CLASH ROYALE LEAGUE 2024
RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

Version 1
Last Updated: 12 March, 2024

1. Introduction 4
2. Présentation générale 4
2.1. Définitions 4
2.2. Traduction des règles 5
2.3. Confidentialité 5
2.4. Droits 5
3. Critères d'éligibilité du joueur 5
3.1. Âge des joueurs 5
3.2. Vérification de l'éligibilité 6
3.3. Éligibilité du compte 6
4. Déroulement du tournoi 7
4.1. Étapes et format 7
4.2. Partie remise en jeu 12
4.3. Désistement du tournoi 12
4.4. Mises à jour du jeu et ajouts 12
4.5. Résultats des matchs 12
4.6. Problèmes techniques 13
4.7. Déconnexion 13
4.8. Streaming et visionnage 14
5. Programme du tournoi 16
5.1. Course du Hall des légendes 16
5.2. Qualifications mensuelles 16
5.3. Finale mensuelle 17
6. Prix 17
6.1. Finales mensuelles 17
6.2. Finale du mondial 18
6.3. Cagnotte 18
7. Communication 19
7.1. Plateforme de communication 19
7.1.3. Assistance 19
8. Sponsors, vêtements et marques 19
8.1. Restrictions concernant les sponsors 19
9. Code de conduite 20
9.1. Intégrité de la compétition 20
9.4.1. Collusion 20
9.4.2. Triche 21
9.4.3. Piratage 21
9.4.4. Exploitation de bugs 21

9.4.5. Déconnexion volontaire 21
9.4.6. Usurpation de compte 21
9.4.7. Comportement non professionnel 21
10. Sanctions 23
10.1. Avertissement **23**
10.2. Abandon d'un match **23**
10.3. Renonciation au prix **23**
10.4. Disqualification **23**
10.6. Sanctions des duels **23**
11. Termes et conditions 24
12. Décisions irrévocables 24

1. Introduction

Sont définies dans ce règlement les règles (ci-après, « **règles** ») régissant la Clash Royale League 2024 (ci-après, « **tournoi** » ou « **CRL** »). Ces règles s'appliqueront à tous les participants (ci-après, « **joueurs** ») du tournoi pour l'année 2024. Tous les joueurs s'engagent à respecter les conditions définies dans le présent document. Toute violation des règles pourra être sanctionnée selon l'appréciation des organisateurs du tournoi (ci-après,« **organisateurs** ») et entraîner une disqualification immédiate, ainsi que le renoncement au ticket d'or et aux points de classement gagnés, et à tout prix remporté précédemment au cours du tournoi.

Les termes et conditions, tels que définis dans ce règlement, s'appliquent au tournoi et aux cinq (5) saisons, dont la course du Hall des légendes, les qualifications mensuelles (« **QM** »), les finales mensuelles (« **FM** ») et la finale du mondial (« **FDM** »), ainsi qu'à l'intégralité des joueurs.

En participant à la Clash Royale League, vous acceptez les termes et conditions suivants.

Les organisateurs ont toute autorité pour : (a) mettre à jour, modifier ou compléter le règlement à tout moment et sans avertissement préalable aux joueurs, et (b) interpréter ou appliquer les règles en publiant des annonces, des posts, des e-mails ou tout autre moyen de communication électronique, pour fournir des instructions ou des conseils aux joueurs.

2. Présentation générale

2.1. Définitions

2.1.1. **Tournoi :** fait référence à la Clash Royale League 2024 dans son intégralité, incluant de ce fait la course du Hall des légendes, les qualifications mensuelles, les finales mensuelles et la finale du mondial.

2.1.2. **Match :** se déroule en trois parties disputées en duel, le premier joueur en remportant deux étant déclaré vainqueur.

2.1.3. **2 manches gagnantes (« Bo3 »)** : un match en 2 manches gagnantes consiste en une série de trois parties avec trois decks uniques. Le premier joueur à remporter deux (2) parties remporte le match.

2.1.4. **Duels** : un duel est un match en deux manches gagnantes où chaque joueur doit utiliser un deck unique à chaque partie. Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser une même carte plus d'une fois par match. Le premier joueur à remporter deux (2) parties remporte le match. Tous les matchs du tournoi, à l'exception de ceux disputés dans la course du Hall des légendes, suivent le système de duel.

2.1.5. **Élimination double :** les joueurs s'affrontent dans un tournoi à deux brackets ; un bracket supérieur (pour les joueurs avec aucune défaite), et un bracket inférieur (pour les joueurs avec une défaite). Si un joueur subit deux défaites, il est éliminé du tournoi.

2.1.6. **Tournoi suisse :** les joueurs s'affrontent en fonction de leurs résultats aux matchs. Par exemple, si un joueur est à 1-0 à l'issue du round 1, il affrontera un autre joueur à 1-0 lors du round 2.

2.1.7. **Égalité :** dans le cas d'une égalité, le jeu infligera des dégâts de manière égale aux tours restantes des joueurs, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné. En cas d'égalité parfaite, et si le jeu ne parvient pas à désigner un vainqueur, les joueurs disputeront une nouvelle partie qui permettra de les départager.

2.1.8. **Classement de la CRL** : le classement suit l'évolution des points gagnés par chaque joueur pendant le tournoi.

2.1.9. **Portail du tournoi :** plateforme de la compétition dans le jeu où les joueurs peuvent s'inscrire et participer à la compétition, regarder les matchs et consulter toutes les informations et classements essentiels du tournoi.

2.1.10. **Ticket d'or** : les joueurs qui possèdent un ticket d'or sont qualifiés pour la finale du mondial. Un total de huit (8) tickets d'or sera attribué :

2.1.10.1. Cinq (5) tickets d'or seront attribués aux gagnants des finales mensuelles.

2.1.10.2. Un (1) ticket d'or sera attribué aux joueurs les mieux classés, qui n'ont pas déjà remporté de ticket d'or lors des finales mensuelles.

2.1.10.3. Un (1) ticket d'or sera attribué aux joueurs les mieux classés, qui n'ont pas déjà remporté de ticket d'or lors des finales mensuelles ou grâce aux points de classement de la CRL.

2.1.10.4. Un (1) ticket d'or sera attribué à des joueurs de Chine à travers une compétition différente. Seuls les joueurs qui vivent en Chine pourront participer à cette compétition.

2.2. Traduction des règles

2.2.1. Le présent règlement a été traduit en plusieurs langues, de manière à être disponible pour un groupe divers de joueurs. 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.

2.3. Confidentialité

2.3.1. Tout contenu (réclamations, tickets d'assistance, discussions ou autre correspondance avec les organisateurs) est considéré comme strictement confidentiel. La publication de ces communications est interdite sans autorisation écrite des organisateurs. Avant de diffuser toute information confidentielle, le joueur devra signer un accord de confidentialité, dans lequel il acceptera les termes et autres conditions définis par l'organisateur. Dans l'éventualité où le joueur manquerait aux conditions de l'accord de confidentialité, l'organisateur pourra le sanctionner d'une amende et d'un bannissement compétitif d'un an.

2.4. Droits

2.4.1. Tous les droits de diffusion de la CRL sont la propriété de Supercell et de l'organisateur. Ceci inclut, sans s'y limiter : les vidéos en streaming, les diffusions télévisées, les streams sur SHOUTcast, les rediffusions (replays), les démos ou les bots de scores en direct.

3. Critères d'éligibilité du joueur

3.1. Âge des joueurs

3.1.1. Pour pouvoir participer au tournoi, les joueurs doivent être âgés d'au moins 16 ans au moment de la fermeture des inscriptions aux qualifications mensuelles.

3.1.1.1. Les joueurs qui vivent en Chine doivent avoir au moins 18 ans pour pouvoir participer.

3.1.2. Si un joueur n'a pas l'âge légal de consentement dans son pays de résidence, mais est âgé d'au moins 16 ans, il peut tout de même participer s'il répond à tous les autres critères d'éligibilité et si l'un de ses parents ou tuteurs légaux lit et accepte le présent règlement en son nom.

3.2. Vérification de l'éligibilité

3.2.1. Afin de participer, tous les joueurs doivent être âgés d'au moins 16 ans. Tout joueur âgé de 16 à 17 ans (16 à 18 ans en Corée du Sud, 16 à 19 ans au Japon) doit garantir dans les formulaires de vérification que son tuteur légal l'autorise à participer à l'événement.

3.2.2. Les joueurs éligibles devront remplir un formulaire une fois qualifiés pour la finale mensuelle. Afin que leur candidature soit acceptée pour la finale mensuelle, les joueurs doivent remplir toutes les sections demandées du formulaire de vérification. Le formulaire sera disponible après la fin du jour 2 des qualifications mensuelles. **Tous les joueurs doivent remplir et renvoyer le formulaire dans les 24 heures qui suivent la fin des qualifications mensuelles. Si un joueur ne remplit pas le formulaire, il ne pourra pas participer à la finale mensuelle.**

3.2.3. Pièce d'identité

3.2.3.1. Chaque joueur participant au tournoi doit fournir la preuve de son identité. Si aucune pièce d'identité n'est fournie, l'équipe peut se voir disqualifiée du tournoi. Les organisateurs se réservent le droit, s'ils le jugent nécessaire, de vérifier les informations fournies par un joueur à quelque moment que ce soit.

3.2.3.2. Pour mener à bien cette vérification, chaque joueur doit fournir une pièce d'identité comportant une photographie, afin que les organisateurs puissent vérifier son identité. La pièce d'identité doit inclure le nom complet du joueur et sa date de naissance. Les pièces d'identité acceptées incluent :

3.2.3.2.1. Toute pièce d'identité délivrée par un gouvernement

3.2.3.2.2. Toute pièce d'identité délivrée par un établissement scolaire, accompagnée d'un certificat de naissance

3.2.3.2.3. Certificat de naissance et autre forme de pièce d'identité avec une photographie

3.2.3.2.4. Passeport

3.2.4. Chaque joueur doit être seul propriétaire du compte Clash Royale qu'il utilise pour participer au tournoi. Les joueurs ne peuvent participer au tournoi qu'avec un seul compte.

3.2.4.1. Les joueurs doivent s'inscrire aux qualifications mensuelles avec le compte qui possède le plus de points au classement.

3.2.5. Les joueurs doivent résider dans un pays où Clash Royale est disponible au téléchargement dans le magasin d'applications local.

3.2.6. Supercell, les équipes en charge des opérations du tournoi et les employés des entreprises partenaires ne peuvent pas s'inscrire ou participer au tournoi.

3.3. Éligibilité du compte

3.3.1. Tout joueur se doit d'avoir un compte respectant le règlement de la CRL. Le compte Clash Royale enregistré à son nom doit également être exempt de toute violation aux conditions d'utilisation et à la politique de sécurité et d'équité du jeu. Les comptes seront vérifiés plusieurs fois au cours du tournoi, pour s'assurer qu'ils sont exempts de toute violation aux conditions d'utilisation, et ce à l'entière discrétion des administrateurs du tournoi (ci-après, « **administration** » ou « **administrateurs** »).

3.3.1.1. Toute violation aux conditions d'utilisation ou à la politique de sécurité et d'équité pourra entraîner le renoncement au ticket d'or, aux points de classement gagnés et au classement atteint dans les tournois de la communauté, ainsi qu'à tout prix remporté précédemment au cours du tournoi.

4. Déroulement du tournoi

4.1. Étapes et format

4.1.1. Le tournoi sera divisé en 5 saisons, avec un total de trois étapes par saison. Les étapes incluent la course du Hall des légendes, les qualifications mensuelles et la finale mensuelle.

4.1.2. **Course du Hall des légendes**

4.1.2.1. Classement mensuel en jeu grâce auquel les 1 000 meilleurs joueurs peuvent participer aux qualifications mensuelles.

4.1.2.2. Si plusieurs joueurs sont classés à la 1 000e place, ils seront tous invités à participer aux qualifications mensuelles.

4.1.3. **Qualifications mensuelles**

4.1.3.1. Les qualifications mensuelles sont une compétition organisée dans le portail du tournoi en jeu, dans laquelle les joueurs s'affrontent lors d'un tournoi suisse le jour 1 et lors d'un tournoi toutes rondes le jour 2.

4.1.3.2. **Jour 1 - Tournoi suisse** : système à rounds multiples dans lequel les joueurs affrontent à chaque round des joueurs avec un score similaire.

4.1.3.2.1. L'attribution des équipes du round 1 sera aléatoire. Dans les rounds qui suivent, les joueurs affrontent des joueurs avec un score similaire, dans la mesure du possible.

4.1.3.2.2. Le nombre de rounds sera ajusté en fonction du nombre final de participants, jusqu'à un maximum de 11 rounds.

4.1.3.3. **Les joueurs devront s'enregistrer pendant la période qui précède le tournoi en appuyant sur le bouton Enregistrement dans le portail du tournoi en jeu.** Les joueurs devront effectuer cette étape pour confirmer leur disponibilité avant le début de l'événement. L'enregistrement pour le tournoi débute deux heures avant l'heure de début du tournoi et prend fin 30 minutes avant l'heure de début du tournoi.

4.1.3.3.1. En cas de problème technique, le joueur doit immédiatement contacter les administrateurs sur Discord. Les joueurs qui ne se seront pas enregistrés ne seront pas placés dans le bracket.

4.1.3.3.2. Les places dans le bracket seront attribuées à la fin de la période d'enregistrement.

4.1.3.4. Les 32 meilleurs joueurs seront qualifiés pour le jour 2 de la compétition. Si plus de 32 joueurs sont qualifiés, selon les matchs remportés à l'issue du dernier round, les règles de départage sont les suivantes.

4.1.3.4.1. **Critère 1 : pourcentage ajusté de victoires des matchs de l'adversaire et pourcentage ajusté de victoires des parties du joueur** (50 % du pourcentage des victoires des matchs de l'adversaire + 50 % du pourcentage des victoires des parties du joueur).

4.1.3.4.2. **Critère 2 :** le pourcentage de victoire du joueur - Le pourcentage de victoire d'un joueur correspond à son nombre de victoires divisé par le total de parties jouées.

4.1.3.4.3. **Critère 3 :** pourcentage de la moyenne de victoires des matchs de l'adversaire face à ses adversaires (pourcentage de victoires des matchs de l'adversaire contre ses adversaires) - Le pourcentage de victoires des matchs d'un joueur représente les points accumulés par ce joueur divisé par le nombre maximum de points disponibles dans ces rounds. Si le nombre est inférieur à 33 %, alors 33 % sera utilisé. Avec un pourcentage minimum de victoires à 33 %, l'impact négatif des mauvaises performances sera réduit au moment du calcul et de la comparaison du pourcentage de victoires de l'adversaire.

4.1.3.5. **Jour 2 - Tournoi toutes rondes :** les joueurs seront placés dans 8 groupes de 4 joueurs. Chaque joueur affrontera les autres membres de son groupe deux fois. Le meilleur joueur de chaque groupe se qualifie pour la finale mensuelle.

4.1.3.6. Les groupes seront déterminés par les points de classement des joueurs. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points de classement, les résultats du jour 1, départages inclus, détermineront l'ordre des joueurs.

4.1.3.6.1. L'ordre des choix sera prédéterminé. Par exemple, le seed 1 sera dans le groupe 1, le seed 2 sera dans le groupe 2 et le seed 9 sera dans le groupe 8. Les groupes exacts sont :

Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6	Groupe 7	Groupe 8
Seed 1	Seed 2	Seed 3	Seed 4	Seed 5	Seed 6	Seed 7	Seed 8
Seed 16	Seed 15	Seed 14	Seed 13	Seed 12	Seed 11	Seed 10	Seed 9
Seed 17	Seed 18	Seed 19	Seed 20	Seed 21	Seed 22	Seed 23	Seed 24
Seed 32	Seed 31	Seed 30	Seed 29	Seed 28	Seed 27	Seed 26	Seed 25

4.1.3.7. Le placement final dans les groupes sera déterminé par l'historique des matchs. Si plusieurs joueurs sont à égalité, les règles de départage suivantes seront appliquées pour déterminer le placement final dans les groupes :

4.1.3.7.1. **Critère 1 :** historique des parties en face-à-face.

4.1.3.7.2. **Critère 2 :** pourcentage de victoires des parties du joueur au jour 2.

4.1.3.7.3. **Critère 3 :** si les critères précédents ne permettent pas de départager les joueurs : Les joueurs participent à un bracket à élimination directe qui détermine leur classement définitif.

4.1.3.7.3.1. Le placement des joueurs dans le bracket à élimination directe est déterminé par leur classement à l'issue du jour 1 dans les qualifications mensuelles en cours.

4.1.3.7.3.2. Si dans le bracket à élimination directe, le nombre de joueurs est impair, le joueur ayant obtenu le meilleur placement reçoit une exemption pour le premier round du bracket à élimination directe.

4.1.3.8. Pour participer aux qualifications mensuelles, les joueurs doivent s'inscrire via le portail du tournoi en jeu.

4.1.3.9. Tous les matchs sont disputés selon le format des duels (voir section 2.1.4). Les joueurs recevront une invitation pour participer à une partie. Une fois la partie terminée, les joueurs auront 5 minutes pour modifier leur deck et accepter l'invitation à leur deuxième partie. Ce processus sera répété jusqu'à ce que l'un des joueurs remporte 2 victoires.

4.1.3.9.1. Conformément à la règle 10.6, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser une carte identique pendant un même match, à l'exception des troupes de tour. **Avant d'accepter l'invitation, vérifiez bien d'avoir choisi le bon deck.**

4.1.3.10. **Les joueurs devront s'enregistrer au match au début de chaque round en appuyant sur le bouton Enregistrement dans le portail du tournoi en jeu.** L'enregistrement au match est ouvert 5 minutes avant le début de chaque round. Si le joueur ne s'enregistre pas à temps, une défaite sera comptabilisée.

4.1.3.10.1. Si un joueur ne s'enregistre pas à temps deux fois de suite, il est éliminé des qualifications mensuelles.

4.1.3.10.2. En cas de problème technique, le joueur doit immédiatement contacter les administrateurs sur Discord. Au début de chaque round, les administrateurs annonceront l'heure limite pour signaler un problème avec un match. Les joueurs devront signaler le problème aux administrateurs avant l'heure limite annoncée, ou l'issue du match devra être considérée comme finale.

4.1.4. Finale mensuelle

4.1.4.1. Les huit (8) meilleurs joueurs des qualifications mensuelles prennent part à un tournoi à double élimination sur un (1) jour. À l'issue de ce tournoi, le champion de la finale mensuelle est désigné.

4.1.4.2. Pour pouvoir participer à la finale mensuelle, les joueurs doivent avoir rempli le formulaire d'éligibilité dans les 24 heures qui suivent la fin des qualifications mensuelles.

4.1.4.3. Le seeding de la finale mensuelle sera déterminé par les points de classement des joueurs. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points de classement, les résultats du jour 1, départages inclus, détermineront l'ordre des joueurs.

4.1.4.4. Tous les matchs auront lieu dans le portail du tournoi.

4.1.4.5. Caméra pour la diffusion

4.1.4.5.1. Les joueurs doivent impérativement utiliser une caméra et du matériel leur permettant de diffuser une vidéo en direct pendant la finale mensuelle.

4.1.4.5.2. Les joueurs sont responsables d'acquérir leur propre caméra.

4.1.4.5.3. Les joueurs sont responsables du bon fonctionnement de leur caméra. Les administrateurs aideront les joueurs à mettre en place leur webcam lors d'une répétition technique qui précédera la diffusion de la finale mensuelle.

4.1.4.5.4. Les joueurs qui ne seront pas en mesure d'utiliser une webcam pendant la finale mensuelle pourront être pénalisés d'une réduction de leurs gains. Les infractions répétées entraînent des pénalités croissantes pouvant aller jusqu'à l'interdiction de participation aux futures compétitions de Clash Royale.

4.1.4.5.5. Ces images seront incrustées lors de la diffusion de la finale mensuelle. En partageant les images vidéo pendant la diffusion, les joueurs acceptent d'être enregistrés.

4.1.4.6. Tous les matchs sont disputés selon le format des duels (voir section 2.1.4). Les joueurs recevront une invitation pour participer à une partie. Une fois la partie terminée, les joueurs auront 2 minutes pour modifier leur deck et accepter l'invitation à leur deuxième partie. Ce processus sera répété jusqu'à ce que l'un des joueurs remporte 2 victoires.

4.1.4.6.1. Conformément à la règle 10.6, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser une carte identique pendant un même match. **Avant d'accepter l'invitation, vérifiez bien d'avoir choisi le bon deck.**

4.1.4.7. Les joueurs sont priés d'entrer en contact avec un administrateur du tournoi sur Discord 1 heure avant le premier match de la finale mensuelle.

4.1.4.8. Avant de commencer leur match, les joueurs doivent attendre de recevoir les instructions de la part des administrateurs.

4.1.4.9. Si un joueur doit jouer plusieurs matchs diffusés à la suite, il disposera de cinq (5) minutes pour modifier ses decks et finir de se préparer. Si un joueur a terminé de se préparer avant la fin des cinq (5) minutes, il peut en informer les administrateurs du tournoi pour que le match suivant commence.

4.1.5. Finale du mondial

4.1.5.1. La finale du mondial réunit 8 joueurs : les cinq (5) joueurs issus des finales mensuelles, le meilleur joueur au classement de la CRL qui n'a pas encore remporté de ticket d'or, le meilleur joueur au classement des tournois de la communauté et un (1) joueur qualifié issu de la région Chine.

4.1.5.2. Les joueurs qualifiés s'affronteront dans un bracket à élimination double sur trois (3) jours à huit (8) joueurs.

4.1.5.3. La répartition des joueurs dans le bracket de la finale du mondial sera déterminée de la manière suivante.

Seed	Compétition
1	Ticket d'or de la finale mensuelle d'avril
2	Ticket d'or de la finale mensuelle de mai
3	Ticket d'or de la finale mensuelle de juin
4	Ticket d'or de la finale mensuelle de juillet
5	Ticket d'or de la finale mensuelle d'août
6	Ticket d'or du classement Clash Royale
7	Ticket d'or du classement de la communauté

8	Ticket d'or des qualifications régionales de Chine

4.1.5.4. Tous les matchs seront joués en combat amical, en dehors du portail du tournoi. Les joueurs doivent rejoindre le clan de la finale du mondial dans Clash Royale.

4.1.5.5. Déroulement des matchs :

4.1.5.5.1. Tous les matchs seront disputés selon le système de duels. Les joueurs pourront choisir leurs decks au début de chaque partie au cours d'un match. Entre chaque partie, les joueurs disposeront de deux minutes pour préparer leur deck suivant (voir section 10.6).

4.1.5.5.2. Un administrateur informera chaque joueur de ses matchs à venir. Avant de commencer leur match, les joueurs doivent attendre de recevoir les instructions de la part des administrateurs.

4.1.5.5.3. Tout joueur participant au bracket inférieur de la finale, à la grande finale et aux matchs additionnels, dispose de sept minutes minimum entre chaque match pour se préparer à affronter son prochain adversaire.

4.1.5.6. Une fois le match terminé, un administrateur vérifiera et soumettra les scores.

4.2. Partie remise en jeu

4.2.1. L'organisateur peut décider, à son entière discrétion, de remettre une partie en jeu. Les procédures de remise en jeu seront décidées par l'organisateur et communiquées au joueur avant d'être exécutées.

4.3. Désistement du tournoi

4.3.1. Les joueurs peuvent se retirer de la compétition à tout moment, en informant l'organisateur.

4.3.2. Les joueurs qui ne se présentent pas pour leur match peuvent se voir sanctionnés par une défaite.

4.3.3. Les joueurs qui ne s'enregistreront pas ou ne se présenteront pas pour leurs matchs lors de plusieurs rounds seront éliminés du tournoi.

4.4. Mises à jour du jeu et ajouts

4.4.1. Le nouveau contenu ajouté dans Clash Royale pourra être retiré de la compétition au cas par cas, à la seule discrétion des administrateurs. Si un nouveau contenu ajouté dans Clash Royale est retiré, les administrateurs l'annonceront sur Discord avant le début de la compétition.

4.5. Résultats des matchs

4.5.1. Les joueurs ne sont pas responsables de l'envoi du score des matchs. Les scores sont automatiquement enregistrés dès qu'un match prend fin.

4.5.2. Problème de recherche d'adversaire

4.5.2.1. Si le match d'un joueur ne se lance pas via le système automatique de recherche d'adversaire, le joueur doit immédiatement contacter un administrateur sur Discord.

4.5.3. Appels

4.5.3.1. Un joueur peut faire appel du résultat d'un match en contactant un administrateur sur Discord. Le joueur est tenu de donner une raison et des preuves suffisantes pour appuyer son appel.

4.5.3.2. Les joueurs peuvent soulever tout désaccord et/ou demande d'assistance pour l'administration via Discord, avant la fin du round en cours.

4.5.3.2.1. Les administrateurs informent sur Discord les joueurs participant à un round donné de l'heure limite.

4.5.3.3. Pendant les qualifications mensuelles, les résultats du match d'un round sont **définitifs** dès que la compétition progresse au round suivant.

4.5.4. Sanctions de matchs

4.5.4.1. Retarder le début d'un match

4.5.4.1.1. Les joueurs ont cinq (5) minutes pour terminer l'enregistrement au match. Une fois que les deux joueurs sont enregistrés, ils disposent de 5 minutes supplémentaires pour accepter l'invitation au combat. Si un joueur n'est pas enregistré ou n'a pas accepté le match dans les délais, une défaite est comptabilisée.

4.5.4.1.2. Si un joueur refuse l'invitation au combat deux fois pendant le match, une défaite est comptabilisée.

4.5.4.2. Contenu restreint

4.5.4.2.1. Si un joueur utilise du contenu restreint (comme une carte restreinte), comme annoncé par les administrateurs, lors des qualifications mensuelles ou des finales mensuelles, une défaite est comptabilisée.

4.5.4.2.2. Si les deux joueurs utilisent du contenu restreint, les résultats du match sont maintenus.

4.5.4.3. Matériel

4.5.4.3.1. Les joueurs ne sont pas autorisés à participer aux qualifications mensuelles, aux finales mensuelles ou à la finale du mondial en utilisant la version PC de Clash Royale. Ils doivent utiliser un appareil mobile.

4.6. Problèmes techniques

4.6.1. Chaque joueur est responsable de sa propre connexion Internet, de son matériel, du logiciel qu'il utilise et de tout autre élément nécessaire à sa participation au tournoi.

4.7. Déconnexion

4.7.1. Les joueurs sont responsables de leur propre connexion Internet. En cas de déconnexion, les joueurs ne bénéficieront pas d'un nouvel essai, à moins que le problème ne soit survenu à cause d'une panne générale du jeu.

4.8. Streaming et visionnage

4.8.1. Lors des qualifications mensuelles, les joueurs peuvent diffuser leurs matchs de leur propre perspective. Les joueurs qui décident de diffuser le font à leur propre risque.

4.8.2. Pendant les finales mensuelles, la diffusion en direct d'un match du tournoi est strictement interdite. Les seules diffusions de gameplay autorisées sont les diffusions sur la chaîne e-sport officielle de Supercell et ses partenaires officiels.

4.9. Tickets d'or

4.9.1. Les joueurs qui ont déjà remporté un ticket d'or en gagnant une finale mensuelle peuvent toujours participer aux saisons de la CRL suivantes.

4.9.2. Si un joueur remporte une deuxième finale mensuelle, c'est le meilleur joueur au classement suivant, qui n'a pas encore remporté de ticket d'or; qui reçoit le ticket d'or du mois en cours.

4.9.3. Les joueurs qui ont remporté un ticket d'or en remportant une finale mensuelle ne peuvent pas remporter un ticket d'or grâce aux points de la CRL ou au classement des événements de la communauté.

4.9.4. Si un joueur termine à la première place du classement de la CRL et du classement des événements de la communauté, le joueur en question recevra le ticket d'or du classement de la CRL, et le joueur arrivé second au classement des événements de la communauté, et qui n'a pas encore reçu de ticket d'or, recevra le ticket d'or correspondant.

4.10. Classement de la CRL

4.10.1. Qualifications mensuelles

4.10.1.1. Les joueurs prenant part aux qualifications mensuelles gagnent 5 points à chaque match remporté.

Points par victoire	Suisse (jour 1)	Toutes rondes double (jour 2)
1 victoire = 5 points	1 à 11 victoires = 5 à 55 points	1 à 6 victoires = 5 à 30 points

4.10.2. Finale mensuelle

4.10.2.1. Les joueurs de la finale mensuelle gagnent des points selon leur classement.

Classement final	Points
1re place	100

2e place	80
3e place	65
4e place	50
5e et 6e places	40
7e et 8e places	30

4.10.3. **Égalité au classement**

4.10.3.1. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs dans le classement de la compétition à la fin de la saison 5, les critères suivants permettront de les départager pour déterminer le classement final.

4.10.3.1.1. **1er critère :** nombre total de victoires en finale mensuelle.

4.10.3.1.2. **Critère 2 :** nombre total de points de classement en finale mensuelle.

4.10.3.1.3. **Critère 3 :** classement moyen pour l'intégralité des saisons de la course du Hall des légendes.

4.10.3.1.3.1. Si un joueur ne figure pas au top 10 000 du Hall des légendes, le classement de ce joueur sera égal à celui de la 10 000e place.

4.11. Classement de la communauté

4.11.1. Les joueurs pourront participer à des tournois de la communauté sponsorisés, dans lesquels ils peuvent récupérer des points de classement.

4.11.2. Le joueur arrivé en première position au classement de la communauté, qui ne possède pas encore de ticket d'or à l'issue du dernier tournoi de la communauté, recevra un ticket d'or.

4.11.3. Les joueurs gagnent des points selon leur classement final lors de chaque tournoi de la communauté.

Classement final	Points
1re place	100
2e place	80
3e place	65
4e place	50
5e et 6e places	40

7e et 8e places	30
De la 9e à la 12e place	20
De la 13e à la 16e place	10

4.12. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs au le classement de la communauté à l'issue du dernier tournoi, les critères suivants permettront de les départager pour déterminer le classement final.

4.12.1. **Critère 1 :** nombre total de victoires lors des tournois de la communauté.

4.12.2. **Critère 2 :** joueur avec le plus de points de la CRL.

4.12.3. **Critère 3 :** classement moyen pour l'intégralité des saisons de la course du Hall des légendes.

5. Programme du tournoi

L'organisateur se réserve le droit d'amender, d'abréger ou de modifier, de toute autre manière que ce soit, le programme inclus dans ce règlement, et ce, sans avertissement préalable.

Notez que toutes les heures suivantes sont exprimées en temps universel coordonné (UTC). En fonction du fuseau horaire d'un joueur, les événements peuvent se dérouler à une date différente de celle indiquée pour les heures de début en UTC.

5.1. Course du Hall des légendes

La course du Hall des légendes commence et se termine à 10 h (heure française), ou 8 h (UTC).

Saison	Début	Fin
Saison 1	4 mars	1er avril
Saison 2	1er avril	6 mai
Saison 3	6 mai	3 juin
Saison 4	3 juin	1er juillet
Saison 5	1er juillet	5 août

5.2. Qualifications mensuelles

L'inscription sera ouverte une fois la course du Hall des légendes terminée. Les joueurs qualifiés peuvent s'inscrire pendant la période d'inscription précédant l'événement.

Dates des qualifications mensuelles	
Saison 1	6 et 7 avril
Saison 2	11 et 12 mai
Saison 3	8 et 9 juin
Saison 4	6 et 7 juillet
Saison 5	10 et 11 août

Horaires des qualifications mensuelles	
Début des inscriptions	Au moins 72 heures avant le début du tournoi
Début de l'enregistrement au tournoi	Jour 1 - 11:30 UTC
Fin des inscriptions et de l'enregistrement	Jour 1 - 13:30 UTC
Début du round 1, jours 1 et 2	14:00 UTC

5.3. Finale mensuelle

Événement	Dates et heures (UTC)
Saison 1	13 avril à 14:00 (ITC)
Saison 2	18 mai à 14:00 (UTC)
Saison 3	15 juin à 14:00 (UTC)
Saison 4	13 juillet à 14:00 (UTC)
Saison 5	17 août à 14:00 (UTC)

6. Prix

6.1. Finales mensuelles

Classement	Prix
1re	17 000 $
2e	11 000 $
3e	8 000 $
4e	5 000 $
5e-6e	3 000 $
7e-8e	1 500 $

6.2. Finale du mondial

Classement	Prix
1re	200 000 $
2e	100 000 $
3e	75 000 $
4e	45 000 $
5e-6e	25 000 $
7e-8e	15 000 $

6.3. Cagnotte

6.3.1. Si un joueur remporte un prix, il est contacté afin de lancer la procédure de paiement. Chaque joueur doit envoyer ses informations de paiement dans les 7 jours suivant la fin de la compétition.

6.3.2. En cas d'informations de paiement incomplètes ou erronées, le paiement du prix est susceptible d'être retardé jusqu'à réception des informations corrigées.

6.3.3. 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.

6.3.4. Les joueurs disposent, à partir du moment où ils deviennent éligibles, de soixante jours pour récupérer leur gain. Les joueurs qui ne récupèrent pas leur gain à temps pourront être sujets au renoncement dudit gain.

6.3.5. Tout joueur résidant dans un pays faisant l'objet de sanctions par les États-Unis d'Amérique ou l'Union européenne, interdisant ainsi les transactions financières ou les paiements vers ledit pays, n'est pas autorisé à récupérer les prix de récompense.

6.3.6. Tous les prix indiqués sont en dollars (USD) et peuvent être sujets à des taux de change.

6.3.7. Éligibilité aux prix

Tout joueur résidant dans un pays faisant l'objet de sanctions par les États-Unis d'Amérique ou l'Union européenne, interdisant ainsi les transactions financières ou les paiements vers ledit pays, n'est pas autorisé à récupérer les prix de récompense.

7. Communication

7.1. Plateforme de communication

7.1.1. Discord est la principale plateforme permettant de contacter les administrateurs du tournoi pour obtenir des réponses immédiates à toute question ou tout problème urgent relatifs au tournoi.

7.1.2. Le serveur Discord du tournoi est destiné uniquement aux participants inscrits et éligibles. Les joueurs doivent rejoindre le serveur Discord du tournoi au moment de l'inscription.

7.1.3. **Assistance**

7.1.3.1. Les administrateurs seront disponibles pour répondre à toute question concernant les règles, l'emploi du temps et les conflits.

7.1.3.2. Helper.gg

7.1.3.2.1. Helper.gg est un bot permettant aux joueurs de créer des tickets et d'obtenir une aide personnalisée d'un administrateur.

7.1.3.2.2. Vous pouvez créer un ticket depuis le salon #support.

7.1.3.2.3. Helper.gg a un système de traduction intégré. L'assistance se fait en anglais par défaut. Pour recevoir de l'aide dans la langue de son choix grâce à Helper.gg, un joueur doit spécifier quelle langue il parle pour que l'administrateur puisse configurer l'outil de traduction.

7.1.3.3. En cas de problèmes ou de questions qui n'ont pas besoin d'une assistance directe, les joueurs peuvent envoyer un e-mail à : clashroyale_admin@ee.gg.

8. Sponsors, vêtements et marques

Les administrateurs 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. Restrictions concernant les sponsors

Les joueurs 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. Ces catégories incluent, sans s'y limiter :

8.1.1. Alcool
8.1.2. Substances illicites
8.1.3. Sites de paris en ligne
8.1.4. Cryptomonnaies, cryptomarchés ou tout autre produit ou service liés aux cryptomonnaies
8.1.5. Tabac
8.1.6. Armes à feu
8.1.7. Pornographie
8.1.8. Produits de compétiteurs directs
8.1.9. Autres entreprises, éditeurs et/ou plateformes de jeux
8.1.10. Sites ou autres produits liés aux cryptomonnaies

9. Code de conduite

Tous les participants s'engagent à respecter la politique de sécurité et d'équité du jeu définie par Supercell, en tant que propriétaire du tournoi, disponible **ici**.

9.1. Intégrité de la compétition

Les joueurs 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 de fair-play.

9.2. Enquête sur le comportement des joueurs

Les joueurs ne sont pas autorisés à communiquer de messages politiques. Tout joueur communicant un message à caractère politique pourra être disqualifié et devra renoncer à son prix. Si un joueur a un doute sur le message qu'il souhaite communiquer, il peut contacter les administrateurs pour obtenir une autorisation. Les messages politiques incluent, sans s'y limiter :

9.2.1. Communication verbale ou écrite
9.2.2. Avoir avec soi ou porter des objets politiques

9.3. Enquête sur le comportement des joueurs

Si l'organisateur détermine qu'un joueur a enfreint les conditions d'utilisation de Clash Royale, les règles de Clash Royale ou les règles de Supercell, ou a fait preuve d'un comportement inacceptable, à l'appréciation des administrateurs, il peut imposer des sanctions à sa seule discrétion. Si les administrateurs 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 en erreur, avec pour conséquence l'obstruction d'une enquête, le joueur est alors passible 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 de l'organisateur.

9.4.1. Collusion

Par collusion s'entend toute entente entre des joueurs visant à modifier intentionnellement les résultats d'un match. Tout joueur prenant part à ce genre de discussions sera sujet à une évaluation. Tout joueur enfreignant cette règle pourra être sanctionné d'une disqualification du tournoi et devra renoncer à tout prix remporté. La collusion inclut, sans s'y limiter, les exemples suivants :

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 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 et 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 Clash Royale par un joueur ou une personne agissant pour le compte d'un joueur.

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 autorisation explicite donnant un avantage.

9.4.6. Usurpation de compte

Est strictement interdite toute tentative de jouer avec le compte d'un autre joueur. Est également interdite toute tentative d'inciter, de demander, d'encourager ou d'ordonner à un joueur d'utiliser le compte d'un autre joueur.

9.4.7. Comportement non professionnel

9.4.7.1. Harcèlement

S'entend par harcèlement, tout acte systématique, hostile et/ou répété. **S'il est avéré qu'un participant harcèle un autre participant ou un organisateur du tournoi, il recevra un avertissement et devra cesser ses agissements immédiatement. Si plusieurs infractions sont constatées, le participant sera pénalisé.**

9.4.7.2. Harcèlement sexuel

Le harcèlement sexuel inclut, sans s'y limiter : sollicitations sexuelles indésirées, demandes de faveurs sexuelles et toutes autres formes de harcèlement physique ou verbal à caractère sexuel. Les comportements seront jugés selon le principe qu'un individu raisonnable pourrait considérer le comportement comme étant indésirable ou offensant. Les menaces à caractère sexuel et le harcèlement sur fond de quiproquo sont strictement interdits.

9.4.7.3. 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.

9.4.7.4. Aucun joueur ne peut représenter ou se déclarer, explicitement ou implicitement, représentant public de Supercell ou de ses jeux.

9.4.8. Déclarations concernant la Clash Royale League, Supercell et Clash Royale : les joueurs 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 Clash Royale, conformément à ce qui a été déterminé à la seule et absolue discrétion des administrateurs.

9.4.9. **Activité criminelle**

Il est interdit à tout joueur 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 joueur 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 joueur de divulguer des informations confidentielles fournies par l'administration du tournoi 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 joueur 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 un autre joueur pour des services promis, rendus ou à rendre pour influencer l'issue d'un match.

9.4.13. **Cadeaux**

Il est interdit à tout joueur 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 un joueur 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 joueur par un sponsor officiel ou le propriétaire d'une organisation.

9.4.14. **Non-conformité**

Il est interdit à tout joueur de refuser ou de ne pas appliquer les instructions ou décisions justifiées l'administration du tournoi.

9.4.15. **Trucage de matchs**

Aucun joueur 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.

9.4.16. **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, le joueur peut faire l'objet de sanctions. Des sanctions peuvent être infligées si les éléments demandés ne sont pas complétés et renvoyés dans les délais requis.

9.4.17. **Association avec les jeux d'argent**

Il est interdit à tout joueur 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, fera l'objet d'une sanction. Lorsqu'un joueur est reconnu coupable d'avoir enfreint le règlement, les administrateurs du tournoi pourront, en toute autorité, infliger les sanctions suivantes :

10.1. Avertissement

10.2. Abandon d'un match

10.3. Renonciation au prix

10.4. Disqualification

10.5. Suspension ou bannissement de la compétition

10.6. Sanctions des duels

10.6.1. Chaque joueur est tenu de s'assurer que tous les decks qu'il utilise respectent les conditions définies pour les duels (voir la section 2.1.4).

10.6.2. Sélection de deck incorrecte

10.6.2.1. Si un joueur commence une partie avec un deck contenant une carte déjà utilisée, il se voit infliger une **défaite**.

10.6.2.1.1. Une carte classique et son évolution sont considérées comme une seule et même carte et ne peuvent pas être utilisées dans plus d'un deck par match.

10.6.2.1.2. La même troupe de tour peut être utilisée dans plusieurs decks, et n'est pas considérée comme un doublon.

10.6.2.2. Si les deux joueurs ont un doublon dans leur deck, les résultats du matchs seront conservés. Des infractions répétées peuvent entraîner une défaite automatique.

10.6.3. Les cartes du deck sont considérées comme en jeu et ne peuvent pas être utilisées pour un deck utilisé lors d'une autre manche du même match. Le vainqueur ne pourra pas réutiliser ce deck lors des manches suivantes du même match.

10.6.4. Les infractions répétées entraînent des pénalités croissantes pouvant aller jusqu'à l'interdiction de participation aux futures compétitions Clash Royale. 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. Termes et conditions

Tous les participants s'engagent à respecter les conditions d'utilisation définies par Supercell, en tant que propriétaire du tournoi, disponibles ici.

12. Décisions irrévocables

Toutes les décisions prises concernant les règles, l'éligibilité des joueurs, 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 l'organisateur. Aucune décision prise par Supercell et l'organisateur 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 l'organisateur, si nécessaire, afin notamment d'assurer l'équité du jeu et de préserver l'intégrité du tournoi.