



CHAMPIONNAT BRAWL STARS 2021

RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

1. INTRODUCTION

Les conditions générales suivantes constituent le guide officiel (« **Règlement** ») du Championnat Brawl Stars 2021 (« **CBS** ») et s'appliqueront à toutes les phases, y compris le Défi du championnat (« **DC** »), les qualifications mensuelles (« **QM** »), les finales mensuelles (« **FM** ») et la finale mondiale (« **FW** »), appelées ci-après « **le tournoi** ». Tous les participants (« **joueurs** » et/ou « **équipes** ») acceptent de respecter les conditions définies et toute infraction à ces règles pourra entraîner une disqualification immédiate et/ou le renoncement à tout prix et récompense remportés.

En participant au tournoi, vous acceptez les conditions suivantes :

L'organisateur du tournoi (« **organisateur** ») a toute autorité pour :

- (a) mettre à jour, modifier ou compléter le règlement si nécessaire, et
- (b) interpréter ou appliquer les règles en publiant des annonces, des posts, des e-mails ou tout autre moyen de communication électronique en vue de fournir des instructions ou des conseils aux joueurs.

2. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

2.1. Définitions

- 2.1.1. **Tournoi.** Fait référence au championnat Brawl Stars 2021 dans son intégralité, y compris mais sans s'y limiter ses quatre (4) phases : défis du championnat, qualifications mensuelles, finales mensuelles et finale mondiale, ainsi que ses régions participantes.
- 2.1.2. **Organisateur du tournoi.** Le championnat Brawl Stars 2021, ses défis du championnat, ses qualifications mensuelles et ses finales mensuelles seront organisés et gérés pour le compte de Supercell par Vindex.
- 2.1.3. **Administration du tournoi.** Les administrateurs du tournoi seront employés par Vindex ou Supercell et seront le point de contact principal pour les participants.

- 2.1.4. **Équipe.** Fait référence à un groupe de trois (3) ou quatre (4) joueurs réunis pour participer ensemble à la compétition.
- 2.1.5. **Partie.** Fait référence à une partie de la compétition à l'issue de laquelle un gagnant est désigné.
- 2.1.6. **Manche.** Fait référence à une série de jeu pouvant se dérouler en une partie (best of 1), en trois parties (best of 3) ou en cinq parties (best of 5).
- 2.1.7. **Match.** Fait référence à une série de manches entre deux équipes participantes. Les matchs peuvent se dérouler en une manche (best of 1), 3 manches (best of 3) ou cinq manches (best of 5).
- 2.1.8. **Saison.** Chaque saison dure un mois et consiste en un défi du championnat mondial, une série de qualifications mensuelles par région et une finale mensuelle par région.
- 2.1.9. **Événement mensuel.** L'événement mensuel comprend les qualifications mensuelles et la finale mensuelle.
- 2.1.10. **Classement régional.** Ce classement répertorie les points de championnat gagnés par chaque équipe tout au long de l'année. L'équipe ou les équipes ayant atteint le haut du classement régional se qualifieront pour la finale mondiale, avec un nombre de places variable selon la région.
- 2.1.11. **Toutes rondes.** Dans les tournois de format toutes rondes, toutes les équipes s'affrontent un nombre de fois prédéterminé.
- 2.1.12. **Système suisse.** Format de tournoi non éliminatoire dans lequel les équipes affrontent uniquement des adversaires ayant des scores cumulés similaires. Par exemple, les équipes ayant remporté des matchs à 2-0 ne joueront que contre des adversaires ayant aussi remporté des matchs à 2-0.
- 2.1.13. **Éliminations directes.** Format de tournoi dans lequel une équipe est éliminée après avoir perdu un match.
- 2.1.14. **Capitaine d'équipe.** Une fois qualifiée pour la finale mensuelle, chaque équipe doit désigner un capitaine d'équipe. Cet individu sera le principal point de contact avec les administrateurs pour tout ce qui

concerne l'équipe, y compris mais sans s'y limiter : les interdictions de brawlers, les changements de sélection et les demandes de désistement.

2.2. **Droits**

2.2.1. Tous les droits de diffusion de la ligue sont détenus par Supercell. Ceci inclut, sans s'y limiter : les vidéos en streaming, les diffusions télévisées, les streamings sur SHOUTcast, les replays, les démos et les bots de scores en direct.

2.3. **Modification des règles**

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de réviser, supprimer ou modifier les règles énoncées dans ce règlement, même sans préavis.

Les administrateurs du tournoi se réservent également le droit de trancher les questions qui ne sont pas explicitement couvertes par le présent règlement ou, dans des situations exceptionnelles, de prendre des décisions allant à l'encontre du présent règlement afin de préserver l'équité et l'esprit sportif de la compétition.

2.4. **Confidentialité**

Tout contenu (réclamations, tickets d'assistance, discussions ou autre correspondance avec les administrateurs du tournoi) est considéré comme strictement confidentiel. La publication de ces communications sans autorisation préalable écrite des administrateurs du tournoi est interdite.

2.5. **Conditions d'utilisation**

Tous les participants s'engagent à respecter les [conditions d'utilisation](#) définies par Supercell, en tant que propriétaire du tournoi.

3. **ÉLIGIBILITÉ, CONDITIONS DE PARTICIPATION ET RESTRICTIONS**

Les joueurs doivent tous remplir les conditions suivantes pour pouvoir participer au tournoi. Dans le cas où une équipe ne remplirait pas les conditions de participation, elle sera remplacée par l'équipe qualifiée suivante.

3.1. **Limites d'âge**

Les joueurs doivent être âgés d'au moins seize (16) ans pour participer aux qualifications mensuelles et aux finales mensuelles.

3.2. **Éligibilité du compte**

Les joueurs doivent être propriétaires du compte Brawl Stars et Supercell ID qu'ils utilisent pour participer au tournoi. Le partage de compte est strictement interdit, quelles que soient les circonstances. Tout joueur ayant partagé un compte ou enfreint toute autre partie des [conditions d'utilisation](#) de Supercell avant, pendant ou après le tournoi sera exclu de la compétition et les mesures appropriées seront prises à l'encontre de son compte Brawl Stars.

3.2.1. Les joueurs doivent utiliser le même compte pendant l'intégralité du tournoi.

3.3. **Restrictions régionales**

Les qualifications mensuelles et les finales mensuelles seront divisées en sept (7) régions. Les joueurs s'affronteront exclusivement au sein de leur région pendant ces deux (2) phases.

3.3.1. Régions et pays admissibles

3.3.1.1. **Amérique du Nord et Amérique latine Nord (NA & LATAM N)** : Antigua-et-Barbuda, Aruba, Bahamas, Barbade, Belize, Bermudes, Canada, îles Caïmans, Colombie, Costa Rica, Cuba, Dominique, El Salvador, Équateur, États-Unis, Grenade, Guatemala, Haïti, Honduras, Jamaïque, Martinique, Mexique, Nicaragua, Panama, Puerto Rico, République dominicaine, Saint-Kitts-et-Nevis, Sainte-Lucie, Trinité-et-Tobago, Venezuela.

3.3.1.2. **Amérique latine Sud (LATAM S)** : Argentine, Bolivie, Brésil, Chili, Guyane française, Paraguay, Pérou, Suriname, Uruguay.

3.3.1.3. **Europe, Moyen-Orient et Afrique (EMEA)** : Afghanistan, Afrique du Sud, Albanie, Algérie, Allemagne, Andorre, Arabie Saoudite, Autriche, Bahreïn, Belgique, Bénin, Bosnie-Herzégovine, Botswana, Bulgarie, Burkina Faso, Burundi, Cameroun, Cap-Vert, Chypre, Comores, Côte

d'Ivoire, Croatie, Danemark, Djibouti, Égypte, Émirats arabes unis, Érythrée, Espagne, Estonie, Éthiopie, Finlande, France, Gabon, Gambie, Ghana, Gibraltar, Grèce, Groenland, Guinée, Guinée-Bissau, Guinée équatoriale, Hongrie, Islande, Iraq, Irlande, île de Man, Îles Féroé, Israël, Italie, Jersey, Jordanie, Kenya, Koweït, Lettonie, Lesotho, Liban, Libéria, Libye, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Macédoine du Nord, Madagascar, Malawi, Mali, Malte, Maroc, Maurice, Mauritanie, Monaco, Monténégro, Mozambique, Namibie, Niger, Nigeria, Norvège, Oman, Ouganda, Pays-Bas, Pologne, Portugal, Qatar, République centrafricaine, République démocratique du Congo, Roumanie, Royaume d'Eswatini, Royaume-Uni, Rwanda, Sahara occidental, Saint-Marin, Sao Tomé-et-Principe, Sénégal, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Somalie, Soudan, Suède, Suisse, Syrie, Tanzanie, Tchad, Tchéquie, Territoires palestiniens, Togo, Tunisie, Turquie, Vatican, Yémen, Zambie, Zimbabwe.

3.3.1.4. **Chine continentale**

3.3.1.5. **Asie de l'Est** : Japon, Corée du Sud, Taïwan, Hong Kong, Macao.

3.3.1.6. **Asie du Sud et du Sud-Est, Australie et Nouvelle-Zélande (SESA & ANZ)** : Australie, Bangladesh, Bhoutan, Brunéi Darussalam, Cambodge, Îles Cook, Fidji, Inde, Indonésie, Kiribati, Laos, Malaisie, Maldives, Îles Marshall, Micronésie, Mongolie, Myanmar, Nauru, Népal, Nouvelle-Zélande, Pakistan, Palaos, Papouasie-Nouvelle-Guinée, Philippines, Samoa, Singapour, Îles Salomon, Sri Lanka, Thaïlande, Timor-Leste, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

3.3.1.7. **Europe de l'Est et Asie centrale (EECA)** : Arménie, Azerbaïdjan, Biélorussie, Géorgie, Kazakhstan, Kirghizistan, Moldavie, Russie, Tadjikistan, Ouzbékistan, Ukraine, Turkménistan.

3.3.2. Tous les joueurs doivent avoir résidé dans la région de leur participation pendant un minimum de trois (3) mois avant le début du tournoi. Si les administrateurs du tournoi lui en font la demande, le joueur doit fournir un justificatif de domicile.

3.3.2.1. Justificatif de domicile pour les joueurs de plus de dix-huit ans :

- documents administratifs officiels ;
- documents privés tels que des documents relatifs à la scolarité, des factures, des relevés de banque ou des documents relatifs à l'emploi. Le document doit faire mention de l'adresse du joueur sur une longue période.

3.3.2.2. Justificatif de domicile pour les joueurs de moins de dix-huit ans :

- documents relatifs à la scolarité ;
- dossier parental, c'est-à-dire une preuve de lien de parenté ainsi qu'une preuve que l'un des parents réside dans la région.

3.3.2.3. Changement de lieu de résidence

3.3.2.3.1. Les joueurs peuvent changer de lieu de résidence à tout moment entre les saisons, à condition qu'ils restent dans leur région de participation.

3.3.2.3.2. Si un joueur change de lieu de résidence pour s'installer dans une autre région, il doit en informer les administrateurs du tournoi et leur fournir un justificatif de domicile conformément à l'article 3.3.2.1 ou 3.3.2.2.

3.4. Propriété des places

Tous les points gagnés et les places du tournoi appartiennent aux membres de l'équipe et non à l'organisation propriétaire de l'équipe (le cas échéant). L'équipe doit respecter les règles de sélection spécifiées dans la section 4.2 « Limitations applicables à la sélection » afin de garder sa place et conserver tous les points gagnés lors des qualifications mensuelles et de la finale mensuelle.

3.4.1. Les organisations sportives peuvent posséder et gérer un maximum de deux (2) équipes du tournoi. Si une organisation possède deux équipes du tournoi, leurs noms et logos doivent être clairement différenciables, par exemple : « Les Costo rouges » et « Les Costo bleus ».

3.4.1.1. Si une organisation possède deux équipes du tournoi, ces dernières peuvent appartenir à une seule région ou à deux régions différentes.

3.4.1.2. Les organisations doivent impérativement prévenir les administrateurs si elles possèdent deux équipes du tournoi.

3.4.1.3. Les organisations doivent impérativement prévenir les administrateurs si elles ont l'intention d'acquérir une autre équipe du tournoi en envoyant un message via ***brawlstars_admin@ee.gg***.

3.5. Version du jeu

3.5.1. En ligne via un appareil mobile ou une tablette

3.5.2. Les joueurs doivent utiliser la version la plus récente du jeu disponible sur le serveur.

4. DÉROULEMENT DU TOURNOI

4.1. Phases et format

L'année du tournoi consistera en huit saisons.

4.1.1. Défis du championnat

- 4.1.1.1. Les défis du championnat seront organisés en tant qu'événements internationaux dans le jeu.
- 4.1.1.2. Les joueurs auront deux (2) jours pour remporter quinze (15) parties avant d'en perdre trois (3) afin de se qualifier pour la phase suivante. Si un participant veut se qualifier pour recevoir une invitation aux qualifications mensuelles, son ratio victoires/défaites doit être au minimum de 15 victoires/2 défaites.
 - 4.1.1.2.1. Tous les matchs se dérouleront en une manche d'une partie (best of 1) selon un format de jeu en 1 partie (best of 1).
 - 4.1.1.2.2. Les joueurs participeront à cinq (5) des six (6) modes de jeux suivants :
 - Prime,
 - Brawlball,
 - Razzia de gemmes,
 - Braquage,
 - Zone réservée,
 - Siège.
- 4.1.1.3. Les joueurs peuvent participer à cette phase en solo ou en tant que membre d'une équipe arrangée. Il n'est pas nécessaire pour les joueurs en équipe d'avoir les mêmes coéquipiers lors des qualifications mensuelles.
- 4.1.2. Qualifications mensuelles
 - 4.1.2.1. Les qualifications mensuelles auront lieu depuis le portail du tournoi dans l'application, accessible depuis une nouvelle icône appelée « ESPORTS ».
 - 4.1.2.2. Chaque région aura ses propres qualifications mensuelles, auxquelles seuls les joueurs s'étant qualifiés lors du défi du championnat international et âgés d'au moins seize ans pourront participer.
 - 4.1.2.3. Les qualifications mensuelles se dérouleront sur deux jours, pendant un maximum de huit heures par jour.

- 4.1.2.4. Les équipes s'affronteront selon un système de tournoi suisse, qui aura lieu le week-end suivant le défi du championnat.
 - 4.1.2.4.1. Tous les matchs se dérouleront en manches de 3 parties (best of 3) selon un format de jeu en 3 parties (best of 3). Cela signifie que chaque match comprendra au minimum 4 parties jouées (par exemple 2-0, 2-0) et potentiellement jusqu'à 9 parties (par exemple 2-1, 1-2, 2-1).
 - 4.1.2.4.2. Le nombre de rounds du système suisse joués dépendra du nombre de participants, jusqu'à un maximum de onze rounds.
- 4.1.2.5. Les joueurs doivent faire partie d'une équipe de trois (3) ou quatre (4) joueurs avant le début des qualifications mensuelles. Les joueurs ne pourront pas participer aux qualifications mensuelles en solo ou en duo.
 - 4.1.2.5.1. Les équipes ne sont pas obligées d'avoir les mêmes coéquipiers que pendant le défi du championnat.
 - 4.1.2.5.2. Les équipes doivent respecter les règles de sélection définies dans la section 4.2 « Limitations applicables à la sélection » pour accéder à la finale mensuelle et pendant la suite du tournoi afin de conserver leurs points.
- 4.1.2.6. Les 8 meilleures équipes des qualifications mensuelles de chaque région accéderont à la finale mensuelle de leur région.
- 4.1.3. Finales mensuelles
 - 4.1.3.1. Les finales mensuelles auront lieu depuis le portail du tournoi dans l'application, accessible depuis une nouvelle icône appelée « ESPORT ».

- 4.1.3.2. Chaque région aura sa propre finale mensuelle.
- 4.1.3.3. Les équipes s'affronteront dans un bracket à élimination directe.
 - 4.1.3.3.1. Les quarts de finale se dérouleront en manches de 3 parties (best of 3) selon un format de jeu en 3 parties (best of 3).
 - 4.1.3.3.2. Les demi-finales et la finale se dérouleront en manches de 5 parties (best of 5) selon un format de jeu en 3 parties (best of 3). Il y aura un minimum de six (6) parties jouées et un maximum potentiel de jusqu'à quinze (15) parties.

4.1.4. Finale mondiale

- 4.1.4.1. La finale mondiale sera disputée par seize (16) équipes issues de sept (7) régions.
- 4.1.4.2. La finale mondiale devrait avoir lieu en novembre.

4.2. Limitations applicables à la sélection

- 4.2.1. Chaque équipe doit former et gérer sa propre sélection.
 - 4.2.1.1. Les équipes peuvent inclure jusqu'à quatre (4) joueurs dans leur sélection à tout moment.
 - 4.2.1.2. Les équipes sont libres de se séparer de certains de leurs membres, mais doivent comporter au moins deux (2) joueurs à tout moment, et ce même entre deux saisons.
 - 4.2.1.3. Les équipes peuvent ajouter un (1) nouveau joueur par moitié d'année du tournoi, soit un total de deux (2) joueurs par année du tournoi.
 - 4.2.1.3.1. La première moitié de l'année du tournoi commence le 20 février et se termine le 13 juin. La deuxième moitié de l'année du tournoi commence le 14 juin et se termine

après la finale mondiale à la fin du mois de novembre.

4.2.1.3.2. Si une équipe n'ajoute pas de nouveau joueur pendant la première moitié de l'année du tournoi, cette provision n'est pas cumulative et l'équipe ne pourra ajouter qu'un (1) coéquipier à sa sélection par la suite.

4.2.1.3.3. Seuls les joueurs qui ont réussi un défi du championnat pendant l'année de compétition 2021 sont autorisés à rejoindre une équipe.

4.2.1.3.4. Les équipes peuvent ajouter un nouveau joueur à tout moment, sauf les jours de match pendant les qualifications mensuelles et les finales mensuelles, hors remplaçants d'urgence (voir section 4.2.3).

4.2.2. Rotation de la composition le jour du match

Il est recommandé à toutes les équipes de garder une sélection de quatre joueurs, au cas où elles auraient besoin d'un remplaçant.

4.2.2.1. Pendant les qualifications mensuelles et la finale mensuelle, les équipes sont autorisées, entre les matchs et sans limite, à modifier les joueurs de départ.

4.2.2.1.1. Tous les joueurs doivent faire partie de la composition de l'équipe avant le jour du match.

4.2.2.2. Les équipes ne sont pas autorisées à modifier les joueurs de départ au milieu d'un match.

4.2.3. Remplaçants d'urgence

En cas d'urgence, et si un joueur remplaçant est nécessaire, le capitaine d'équipe doit impérativement en informer un administrateur dès la fin du match et inscrire le remplaçant d'urgence via Discord.

Les remplaçants ne pourront pas rejoindre une équipe entre les parties ou les manches.

Si l'inscription est acceptée, le joueur remplaçant doit participer jusqu'à la conclusion des qualifications mensuelles ou de la finale mensuelle ; par conséquent, le joueur initial ne peut plus rejoindre la compétition.

4.2.3.1. Le remplaçant doit avoir réussi le dernier défi du championnat.

4.2.3.2. Le remplaçant d'urgence ne compte pas comme un remplaçant tel que décrit dans la section 4.2.1.3.

4.2.4. Changement de capitaine d'équipe

Les administrateurs du tournoi demandent à ce que les équipes gardent le même capitaine tout au long de l'année du tournoi, afin de conserver un point de contact constant. Dans le cas où une équipe aurait besoin de nommer un nouveau capitaine pour quelque raison que ce soit, le capitaine actuel doit envoyer un e-mail à l'adresse ***brawlstars_admin@ee.gg*** afin de demander son remplacement à la tête de l'équipe par le nouveau joueur. Les administrateurs se réservent le droit d'approuver ou de rejeter les demandes de changement de capitaine à leur discrétion.

4.2.5. Séparation de l'équipe

Les points gagnés pour la finale mondiale ne seront pas transférés. La séparation de l'équipe supprime tous les points gagnés. Les points ne seront pas redistribués. La séparation d'une équipe peut être décidée par son capitaine du moment qu'il est le seul joueur restant de la sélection.

4.3. Attribution des places de qualification

4.3.1. Défis du championnat

Il n'y a pas de limite appliquée au nombre d'équipes pouvant participer aux défis du championnat.

4.3.2. Qualifications mensuelles

Tous les joueurs remplissant les conditions de participation au tournoi et les critères de qualification pourront participer aux qualifications mensuelles de leur région.

4.3.3. Finales mensuelles

Les 8 meilleures équipes des qualifications mensuelles de chaque région pourront participer à la finale mensuelle de leur région.

4.3.4. Finale mondiale

La finale du championnat du monde comprendra seize (16) équipes au total. Les équipes ayant marqué le plus de points dans leur région tout au long de l'année du tournoi se qualifieront pour la finale mondiale selon les places attribuées à leur région. Le total de places attribuées pour chaque région est indiqué ci-dessous :

Région	Places attribuées en finale mondiale
EUROPE, MOYEN-ORIENT ET AFRIQUE	5
CHINE CONTINENTALE	3
AMÉRIQUE DU NORD ET AMÉRIQUE LATINE NORD	2
AMÉRIQUE LATINE SUD	2
ASIE DE L'EST	2
ASIE DU SUD-EST, ASIE DU SUD, AUSTRALIE ET NOUVELLE-ZÉLANDE	1
EUROPE DE L'EST ET ASIE CENTRALE	1
TOTAL	16

4.4. Attribution des points

Afin de se qualifier pour la finale mondiale, les équipes gagneront des points en participant aux qualifications mensuelles et à la finale mensuelle de leur région. Ces points seront cumulés pendant les huit (8) saisons.

4.4.1. L'attribution des points lors des qualifications mensuelles est indiquée ci-dessous :

Victoires suisse	système	Points gagnés
Chaque victoire		2 points

4.4.2. L'attribution des points lors des finales mensuelles est indiquée ci-dessous :

Rang final	Points gagnés
1re place	100 points
2e place	70 points
3e à 4e places	50 points
5e à 8e places	35 points

4.5. Tie-breaks

4.5.1. Classement final des qualifications mensuelles

Le classement final des qualifications mensuelles est déterminé par **le nombre de matchs remportés**. En cas d'égalité dans le nombre de **matchs remportés**, les équipes à égalité sont départagées suivant ces règles, par ordre de priorité :

4.5.1.1. **Matchs de prolongation**

Si des équipes ont le même nombre de matchs remportés à égalité à la 8^e place et qu'elles ne peuvent pas être

départagées par le %VManches ou le %VP, elles s'affrontent dans des matchs de prolongation à élimination directe, permettant ainsi de déterminer les 8 meilleures équipes qui accéderont à la finale mensuelle. Les administrateurs du tournoi peuvent fixer une limite de 16 équipes maximum pouvant participer aux matchs de prolongation. Pour des raisons de seeding et d'implémentation d'un nombre maximum d'équipes, le %VManches et le %VP seront utilisés pour répartir les équipes en début et en fin de matchs de prolongation. Par exemple, si les équipes entre la 6^e et la 13^e place ont toutes un score de 7-2 à l'issue des rounds du tournoi suisse des qualifications mensuelles, ces 8 équipes s'affronteront dans les matchs de prolongation pour décrocher les 3 dernières places disponibles pour la finale mensuelle.

4.5.1.2. **Pourcentage de victoires dans les manches (%VManches)**

Le %VManches est déterminé par le nombre total de manches gagnées par une équipe divisé par son nombre total de manches jouées. Cette forme de tie-break vise à récompenser les équipes les plus performantes lors de leurs matchs. Par exemple, supposons que l'équipe A ait remporté son premier match avec un score de 2-0 et son second match avec 2-1. Elle a donc gagné un total de 4 manches sur 5, ce qui veut dire que son %VManches est de $4/5 = 80\%$. Si plusieurs équipes ont le même nombre de matchs remportés et le même %VManches, le tie-break suivant sera appliqué.

4.5.1.3. **Pourcentage de victoires des parties (%VP)**

Le %VP est calculé en divisant le total de parties gagnées par l'équipe par toutes les parties jouées par l'équipe. Exemple : si l'équipe A a remporté 4 parties sur 6, son %VP est de 66.66% . Si plusieurs équipes ont le même nombre de matchs remportés, le même %VManches et le même %VP, le tie-break suivant sera appliqué.

4.5.1.4. **Face à face**

S'il n'y a que 2 équipes à égalité, leur match en face à face servira de tie-break. Si ces deux équipes n'ont pas joué l'une contre l'autre pendant les qualifications mensuelles, elles le feront au cours d'un match en trois manches pour se départager.

4.5.2. Classement régional

Le classement régional indique la somme totale des points gagnés par une équipe lors des qualifications mensuelles et de la finale mensuelle. Si, à la fin de la saison 8, les points de certaines équipes sont à égalité, les gagnants seront déterminés selon les règles suivantes, par ordre de priorité :

- 4.5.2.1. **Nombre total de 1res places dans les finales mensuelles.** Si ces nombres sont identiques, la règle suivante s'applique.
- 4.5.2.2. **Pourcentage total de victoires dans les matchs.** Le pourcentage total de victoires dans les matchs est calculé en divisant la somme des matchs remportés en qualifications et finales mensuelles par le nombre total de matchs joués. Par exemple, si l'équipe A a remporté un total de 15 matchs sur 20, son pourcentage total de victoires dans les matchs est de 75 %.
- 4.5.2.3. **Pourcentage total de victoires dans les manches.** Le pourcentage total de victoires dans les manches est calculé en divisant la somme des manches remportées en qualifications et finales mensuelles par le nombre total de manches jouées. Par exemple, si l'équipe A a remporté un total de 30 manches sur 60, son pourcentage total de victoires dans les manches est de 50 %.
- 4.5.2.4. **Pourcentage total de parties gagnées (%PG) pendant les qualifications mensuelles et la finale mensuelle.** L'équipe avec le %PG le plus élevé (tel que défini dans la section 4.5.1.2.) gagne. Si les équipes ont le même pourcentage total de parties gagnées, la règle suivante s'applique.

4.5.2.5. Face à face

S'il n'y a que 2 équipes à égalité, un match en face à face servira de tie-break. Le match se déroulera en 5 manches.

4.6. PROGRAMME DU TOURNOI

4.6.1. Défis du championnat

Les défis du championnat seront un événement international dans le jeu.

Défi du championnat	Dates 2021
Défi du championnat de février	20 - 21 février
Défi du championnat de mars	20 - 21 mars
Défi du championnat d'avril	17 - 18 avril
Défi du championnat de mai	15 - 16 mai
Défi du championnat de juin	19 - 20 juin
Défi du championnat de juillet	17 - 18 juillet
Défi du championnat d'août	21 - 22 août
Défi du championnat de septembre	18 - 19 septembre

4.6.2. Qualifications mensuelles

Les qualifications mensuelles de chaque région commenceront aux dates ci-dessous.

Qualifications mensuelles	Dates 2021
Qualifications de février	27 - 28 février
Qualifications de mars	27 - 28 mars

Qualifications d'avril	24 - 25 avril
Qualifications de mai	22 - 23 mai
Qualifications de juin	26 - 27 juin
Qualifications de juillet	24 - 25 juillet
Qualifications d'août	28 - 29 août
Qualifications de septembre	25 et 26 septembre

Les qualifications mensuelles et leurs périodes d'enregistrement commenceront aux heures ci-dessous chaque jour pour chaque région (tout changement d'heure de début sera indiqué aux joueurs avant le début du tournoi via Discord ou WeChat) :

Région	Période d'enregistrement préalable au tournoi	Heure de début
Asie de l'Est	9 h 30 - 11 h 30 KST	12 h 00 KST
Chine continentale	9 h 30 - 11 h 30 CST	12 h 00 CST
SESA & ANZ	9 h 30 - 11 h 30 SGT	12 h 00 SGT
EMEA	7 h 30 - 9 h 30 CET	10 h 00 CET
EECA	13 h 30 - 15 h 30 MSK	16 h 00 MSK
LATAM S	11 h 30 - 13 h 30 BRT	14 h 00 BRT
NA & LATAM NORD	11 h 30 - 13 h 30 PDT	14 h 00 PDT

4.6.3. Finales mensuelles

Les finales mensuelles auront lieu le mois suivant chaque saison (par exemple la finale de février se jouera en mars). Toutes les finales mensuelles seront diffusées par les administrateurs du tournoi et disputées à la même heure chaque mois.

Région et heure de diffusion (heure d'été appliquée le cas échéant)	Dates 2021	
	Première moitié de l'année	Deuxième moitié de l'année
EECA 17 h 00 MSK	6 mars 3 avril 1er mai 5 juin	3 juillet 7 août 4 septembre 2 octobre
CHINE CONTINENTALE 17 h 00 CST	13 mars 10 avril 8 mai 12 juin	10 juillet 14 août 11 septembre 9 octobre
ASIE DE L'EST 12 h 00 KST	13 mars 10 avril 8 mai 12 juin	10 juillet 14 août 11 septembre 9 octobre
EMEA 15 h 00 CET	7 mars 4 avril 2 mai 6 juin	4 juillet 8 août 5 septembre 3 octobre
NA & LATAM Nord 12 h 00 PST	7 mars 4 avril 2 mai 6 juin	4 juillet 8 août 5 septembre 3 octobre
LATAM S 16 h 00 BRT	14 mars 11 avril 9 mai 13 juin	11 juillet 15 août 12 septembre 10 octobre
SESA & ANZ 11 h 00 SGT	6 mars 3 avril 1er mai 5 juin	3 juillet 7 août 4 septembre 2 octobre

4.7. Finale mondiale

La date exacte sera annoncée ultérieurement.

4.8. Fuseaux horaires

Les qualifications et les finales mensuelles auront lieu dans les fuseaux horaires suivants dans chaque région :

Région	Fuseau horaire (<i>heure d'été appliquée le cas échéant</i>)
EECA	Heure de Moscou (MSK)
SESA & ANZ	Heure de Singapour (SGT)
EMEA	Heure d'Europe centrale (CET)
NA & LATAM Nord	Heure du Pacifique (PST)
LATAM S	Heure de Brasilia (BRT)
ASIE DE L'EST	Heure de la Corée (KST)
CHINE CONTINENTALE	Heure de la Chine (CST)

5. PROCÉDURES DE MATCH

5.1. Modes de jeu et cartes

Tous les modes de jeu et cartes seront présélectionnés par les administrateurs du tournoi et communiqués aux participants dans des annonces sur Discord ou WeChat.

Pour les qualifications mensuelles et la finale mensuelle, l'équipe d'administration du tournoi partagera les cartes pour le jour du match, l'ordre des modes de jeu et des annonces avec les équipes qualifiées sur Discord ou WeChat.

5.2. Choix et interdictions de brawlers

5.2.1. Choix de brawler

Pendant les qualifications mensuelles et la finale mensuelle, les équipes pourront changer de brawler entre chaque partie.

5.2.2. Interdictions de brawlers

Pendant les qualifications mensuelles et la finale mensuelle, après l'enregistrement, les capitaines d'équipe devront sélectionner jusqu'à deux brawlers chacun à interdire pour leur prochain match. Si le capitaine d'une équipe ne participe pas au match concerné, le premier membre de l'équipe à s'enregistrer sera chargé des interdictions.

5.2.2.1. Les interdictions de brawlers seront effectuées à l'aveugle.

Dans un système d'interdiction à l'aveugle, les brawlers interdits ne sont communiqués qu'une fois que les deux équipes ont fait leur choix.

5.2.2.2. Les interdictions de brawlers s'appliquent aux deux équipes pendant toute la durée du match.

5.2.2.3. Les équipes peuvent interdire le même brawler. Dans de tels cas, un total de deux ou trois brawlers peuvent être interdits au lieu des quatre attendus.

5.2.2.4. Les capitaines (ou le premier joueur à s'enregistrer) auront jusqu'à une (1) minute pour sélectionner leurs interdictions.

5.2.3. **Sortie de nouveaux brawlers**

Les nouveaux brawlers sortis dans les deux semaines avant des qualifications mensuelles et/ou une finale mensuelle seront systématiquement désactivés et ne pourront pas être joués dans la compétition. En revanche, les nouveaux brawlers seront disponibles lors du défi du championnat.

5.3. **Déroulement des matchs**

5.3.1. **Défis du championnat**

Tous les matchs auront lieu dans l'application et seront accessibles depuis l'icône « Nouvel événement », en bas de l'écran d'accueil.

5.3.1.1. Seuls les matchs disputés dans le cadre de l'événement seront pris en compte pour la qualification à la phase suivante.

5.3.1.2. Chaque match se déroulera en une manche de 1 partie (best of 1) selon un format de jeu en 1 partie (best of 1), ce qui signifie que les joueurs auront besoin de remporter/perdre une seule partie pour que leur performance soit prise en compte dans leur total de victoires/défaites pour les qualifications.

5.3.1.3. Les joueurs auront deux (2) jours pour remplir les conditions de qualification.

5.3.2. Qualifications mensuelles

Tous les matchs auront lieu dans le portail du tournoi en jeu. Il sera situé à droite sur l'écran principal, et accessible depuis une nouvelle icône appelée « ESPORTS ».

5.3.2.1. Enregistrement préalable au tournoi

Le premier jour de match, le capitaine de chaque équipe devra enregistrer son équipe pour confirmer la participation de celle-ci aux qualifications mensuelles. La période d'enregistrement commencera 2 heures 30 minutes avant le début du jour de match et durera 2 heures. *Par exemple, si les qualifications mensuelles doivent commencer à 12h00, la période d'enregistrement durera de 9h30 à 11h30.*

Si le capitaine d'une équipe ne s'enregistre pas, l'équipe ne sera pas ajoutée au bracket et sera donc disqualifiée de ces qualifications mensuelles. Une fois que le capitaine d'équipe s'est enregistré, lui et son équipe n'ont plus qu'à attendre le début du jour de match.

5.3.2.2. Enregistrement du round

Tous les joueurs de l'équipe recevront une notification d'enregistrement s'affichant dans une fenêtre violette avant le début de chaque round ; **seuls les joueurs devant participer au match en question doivent appuyer sur ce bouton.** Si vous avez une équipe de quatre (4) joueurs, assurez-vous que seuls les trois (3) joueurs qui participent

appuient sur ce bouton. Il est impossible d'annuler l'enregistrement erroné d'un joueur. **Ce bouton d'enregistrement ne s'affiche que sur le portail du tournoi, alors assurez-vous d'y être connecté.**

Chaque équipe a jusqu'à quinze (15) minutes pour terminer son enregistrement une fois que le round a commencé. Si tous les joueurs d'une équipe ne se sont pas enregistrés dans les quinze (15) minutes qui suivent l'envoi des invitations, cette équipe pourra encourir des sanctions allant jusqu'à la défaite par forfait.

Si une équipe prend du retard avec des circonstances atténuantes, son capitaine doit en informer les administrateurs du tournoi sur Discord / WeChat avant la fin des quinze (15) minutes.

5.3.2.3. Interdictions de brawlers

Une fois l'enregistrement du round terminé, le capitaine (ou le premier joueur enregistré si le capitaine ne joue pas) verra s'afficher dans le jeu la fenêtre d'interdiction. Voir la section 5.2.2 pour la procédure de bannissement.

5.3.2.4. Une fois les bannissements de brawlers terminés, les équipes recevront une invitation à rejoindre le salon du match. Les équipes doivent rejoindre le salon et se préparer dans les 5 minutes suivant l'invitation. Si tous les joueurs d'une équipe ne sont pas connectés au salon et prêts dans les cinq (5) minutes qui suivent l'envoi des invitations, cette équipe pourra encourir des sanctions allant jusqu'à la défaite par forfait.

5.3.2.5. Connexion au salon du match

Tous les matchs se dérouleront en trois manches de trois parties. Cela signifie que chaque manche consistera en trois (3) parties et qu'une équipe devra en gagner deux (2) pour remporter la manche. Les équipes devront alors

remporter deux (2) des trois (3) manches pour gagner le match.

5.3.2.6. Toutes les équipes s'étant qualifiées pour la finale mensuelle recevront des instructions pour le jour de match de la finale mensuelle de la part des administrateurs du tournoi dans les 24 heures.

5.3.2.7. Le système suisse ne comportant pas d'éliminations, les équipes pourront et sont fortement encouragées à continuer à jouer, même si elles n'ont aucune chance de décrocher une place dans la finale mensuelle, car chaque victoire leur rapportera des points.

5.3.3. Finales mensuelles

Tous les matchs auront lieu dans le portail du tournoi en jeu. Il sera situé à droite sur l'écran principal, et accessible depuis une nouvelle icône appelée « ESPORTS ».

5.3.3.1. Les capitaines d'équipe devront rejoindre le club des finales mensuelles pour que les matchs puissent être observés et diffusés.

5.3.3.2. Tous les capitaines devront enregistrer leurs équipes via Discord (ou WeChat pour la Chine continentale) dans leur serveur de match une (1) heure avant le début du jour de match. Il leur suffit pour cela de se rendre dans leur serveur de match et d'écrire « <team name> checking in ».

5.3.3.3. Le match se déroulera de la même façon que ceux des qualifications mensuelles si ce n'est que **les équipes ne devront pas se préparer ni commencer avant le signal des administrateurs.**

5.3.3.4. Les administrateurs du tournoi utiliseront Discord/WeChat comme principale source de communication avec les joueurs qualifiés pour cette phase.

5.3.3.5. Les finales mensuelles seront diffusées en streaming par les administrateurs du tournoi.

- 5.3.3.6. Les administrateurs pourront ajouter des processus et/ou obligations supplémentaires à ces règles pour faciliter la diffusion des finales mensuelles. Dans ce cas, les règles ou obligations supplémentaires seront indiquées par les administrateurs sur Discord / WeChat avant les finales mensuelles.
- 5.3.4. Finale mondiale
 - 5.3.4.1. Annoncée à une date ultérieure.
- 5.3.5. Pauses
 - 5.3.5.1. Les équipes pourront profiter des temps de pause spécifiés ci-dessous entre les parties, les manches et les matchs des qualifications mensuelles.
 - 5.3.5.1.1. Entre les parties : jusqu'à trente (30) secondes.
 - 5.3.5.1.2. Entre les manches : jusqu'à deux (2) minutes.
 - 5.3.5.1.3. Entre les matchs : jusqu'à cinq (5) minutes.
 - 5.3.5.2. Les équipes pourront profiter des temps de pause spécifiés ci-dessous entre les parties, les manches et les matchs des finales mensuelles.
 - 5.3.5.2.1. Entre les parties : jusqu'à trente (30) secondes.
 - 5.3.5.2.2. Entre les manches : jusqu'à une (1) minute.
 - 5.3.5.2.3. Entre les matchs : minimum deux (2) minutes.

La durée pourra varier selon les besoins de la diffusion, mais les équipes pourront toujours profiter d'au minimum deux (2) minutes de pause.
 - 5.3.5.3. Les équipes en retard ou absentes pourront encourir des déductions de gains, de points de championnat et/ou

l'abandon par forfait du match comme indiqué dans la section 10. Sanctions.

5.3.6. Report de match

Demander le report d'un match n'est pas autorisé, sauf en cas de problèmes liés au portail du tournoi ou du serveur de jeu. Dans tous les cas, le joueur doit envoyer une capture d'écran du message d'erreur reçu à l'équipe d'administration du tournoi, accompagnée d'une demande de report de match. L'équipe d'administration du tournoi peut accepter ou non la demande de report de match, et ce à son entière discrétion.

5.3.7. Appels

Les joueurs doivent adresser leurs appels et/ou demandes d'aide aux administrateurs via Discord / WeChat dans les 10 minutes suivant la fin de leur match ou avant le début du round suivant, selon la première échéance.

5.3.7.1. Les administrateurs pourront ne pas examiner ni prendre en compte les appels et/ou demandes effectués en-dehors des délais ou des modes de communication spécifiés dans la section 5.3.7.

5.4. Seeding

5.4.1. Pour les premières qualifications mensuelles de chaque région, le seeding des équipes sera aléatoire. À partir du mois de mars, les équipes s'étant qualifiées lors de la finale mensuelle du mois précédent seront automatiquement qualifiées pour les qualifications mensuelles du mois suivant. Cet avantage ne s'applique que si une équipe a participé à la dernière finale mensuelle avant la saison en cours. Par exemple, l'équipe A a participé à la finale de février et sera donc qualifiée automatiquement pour les qualifications mensuelles de mars. Cependant, si l'équipe A ne parvient pas ensuite à se qualifier pour la finale mensuelle de mars, elle ne sera pas automatiquement qualifiée pour les qualifications d'avril. Elle devra participer au défi du championnat d'avril.

- 5.4.2. Pour la finale mensuelle, le seeding des équipes se fera en fonction du classement final, avec les critères de départages définis dans la section 4.5.1 Classement final des qualifications mensuelles.

5.5. **Absence et non-présentation**

5.5.1. Enregistrement préalable au tournoi

Les capitaines d'équipe doivent effectuer leur enregistrement préalable au moins 30 minutes avant le début du tournoi. Les équipes dont les capitaines ne se seront pas enregistrés dans ce délai seront exclues des qualifications mensuelles.

5.5.2. Enregistrement du round

Les équipes doivent s'assurer que tous leurs joueurs s'enregistrent pour le match dans les quinze (15) minutes suivant le début du round. Si l'enregistrement n'est pas effectué dans les quinze (15) minutes, le match sera déclaré forfait.

5.5.3. Connexion au salon du match et préparation

Les équipes doivent rejoindre le salon et se préparer dans les cinq (5) minutes suivant une invitation. Si tous les joueurs d'une équipe ne sont pas connectés au salon et prêts dans les cinq minutes qui suivent l'envoi des invitations, cette équipe pourra encourir des sanctions allant jusqu'à la défaite par forfait.

5.5.4. Finales mensuelles

Le retard des équipes à leur match pourra aller jusqu'à cinq (5) minutes avant qu'une pénalité, pouvant aller jusqu'à une disqualification du match, ne soit appliquée. D'autres pénalités liées au retard peuvent être appliquées avant la disqualification. Ce retard est comptabilisé à partir de l'heure prévue de début du match, telle qu'indiquée par les administrateurs.

5.5.5. Abandon / match déclaré forfait

5.5.5.1. Qualifications mensuelles

Si une équipe abandonne un match ou déclare forfait pendant les qualifications mensuelles, elle pourra continuer à jouer lors de son prochain match lorsque celui-ci sera disponible.

5.5.5.2. Finales mensuelles

Les équipes qui abandonnent ou déclarent forfait pour des parties, des manches ou des matchs pendant les finales mensuelles peuvent faire l'objet de sanctions sous la forme de déduction appliquée à leurs gains ou à leurs points de championnat.

5.6. **Égalités**

Dans les rares cas où une partie se terminerait « À ÉGALITÉ », une partie supplémentaire sera jouée pour déterminer l'équipe victorieuse. Cette partie supplémentaire après une égalité pourra être jouée avec différents brawlers et pouvoirs star.

5.7. **Problèmes techniques**

Les joueurs sont responsables de leur propre connexion au jeu. Les joueurs doivent résoudre les problèmes susceptibles de survenir avant le début des matchs. Si des problèmes matériels ou de connexion entravent la participation d'une équipe au tournoi, le match concerné pourra être automatiquement déclaré forfait. Tout accord entre deux équipes pour reporter un match doit être préalablement approuvé par un administrateur. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de rejeter toute demande de report de match.

6. **PRIMES ET PRIX**

6.1. **Défi du championnat**

Les joueurs âgés d'au moins seize (16) ans ayant remporté le défi du championnat avec quinze (15) victoires et trois (2) défaites ou mieux pourront accéder aux qualifications mensuelles de leur région.

6.2. **Qualifications mensuelles**

Les équipes ayant atteint les 8 meilleures places des qualifications mensuelles de leur région accéderont à la finale mensuelle de leur région.

6.3. Finales mensuelles

Les équipes qualifiées pour la finale mensuelle recevront les prix suivants selon leur classement et leur région :

EMEA	
Classement	Prix
1	7 500 \$
2	4 000 \$
3 - 4	2 000 \$ par équipe
5-8	1 000 \$ par équipe
Total	19 500 \$

CHINE CONTINENTALE	
Classement	Prix
1	7 500 \$
2	3 000 \$
3-4	1 000 \$ par équipe
Total	12 500 \$

NA & LATAM Nord	
Classement	Prix
1	7 500 \$
2	3 000 \$
3-4	1 000 \$ par équipe
Total	12 500 \$

LATAM S	
Classement	Prix
1	7 500 \$
2	3 000 \$
3-4	1 000 \$ par équipe
Total	12 500 \$

ASIE DE L'EST	
Classement	Prix
1	7 500 \$
2	3 000 \$

SESA & ANZ	
Classement	Prix
1	4 000 \$
2	2 000 \$

3-4	1 000 \$ par équipe
Total	12 500 \$

3-4	500 \$ par équipe
Total	7 000 \$

EECA	
Classement	Prix
1	4 000 \$
2	2 000 \$
3-4	500 \$ par équipe
Total	7 000 \$

6.4. **Finale mondiale**

Le prix à remporter lors de la finale mondiale du championnat Brawl Stars 2021 s'élèvera à un minimum de 500 000 \$, avec la possibilité pour la communauté d'augmenter cette somme via des offres en jeu. Tous les détails seront communiqués dans la deuxième moitié de l'année 2021.

6.5. **Paiement des prix**

- 6.5.1. Les prix sont directement versés au joueur. Si le joueur le souhaite, les prix peuvent être versés sur le compte de son organisation. Les joueurs conservent tous les droits sur leur prix et sur la manière dont ils souhaitent qu'il soit distribué.
- 6.5.2. Une fois la finale mensuelle terminée, les équipes doivent fournir toutes les informations de paiement nécessaires dans un délai de sept (7) jours. Si les informations requises ne sont pas envoyées dans ce délai, le paiement des prix s'en retrouvera retardé.
- 6.5.3. Les joueurs doivent prendre à leurs frais toute dépense liée à leur récompense qui n'est pas explicitement mentionnée dans ce règlement. Les taxes locales, gouvernementales et/ou nationales, dont une éventuelle TVA, associées à la réception ou à l'utilisation de n'importe quel prix, sont à l'entière charge du joueur.

- 6.5.4. Tous les prix seront envoyés dans les trente jours suivant la réception par l'organisateur des informations de paiement du joueur.

7. COMMUNICATIONS ET ASSISTANCE

7.1. Mode de communication

- 7.1.1. Tous les joueurs seront invités à rejoindre Discord ou WeChat une fois leur inscription aux qualifications mensuelles confirmée. Les capitaines d'équipe doivent rester dans le canal de discussion. Les autres membres de l'équipe ne sont pas obligés d'y rester.
- 7.1.2. Discord/WeChat sera la principale plateforme de communication permettant de contacter les administrateurs du tournoi pour obtenir des réponses immédiates aux questions / problèmes urgents relatifs au tournoi.

7.2. Assistance

- 7.2.1. Le classement régional, les notifications, les rappels de match et les demandes d'enregistrement seront disponibles dans le jeu pendant le tournoi.
- 7.2.2. Le serveur Discord/WeChat du tournoi sera réservé aux participants et fournira aux joueurs et aux équipes des services de communications, d'assistance relative au tournoi, de demandes de matchs amicaux, une FAQ, les liens vers le règlement et les différents formulaires, et un canal de recherche d'équipe.
 - 7.2.2.1. Les administrateurs et les modérateurs se tiendront disponibles pour répondre à toute question concernant les règles, l'emploi du temps et les conflits.

8. MARQUES ENDOSSÉES PAR LES JOUEURS ET ÉQUIPES, SPONSORS, ETC.

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit d'interdire l'utilisation de noms ou symboles indésirables dans le tournoi. Tous les mots ou symboles protégés juridiquement sont interdits, sauf si leur propriétaire autorise leur utilisation.

- 8.1. Les joueurs et les équipes doivent utiliser leurs pseudonymes et noms d'équipe de façon cohérente tout au long de la compétition. Une fois qu'une équipe a remporté des points de rang, la règle suivante commence à s'appliquer :
 - 8.1.1. Changement de marque (rebranding)
 - 8.1.1.1. Les joueurs ne sont pas autorisés à changer de nom en jeu pendant toute la durée du tournoi.
 - 8.1.1.2. Les équipes seront autorisées à changer de marque deux (2) fois par année du tournoi au total, réparties en une (1) fois par demi-année.
 - 8.1.1.2.1. Si une équipe sans sponsor est choisie par une organisation et procède à un rebranding au nom de cette organisation, cela sera considéré comme un changement de marque.
 - 8.1.1.2.2. Si une équipe est choisie par un sponsor et que ce sponsor met fin à son contrat par la suite, l'équipe devra reprendre son nom d'origine. Cela ne sera pas considéré comme un changement de marque.
 - 8.1.1.3. Si une équipe indépendante est choisie pour être sponsorisée par une organisation, procède à un rebranding, puis perd ce sponsor avant d'en trouver un nouveau, elle devra attendre la deuxième moitié de l'année du tournoi pour procéder à un rebranding aux couleurs de son nouveau sponsor.
 - 8.1.1. Changement de marque (rebranding)
 - 8.1.1.1. Les joueurs ne sont pas autorisés à changer de nom en jeu pendant toute la durée du tournoi.
 - 8.1.1.2. Les équipes seront autorisées à changer de marque deux (2) fois par année du tournoi au total, réparties en une (1) fois par demi-année.
 - 8.1.1.2.1. Si une équipe sans sponsor est choisie par une organisation et procède à un rebranding au nom de cette organisation, cela sera considéré comme un changement de marque.
 - 8.1.1.2.2. Si une équipe est choisie par un sponsor et que ce sponsor met fin à son contrat par la suite, l'équipe devra reprendre son nom d'origine. Cela ne sera pas considéré comme un changement de marque.
 - 8.1.1.3. Si une équipe indépendante est choisie pour être sponsorisée par une organisation, procède à un rebranding, puis perd ce sponsor avant d'en trouver un nouveau, elle devra attendre la deuxième moitié de l'année du tournoi pour procéder à un rebranding aux couleurs de son nouveau sponsor.
- 8.2. Les joueurs et équipes ne seront pas autorisés à promouvoir à titre personnel ou en tant qu'équipe des marques, sponsors ou logos en infraction avec les principes endossés par le tournoi, c'est-à-dire appartenant aux catégories suivantes mais sans s'y limiter :
 - 8.2.1. Alcool
 - 8.2.2. Substances illicites
 - 8.2.3. Sites de paris en ligne

- 8.2.4. Tabac
- 8.2.5. Armes à feu
- 8.2.6. Pornographie
- 8.2.7. Produits de compétiteurs directs
- 8.2.8. Autres entreprises, éditeurs et/ou plateformes de jeux

9. CODE DE CONDUITE

Tout les participants s'engagent à respecter les conditions de la [politique de sécurité et d'équité du jeu](#) ainsi que les [conditions d'utilisation](#) définies par Supercell, en tant que propriétaire du tournoi.

9.1. Partage de compte

- 9.1.1. Les joueurs ne doivent en aucun cas partager leur compte avec d'autres joueurs, des membres de leur équipe, des amis, des membres de leur famille ou tout autre individu avant, pendant ou après la compétition. Tout joueur ayant partagé son compte peut se voir disqualifié pour l'année du tournoi.

9.2. Intégrité de la compétition

- 9.2.1. Les équipes doivent jouer à leur meilleur niveau tout au long du tournoi et éviter d'adopter des comportements allant à l'encontre des principes de bon esprit sportif, d'honnêteté et/ou de fair-play.

9.3. Enquête sur le comportement des joueurs

- 9.3.1. Si les administrateurs du tournoi établissent qu'une équipe ou qu'un joueur a enfreint les [conditions d'utilisation](#) de Brawl Stars ou les règles décrites dans le présent document, les administrateurs du tournoi peuvent infliger des sanctions à leur seule discrétion. Si les administrateurs du tournoi contactent un joueur pour discuter de l'enquête, le joueur est tenu de dire la vérité. Si un joueur dissimule des informations ou induit les administrateurs du tournoi en erreur, avec pour conséquence une obstruction à l'enquête, l'équipe et/ou le joueur sont passibles de sanctions.

9.4. Manque de fair-play

Les comportements suivants sont considérés comme manquant de fair-play et pourront encourir des sanctions allant jusqu'à la disqualification. Les décisions finales seront à la discrétion des administrateurs du tournoi.

9.4.1. Collusion

Par collusion s'entend tout accord entre des joueurs ou équipes visant à modifier intentionnellement les résultats d'un match. Les équipes prenant part à ce genre de discussions seront sujettes à une évaluation. Toute équipe enfreignant cette règle pourra être sanctionnée d'une exclusion pour le reste de l'année du tournoi et d'une perte de points de tournoi. Elle devra également renoncer à tout prix et récompenses remportés.

9.4.1.1. Perdre délibérément un match en échange d'une compensation, ou pour quelque autre raison, ainsi que tenter d'inciter un autre joueur à le faire.

9.4.1.2. Prendre des dispositions préalables pour partager un prix ou toute autre forme de compensation.

9.4.1.3. Soft play, par lequel terme s'entend toute entente entre des joueurs ou équipe de ne pas infliger de dégâts, de ne pas gêner ou de ne pas jouer au niveau attendu lors de la compétition.

9.4.2. Triche

9.4.2.1. DDoS

Limiter ou tenter de limiter la connexion d'un autre participant au jeu via une attaque par déni de service distribué ou d'autres moyens.

9.4.2.2. Logiciel ou matériel

Utiliser un logiciel ou matériel pour obtenir des avantages qui sans cela ne sont pas disponibles dans le jeu. Cela inclut par exemple, mais sans s'y limiter : tout logiciel tiers (applications non autorisées qui

manipulent le jeu), l'utilisation de serveurs privés, les attaques à l'aide de scripts. Pour plus d'informations, veuillez consulter la page de sécurité et équité du jeu et les conditions d'utilisation de Supercell.

9.4.3. Piratage

On entend par piratage toute modification apportée au client du jeu Brawl Stars par un joueur, une équipe ou une personne agissant pour le compte d'un joueur ou d'une équipe.

9.4.4. Exploitation de bugs

Utiliser tout bug en jeu, que ce bug soit connu ou récemment découvert, pour en tirer un avantage quelconque est strictement interdit.

9.4.5. Déconnexion volontaire

Toute déconnexion volontaire du jeu sans raison valable et explicite.

9.4.6. Comportement non professionnel

9.4.6.1. Harcèlement

S'entend par harcèlement, tout acte systématique, hostile et/ou répété sur une période de temps prolongée.

9.4.6.2. Harcèlement sexuel

S'entend par harcèlement sexuel tout comportement caractérisé par des avances sexuelles non désirées. Est considéré comme harcèlement sexuel tout comportement pouvant être considéré comme indésirable ou offensant par un individu raisonnable. Une tolérance zéro sera appliquée concernant toutes les menaces, coercitions sexuelles ou promesses d'avantages en échange de faveurs sexuelles.

9.4.6.3. Discrimination

Il est formellement interdit à tous les joueurs de porter atteinte à la dignité ou à l'intégrité d'une personne physique ou d'un groupe de personnes par l'utilisation de propos ou d'actes injurieux, discriminatoires ou dénigrants en raison de la race, de la couleur de peau, de l'origine ethnique, nationale ou sociale, du genre, de la langue, de la religion, de la sensibilité politique ou de toute autre opinion, de la situation financière, du statut à la naissance ou de tout autre statut, de l'orientation sexuelle ou de tout autre motif.

9.4.6.4. Aucun joueur ne peut représenter ou se déclarer représentant public de Supercell ou de ses jeux.

9.4.7. Déclarations concernant le championnat Brawl Stars, Supercell et Brawl Stars.

Les membres d'équipe ne peuvent pas donner, produire, publier, autoriser ou soutenir toute déclaration ou action ayant, ou étant destinée à avoir un effet préjudiciable ou nuisible au meilleur intérêt du tournoi, à Supercell ou ses sociétés affiliées, ou à Brawl Stars, conformément à ce qui a été déterminé à la seule et absolue discrétion du tournoi.

9.4.8. Divulcation d'informations sans autorisation

Les équipes devront remplir des documents de consentement ou de visibilité tout au long du tournoi. Des annonces anticipées peuvent perturber le processus de sélection utilisé par une équipe pour mettre en place des stratégies pour les matchs à venir. Pour cette raison, si un membre d'équipe a reçu l'ordre de ne pas divulguer d'informations pouvant compromettre le bon déroulement de la compétition et que le membre d'équipe divulgue lesdites informations, alors le membre d'équipe et/ou l'équipe seront sanctionnés.

9.4.9. Activité criminelle

Il est interdit à tout membre d'une équipe de se livrer à une activité interdite par les lois, décrets ou traités en vigueur et conduisant ou

pouvant être raisonnablement considérée comme susceptible de conduire à une condamnation devant tout tribunal qualifié.

9.4.10. Conduite immorale

Il est interdit à tout membre d'une équipe de se livrer à une activité considérée par l'administration du tournoi comme immorale, scandaleuse ou allant à l'encontre des standards éthiques.

9.4.11. Confidentialité

Il est interdit à tout membre d'une équipe de divulguer des informations confidentielles fournies par les administrateurs ou une société affiliée à Supercell, par quelque méthode de communication que ce soit, y compris via les réseaux sociaux.

9.4.12. Corruption

Il est interdit à tout membre d'une équipe d'offrir un cadeau ou une récompense à un joueur, un entraîneur, un responsable, un administrateur ou à toute personne en lien avec ou employée par une autre équipe du tournoi pour des services promis, rendus ou à rendre pour vaincre ou tenter de vaincre une équipe en compétition.

9.4.13. Débauchage

Il est interdit à tout membre d'une équipe ou affilié à une équipe de solliciter, d'attirer ou de proposer un emploi à un membre inscrit dans une équipe participant au tournoi. Il est également interdit d'encourager un membre à rompre ou autrement mettre fin à un contrat avec l'équipe de tournoi à laquelle il appartient. Contrevenir à cette règle entraînera des sanctions, laissées à la discrétion des administrateurs du tournoi. Pour obtenir des informations sur le statut d'un membre d'une autre équipe, les managers doivent contacter la direction de l'équipe avec laquelle le joueur est actuellement sous contrat. L'équipe ayant émis la demande doit en informer les administrateurs avant de discuter du contrat des joueurs.

- 9.4.13.1. Si une équipe associée n'est sous contrat avec aucune organisation professionnelle, le capitaine désigné pour cette équipe sera considéré comme son manager.

9.4.14. Cadeaux

Il est interdit à tout membre d'une équipe d'accepter un cadeau, une récompense ou quelque compensation que ce soit pour des services promis, rendus ou à rendre en lien avec la compétition. Cela comprend les services ayant pour but de vaincre ou de tenter de vaincre une équipe adverse, ou les services destinés à troubler ou truquer un match ou une partie. La seule et unique exception à cette règle est une compensation basée sur une performance et attribuée au membre d'une équipe par un sponsor officiel ou le propriétaire d'une équipe.

9.4.15. Non-conformité

Il est interdit à tout membre d'une équipe de refuser ou de ne pas appliquer les instructions ou décisions justifiées des administrateurs.

9.4.16. Trucage de matchs

Aucun membre d'équipe ne peut offrir, accepter, comploter ou tenter d'influencer l'issue d'une partie ou d'un match par des moyens proscrits par la loi ou par le présent règlement.

9.4.17. Documents ou documentation concernant diverses requêtes

Des documents, de la documentation concernant diverses requêtes ou d'autres éléments raisonnables peuvent être exigés à différents moments du tournoi, à la demande des administrateurs du tournoi. Si les documents ne sont pas remplis conformément aux règles établies par les administrateurs du tournoi, une équipe peut faire l'objet de sanctions. Des sanctions peuvent être infligées si les éléments demandés ne sont pas fournis et complétés dans les délais requis.

9.4.18. Association avec les jeux d'argent

Il est interdit à tout membre d'une équipe ou tout administrateur de prendre part, directement ou indirectement, à des paris ou des jeux d'argent concernant tout résultat du tournoi.

10. Sanctions

Toute personne reconnue coupable de s'être livrée ou d'avoir tenté de se livrer à une quelconque action que les administrateurs du tournoi, à leur seule et absolue discrétion, considèrent comme un manque de fair-play ou toute autre infraction mentionnée dans le présent règlement, fera l'objet d'une sanction. Lorsqu'un membre d'équipe est reconnu coupable d'avoir enfreint l'une des règles énumérées ci-dessus, les administrateurs du tournoi pourront, en toute autorité, infliger les sanctions suivantes :

- Avertissement
- Annulation des interdictions de brawler
- Déduction(s) de gains
- Déduction(s) de points de championnat
- Suspension(s)
- Disqualification
- Exclusion pendant l'année du tournoi

Les infractions répétées entraînent des pénalités croissantes pouvant aller jusqu'à l'interdiction de participation aux futurs tournois Brawl Stars. Veuillez noter que les pénalités ne sont pas toujours imposées de façon successive. Les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion, peuvent par exemple disqualifier un joueur dès sa première infraction si cette dernière est jugée suffisamment grave et mérite une disqualification.

11. Appareils

11.1. Approuvés

11.1.1. Téléphone portable

11.1.2. Tablette

11.2. Interdits

11.2.1. Émulation

11.2.2. Ordinateur

12. Décisions irrévocables

Toutes les décisions prises concernant les présentes règles, l'éligibilité des joueurs ou des équipes, le programme et l'organisation du tournoi et autres événements, ainsi que les sanctions pour manquement aux règles, sont considérées comme sans appel une fois confirmées par Supercell et les administrateurs du tournoi. Aucune décision prise par Supercell et les administrateurs du tournoi concernant les présentes règles et/ou le tournoi ne peut faire l'objet d'un appel, ou donner lieu à des réclamations de dommages et intérêts ou à tout autre recours légal. Les règles peuvent être amendées, modifiées ou complétées par Supercell et les administrateurs du tournoi, si nécessaire, afin notamment d'assurer l'équité du jeu et de préserver l'intégrité du tournoi.

12.1. Différences de versions

En cas de conflits ou de contradictions causés par la version traduite du règlement, la version en anglais de ce document servira de référence pour résoudre la situation.