éliminatoires en ligne;
- **obligation de déplacement** : Chaque Finaliste doit être disposé à se rendre à Toronto, Ontario et à participer aux Finales canadiennes à la date et à l'heure déterminées par l'Administrateur, sans quoi le Finaliste renonce à son droit d'y prendre part. Les renoncataires, tels qu'ils sont définis plus loin, ne sont ni responsables de l'incapacité du Finaliste à se rendre à Toronto, Ontario, ni de tout facteur qui pourrait l'en empêcher;
- **forme** : Élimination simple;
- **répartition** : Le Finaliste qui a remporté l'Épreuve de qualification en ligne A sera classé au 1^{er} rang; le Finaliste qui a remporté l'Épreuve de qualification en ligne B sera classé au 2^e rang; le Finaliste qui a remporté la Finale des Gagnants lors des Éliminatoires en ligne sera classé au 3^e rang; et le Finaliste qui a remporté la Finale des Perdants lors des Éliminatoires en ligne sera classé au 4^e rang;
- **règlement de la compétition** : Les Participants et les Équipes auront 10 minutes avant le début d'un Match et 5 à 10 minutes (10 minutes pour CS:GO et Dota 2, et 5 minutes pour tous les autres jeux) entre chaque Partie pour configurer et s'assurer que l'Équipement, les écouteurs-boutons et les casques d'écoute fonctionnent correctement. Les limites de temps commenceront immédiatement à la fin du Match ou de la partie (d'une série) précédents. Les deux Participants ou Équipes doivent attendre d'avoir obtenu l'autorisation de l'Administrateur avant de commencer toutes les parties. Toutes les limites de temps seront appliquées rigoureusement. Tout Participant ou Équipe qui n'est pas prêt au début du temps désigné pourrait perdre la partie ou le Match;
- **équipements** :
 - tous les Finalistes doivent utiliser le matériel informatique, les logiciels, l'écran, le casque d'écoute et tout autre matériel tiers fourni pour toute la durée de toutes les Parties. Si un Finaliste constate qu'un problème s'est produit avec l'Équipement fourni, il doit immédiatement en informer l'Administrateur. Si l'Administrateur juge que le problème a été causé par l'Équipement fourni, il déterminera les mesures à prendre;
 - à l'exception des Finalistes prenant part aux Finales canadiennes de Vainglory, tous les autres Finalistes doivent fournir et utiliser leur propres souris et clavier alimentés par USB, ainsi que leurs écouteurs-boutons. Les Finalistes prenant part aux Finales canadiennes de Vainglory doivent fournir et utiliser leurs propres appareils pour tous les Matches du Tournoi. L'ensemble du matériel est assujéti à l'approbation de l'Administrateur. L'Administrateur interdira l'utilisation de tout matériel qui pourrait offrir un avantage compétitif indu. Si un Finaliste soupçonne son adversaire d'utiliser du matériel interdit, il doit en informer l'Administrateur immédiatement;
 - en cas de défaillance du matériel pendant une Partie, le Finaliste peut demander l'arrêt de la Partie en cours afin de remplacer le matériel défectueux. Tout Finaliste qui fait une telle demande est réputé avoir abandonné la Partie en cours. Il dispose alors de deux (2) minutes pour remplacer le matériel, sans quoi il doit déclarer forfait pour le Match en cours. L'Administrateur aura une quantité limitée de matériels de remplacement disponibles.

Annexe « B »
Code de conduite des sports électroniques

À WorldGaming et Collegiate StarLeague, nous sommes une équipe de passionnés des sports électroniques. Il est notre désir de créer une communauté d'individus tout aussi passionnés qui souhaitent participer ou regarder des événements de sports électroniques. Pour ce faire, nous aspirons à créer des événements et des tournois de sports électroniques qui sont passionnants, amusants et accueillants pour tous les joueurs et les spectateurs.

Tout comme le monde des sports électroniques qui est en constante évolution, ce document sera aussi sujet à des changements. Toute modification apportée à ce document sera affichée en ligne. Votre participation continue à tout événement ou tournoi, que ce soit comme joueur ou spectateur, signifie que vous acceptez les règles ci-dessous et les mises à jour. Nous vous recommandons de consulter le Code de conduite (le « Code ») régulièrement pour vous assurer que vous êtes au courant de vos droits et responsabilités.

Le présent Code s'applique à tous les événements et tournois de sports électroniques en ligne et en direct exploités par le Réseau WorldGaming LP ou par Collegiate StarLeague Inc.

Le Code est conçu comme un guide pour vous assurer que tous les joueurs rivalisent de manière équitable et dans un véritable esprit sportif, et que les joueurs et les spectateurs ont un comportement social approprié. Toute personne participant ou regardant un événement ou un tournoi est liée par le Code, et peut être priée de quitter les lieux, et le cas échéant, ou disqualifié ou interdit à participer à des événements futurs ou des tournois si elle ne le fait pas.

Les règles ci-dessous sont applicables aux personnes qui participent à un événement ou un tournoi (chacun un « joueur »).

Tous les joueurs sont censés se comporter d'une manière qui reflète positivement sur l'événement ou tournoi, y compris tous les individus et les organisations affiliés à l'événement ou au tournoi.

○ **compétition :**

- les joueurs doivent jouer au meilleur de leurs capacités en tout temps durant l'événement ou le tournoi et doivent à tout moment agir conformément aux règles de l'événement ou du tournoi, y compris les directives données par l'Administrateur ou toute personne agissant en son nom;
- la tricherie se définit comme toute action conférant à un joueur un avantage compétitif par rapport aux autres participants. Si un joueur croit qu'un autre joueur a triché, il doit immédiatement faire part de ses préoccupations à l'Administrateur en fournissant le plus de détails possible. Les plaintes doivent être accompagnées de preuves vidéo. Les plaintes sont traitées au cas par cas. Selon la gravité de la tricherie, la plainte peut se solder par i) un premier avertissement suivi d'un forfait pour la partie ou le Match en cours, et en cas de seconde infraction, par ii) un forfait immédiat pour la partie ou le Match en cours; ou par iii) une disqualification immédiate du tournoi et l'interdiction de participer aux événements et aux tournois futurs. Les actions ci-dessous constituent des exemples de tricherie, sans s'y limiter :
 - faire preuve de collusion ou truquer les parties, c'est-à-dire conclure une entente avec deux (2) Participants ou plus afin de désavantager des adversaires;
 - pirater ou modifier le jeu;
 - utiliser un cours banni, équipe, arme, article ou action pendant une partie;
 - regarder l'écran ou les retransmissions en direct de l'écran d'un adversaire;
 - utiliser, durant une partie, du matériel assujéti à une restriction;
 - faire participer un joueur qui ne s'est pas inscrit pendant la période d'inscription;
 - se déconnecter intentionnellement d'une partie avant sa conclusion officielle;
 - exploiter des bogues ou des fonctionnalités involontaires du jeu afin de désavantager des adversaires;

○ **esprit sportif :**

- nous nous engageons à fournir aux participants un environnement de compétition exempt de harcèlement et de discrimination. À cette fin :
 - les participants ne doivent pas, dans le contexte du tournoi, utiliser un langage considéré par l'administrateur comme étant obscène, odieux, vulgaire, injurieux, menaçant, violent ou autrement offensant ou répréhensible;
 - les participants ne doivent pas prendre part au harcèlement d'un pays, d'une personne physique ou d'un groupe de personnes en posant des gestes ou en prononçant des paroles à caractère méprisant ou discriminatoire du point de vue de la race, de la couleur de la peau, de l'origine ethnique, nationale ou sociale, du sexe, de la langue, de la religion, de l'opinion politique ou de toute autre opinion, de la situation financière, du statut à la naissance ou de tout autre statut ou situation, de l'orientation sexuelle ou de tout autre point de vue;

○ **contenu interdit :**

Nous encourageons les joueurs à porter leurs propres maillots et à créer des noms d'équipe et des surnoms de joueurs uniques. Cependant, les chandails et les noms d'équipe et les surnoms de joueurs contenant les éléments ci-dessous sont interdits et ne peuvent être portés ou utilisés lors d'éventuels événements liés au Tournoi, y compris, mais sans s'y limiter, les entrevues de joueurs ou d'équipes, les apparences publiques et tout autre événement où les joueurs représentent ou se présentent au nom de l'événement ou du tournoi :

- les catégories de parrainage, y compris, mais sans s'y limiter, drogues, alcool ou tabac, juridiques ou autres, contenu pornographique ou classé R, armes à feu, organisations politiques ou religieuses, produits ou services dangereux, produits ou services liés au jeu, produits ou services commerciaux avec des pays soumis à des embargos ou des sanctions commerciales par le Canada ou les États-Unis;
 - un langage obscène, grossier, vulgaire, insultant, menaçant, abusif ou offensant ou choquant;
 - un langage qui épouse les insultes, la haine ou le harcèlement ou qui porte atteinte à des individus ou à des groupes; ou
 - un contenu susceptible de porter atteinte aux droits d'un tiers, y compris, sans s'y limiter, les droits de propriété intellectuelle ou les droits d'une personne;
- **général :**
- les joueurs doivent répondre aux demandes des administrateurs en temps opportun. Les joueurs ne peuvent pas divulguer des informations confidentielles fournies par les administrateurs ou les parties liées à l'événement ou à un Tournoi, de quelque moyen de communication que ce soit, y compris tous les canaux de médias sociaux;
 - en plus du Code de conduite, les joueurs peuvent être tenus de se conformer aux règles ou aux règlements qui leur sont imposés par le fabricant de jeux ou par les fournisseurs d'Équipement (c.-à-d. les modalités liées aux comptes tiers associés et exigés pour participer à un événement ou d'un Tournoi, y compris mais non limité à PlayStation, Xbox ou Blizzard).

Les règles ci-dessous s'appliquent aux personnes assistant à un événement ou à un Tournoi en direct (chacun un « Spectateur ») :

- bien que regarder un tournoi de sports électroniques en direct représente une occasion excitante, les joueurs ne s'affrontent pas dans le seul but de divertir le public. Ils sont là pour participer à un événement ou à un tournoi, ce qui nécessite un niveau de concentration élevé;
- nous vous invitons à encourager et à applaudir votre joueur ou votre équipe préférée. Néanmoins, le chahut et le langage abusif envers les joueurs, les arbitres, les commentateurs ou les autres spectateurs est interdit. En outre, toute tentative par un spectateur d'influencer le résultat d'une partie sera traitée en conséquence et peut entraîner l'expulsion immédiate des lieux (par exemple, dire à voix haute la position d'un joueur sur une carte, pour donner un avantage indu à un autre joueur);
- les spectateurs utilisant un langage qui est considéré par l'administrateur comme obscène, grossier, vulgaire, insultant, menaçant, injurieux ou offensant, qui inclut des insultes répréhensibles ou des propos haineux ou harcelants, ou qui est humiliant envers certains groupes ou personnes seront invités à quitter les lieux.

Les règles ci-dessous s'appliquent tant aux joueurs qu'aux spectateurs :

- **interdiction de drogues et d'alcool :**
- la consommation de drogues ou d'alcool, qu'ils soient légaux ou non, peut conduire à un comportement perturbateur. Les joueurs et les spectateurs dont on croit être sous l'influence de drogues ou d'alcool peuvent être invités à quitter les lieux, et dans le cas des joueurs, être disqualifiés de l'événement ou du tournoi à la seule discrétion de l'Administrateur.

Toutes les décisions relatives à l'application du Code relèvent de la discrétion de l'Administrateur et sont définitives et exécutoires.

Mise à jour le 30 juillet 2018.

Counter-Strike: Global Offensive (« CS:GO »)

Les règles ci-dessous s'appliquent aux Tournois mixtes et féminins de CS:GO. Ces Tournois exigent la participation en équipes.

1. DATES

Étape	Date/Heure	Lieu
« Période d'inscription »	Du 9 août 2018, 9 h, heure de l'Est (« HE ») au 22 septembre 2018, 10 h 59, HE	S. O.
« Épreuves de qualification en ligne »	Les 15 et 22 septembre 2018 à 12 h, HE.	S. O.
« Épreuves éliminatoires en ligne »	6 octobre 2018 à 12 h, HE.	S. O.
« Finales canadiennes »	Du 26 au 28 octobre 2018. L'heure de début exacte sera déterminée par l'Administrateur.	Palais des congrès du Toronto métropolitain, 255, rue Front Ouest, Toronto, ON M5V 2W6

2. PRIX

En plus du Voyage, les prix ci-dessous seront attribués pour les Tournois mixte et féminins :

- montant total des prix : 27 000 \$ CAD
 - première place: 15 000 \$ et qualification pour représenter le Canada à la Grande Finale du WESG 2018 à Shanghai, en Chine, en mars 2019 (détails à confirmer par Alisports);
 - deuxième place: 7 000 \$;
 - troisième et quatrième places : 2 500 \$.

3. ADMISSIBILITÉ

En plus des règles du Tournoi ci-dessus, les conditions d'admissibilité suivantes se rapportent à ce Tournoi :

- le Tournoi féminin est ouvert aux personnes qui sont ou qui s'identifient comme des femmes (tel que déterminé par leur pièce d'identité émise par le gouvernement ou leur passeport) et qui répondent par ailleurs aux critères d'admissibilité;
- les Participants peuvent participer au Tournoi mixte ou féminin, mais pas aux deux.

4. EXIGENCES

Pour participer au Tournoi, chaque Participant doit avoir les éléments suivants :

- un compte et un identifiant Steam valides (ex. STEAM_1:1:12345678);
- un compte CEVO valide;
- une copie valide du jeu CS:GO.

5. STRUCTURE DU TOURNOI

- en plus de la Structure du Tournoi figurant au Calendrier « A », les règles ci-dessous se rapportent à ce Tournoi seulement :
 - les Participants sont priés de noter que toutes les expériences de jeu du Tournoi seront jouées par le client de bureau (la « Plateforme ») CEVO CS: GO, qui peut être téléchargé gratuitement ici: http://cevo.com/hub/csgo/downloads/?_t=csgoclient. Les Participants qui n'utilisent pas la Plateforme ne sont pas autorisés à participer au Tournoi;
 - pour tous les problèmes et questions liés au jeu, au serveur ou à la plateforme, veuillez communiquer avec l'Administrateur à <http://cevo.com/support> ou avec TeamSpeak 3 à ts.cevo.com. Pour toute autre question, veuillez communiquer avec support@worldgaming.com;
 - tous les Matches du Tournoi seront joués en utilisant les règles, la configuration et les lignes directrices CS:GO par défaut de CEVO. Pour plus de détails, visitez <http://cevo.com/event/wesg-canada> (le « site Web CEVO »).

6. EXPÉRIENCE DE JEU :

- chaque jeu sera composé de deux mi-temps de 15 rondes chacun. Un jeu se termine si une Équipe atteint 16 victoires de ronde. Si le pointage d'un jeu est toujours à égalité à 15 victoires de ronde, une période de prolongation sera jouée :
 - **Épreuves de qualification en ligne** : Tous les Matches sont des séries 1 de 1, à l'exception de la Finale des Perdants et de la Grande Finale, qui sont des séries 2 de 3;
 - **Éliminatoires en ligne et Finales canadiennes** : Tous les Matches sont des séries 2 de 3;

- **paramètres de jeu :**
 - taille des équipes : 5;
 - temps d'arrêt : 15 secondes;
 - détonateur : 40 secondes;
 - durée d'une ronde : une minute et 55 secondes;
 - nombre maximal de rondes : 30;
 - argent de départ : 800 \$;
 - les pauses et les arrêts sont permis, mais seulement durant les temps d'arrêt;
 - prolongation : 3 rondes par demi; 10 000 \$ d'argent de départ;
 - cartes à choisir :
 - de_inferno;
 - de_nuke;
 - de_train;
 - de_mirage;
 - de_dust2;
 - de_cache;
 - de_overpass;
- **serveur de jeu :** automatique
 - les Équipes peuvent demander un changement de serveur si le rendement du réseau est un problème récurrent et que les deux Équipes consentent au changement.
- **rondes de couteau :**
 - les Rondes de couteau commenceront avec les temps d'arrêt et d'achat standards et tous les Joueurs commenceront avec seulement des couteaux et des armures de corps. Ils n'auront pas l'occasion d'acheter des armes ou des grenades;
 - la Ronde de couteau durera une minute et les conditions de victoire seront les suivantes :
 - la victoire de Ronde sera attribuée à l'Équipe avec le plus grand nombre de Joueurs survivants à la fin de la Ronde de couteau.
 - si le nombre de Joueurs survivants à la fin de la Ronde de couteau est le même pour les deux Équipes, la Victoire de la Ronde sera attribuée à l'Équipe avec la plus grande quantité de joueurs humains parmi tous les Joueurs survivants à la fin du cycle de couteau;
 - si le nombre de Joueurs survivants à la fin de la Ronde de couteau est le même pour les deux Équipes et si la quantité des Joueurs survivants humains est également la même pour les deux Équipes, le Vainqueur de la Ronde de couteau sera choisi au hasard par le serveur de jeu;
- **sélection de carte :** Déterminée par le droit de veto de la carte intégré de la Plateforme. L'Équipe classée au premier rang dans un Match sera désigné l'Équipe A.
 - droit de VETO – Séries 1 de 1 :
 1. l'Équipe A interdit une carte;
 2. l'Équipe A interdit une carte;
 3. l'Équipe B interdit une carte;
 4. l'Équipe B interdit une carte;
 5. l'Équipe B interdit une carte;
 6. l'Équipe A choisit la carte parmi les deux qui restent (deuxième choix à l'Équipe B);
 - droit de VETO - Séries 2 de 3 :
 1. l'Équipe A interdit une carte;
 2. l'Équipe B interdit une carte;
 3. l'Équipe A choisit la carte n° 1 (choix de côté à l'Équipe B);
 4. l'Équipe B choisit la carte n° 2 (choix de côté à l'Équipe A);
 5. l'Équipe B interdit une carte;
 6. l'Équipe A choisit la carte n° 3 parmi les deux qui restent (choix de côté à l'Équipe B);
- **temps d'arrêt :**
 - pour demander un temps d'arrêt, un membre de l'Équipe doit saisir « .timeout » (.temps d'arrêt) à l'intérieur de la boîte de dialogue dans le jeu;
 - chaque Équipe a droit à un temps d'arrêt tactique de deux (2) minutes par Match;
 - après qu'un temps d'arrêt ait été demandé, une pause aura lieu au Temps mort or au Temps d'achat de la ronde suivante (ou de celle en cours);
 - si un membre de chaque Équipe saisit le mot « .resume » (reprise), le jeu reprendra immédiatement; sinon, le jeu reprendra automatiquement après que cinq minutes se sont écoulées;
 - une minuterie située au centre de l'écran affichera le temps restant avant la reprise automatique du jeu;
 - après qu'une Équipe a utilisé son temps d'arrêt tactique, elle ne sera plus en mesure d'utiliser un autre temps d'arrêt tactique pendant le restant du jeu en cours.
- **problèmes techniques** (de matériels, de réseau, etc.):

- pour demander une pause technique, un membre d'Équipe doit saisir le mot « .problem » (problème) à l'intérieur de la boîte de dialogue dans le jeu. « .problem » ne doit être utilisé que pour des questions techniques et ne comptera pas comme temps d'arrêt tactique pour l'équipe;
 - chaque Équipe est autorisée un nombre indéfini de pauses techniques « .problem » par Match;
 - pour reprendre le jeu, un membre d'Équipe doit saisir le mot « .resume ». Les membres de l'autre Équipe auront alors deux minutes pour confirmer qu'ils sont prêts à reprendre en ayant un membre de leur Équipe saisir « .resume ». S'ils ne saisissent pas « .resume » dans le délai fixé de deux minutes, le Match reprendra automatiquement;
 - un compte à rebours dans le centre de l'écran affichera le temps restant avant la reprise automatique du Match;
 - les Équipes et les Membres qui sont pris en train d'exploiter la commande .problem seront pénalisés à la discrétion de l'Administrateur.
- **finalité des résultats :**
- à la discrétion de l'Administrateur, tout Match qui se joue en entier ne pourra faire l'objet d'une révision et les résultats seront considérés comme définitifs.

Dota 2

Les règles ci-dessous s'appliquent au Tournoi Dota 2. Ce Tournoi exige la participation en équipes.

1. DATES

Étape	Date / Heure	Lieu
« Période d'inscription »	Le 9 août 2018 à 9 h heure de l'Est (« HE ») au 15 septembre 2018 au 11 h 59 HE	S.O.
« Épreuves de qualification en ligne »	Le 8 et le 15 septembre 2018 à 12 h HE	S.O.
« Épreuves éliminatoires en ligne »	29 septembre 2018 à 12 h HE	S.O.
« Finales canadiennes »	Du 26 au 28 octobre 2018. Heure de début à déterminer par l'Administrateur.	Palais des congrès du Toronto métropolitain, 255, rue Front Ouest, Toronto, ON M5V 2W6

2. PRIX

En plus du Voyage, les prix ci-dessous seront attribués pour ce Tournoi :

- montant total des prix : 27 000 \$ CAD
 - première place : 15 000 \$ et qualification pour représenter le Canada à la grande finale du WESG 2018 à Shanghai, en Chine, en mars 2019 (détails à confirmer par Alisports);
 - deuxième place : 7 000 \$;
 - troisième et quatrième places: 2 500 \$;

3. ADMISSIBILITÉ

En plus des règles du Tournoi ci-dessus, les conditions d'admissibilité ci-dessous se rapportent à ce Tournoi) : Aucun

4. EXIGENCES

Pour participer au Tournoi, chaque participant doit avoir les éléments suivants :

- un compte et un identifiant Steam valides (c.-à-d. STEAM_1:1:12345678);
- une copie valide du jeu Dota 2;

5. STRUCTURE DU TOURNOI

- en plus de la structure du Tournoi figurant à l'annexe « A », les règles ci-dessous se rapportent à ce Tournoi seulement : aucune;

6. EXPÉRIENCE DE JEU

- **mode de jeu:** mode de capitaines (5 contre 5);
 - **Épreuves de qualification en ligne :** Tous les Matches sont des séries 1 de 1, à l'exception de la Finale des Perdants et de la Grande Finale, qui sont des séries 2 de 3;
 - **Épreuves éliminatoires en ligne et Finales canadiennes :** Tous les Matches sont des séries 2 de 3;
- **serveur de jeu :** US East (Est des États-Unis);
 - les Équipes peuvent demander un changement de serveur, si le rendement du réseau est un problème récurrent et si les deux Équipes ont consenti au changement;
- **hébergement du jeu, choix de côté et ordre de repêchage :**
 - l'Équipe ayant obtenu la meilleure place (celle apparaissant au haut) accueillera le premier Match;
 - pour toutes les séries 1 de 1, un tirage au sort déterminera l'Équipe qui recevra le choix de côté et l'Équipe qui recevra le premier choix/interdiction;
 - pour toutes les séries 2 de 3, un tirage au sort déterminera l'Équipe qui recevra le choix de côté et l'Équipe qui recevra la première interdiction/sélection pour le premier Match. Le gagnant du premier tirage au sort choisira soit le côté ou la première interdiction/sélection. Pour le deuxième Match, le perdant du premier tirage au sort choisira soit le côté ou la première interdiction/sélection. Le cas échéant, avant le troisième Match, le gagnant du deuxième tirage au sort choisira soit le côté ou la première interdiction/sélection;
 - l'Équipe hôte est responsable d'inviter le capitaine de l'Équipe adverse en jeu en utilisant leur identifiant Steam et de s'assurer que tous les paramètres du lobby sont corrects. Toute partie commencée avec les mauvais paramètres peut entraîner le forfait pour l'Équipe hôte.

- si le repêchage est interrompu à tout moment, il doit être repris et répété tel qu'il était avant d'être interrompu. Toute Équipe qui tente de modifier l'une de ses sélections précédentes peut être disqualifiée, à la discrétion de l'Administrateur;
- **mise en veille ou abandon d'un Match en cours :**
 - chaque Équipe a droit à une (1) pause pour résoudre les problèmes de déconnexion et d'autres problèmes. Chaque pause peut durer au maximum cinq (5) minutes. Après cinq (5) minutes, le Match doit être repris. Si tel n'est pas le cas, l'Équipe ayant demandé la pause sera tenue de déclarer forfait, à la discrétion de l'Administrateur;
 - dans le cas d'un problème technique (réseau ou défaillance de l'Équipement), l'Administrateur peut permettre au Jeu d'être repris au point d'interruption ou peut attribuer la victoire à une Équipe, à sa discrétion;
- **finalité des résultats :**
 - à la discrétion de l'Administrateur, tout Match qui se joue en entier ne fera pas l'objet d'une révision et les résultats seront considérés comme définitifs.

Hearthstone

Les règles ci-dessous sont applicables aux Tournois Hearthstone mixtes et féminins seulement. Ces Tournois sont pour la participation des participants particuliers seulement.

1. DATES

Étape	Date / Heure	Lieu
« Période d'inscription »	Du 9 août 2018 à 9 h heure de l'Est (« HE ») au 30 septembre, 2018 au 12 h 59 ET	S.O.
« Épreuves de qualification en ligne »	Tournoi mixte : 23 et 30 septembre 2018 à 13 h HE Tournoi féminin : 23 et 30 septembre 2018 à 17 h HE	S.O.
« Épreuves éliminatoires en ligne »	Tournoi mixte : 13 octobre 2018 à 15 h HE Tournoi mixte : 13 octobre 2018 à 17 h HE	S.O.
« Finales canadiennes »	2 décembre 2018. Heure de début à déterminer par l'Administrateur.	Cinéma Scotiabank Toronto, 259, rue Richmond Ouest, Toronto, ON M5V 3M6

2. PRIX

En plus du Voyage, les prix ci-dessous seront attribués pour les Tournois mixte et féminin :

- montant total des prix : 15 000 \$ CAD
 - première place : 8 000 \$ et qualification pour représenter le Canada à la Grande Finale du WESG 2018 à Shanghai, en Chine en mars 2019 (détails à confirmer par Alisports);
 - deuxième place : 4 000 \$;
 - troisième et quatrième places : 1 500 \$.

3. ADMISSIBILITÉ

En plus des Règles du Tournoi ci-dessus, les conditions d'admissibilité ci-dessous se rapportent à ce Tournoi :

- le Tournoi « pour femmes seulement » est ouvert aux personnes qui sont ou qui s'identifient comme des femmes (tel que déterminé par leur pièce d'identité officielle ou un passeport), qui répondent par ailleurs aux critères d'admissibilité;
- les participants peuvent participer au Tournoi mixte ou au Tournoi « pour femmes seulement », mais pas aux deux.

4. EXIGENCES

Pour participer au Tournoi, chaque participant doit avoir les éléments suivants :

- un compte Blizzard valide (ex. Player123);
- une copie valide du jeu Hearthstone^{MD} de Blizzard Entertainment.

5. STRUCTURE DU TOURNOI

- outre la structure du Tournoi figurant à l'annexe « A », les règles ci-dessous s'appliquent uniquement à ce Tournoi : aucune.

6. EXPÉRIENCE DE JEU :

- **mode de jeu** : conquête, standard, série 3 de 5, avec une interdiction;
- **serveur de jeu** : Pour tous les Matches du Tournoi, les Participants utiliseront les jeux de cartes Hearthstone qu'ils ont créés à l'aide des cartes qu'ils ont recueillies, sur les serveurs Battle.net Americas sur lesquels se déroule le Tournoi. Les jeux de cartes créés sur les serveurs des autres régions ne pourront être utilisés lors des Matches du Tournoi;
- **format de jeu** : Conquête;
 - lors de l'inscription au Tournoi, chaque Participant doit soumettre un total de quatre (4) cartes standards, chacune d'une classe séparée. Les Participants pourront modifier leurs cartes jusqu'à l'heure de début prévue de chaque Tournoi :

- pour soumettre une carte : Copier la carte de Hearthstone (ouvrir le jeu, sélectionnez la carte et cliquez sur « Copy » [Copier]) et collez le texte copié dans le champ désigné lors de l'inscription du Tournoi;
- pour modifier une carte précédemment soumise : sur l'onglet « My Tournaments » (Mes Tournois) du compte WorldGaming d'un participant, sélectionnez le Tournoi correspondant, puis cliquez sur « Edit Decks » (Modifier les cartes);
- avant le début de chaque Match, les Participants choisiront et interdiront l'une des cartes de leur adversaire;
- les Participants doivent gagner un Jeu avec chacune de leurs cartes débannies pour gagner le Match. Une fois qu'une carte a gagné un Jeu, elle ne peut pas être rejouée par le participant pour le reste du Match. Si un Participant perd un Jeu avec une carte, il pourra réutiliser la même carte ou choisir une autre carte débannie de son choix;
- les Participants seront informés des classes de leur adversaire avant le début de chaque Match, mais toutes les sélections dans le cadre des Jeux individuels se feront à l'aveugle;
- tout Participant qui tente d'utiliser une carte ou une classe interdite ou qui a déjà été utilisée pour gagner un Jeu lors d'un Match devra déclarer forfait pour le Jeu en cours;
- **hébergement du jeu :**
 - le Participant apparaissant au haut doit accueillir chaque Jeu;
 - le Participant hôte est responsable d'inviter le Participant adverse à l'intérieur du Jeu à l'aide de son compte Blizzard;
 - le Participant hôte est responsable de veiller au bon réglage de tous les paramètres. Tout Match commençant avec les mauvais paramètres peut entraîner le forfait du Participant hôte;
- **abandon d'un jeu en cours :**
 - tout Participant quittant un Jeu en cours, après que les premières cartes aient été tirées, se verra attribuer une défaite pour ce jeu;
- **Match nul :**
 - tout Match qui se termine par un verdict nul, tel que déterminé par le jeu, doit être rejoué;
- **finalité des résultats :**
 - à la discrétion de l'Administrateur, tout Match qui se joue en entier ne fera pas l'objet d'une révision et les résultats seront considérés comme définitifs.

Pro Evolution Soccer 2019 (« PES 2019 »)

Les règles ci-dessous sont applicables au Tournoi PES 2019. Ce Tournoi est pour la participation des participants particuliers seulement.

1. DATES

Étape	Date / Heure	Lieu
« Période d'inscription »	Du 9 août 2018 à 9 h heure de l'Est (« HE ») au 16 septembre 2018 à 14 h 59 HE	S.O.
« Épreuves de qualification en ligne »	9 et 16 septembre 2018 à 15 h HE	S.O.
« Épreuves éliminatoires en ligne »	30 septembre 2018 à 15 h HE	S.O.
« Finales canadiennes »	Du 26 au 28 octobre 2018. Heure de début à déterminer par l'Administrateur.	Palais des congrès du Toronto métropolitain, 255, rue Front Ouest, Toronto, ON M5V 2W6

2. PRIX

En plus du Voyage, les prix ci-dessous seront attribués pour chacun de ces Tournois :

- montant total des prix : 15 000 \$ CAD
 - première place : 6 500 \$ et qualification pour représenter le Canada à la Grande Finale du WESG 2018 à Shanghai, en Chine en mars 2019 (détails à confirmer par Alisports);
 - deuxième place : 3 000 \$;
 - troisième et quatrième places : 1 250 \$.

3. ADMISSIBILITÉ

En plus des Règles du Tournoi ci-dessus, les conditions d'admissibilité ci-dessous se rapportent à ce Tournoi) : Aucun

4. EXIGENCES

Pour participer au Tournoi, chaque participant doit avoir les éléments suivants :

- un identifiant PSN valide (ex. Player123);
- une adhésion payante à PlayStation^{MD} Plus. Il y a un coût associé à maintenir un compte PlayStation Plus;
- une copie valide du jeu PES 2019.

5. STRUCTURE DU TOURNOI :

- en plus de la Structure du Tournoi figurant à l'annexe « A », les règles ci-dessous se rapportent à ce Tournoi seulement : aucun.

6. EXPÉRIENCE DE JEU :

- tous les Matches sont des séries 2 de 3;
- **sélection des équipes** : Les participants doivent choisir l'une des Équipes ci-dessous avec laquelle ils joueront.
 - FC BARCELONA;
 - LIVERPOOL FC;
 - ARSENAL FC;
 - FC SCHALKE 04;
 - INTER;
 - AC MILAN;
 - SC CORINTHIANS PAULISTA;
 - CA RIVER PLATE;
 - COLO COLO;
- **paramètres de jeu** : Les paramètres ci-dessous doivent être sélectionnés à partir du menu « General settings » (Paramètres généraux) sur l'écran du menu de Match pour toutes les parties.
 - **paramètres généraux** :
 - niveau de Match : Super Star;
 - durée du Match: 10 minutes (5 minutes pour les Matches des séries éliminatoires);
 - nombre de remplacements : 3;
 - émotions des joueurs : DÉSACTIVÉES;
 - conditions pour les Matches disputés à domicile : flèche jaune;

- conditions pour les Matches disputés à l'étranger : flèche jaune;
 - blessures : DÉSACTIVÉES;
 - type de ballon : Tripletta;
- **paramètres du stade :**
 - stade : utiliser le stade de l'Équipe hôte;
 - heure : nuit;
 - saison : été;
 - météo : clémente;
 - hauteur du gazon : normale;
 - conditions de terrain : normales;
- **paramètres de la camera :**
 - type de camera : plage dynamique large;
 - grossissement : 2;
 - hauteur : 2;
- **réglages du son :**
 - DÉSACTIVÉ (seulement MC, la description du Match);
- **paramètres de l'écran :**
 - localisation du radar : au bas;
 - plaque d'identification des joueurs : ACTIVÉE;
 - couleur des points de radar (domicile) : paramètres par défaut;
 - couleur des points de radar (étranger) : paramètres par défaut;
 - jauge de puissance : ACTIVÉE;
 - curseur d'affichage : ACTIVÉ;
 - jauge d'endurance : DÉSACTIVÉE;
 - affichage du temps et du pointage : ACTIVÉ;
 - affichage du nom du joueur adverse : DÉSACTIVÉ;
 - guide du stade : ACTIVÉ;
- **paramètres de vitesse de jeu :**
 - vitesse du jeu : 0;
- **hébergement du jeu :**
 - le Participant apparaissant au haut doit accueillir chaque Jeu;
 - le Participant hôte est responsable d'inviter le Participant adverse à l'intérieur du Jeu à l'aide de son identifiant PSN;
 - le Participant hôte est responsable de veiller au bon réglage de tous les paramètres. Tout Match commençant avec les mauvais paramètres peut entraîner le forfait du Participant hôte;
- **mettre en veille ou quitter une partie en cours:**
 - les participants peuvent mettre le Match jusqu'à trois (3) fois au statut de balle morte pour faire des changements au plan de Match;
 - tout participant qui fait une pause en dehors du statut de balle morte ou laisse un jeu en cours recevra un avertissement ou une défaite pour le Match, à la discrétion de l'Administrateur;
 - en cas d'un problème technique (réseau ou défaillance de l'Équipement), l'Administrateur peut permettre au jeu d'être repris au point d'interruption ou peut attribuer la victoire à un Participant, à sa discrétion;
- **finalité des résultats :**
 - à la discrétion de l'Administrateur, tout Match qui se joue en entier ne fera pas l'objet d'une révision et les résultats seront considérés comme définitifs.

Starcraft II

Les règles ci-dessous s'appliquent au Tournoi Starcraft II. Ce Tournoi exige la participation de participants individuels.

1. DATES

Étape	Date/Heure	Lieu
« Période d'inscription »	Du 9 août 2018 à 9 h, heure de l'Est (« HE ») au 30 septembre 2018 à 14 h 59 HE	S.O.
« Épreuves de qualification en ligne »	Les 23 et 30 septembre 2018 à 15 h HE	S.O.
« Épreuves éliminatoires en ligne »	14 octobre 2018 à 15 h HE	S.O.
« Finales canadiennes »	2 décembre 2018. L'heure de début exacte sera déterminée par l'Administrateur.	Cinéma Scotiabank Toronto, 259, rue Richmond Ouest, Toronto, ON M5V 3M6

2. PRIX

En plus du Voyage, les prix ci-dessous seront attribués pour ce Tournoi:

- cagnotte totale : 15 000 \$ CAD
 - première place : 8 000 \$ et qualification pour représenter le Canada aux Grandes finales de WESG 2018 à Shanghai, en Chine, en mars 2019 (détails à confirmer par Alisports);
 - deuxième place : 4 000 \$;
 - troisième / quatrième places: 1 500 \$;

3. ADMISSIBILITÉ

En plus des règles du Tournoi ci-dessus, les conditions d'admissibilité ci-dessous se rapportent à ce Tournoi) : aucune;

4. EXIGENCES

Pour participer au Tournoi, chaque Participant doit avoir les éléments suivants :

- un compte valide Blizzard (ex. Player#123);
- une copie valide du jeu Starcraft II de Blizzard Entertainment.

5. STRUCTURE DU TOURNOI

- en plus de la structure du Tournoi figurant à l'annexe « A », les règles ci-dessous se rapportent uniquement à ce Tournoi : aucune.

6. EXPÉRIENCE DE JEU

- **serveur** : Amérique;
- **type de jeu** : mode versus (1 contre 1); vitesse de jeu : plus rapide
 - **Épreuves de qualifications en ligne** : Tous les Matches sont des séries 2 de 3, sauf pour la Grande Finale, qui est une série 3 de 5;
 - **Épreuves éliminatoires en ligne et Finales canadiennes** : Tous les Matches sont des séries 3 de 5;
- **hébergement du jeu** :
 - le Participant apparaissant en haut doit accueillir chaque Jeu;
 - le Participant hôte est responsable d'inviter le Participant adverse à l'intérieur du Jeu à l'aide de son identifiant PSN;
 - le Participant hôte est responsable de veiller à ce que tous les paramètres soient corrects. Tout Match commençant avec les mauvais paramètres peut entraîner le forfait du Participant hôte, à la discrétion de l'Administrateur;
- **bassin de cartes** :
 - Acid Plant LE;
 - Blueshift LE;
 - Cerulean Fall LE;
 - Catalyst LE;
 - Darkness Sanctuary LE;
 - Dreamcatcher LE;
 - Fracture LE;
 - Lost and Found LE;
 - Para Site LE;

- **procédure de sélection des cartes :**
 - avant chaque Match, une sélection des cartes (choix et interdiction) aura lieu. Le Participant en tête de série (celui apparaissant au haut) sera nommé le Joueur A et le Participant en tête de série plus basse sera nommé le Joueur B;
 - série 2 de 3 :
 - le Joueur A utilise son droit de veto pour interdire une carte;
 - le Joueur B utilise son droit de veto pour interdire deux cartes;
 - le Joueur A utilise son droit de veto pour interdire une carte;
 - le Joueur B choisit la carte pour le Match 1;
 - le Joueur A choisit la carte pour le Match 2;
 - la carte qui n'a pas été choisie ou qui a été rejetée sera la carte pour le Match 3.
 - série 3 de 5 :
 - le Joueur A utilise son droit de veto pour interdire une carte;
 - le Joueur B utilise son droit de veto pour interdire une carte;
 - les deux joueurs choisissent à tour de rôle les cartes à jouer, en commençant avec le Joueur A :
 - par exemple : le Joueur A choisit la carte pour le Match 1, le Joueur B choisit la carte pour le Match 2, et ainsi de suite;
 - la carte qui n'a pas été choisie ou qui a été rejetée sera la carte pour le Match 5;
- **sélection de la course et de la couleur de revêtement :**
 - les Participants ne peuvent pas changer la course après chaque Match d'une série;
 - les Participants peuvent uniquement utiliser la couleur de revêtement attribuée par défaut;
- **mise en veille ou abandon d'un Match en cours :**
 - tout Participant qui met en pause, qui arrête ou qui abandonne un Match en cours peut se voir attribuer un avertissement ou une défaite pour ce Match, à la discrétion de l'Administrateur;
 - dans le cas d'un problème technique (ex. défaillance du réseau ou de l'Équipement), l'Administrateur peut, à sa discrétion, permettre la reprise du Match ou attribuer la victoire à un Participant;
- **Match nul:**
 - tout Match qui se termine par un verdict nul, tel que déterminé par le jeu, doit être rejoué;
- **finalité des résultats :**
 - à la discrétion de l'Administrateur, tout Match qui se joue en entier ne fera pas l'objet d'une révision et les résultats seront considérés comme définitifs.

Vainglory

Les règles ci-dessous sont applicables au Tournoi Vainglory. Ce Tournoi requiert la participation en Équipes.

1. DATES

Étape	Date / Heure	Lieu
« Période d'inscription »	Du 9 août 2018 à 9 h heure de l'Est (« HE ») au 16 septembre, 2018 à 12 h 59 ET	S.O.
« Épreuves de qualification en ligne »	Les 9 et 16 septembre 2018 à 13 h HE	S.O.
« Épreuves éliminatoires en ligne »	29 septembre 2018 à 17 h HE	S.O.
« Finales canadiennes »	Du 26 au 28 octobre 2018. Heure de début à déterminer par l'Administrateur.	Palais des congrès du Toronto métropolitain, 255, rue Front Ouest, Toronto, ON M5V 2W6

2. PRIX

En plus du Voyage, les prix ci-dessous seront attribués pour ce Tournoi :

- montant total des prix : 12 000 \$ CAD
 - première place : 6 500 \$ et qualification pour représenter le Canada à WESG 2018 Finales Grand à Shanghai, en Chine, en mars 2019 (détails à confirmer par Alisports);
 - deuxième place : 3 000 \$;
 - troisième et quatrième places : 1 250 \$;

3. ADMISSIBILITÉ

En plus des règles du Tournoi ci-dessus, les conditions d'admissibilité ci-dessous se rapportent à ce Tournoi) : aucune;

4. EXIGENCES

Pour participer au Tournoi, chaque Participant doit avoir les éléments suivants :

- un compte valide Vainglory (ex. Player123);
- une copie valide du jeu Vainglory;

5. STRUCTURE DU TOURNOI

- en plus de la structure du Tournoi figurant à l'annexe « A », les règles ci-dessous se rapportent uniquement à ce Tournoi : aucun;

6. EXPÉRIENCE DE JEU

- **mode de jeu** : privé - mode repêchage (5 contre 5) :
 - **Épreuves de qualifications en ligne** : Tous les Matches sont des séries 2 de 3;
 - **Épreuves éliminatoires en ligne et Finales canadiennes** : Tous les Matches sont des séries 3 de 5;
- **serveur de jeu** : Est des États-Unis
 - les Équipes peuvent demander un changement de serveur, si la performance du réseau est un problème récurrent et si les deux Équipes consentent au changement;
- **hébergement du jeu et choix de côté** :
 - **Épreuves de qualifications en ligne et Épreuves éliminatoires en ligne** : l'Équipe ayant obtenu la meilleure place (celle apparaissant au haut) accueillera et recevra le choix de côté pour le premier Match de la série. Le choix de côté pour tous les Matches subséquents de la série alternera entre les deux Équipes;
 - **Finales** : un tirage au sort déterminera l'Équipe qui recevra le choix de côté. Le choix de côté pour tous les Matches subséquents de la série alternera entre les deux Équipes, à l'exception du cinquième Match, auquel cas l'Équipe ayant gagné le deuxième tirage au sort recevra le choix de côté;
 - l'Équipe hôte est responsable d'inviter le capitaine de l'Équipe adverse en jeu en utilisant son nom de compte Vainglory et de veiller à ce que tous les réglages soient corrects. Tout Match qui a débuté avec les mauvais réglages peuvent entraîner un forfait pour l'Équipe hôte;
 - si le repêchage est interrompu à tout moment, il doit être repris et répété tel qu'il était avant d'être interrompu. Toute Équipe qui tente de modifier l'une de ses sélections précédentes peut être disqualifiée, à la discrétion de l'Administrateur;
- **mise en veille ou abandon d'un jeu en cours** :
 - chaque Équipe a droit à une (1) pause pour résoudre les problèmes de déconnexion et d'autres problèmes. Chaque pause peut durer au maximum cinq (5) minutes. Après cinq (5) minutes, le Match doit être repris. Si

- tel n'est pas le cas, l'Équipe ayant demandé la pause sera tenue de déclarer forfait, à la discrétion de l'Administrateur;
- dans le cas d'un problème technique (réseau ou défaillance de l'Équipement), l'Administrateur peut permettre au Match d'être repris au point d'interruption ou peut attribuer la victoire à une Équipe, à sa discrétion;
- **Match nul :**
 - tout Match qui se termine par un verdict nul, tel que déterminé par le jeu, doit être rejoué;
 - **finalité des résultats :**
 - à la discrétion de l'Administrateur, tout Match qui se joue en entier ne fera pas l'objet d'une révision et les résultats seront considérés comme définitifs.