
RÈGLEMENT OFFICIEL

QUANTUM CHAMPIONSHIPS CUP

Édition 1 — Rocket League 3v3

ORGANISATEUR	Quantum Legion
JEU	Rocket League – 3v3
DATES	vendredi 11, samedi 12 et dimanche 13 septembre 2026 – 18h00 (heure de Paris)
INSCRIPTIONS	du samedi 22 août 18h00 au lundi 7 septembre 2026 23h59
VERSION	1.1 – 18 août 2026
CONTACT	contact.support@quantum-legion.fr

Sommaire

RÈGLEMENT OFFICIEL – VERSION 1.1 – 18 AOÛT 2026

TITRE I – DISPOSITIONS GÉNÉRALES	4
Article 1 – Objet	4
Article 2 – Organisateur	4
Article 3 – Acceptation du règlement	4
Article 4 – Modification du règlement	4
TITRE II – CONDITIONS DE PARTICIPATION	4
Article 5 – Éligibilité	4
Article 5 bis – Limite de niveau	5
Article 6 – Composition des équipes	5
Article 7 – Inscription, validation et liste d'attente	6
Article 8 – Comptes de jeu	6
TITRE III – DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION	6
Article 9 – Format de la compétition	6
Article 10 – Calendrier, check-in et présence	8
Article 11 – Paramètres de partie	9
Article 12 – Déroulement des matchs	9
Article 13 – Déconnexions, pauses et incidents techniques	9
Article 14 – Résultats et preuves	9
TITRE IV – CONDUITE ET INTÉGRITÉ	10
Article 15 – Fair-play et comportement	10
Article 16 – Interdictions	10
Article 17 – Sanctions	10
TITRE V – ARBITRAGE ET LITIGES	11
Article 18 – Réclamations	11
Article 19 – Arbitrage	12
Article 20 – Autorité de l'Organisation	12
TITRE VI – DOTATIONS	12
Article 21 – Cash prize	12

Article 22 – Lots et cartes cadeaux	12
Article 23 – Attribution des dotations	13
Article 24 – Fiscalité et responsabilité	13
TITRE VII – TIRAGES AU SORT	14
Article 25 – Principe général	14
Article 26 – Tirage réservé aux participants	14
Article 27 – Tirage réservé aux viewers	14
Article 28 – Lot final et remise des lots	15
TITRE VIII – DIFFUSION, IMAGE ET DONNÉES	16
Article 29 – Diffusion et droit à l'image	16
Article 30 – Données personnelles	16
Article 31 – Communication officielle	17
TITRE IX – DISPOSITIONS FINALES	17
Article 32 – Annulation, report, modification	17
Article 33 – Cas non prévus	17
Article 34 – Droit applicable	17
Article 35 – Entrée en vigueur	17

TITRE I — DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Article 1 — Objet

Le présent règlement définit les conditions de participation, le déroulement, les obligations des participants et les modalités d'attribution des dotations de la **Quantum Championships Cup — Édition 1**, ci-après « le Tournoi ».

Article 2 — Organisateur

Le Tournoi est organisé par **Quantum Legion**, organisation e-sport française dédiée à Rocket League, ci-après « l'Organisation ».

Contact officiel : contact.support@quantum-legion.fr

Serveur Discord officiel : <https://discord.gg/uSUK7CfPwG>

Le Tournoi n'est ni organisé, ni parrainé, ni approuvé par Psyonix, Epic Games ou toute autre entité tierce.

Article 3 — Acceptation du règlement

L'inscription au Tournoi vaut acceptation pleine, entière et sans réserve du présent règlement par chaque joueur inscrit ainsi que, pour les mineurs, par son représentant légal.

Tout joueur qui dispute un match est réputé avoir pris connaissance de l'intégralité du règlement.

Article 4 — Modification du règlement

L'Organisation peut modifier le présent règlement à tout moment pour des raisons techniques, d'équité sportive ou de force majeure.

Toute modification est publiée sur la page officielle du Tournoi et annoncée sur le Discord officiel. Le numéro de version et la date de mise à jour sont systématiquement actualisés.

Aucune modification n'a d'effet rétroactif sur un match déjà joué. Toute modification substantielle intervenant après l'ouverture des inscriptions ouvre aux équipes déjà inscrites un droit de retrait sans conséquence, sur simple demande adressée à l'Organisation avant le début du Tournoi.

TITRE II — CONDITIONS DE PARTICIPATION

Article 5 — Éligibilité

La participation est ouverte à toute personne remplissant l'ensemble des conditions suivantes :

- être âgé de **14 ans révolus** au jour du Tournoi ;
- pour les mineurs : disposer d'une **autorisation écrite du représentant légal**, transmise à l'Organisation avant la validation de l'inscription, au moyen du formulaire fourni par l'Organisation ;
- disposer d'un compte Rocket League valide et en règle avec les conditions d'utilisation de l'éditeur ;
- disposer d'un compte Discord et être présent sur le serveur officiel pendant toute la durée du Tournoi ;
- résider en **Europe** ;
- respecter la **limite de niveau** définie à l'article 5 bis.

Les membres de l'Organisation intervenant dans l'arbitrage, la production, la diffusion ou l'attribution des dotations ne peuvent pas concourir.

L'Organisation peut demander à tout moment un justificatif d'âge ou de résidence. Le refus de fournir ce justificatif entraîne l'annulation de l'inscription ou la disqualification.

Article 5 bis — Limite de niveau

La première édition de la Quantum Championships Cup est un tournoi à **niveau encadré**. Il vise un segment de joueurs compétitifs intermédiaires à avancés, afin de garantir des rencontres équilibrées et d'éviter qu'une équipe surclassée ne déséquilibre la compétition.

Critère d'éligibilité. Chaque joueur inscrit — titulaire comme remplaçant — doit présenter un **pic de MMR en 2v2 compétitif compris entre 1450 et 1800 inclus**, mesuré sur les **deux dernières saisons** de Rocket League.

Le « pic » désigne la valeur de MMR la plus élevée atteinte par le joueur sur la période considérée, indépendamment de son MMR au moment de l'inscription.

En conséquence :

- un joueur n'ayant jamais atteint 1450 de MMR en 2v2 sur la période **n'est pas éligible** ;
- un joueur ayant dépassé 1800 de MMR en 2v2 sur la période **n'est pas éligible**, même si son MMR actuel est redescendu sous ce seuil.

Cette lecture au pic est volontaire : elle empêche toute manœuvre consistant à faire chuter artificiellement son MMR pour intégrer la fourchette.

Date de référence. L'éligibilité est appréciée au **lundi 7 septembre 2026 à 23h59**, date de clôture des inscriptions. Une progression de MMR intervenant après cette date n'entraîne pas l'exclusion du joueur : les participants ne sont pas tenus de cesser de jouer d'ici au Tournoi.

Vérification. Le contrôle est effectué par l'Organisation à partir du lien de profil de suivi de statistiques public fourni par chaque joueur lors de l'inscription (article 8). Un profil privé, incomplet ou inexploitable entraîne le rejet de l'inscription. Un joueur ne disposant pas d'un historique 2v2 suffisant sur la période n'est pas éligible.

Fausse déclaration. Toute déclaration inexacte relative au MMR, ainsi que tout recours à un compte destiné à contourner la présente limite, est assimilé à un smurf au sens de l'article 8 et entraîne la disqualification de l'équipe, y compris rétroactivement.

À titre purement indicatif, cette fourchette correspond globalement au palier Champion. Les seuils de rang variant d'une saison à l'autre, seule la valeur de MMR fait foi.

Article 6 — Composition des équipes

- **Format** : 3v3
- **Joueurs titulaires par équipe** : 3
- **Remplaçant autorisé** : 1 (facultatif)
- **Nombre maximum d'équipes inscrites** : 16

Le remplaçant doit être déclaré lors de l'inscription. **Aucun ajout de joueur n'est possible après la clôture des inscriptions.** Le remplaçant peut entrer en jeu entre deux manches ou entre deux matchs, sur information préalable de l'arbitre. Il ne peut pas entrer en cours de manche.

Un joueur ne peut appartenir qu'à **une seule équipe** pour toute la durée du Tournoi. Toute participation sous plusieurs équipes entraîne la disqualification immédiate de l'ensemble des équipes concernées.

Une équipe doit disposer de ses **3 titulaires** pour disputer un match. Une équipe réduite à 2 joueurs peut jouer en infériorité si elle le souhaite, mais ne peut exiger ni report ni rejou.

Le nom et le tag d'équipe doivent respecter l'article 15. L'Organisation peut en exiger la modification.

Article 7 — Inscription, validation et liste d'attente

L'inscription s'effectue exclusivement via le formulaire officiel disponible sur la page du Tournoi.

Une inscription n'est **définitive qu'après validation** par l'Organisation, notifiée au capitaine sur Discord. L'Organisation peut refuser ou annuler toute inscription incomplète, frauduleuse ou non conforme.

Validation au fil de l'eau. Les inscriptions sont instruites **au fur et à mesure de leur réception**, et non à la clôture. Chaque équipe est informée de sa validation, ou des éléments manquants, dans les meilleurs délais après sa soumission. Les équipes sont donc invitées à s'inscrire au plus tôt : une inscription déposée dans les dernières heures ne bénéficie d'aucune garantie de traitement avant le début du Tournoi.

Ouverture des inscriptions : samedi 22 août 2026 à 18h00.

Clôture des inscriptions : lundi 7 septembre 2026 à 23h59.

Heures données en heure de Paris. Aucune inscription reçue avant l'ouverture ou après la clôture n'est prise en compte.

Liste d'attente. Au-delà de 16 équipes validées, les inscriptions suivantes sont placées en liste d'attente dans leur ordre d'arrivée. En cas de désistement, de refus de validation ou de défaut de check-in au Jour 1, la première équipe de la liste est intégrée au bracket.

Le capitaine est l'unique interlocuteur de l'Organisation et engage son équipe.

Article 8 — Comptes de jeu

- Chaque joueur participe avec le compte déclaré lors de l'inscription. Tout changement doit être signalé et validé avant le début du Tournoi.
- Le pseudo en jeu doit correspondre au pseudo déclaré ou permettre une identification sans ambiguïté.
- Le recours à un compte secondaire destiné à masquer le niveau réel d'un joueur (**smurf**) est strictement interdit.
- Le partage de compte et la participation d'un joueur non inscrit (**ringer**) entraînent la disqualification.
- Chaque joueur doit fournir, lors de l'inscription, le lien vers son profil de suivi de statistiques public. L'Organisation l'utilise pour le seeding (article 9) et pour les vérifications d'intégrité.

TITRE III — DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Article 9 — Format de la compétition

Structure. Le Tournoi oppose **16 équipes** en **double élimination**. Il se compose d'un **bracket supérieur** (Upper Bracket), d'un **bracket de repêchage** (Lower Bracket) et d'une **grande finale**.

Toute équipe qui perd un match du bracket supérieur est reversée dans le bracket de repêchage. **Une seconde défaite entraîne l'élimination définitive.**

Format des rencontres.

PHASE	TOUR	MATCHS	FORMAT
Upper Bracket	Tour 1 — Huitièmes	8	BO5
	Tour 2 — Quarts	4	BO7
	Tour 3 — Demi-finales	2	BO7
	Finale Upper	1	BO7
Lower Bracket	Tours 1 à 5	13	BO5
	Finale Lower	1	BO7
Grande finale	Match 1	1	BO7
	Match 2 (si nécessaire)	1	BO7

Soit **30 à 31 rencontres** au total.

Grande finale et avantage du bracket supérieur. La grande finale oppose le vainqueur du bracket supérieur, qui n'a subi aucune défaite, au vainqueur du bracket de repêchage, qui en a subi une.

Pour respecter le principe de la double élimination, l'avantage acquis par le vainqueur du bracket supérieur est matérialisé ainsi :

- **Match 1 (BO7).** Si le vainqueur du bracket supérieur l'emporte, il remporte le Tournoi et la compétition s'achève immédiatement.
- **Réinitialisation du bracket.** Si le vainqueur du bracket de repêchage l'emporte, les deux équipes comptent alors une défaite chacune. Un **Match 2 en BO7** est immédiatement disputé et désigne le vainqueur du Tournoi.

En conséquence, l'équipe issue du bracket de repêchage doit remporter deux BO7 consécutifs pour remporter le Tournoi, tandis que l'équipe issue du bracket supérieur n'a besoin d'en remporter qu'un seul. Cette asymétrie est volontaire et constitutive du format.

Le Match 2 est disputé sans interruption prolongée. Chaque équipe conserve le bénéfice d'une interruption technique au sens de l'article 13, distincte de celle du Match 1.

Seeding. Les équipes sont classées selon la **moyenne du MMR en 2v2 compétitif de leurs 3 titulaires**, sur la même base que celle retenue à l'article 5 bis et vérifiée par l'Organisation via les profils de suivi de statistiques. L'équipe de moyenne la plus élevée obtient le seed 1. En cas d'égalité, le départage s'effectue par l'ordre chronologique de validation de l'inscription.

Le MMR du remplaçant n'entre pas dans le calcul du seeding, mais il reste soumis à la limite de l'article 5 bis.

Toute déclaration inexacte est traitée conformément à l'article 5 bis.

Le bracket complet et le seeding définitif sont publiés sur la page officielle du Tournoi et sur le Discord officiel au plus tard le **jeudi 10 septembre 2026 à 20h00**, soit la veille du premier jour de compétition.

Adaptation du format en cours d'événement. Le Tournoi comporte une trentaine de rencontres. En cas de retard significatif sur le calendrier prévisionnel, d'incident technique majeur ou de toute circonstance compromettant l'achèvement de la compétition dans des conditions acceptables, l'Organisation peut **réduire le format des rencontres restantes** (BO5 ramené à BO3, BO7 ramené à BO5).

Cette décision est annoncée sur le Discord officiel et notifiée aux capitaines concernés **avant le début du tour visé**. Elle ne s'applique jamais à un tour en cours ni à un match déjà entamé.

En toutes circonstances, la **Finale Upper**, la **Finale Lower** et la **grande finale** conservent un format minimal de **BO5**, et le mécanisme de réinitialisation du bracket décrit ci-dessus demeure applicable.

Article 10 — Calendrier, check-in et présence

Le Tournoi se déroule sur trois jours consécutifs :

JOUR	DATE	DÉBUT
Jour 1	Vendredi 11 septembre 2026	18h00
Jour 2	Samedi 12 septembre 2026	18h00
Jour 3 — Finales	Dimanche 13 septembre 2026	18h00

Heures données en **heure de Paris (CET/CEST)**.

Programme prévisionnel :

JOUR	PHASES DISPUTÉES	MATCHS
Jour 1	Upper Tour 1 · Lower Tour 1	12
Jour 2	Upper Quarts et Demi-finales · Lower Tours 2 et 3	12
Jour 3	Lower Tours 4 et 5 · Finale Upper · Finale Lower · Grande finale · Tirages au sort	6 à 7

Ce programme est **prévisionnel**. L'Organisation peut le réaménager entre les journées, notamment en application de la clause d'adaptation de l'article 9, et publie toute modification sur le Discord officiel au plus tard la veille de la journée concernée.

Check-in. Un check-in est requis **chaque jour de compétition**. Il est ouvert **60 minutes** avant le début de la journée et clos **10 minutes** avant.

Chaque équipe doit confirmer sa présence pendant cette fenêtre, avec ses 3 titulaires connectés au Discord officiel.

- **Jour 1** : une équipe qui n'a pas effectué son check-in est réputée forfait et remplacée par la première équipe de la liste d'attente.
- **Jours 2 et 3** : une équipe encore en lice qui n'a pas effectué son check-in est déclarée forfait pour son match suivant et éliminée. Aucun remplacement n'est possible à ce stade.

Disponibilité. En s'inscrivant, chaque équipe s'engage à être disponible sur **les trois journées**. Une équipe qui informe l'Organisation d'une indisponibilité sur l'une des journées avant la clôture des inscriptions peut se retirer sans conséquence ; passé ce délai, l'absence est traitée comme un forfait.

Retard. Une équipe dispose de **15 minutes maximum** après l'heure officielle de convocation d'un match pour se présenter au complet. Passé ce délai, le match est déclaré perdu par forfait.

Forfait (no-show). L'équipe absente est éliminée et perd tout droit à une dotation liée au classement.

Article 11 — Paramètres de partie

- **Plateforme** : cross-platform (toutes plateformes autorisées)
- **Périphérique** : libre (manette ou clavier/souris)
- **Serveur / région** : Europe
- **Mode** : partie privée
- **Arène** : arènes standard uniquement
- **Mutators** : aucun
- **Durée** : 5 minutes, prolongation illimitée
- **Équipes** : Bleu / Orange

Le mot de passe du salon est communiqué par l'équipe hôte à l'adversaire et à l'arbitre.

Article 12 — Déroulement des matchs

- Les équipes rejoignent le salon privé dans le délai imparti.
- **L'équipe la mieux classée dans le bracket** crée le salon et communique le mot de passe à l'adversaire ainsi qu'à l'arbitre.
- Le **côté (bleu ou orange) est tiré au sort au début du match** et reste **inchangé pendant toutes les manches de ce match**. Un nouveau tirage est effectué au début de chaque match.
- Aucune équipe ne peut exiger un changement de côté en cours de match. Les arènes étant symétriques, le côté n'emporte aucun avantage sportif.
- Un match ne peut être reporté sans l'accord explicite d'un arbitre.

Article 13 — Déconnexions, pauses et incidents techniques

- En cas de déconnexion d'un joueur dans les **2 premières minutes** d'une manche et si **aucun but n'a été marqué**, la manche est relancée à score identique.
- Au-delà de ce délai, ou si un but a été marqué, la manche se poursuit. L'équipe touchée joue en infériorité jusqu'au retour du joueur.
- Chaque équipe dispose de **1 interruption technique par match**, d'une durée maximale de **2 minutes**, à demander à l'arbitre entre deux manches.
- Une déconnexion volontaire ou répétée peut être assimilée à un abandon et sanctionnée comme tel.
- Les problèmes individuels (latence, matériel, coupure de connexion) relèvent de la responsabilité du joueur et ne constituent pas un motif valable de rejeu.

Article 14 — Résultats et preuves

- Le capitaine de l'équipe **victorieuse** déclare le résultat sur le canal prévu dans un délai de **10 minutes** après la fin du match.
- Chaque équipe **doit conserver une capture d'écran du tableau des scores de chaque manche** jusqu'à la fin du Tournoi. L'absence de preuve en cas de litige est opposable à l'équipe qui aurait dû la produire.
- L'arbitre valide le résultat. Un résultat validé et non contesté dans le délai de l'article 18 devient définitif.

TITRE IV — CONDUITE ET INTÉGRITÉ

Article 15 — Fair-play et comportement

Les participants s'engagent à adopter un comportement respectueux envers les autres joueurs, les arbitres, l'Organisation, les casters et les spectateurs, en jeu comme sur les canaux de communication.

Sont notamment proscrits : les insultes, les propos discriminatoires, racistes, sexistes, homophobes ou haineux, le harcèlement, les menaces, la divulgation de données personnelles d'autrui, ainsi que tout pseudo, tag d'équipe ou logo à caractère offensant, politique, obscène ou promotionnel non autorisé.

Compte tenu de l'ouverture du Tournoi aux mineurs à partir de 14 ans, l'Organisation applique une **tolérance zéro** face à tout comportement inapproprié visant un participant mineur.

Article 16 — Interdictions

Sont strictement interdits et entraînent la disqualification immédiate :

- l'utilisation de tout logiciel tiers procurant un avantage (**cheat**, macro, script, bot) ;
- l'exploitation intentionnelle d'un bug du jeu ;
- le **ghosting** : consultation du flux de diffusion ou de toute source d'information sur la partie en cours ;
- le **match fixing** : arrangement d'un résultat, quelle qu'en soit la contrepartie ;
- le **boosting** et le **smurfing** (cf. articles 8 et 9) ;
- les paris sur ses propres matchs ;
- toute tentative de perturbation de l'adversaire, de la diffusion ou de l'infrastructure du Tournoi, y compris les attaques réseau.

Article 17 — Sanctions

Selon la gravité des faits, leur caractère intentionnel et leur répétition, l'Organisation peut prononcer les sanctions suivantes. **Les exemples cités sont indicatifs et non limitatifs** : ils illustrent le niveau de gravité attendu pour chaque sanction, sans épuiser les situations possibles.

1. Avertissement

Premier manquement sans conséquence sur le déroulement sportif :

- retard de moins de 15 minutes au check-in ;
- provocation isolée ou langage déplacé dans le chat de partie ou sur le Discord ;
- capture d'écran du score non transmise dans le délai de l'article 14, régularisée sur demande de l'arbitre ;
- paramètres de partie non conformes, corrigés avant le coup d'envoi.

2. Perte d'une manche

Faute affectant le déroulement d'une manche déjà engagée :

- paramètres non conformes (arène non standard, mutator actif) découverts après le coup d'envoi ;
- abandon volontaire d'une manche en cours sans motif technique établi ;
- participation d'un joueur non inscrit sur une manche isolée ;
- second avertissement prononcé au cours du même match.

3. Perte du match par forfait

Manquement rendant le match impossible ou inéquitable :

- absence à l'heure de convocation au-delà de la tolérance de 15 minutes prévue à l'article 10 ;
- équipe incomplète — moins de trois joueurs — à l'expiration de ce délai ;
- refus de jouer, refus d'appliquer une décision d'arbitre, ou abandon du salon ;
- répétition, dans le même match, d'une faute déjà sanctionnée par la perte d'une manche.

4. Disqualification de l'équipe

Atteinte à l'intégrité de la compétition :

- participation d'un joueur non inscrit sur plusieurs manches ou plusieurs matchs ;
- joueur hors de la fourchette 1450–1800 MMR dissimulé par une déclaration inexacte (article 5 bis) ;
- fausse déclaration d'âge, de résidence ou d'identité ;
- utilisation d'un logiciel tiers procurant un avantage, ou de tout dispositif d'automatisation ;
- entente sur un résultat, match arrangé, manipulation du bracket ;
- harcèlement, propos haineux ou discriminatoires, menaces envers un joueur, un arbitre, un spectateur ou un membre de l'Organisation.

5. Perte de tout droit aux dotations

Accompagne systématiquement la disqualification, et peut être prononcée seule :

- refus de fournir les justificatifs demandés au titre de l'article 23 ;
- fourniture de coordonnées de versement appartenant à un tiers non identifié (article 21) ;
- disqualification prononcée après la fin du Tournoi pour des faits commis pendant celui-ci.

6. Exclusion des futurs événements Quantum Legion

Temporaire ou définitive, notifiée avec sa durée :

- fraude caractérisée, notamment sur l'identité ou le niveau d'un joueur ;
- récidive après une disqualification lors d'une édition précédente ;
- comportement portant durablement atteinte à l'image de l'Organisation, de ses partenaires ou de ses diffuseurs.

Principes d'application. Les sanctions sont **proportionnées** aux faits et peuvent se **cumuler** — une disqualification emporte de plein droit la perte des dotations. Elles sont notifiées au capitaine et sont **immédiatement exécutoires**. Une réclamation formée au titre de l'article 18 **ne suspend pas** l'exécution de la sanction.

TITRE V — ARBITRAGE ET LITIGES

Article 18 — Réclamations

Toute réclamation doit être adressée à un arbitre **dans un délai de 15 minutes** suivant la fin du match concerné, via le canal prévu à cet effet, accompagnée des preuves disponibles (captures d'écran, enregistrement, horodatage).

Aucune réclamation n'est recevable après ce délai, ni après le début du match suivant de l'équipe concernée.

Article 19 – Arbitrage

Les arbitres désignés par l'Organisation sont seuls compétents pour trancher les litiges survenant pendant le Tournoi. Leurs décisions sont **souveraines et sans appel**.

Article 20 – Autorité de l'Organisation

L'Organisation dispose d'un pouvoir d'appréciation pour tout cas non expressément prévu par le présent règlement, dans le respect de l'équité sportive et de l'égalité de traitement entre les participants.

TITRE VI – DOTATIONS

Article 21 – Cash prize

Le Tournoi est doté d'une **dotation minimale garantie de 100 €**.

Ce montant constitue un **plancher**. L'Organisation peut l'augmenter avant le début du Tournoi, notamment en fonction du nombre d'équipes inscrites ou de l'apport de partenaires. Toute augmentation est annoncée publiquement sur la page officielle et sur Discord **avant la clôture des inscriptions**.

Répartition de la dotation minimale garantie :

PLACE	MONTANT
1 ^{re} place	60 €
2 ^e place	40 €

La 3^e place ne donne pas droit à une dotation en numéraire. Les joueurs de toutes les équipes participantes restent éligibles au tirage au sort réservé aux participants (article 26), quel que soit leur classement.

En cas d'augmentation de la dotation au titre du présent article, la répartition entre les places est annoncée en même temps que le nouveau montant, avant la clôture des inscriptions.

Mode de versement : PayPal ou virement bancaire, au choix du bénéficiaire.

Délai de versement : sous **14 jours ouvrés** après la fin du Tournoi.

Le versement est effectué au capitaine de l'équipe, à charge pour lui de répartir la somme entre ses joueurs, sauf demande de répartition individuelle formulée par écrit avant la finale.

Participants mineurs. PayPal et les établissements bancaires exigent une majorité légale pour l'ouverture d'un compte. Lorsque le bénéficiaire désigné est mineur, le versement est effectué **sur le compte de son représentant légal**, dont les coordonnées sont fournies avec l'autorisation parentale prévue à l'article 5. Aucun versement ne peut être effectué sur le compte d'un tiers non identifié.

Article 22 – Lots et cartes cadeaux

Outre le cash prize, le Tournoi met en jeu des **cartes cadeaux dématérialisées** :

FAMILLE DE LOT	CHOIX OFFERT AU GAGNANT	VALEUR MINIMALE
Carte mobile	Apple Store ou Google Play	à partir de 5 €
Carte jeu	Roblox, Fortnite ou tout autre jeu de valeur équivalente	à partir de 10 €
Carte console	PlayStation Store ou Xbox	à partir de 10 €
Carte Amazon	—	à partir de 10 €

Principe du libre choix. Pour les familles « carte mobile », « carte jeu » et « carte console », **le gagnant choisit lui-même l'enseigne ou le jeu** au moment de la remise, à la seule condition que la valeur reste identique à celle annoncée. Ce choix est exercé dans le délai prévu à l'article 23.

Si l'enseigne ou le jeu demandé n'est pas disponible auprès des revendeurs de l'Organisation, une alternative de valeur au moins équivalente est proposée au gagnant.

S'y ajoute le **lot mystère** prévu à l'article 28, d'une valeur minimale de **20 €**.

D'autres lots sont susceptibles d'être ajoutés. Le calendrier des tirages, les valeurs et le nombre de gagnants sont publiés sur la page officielle **avant le début de l'événement**.

Toutes les valeurs indiquées sont des montants minimaux garantis. L'Organisation peut proposer des lots de valeur supérieure, en ajouter, mais ne peut en aucun cas descendre en dessous des montants publiés.

Les lots ne sont ni échangeables, ni cessibles, ni remboursables, et ne peuvent faire l'objet d'aucune contrepartie financière.

Les marques citées le sont à titre purement indicatif, aux seules fins d'identifier la nature des lots. **Elles ne sont ni partenaires, ni sponsors, ni associées au Tournoi d'une quelconque manière.**

Le gagnant est responsable de la compatibilité régionale de la carte cadeau qu'il reçoit, sur la base des informations qu'il a fournies lors de son inscription.

Article 23 — Attribution des dotations

- Les dotations liées au classement sont attribuées aux équipes selon le classement final validé par l'Organisation.
- Les dotations issues des tirages au sort sont attribuées conformément au Titre VII.
- Une équipe disqualifiée perd tout droit à une dotation, y compris si la disqualification intervient après la fin du Tournoi et résulte de faits commis pendant celui-ci.
- Tout gagnant doit se manifester dans un délai de **7 jours** après notification. Passé ce délai, le lot est réattribué à un autre participant.

Article 24 — Fiscalité et responsabilité

Les gagnants sont seuls responsables des éventuelles obligations déclaratives ou fiscales applicables dans leur pays de résidence.

L'Organisation ne saurait être tenue responsable d'un dysfonctionnement imputable à un tiers (éditeur du jeu, plateforme de paiement, émetteur de carte cadeau, fournisseur d'accès, plateforme de diffusion), ni d'une carte cadeau inutilisable en raison d'une restriction régionale ou d'une erreur de saisie du gagnant.

TITRE VII — TIRAGES AU SORT

Article 25 — Principe général

Les tirages au sort organisés dans le cadre du Tournoi sont **gratuits et sans obligation d'achat**. Ils sont **indépendants du classement sportif** : la participation à un tirage ne dépend en aucune manière des performances de l'équipe ou du joueur.

Les tirages ont lieu **en direct sur la chaîne Twitch officielle**, à l'aide d'un outil de sélection aléatoire affiché à l'écran afin d'en garantir la transparence.

Calendrier des tirages. Des tirages sont organisés **au cours des trois journées de compétition**, selon le calendrier publié sur la page officielle du Tournoi. Le nombre de lots, leur nature et leur valeur y sont annoncés avant chaque journée.

- Des tirages réservés aux **spectateurs** ont lieu **chaque journée de compétition**.
- **Un tirage réservé aux participants a lieu à l'issue de chacune des trois journées de compétition.**

Les valeurs annoncées sont des valeurs minimales. L'Organisation peut proposer des lots de valeur supérieure ou ajouter des lots supplémentaires en cours d'événement. Elle ne peut en revanche jamais descendre en dessous des valeurs publiées.

Article 26 — Tirage réservé aux participants

Est automatiquement inscrit au tirage participants tout joueur qui remplit les deux conditions suivantes :

- son inscription a été validée par l'Organisation ;
- il a effectivement disputé **au moins une manche** d'un match officiel du Tournoi.

Éligibilité acquise et conservée. L'éligibilité est **définitivement acquise** dès la première manche disputée. Elle est **conservée pour l'ensemble des tirages participants du Tournoi**, y compris après l'élimination de l'équipe.

Un joueur dont l'équipe est éliminée dès la première journée concourt donc exactement dans les mêmes conditions qu'un joueur encore en lice le dimanche. Le classement de l'équipe n'a **aucune incidence** sur les chances de gagner.

Calendrier. Un tirage réservé aux participants a lieu à l'issue de chacune des trois journées de compétition — vendredi 11, samedi 12 et dimanche 13 septembre.

Un joueur éligible dès la première journée concourt donc aux trois tirages, sous réserve de la règle d'unicité de l'article 28.

Modalités :

- Une **seule participation par joueur et par tirage**, quel que soit le nombre de matchs disputés.
- La liste des joueurs éligibles est publiée sur le Discord officiel avant le premier tirage participants.
- Les tirages ont lieu **en direct** sur la chaîne Twitch officielle, aux moments annoncés dans le calendrier.
- Un joueur disqualifié en application de l'article 17 est exclu de tous les tirages, y compris rétroactivement.
- Les gagnants sont annoncés en direct puis publiés sur la page officielle et sur Discord. Les lots sont transmis par message privé Discord.
- La règle d'unicité de l'article 28 s'applique.

Article 27 — Tirage réservé aux viewers

Un tirage distinct est ouvert aux spectateurs pendant la diffusion en direct du Tournoi.

Mécanique de participation :

1. **Regarder le Tournoi** sur la chaîne Twitch officielle de Quantum Legion ou sur la chaîne d'un partenaire de diffusion agréé par l'Organisation ;
2. **Suivre gratuitement** la chaîne Twitch officielle ;
3. **Envoyer le mot-clé annoncé à l'écran** dans le chat pendant la fenêtre de participation ;
4. **Suivre les comptes TikTok et Instagram** officiels de la structure.

Toutes ces actions sont **gratuites**. Aucun achat, aucun abonnement payant, aucun don et aucune souscription Twitch ne sont requis ni ne confèrent d'avantage.

Mot-clé et fenêtre de participation. Un **mot-clé distinct est annoncé à l'antenne pour chaque tirage**. Il n'est publié à l'avance sur aucun autre support. La fenêtre de participation est ouverte pendant **5 minutes** à compter de son annonce à l'écran ; tout message envoyé en dehors de cette fenêtre n'est pas pris en compte.

Les tirages spectateurs ont lieu **dès la première journée** et se poursuivent sur les trois journées de compétition.

Modalités de vérification. Afin de préserver la fluidité de la participation, les conditions de suivi ne sont **vérifiées qu'auprès du participant tiré au sort**, au moment de la notification. Le gagnant dispose de **48 heures** pour justifier du respect de l'ensemble des conditions. À défaut, un nouveau tirage est effectué.

Chaînes éligibles. Seules la chaîne officielle de Quantum Legion et les chaînes des **partenaires de diffusion expressément agréés** par l'Organisation, dont la liste est publiée sur la page officielle du Tournoi avant l'événement, ouvrent droit à la participation. Une diffusion par un participant au titre de l'article 29 **n'ouvre aucun droit** à participation au tirage viewers.

Restrictions.

- Une seule participation par personne, quel que soit le nombre de comptes utilisés. L'usage de comptes multiples entraîne l'exclusion.
- Les participants au Tournoi ne peuvent pas concourir au tirage viewers.
- Les membres de l'Organisation sont exclus.
- Les participants mineurs doivent disposer de l'accord de leur représentant légal pour recevoir un lot.

Article 28 – Lot final et remise des lots

Règle d'unicité. Une même personne ne peut remporter qu'un **seul lot sur l'ensemble du Tournoi**, toutes catégories et toutes journées confondues. Un participant déjà gagnant est automatiquement retiré des tirages suivants. Cette règle vise à répartir les lots sur le plus grand nombre de gagnants possible.

Lot final. Le dernier lot du Tournoi est un **lot mystère d'une valeur minimale de 20 €**, dont la nature n'est révélée qu'**en direct, après la Grande Finale**.

Il est attribué à un **gagnant unique**, tiré au sort parmi **l'ensemble des participants et des spectateurs éligibles confondus**, sans distinction de catégorie. La règle d'unicité ci-dessus s'applique : les personnes ayant déjà remporté un lot lors du Tournoi ne concourent pas.

Remise :

- Les gagnants sont annoncés en direct, puis publiés sur la page officielle et sur le Discord officiel.
- Les lots dématérialisés sont transmis par message privé Discord, depuis un compte officiel identifié de l'Organisation.
- L'Organisation ne sollicitera **jamais** de mot de passe, de moyen de paiement ni de données bancaires pour la remise d'un lot. **Toute sollicitation en ce sens doit être considérée comme une tentative d'escroquerie**

et signalée immédiatement à l'Organisation.

- L'Organisation ne peut être tenue responsable d'un lot non remis en raison de messages privés fermés, d'un compte supprimé ou d'une absence de réponse du gagnant dans le délai de l'article 23.

TITRE VIII — DIFFUSION, IMAGE ET DONNÉES

Article 29 — Diffusion et droit à l'image

En s'inscrivant, chaque participant autorise l'Organisation à diffuser, reproduire et exploiter, à titre gratuit et non exclusif, dans le cadre de la promotion du Tournoi et des événements Quantum Legion :

- son pseudonyme, son tag d'équipe et son logo d'équipe ;
- les images de ses parties, ses statistiques et ses résultats ;
- sa voix, si elle est captée dans le cadre de la diffusion officielle.

Cette autorisation vaut pour la diffusion en direct, les rediffusions, les extraits, les publications sur les réseaux sociaux et les supports de communication de l'Organisation, sans limitation de durée. Pour les participants mineurs, elle est donnée par le représentant légal dans le cadre de l'autorisation prévue à l'article 5.

Diffusion par les participants. Les participants sont autorisés à diffuser leurs propres parties, sous réserve de respecter les conditions suivantes :

- appliquer un **différé d'au moins 1 minute** afin de prévenir tout ghosting au sens de l'article 16 ;
- **épingler dans leur chat le lien de la chaîne Twitch officielle** de Quantum Legion pendant toute la durée de leur diffusion ;
- mentionner qu'il s'agit d'une diffusion secondaire et que la diffusion officielle est celle de Quantum Legion.

Une diffusion par un participant **n'ouvre aucun droit à participation au tirage viewers** (article 27).

Article 30 — Données personnelles

Les données collectées lors de l'inscription (pseudonyme, identifiant Discord, adresse e-mail, plateforme de jeu, lien de profil de statistiques, et le cas échéant coordonnées du représentant légal et données nécessaires au versement des dotations) sont traitées par l'Organisation aux seules fins de l'organisation du Tournoi, de la communication avec les participants et de l'attribution des dotations.

Responsable de traitement : Quantum Legion — contact.support@quantum-legion.fr

Base légale : exécution du règlement accepté lors de l'inscription et intérêt légitime de l'Organisation à organiser la compétition.

Durée de conservation : **6 mois** à compter de la fin du Tournoi. Les données strictement nécessaires au versement des dotations peuvent être conservées plus longtemps pour satisfaire aux obligations comptables applicables.

Destinataires : les seuls membres de l'Organisation ayant besoin d'en connaître. Aucune cession à des tiers à des fins commerciales.

Conformément au Règlement général sur la protection des données, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, d'opposition et de portabilité, qu'il peut exercer à l'adresse **contact.support@quantum-legion.fr**. Il dispose également du droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Pour les participants mineurs, ces droits sont exercés par le représentant légal.

Article 31 — Communication officielle

Seuls la page officielle du Tournoi et le serveur Discord officiel font foi. Aucune information relayée par un canal tiers n'engage l'Organisation.

Il appartient à chaque participant de consulter régulièrement ces canaux pendant toute la durée du Tournoi.

TITRE IX — DISPOSITIONS FINALES

Article 32 — Annulation, report, modification

L'Organisation peut annuler, reporter, écourter ou modifier le Tournoi en cas de force majeure, d'incident technique majeur, d'un nombre d'inscriptions insuffisant ou de toute circonstance indépendante de sa volonté, sans que sa responsabilité puisse être engagée.

En cas d'annulation avant le début du Tournoi, aucune dotation liée au classement n'est due.

En cas d'interruption en cours de Tournoi, l'Organisation détermine les modalités d'attribution des dotations selon l'avancement de la compétition et publie sa décision motivée sur la page officielle.

Article 33 — Cas non prévus

Tout cas non prévu au présent règlement est tranché par l'Organisation, dans le respect de l'équité sportive.

Article 34 — Droit applicable

Le présent règlement est soumis au droit français. Les parties s'efforcent de résoudre à l'amiable tout différend relatif à son interprétation ou à son exécution.

Article 35 — Entrée en vigueur

Le présent règlement entre en vigueur à sa date de publication sur la page officielle du Tournoi et s'applique à l'ensemble des participants de la Quantum Championships Cup — Édition 1.

Quantum Championships Cup — Édition 1 · Règlement officiel v1.0 · Quantum Legion