

1. Général

1.1. L'organisateur des tournois BATTLEARENA airsoft ("Tournois") est une société à responsabilité limitée BATAILLE ARENA (OGRN 1167746400470, INN 7702400500) situé à 10, Bolchoï Sergievski par., Grenier, prémisses 1, salle 4, Moscou, 107045 (l' "Organisateur") .

1.2. Lorsqu'ils sont utilisés dans le présent règlement, les termes généraux suivants ont les significations de :

1.2.1. Team signifie un groupe de joueurs de l'airsoft composé de 5 personnes réunies dans le but d'une participation conjointe au tournoi qui est dirigé par l'un des participants d'un tel groupe, le capitaine, et qui a un nom individuel.

1.2.2. Match désigne une compétition entre deux Équipes d'airsoft conduite conformément à un Scénario spécifié par l'Organisateur, au règlements présentement en , aux Règles et à la Spécification de l'étape désignée du Tournoi.

1.2.3. Jeu signifie un ensemble de Matches entre deux Equipes menés successivement à la suite duquel l'Organisateur détermine un gagnant conformément au présent Règlement.

1.2.4. Les événements de tournoi signifient, lorsqu'ils sont collectivement ou individuellement, des matches, des jeux, des réunions d'entraînement et d'autres événements menés avec la participation d'une ou de plusieurs équipes dans le cadre d'un tournoi prévu dans la spécification du tournoi respectif ou son stade individuel.

1.2.5. La phase de groupe ou « pool » du tournoi désigne l'étape de ce dernier organisé pour identifier les équipes qui seront autorisées à participer à la phase principale du tournoi.

1.2.6. La phase principale du tournoi désigne l'étape à la suite de laquelle le vainqueur est révélé.

1.2.7. Spécification désigne un document dont le contenu est déterminé par l'organisateur et qui établit les caractéristiques de la conduite d'un certain tournoi ou d'une phase de tournoi.

1.2.8. Scénario désigne une description de la tâche à accomplir par les équipes pendant un match et les conditions pour déterminer le vainqueur du match.

1.2.9. Site signifie un territoire limité défini par l'organisateur où un jeu est joué.

1.2.10. Les règles sont les règles générales établies par l'organisateur qui doivent être respectées de manière obligatoire par tous les joueurs sur le site pendant les matches et entre celles qui sont disponibles sur le site Web de l'organisateur à <http://strikeball.tv/> et peuvent être demandées des représentants de l'organisateur aux tournois.

1.3. Chaque tournoi est un ensemble d'événements (réunions d'entraînement, jeux, matches, etc.) prévus par les spécifications pertinentes qui sont menées conformément au présent règlement avec la participation d'un certain nombre d'équipes afin d'identifier l'équipe la plus forte, la gagnant du tournoi, suite à une série de jeux.

1.4. À la fin d'un tournoi conformément au présent règlement, l'organisateur déterminera les équipes gagnantes et leurs représentants se verront remettre des prix.

1.5. Les tournois seront organisés par l'organisateur sans frais de participation prélevés sur les équipes et leurs joueurs, sauf indication contraire dans la spécification du tournoi.

1.6. Pour organiser un tournoi, l'organisateur doit fournir le site et les autres sites désignés pour les événements du tournoi, déterminer les règles du jeu et les scénarios, fournir un arbitrage équitable et, dans certains cas, à sa seule discrétion, fournir aux équipes l'équipement et les armes tout en assurant l'égalité des armes pour les équipes participant à un match / match.

1.7. Les caractéristiques générales de la conduite de ce tournoi particulier sera déterminé par l'organisateur dans la spécification de ce dernier, qui peut contenir, sans limitation, les informations suivantes:

- définir le nombre d'équipes participant à la phase de « pool » du tournoi;
- Sur le nombre d'équipes participant à la phase principale du tournoi, y compris le nombre d'équipes entrant sur la scène principale du tournoi après la phase de groupe du tournoi et les équipes entrant dans la scène principale du tournoi pour d'autres raisons établies par l'organisateur à sa seule discrétion;
- sur le déroulement du tournoi sans une phase de groupe du tournoi, c'est-à-dire de manière à ce que les équipes participant au tournoi soient répertoriées par l'organisateur conformément aux règles prévues par le présent règlement pour la phase principale du tournoi ;
- sur le fonds de prix du tournoi et les caractéristiques de sa distribution parmi les participants du tournoi.

1.8. L'organisateur doit établir les caractéristiques de chacune de ces étapes dans les spécifications de la phase de groupe du tournoi et de la phase principale du tournoi, y compris la composition des équipes, les dates des Jeux et d'autres événements, sites, scénarios et autres caractéristiques du tournoi. l'étape du tournoi pour laquelle la spécification a été établie.

1.9. La spécification du tournoi ou son stade peut être fourni pour certaines conditions qui sont incompatibles avec le règlement présent. Dans ce cas, les conditions spécifiées dans la spécification correspondante s'appliquent.

1.10. Pour les tournois organisés sans la phase de groupe du tournoi, le présent règlement s'applique dans la mesure où il ne concerne pas la réglementation de la phase de groupe du tournoi et l'enregistrement des résultats du tournoi.

1.10. Le présent règlement s'applique aux tournois organisés sans une phase de groupe du tournoi dans la mesure où ils ne se rapportent pas à la phase de groupe du tournoi et à l'enregistrement de ses résultats.

1.11. L'organisateur organise des tournois afin de créer du contenu thématique à l'aide de matériel collecté pendant le tournoi et de l'utiliser ensuite à des fins commerciales, ainsi qu'à d'autres fins pour réaliser les objectifs de ses activités établis par les statuts de la société.

2. Participants

2.1. Un nombre limité d'équipes participera à chaque étape du tournoi, tel que déterminé par la spécification du présent tournoi.

2.2. L'âge de tous les joueurs de l'équipe doit être âgé d'au moins 14 ans. Les personnes de moins de 18 ans seront autorisées à participer au tournoi à la discrétion de l'organisateur, toutefois l'organisateur aura le droit de refuser d'admettre ces personnes et leurs équipes au tournoi sans en expliquer les raisons.

2.3. La composition d'une équipe sera déterminée en fonction de la demande de participation à un tournoi signé par tous les membres de l'équipe.

2.4. La demande de participation à un tournoi doit être établie conformément au formulaire établi par l'organisateur et envoyée à l'organisateur au plus tard 30 jours avant la date du début du tournoi.

2.5. Pendant une phase du tournoi, chaque équipe aura le droit de ne pas remplacer plus d'un joueur, que cette substitution soit temporaire (pour un match ou un match) ou permanente (pour toute la période jusqu'à la fin de la compétition). étape du tournoi).

2.6. Si une équipe ne se conforme pas à l'exigence stipulée à la clause 2.5 du présent règlement, l'organisateur ne doit pas accepter que l'équipe remplace un joueur. Dans un tel cas, l'équipe continuera à participer aux événements du tournoi dans la composition initialement annoncée (qui existait au début de l'étape) ou qui a été formée après une substitution admissible dans l'étape pertinente faite conformément à Clause 2.5 de ce règlement, et si des joueurs sont absents, alors avec une force réduite.

2.7. L'organisateur peut, à sa seule discrétion, admettre sur la scène principale du tournoi les équipes qui n'ont pas participé à la phase de groupe du tournoi. L'article 2.4 du présent règlement ne s'applique pas à ces équipes.

3. Caractéristiques organisationnelles

3.1. Pour la phase de groupe du tournoi, toutes les équipes participant à cette étape seront divisées en groupes composés de 4-5 équipes par tirage au sort. Dans chacun de ces groupes, les Jeux seront menés entre toutes les équipes incluses dans le groupe. Après la phase de groupe du tournoi, les équipes prenant les premières places (vainqueurs) dans chacun des groupes doivent se déplacer sur la scène principale du tournoi.

3.1.1. L'équipe qui a marqué le plus de victoires aux Jeux avec les équipes de son groupe dans la phase de groupe du tournoi sera reconnue comme étant la gagnante du groupe.

3.1.2. Si dans le même groupe plusieurs équipes ont remporté autant de victoires aux Jeux, l'équipe qui a remporté le plus grand nombre de matchs de la phase de groupe du tournoi sera reconnue comme étant la gagnante du groupe.

3.1.3. Si dans le même groupe deux équipes ont marqué un nombre égal de victoires dans les matchs et matchs de la phase de groupe du tournoi avec les équipes de leur groupe, l'équipe qui a marqué la victoire dans le jeu entre ces deux équipes menée dans la phase de groupe du tournoi sera reconnu comme le gagnant du groupe.

3.1.4. Si le gagnant du groupe ne peut pas être identifié en utilisant les méthodes prévues aux Clauses 3.1.1-3.1.3 du présent Règlement, l'Organisateur devra choisir parmi les Equipes en compétition pour la première place dans le groupe à la suite de l'application de ces méthodes les deux équipes qui ont vaincu le plus d'adversaires dans les matchs de la phase de groupe du tournoi. Un match supplémentaire consistant en un match sera joué entre ces équipes, et le vainqueur de ce match sera reconnu comme le gagnant du groupe et devra se rendre sur la scène principale du tournoi.

3.1.5. Si le gagnant du groupe ne peut pas être identifié en utilisant les règles pour déterminer les gagnants des groupes de la phase de groupe du tournoi établie par les clauses 3.1.1-3.1.4 du présent règlement, l'organisateur doit, à sa seule discrétion, déterminer la méthode de déterminer l'équipe qui quittera ce groupe et se rendra sur la scène principale du tournoi. Dans un tel cas, la décision de l'Organisateur, quelle que soit la raison de l'Organisateur au moment de prendre une telle décision, sera finale et ne pourra faire l'objet d'un appel.

3.2. La composition des équipes participant à la phase principale du tournoi sera déterminée par l'organisateur conformément au présent règlement et à la spécification du tournoi et

communiquée à ces équipes au plus tard deux semaines avant le début de la phase principale du tournoi. Tournoi.

Le gagnant du tournoi sera déterminé après une série de matchs éliminatoires: l'équipe qui gagne une partie doit passer au tour suivant de la phase principale du tournoi et l'équipe qui perd dans une partie doit cesser de participer au tournoi.

Les Paires d'Equipes à jouer les unes avec les autres dans les différentes manches de la Main Stage du Tournoi seront déterminées par l'Organisateur par tirage au sort.

3.3. Le calendrier des événements du tournoi sera déterminé par l'organisateur et communiqué aux équipes au plus tard deux semaines avant l'événement du tournoi concerné.

3.4. L'organisateur peut apporter des modifications à l'horaire des tournois au cours d'un tournoi, sous réserve de l'approbation de ces changements par les équipes directement touchées par de tels changements.

4. Jeux et matchs

4.1. Chaque partie consiste en plusieurs parties.

4.2. Tous les matchs d'un match doivent se dérouler sur le même site conformément au même scénario en une journée. Dans des cas exceptionnels, à la discrétion de l'Organisateur, les Matchs de match individuels peuvent être reportés à un autre jour calendaire.

4.3. Une équipe recevra un point pour une victoire dans chaque match.

4.4. Une partie doit se terminer une fois que deux points ont été gagnés.

4.5. L'équipe qui a marqué deux points dans une partie sera reconnue comme étant la gagnante du match.

4.6. La Spécification d'un Tournoi ou l'étape pertinente d'un Tournoi peut prévoir des Jeux composés d'un Match. Dans ce cas, le gagnant du match sera reconnu comme étant le gagnant du jeu.

4.7. L'équipe qui a refusé de participer à une partie sera considérée comme ayant été défaite lors du match. L'absence d'une équipe à l'endroit prévu du match à l'heure de début d'une partie sera considérée comme le refus de l'équipe de participer au match.

4.8. L'équipe qui a refusé de participer à un match sera considérée comme ayant été défaite lors du match. L'absence d'une équipe sur le site à l'heure de début prévue d'un match sera considérée comme le refus de l'équipe de participer au match.

4.9. Si l'organisateur a des doutes inévitables sur le fait qu'un match a été ou a été joué conformément aux règles établies aux articles 6-8 du présent règlement, l'organisateur peut, à sa seule discrétion, prendre l'une des décisions suivantes:

1. arrêter le Match inachevé et le rejouer;

2. annuler le résultat du Match terminé et le rejouer;

3. annuler le résultat du Match terminé et déterminer le vainqueur du Match au moyen d'un «duel». Un duel est un match entre les capitaines des équipes participant au match selon les règles établies par l'organisateur. Le gagnant du duel établi par l'organisateur sera reconnu comme étant le gagnant du match.

5. Prix du tournoi et présentation des prix

5.1. Le fonds de prix du tournoi sera formé par l'organisateur et pourra être constitué de prix en argent et / ou non monétaires.

5.2. La taille du prix de chaque tournoi sera déterminée par l'organisateur et indiquée dans la spécification du tournoi concerné.

5.3. Sauf indication contraire dans la spécification du tournoi concerné, à la fin d'un tournoi, un prix sera remis au représentant de l'équipe reconnu comme le gagnant du tournoi et aux représentants des équipes ayant pris les deuxième et troisième places.

5.4. Si l'une des places gagnantes est prise par une équipe disqualifiée conformément au présent règlement, le prix qui lui est attribué ne sera pas présenté et restera à l'organisateur.

5.5. Pour recevoir le prix du tournoi, l'équipe qui a reçu le prix doit soumettre à l'organisateur une demande de réception du prix concerné signé par tous les membres de l'équipe. Dans une telle demande, le membre de l'équipe à qui le prix doit être présenté / remis doit être indiqué.

5.6. Le prix doit être présenté à la personne désignée dans la demande de l'équipe pour la réception du prix dans les 5 jours ouvrables à compter de la date de soumission à l'organisateur des informations et documents suivants:

- une copie du passeport (pages avec données principales et page avec le permis de séjour actuel);
- une copie du certificat d'enregistrement fiscal;
- pour recevoir des prix en espèces, les coordonnées bancaires doivent également être fournies.

En cas de doute sur l'authenticité des informations et des documents reçus et s'il est impossible de comprendre le contenu des copies du document en raison de leur faible qualité, l'organisateur peut demander à lui soumettre les documents originaux dans le bureau de l'organisateur.

5.7. Les prix matériels non monétaires seront, à la discrétion de l'organisateur, attribués à l'endroit où l'organisateur déclare les gagnants du tournoi ou dans le bureau de l'organisateur. En tant que confirmation de la réception d'un prix matériel non monétaire, la personne à qui le prix a été remis doit, au moment de sa réception, fournir à l'Organisateur un reçu ou un autre document rédigé dans la forme indiquée par l'Organisateur.

5.8. Les prix en espèces seront attribués sous forme non monétaire en transférant des fonds sur un compte bancaire ouvert dans une banque russe au nom de la personne indiquée dans la demande de réception du prix de l'équipe. En tant que confirmation de la réception du prix, la personne à qui le prix a été décerné doit, dans les 5 jours ouvrables suivant la date de réception du montant du prix (crédit sur le compte bancaire), fournir à l'organisateur un reçu ou un autre document établi dans la forme indiquée par l'organisateur.

5.9. Agissant conformément à la législation de la Fédération de Russie en tant qu'agent fiscal, l'Organisateur calcule le montant de l'impôt sur le revenu personnel à partir du montant du prix, le retient et le paie au nom du bénéficiaire du prix au budget pertinent. Lors de la remise de prix matériels non monétaires, les personnes qui ont réellement reçu de tels prix sont responsables du calcul et du paiement de l'impôt sur le revenu des personnes physiques dans les cas prévus par la législation de la Fédération de Russie.

5.10. Refus de la personne à qui le prix est présenté de signer et de fournir à l'organisateur dans un délai stipulé un reçu ou un autre document rédigé dans la forme indiquée par l'organisateur confirmant la réception du prix entraîne le refus de l'organisateur de présenter le prix, et si le prix a déjà été présenté, entraînera l'obligation de la personne concernée de retourner le prix reçu à l'Organisateur couplé avec la perte de l'équipe concernée pour recevoir le prix. Dans un tel cas, le prix restera à l'organisateur.

6. Uniformes, armes, munitions et restrictions de jeu

6.1. Les équipes et leurs joueurs peuvent choisir leurs uniformes et réplique à leur convenance, à condition que les exigences pour les répliques stipulées par le présent règlement, les règles et la spécification du tournoi soient respectées.

6.2. Un joueur peut avoir les armes suivantes:

- un faux couteau;
- un pistolet;
- Un fusil d'assaut.

La vitesse maximale autorisée d'une balle sortant du canon d'une réplique est de 120 m / s.

Il n'y a aucune restriction sur les types d'armes listés dans ce paragraphe.

6.3. Pour les armes automatiques, seuls des clips mécaniques peuvent être utilisés.

6.4. Pendant un match, les armes automatiques et les munitions peuvent être remises à d'autres membres de l'équipe.

6.5. Les joueurs peuvent prendre des munitions d'un Joueur vaincu sans aide extérieure. Ils ne peuvent pas demander au joueur vaincu de fournir une assistance pour la remise de munitions.

6.6. Les munitions doivent être réapprovisionnées durant un jeu conformément aux conditions établies par l'organisateur, qui peuvent différer selon les différents tournois, mais doivent être les mêmes pour les deux équipes participant au même jeu. Lors de la détermination des conditions de reconstitution des munitions pour un jeu, l'organisateur doit respecter le principe de l'égalité des armes pour les deux équipes participantes.

6.7. Les éléments suivants seront interdits pendant les matches:

- tirer au hasard, c'est-à-dire tirer derrière une couverture sans contact visuel avec l'ennemi. Des moyens spéciaux, tels que le prisme, la vue ou le miroir, peuvent être utilisés pour établir un contact visuel avec l'ennemi;

- l'utilisation d'autres pièces pyrotechniques autres que celles fournies par l'Organisateur;

- le contact physique avec l'ennemi, y compris la tenue et l'accaparement des répliques adverses, les coups réels avec le couteau factice (seule l'imitation (la désignation) des coups est autorisée);

- en passant derrière les bandes placées sur le Site et en tirant sur elles (à la fois par derrière et en plaçant une main au-delà);

- tir à partir d'armes automatiques avec une main, sauf lorsque la seconde main est utilisée pour déplacer un joueur blessé ou vaincu ("out");

- escalader les fenêtres des structures;

- lancer des grenades dans des structures (fortifications) en imitant des bâtiments par le haut, en lançant des grenades de ces bâtiments à l'extérieur par le haut, et en lançant des grenades d'un côté de la structure à l'autre par le haut;

- cacher le drapeau à capturer pour que l'ennemi remporte un Match dans des armoires ou autrement;

- tirer en "trous", y compris toute ouverture plus petite qu'une feuille de format A4 (21x29,7 cm), c'est-à-dire en tirant à travers une telle ouverture lorsque la réplique en cours de tir ou une partie est située dans le "trou" ou à proximité à une distance d'un 1 mètre;

- enlever le bandage d'un membre bandé (si le bandage est tombé de lui-même, le joueur doit lui-même ou avec l'aide d'autres joueurs l'attacher au même membre, le membre blessé doit toujours être bandé).

6.8. Si l'une des restrictions prévues à l'article 6.7 du présent règlement est enfreinte, le joueur qui a commis l'infraction sera considéré comme ayant été défait et l'organisateur l'en avisera immédiatement au cours du match. Une défaite forfaitaire signifie qu'il / elle doit agir comme un joueur vaincu jusqu'à la fin du match. Si la violation d'un joueur est révélée par l'organisateur à la fin d'un match, ce joueur sera suspendu de participer au prochain match. Si les joueurs d'une même équipe commettent trois violations au total pendant un match, une telle équipe sera réputée avoir été défaite lors du match. La décision d'une défaite par forfait d'une équipe pour violation des restrictions prévues à la clause 6.7 du présent règlement peut également être prise par l'organisateur à la fin d'une partie.

La décision d'imposer une défaite forfaitaire à un joueur ou à une équipe sera toujours prise à la convenance de l'organisateur. L'organisateur peut, à sa convenance, ne pas imposer une défaite forfaitaire à un joueur s'il considère que la violation commise par ce joueur n'est pas essentielle et / ou n'est pas intentionnelle (accidentelle) et / ou n'a pas d'effet significatif sur le déroulement du match .

6.9. La spécification d'une phase de tournoi peut, entre autres, fournir des conditions spéciales pour l'utilisation d'uniformes, de répliques et de munitions, y compris, mais sans s'y limiter, l'obligation des équipes et joueurs d'utiliser certains uniformes, répliques et / ou munitions fournis par l'organisateur à tous ou quelques événements de tournoi.

7. Défaites et blessures

7.1. Pendant chaque match, chaque joueur doit avoir une vie. Un joueur doit être relancé à la fin de chaque match.

7.2. L'un des événements suivants doit entraîner la défaite du joueur ("out"):

- impact d'une bille dans la tête, le cou ou le corps, indépendamment de la présence ou de l'absence d'équipement de protection (casque, gilet pare-balles, etc.), ainsi que de l'impact d'une bille dans la partie protubérante des munitions, vêtements, l'arme d'un joueur dans ses mains;

- explosion d'une grenade dans le rayon de 5 mètres d'un joueur, à condition qu'au moment de l'explosion, le joueur ne soit pas derrière une couverture;

- l'impact répété d'une bille dans le membre blessé d'un joueur, que les premiers soins aient été donnés à un tel joueur (le membre blessé est bandé) ou non.

7.3. Ce qui suit ne doit pas entraîner de blessure ou de défaite:

- l'impact d'une bille dans n'importe quelle partie de son corps par ricochet de n'importe quelle surface;

- impact d'une bille dans la réplique du joueur se trouvant dans ses mains.

7.4. Un joueur vaincu NE DOIT PAS quitter le Site mais doit rester assis ou allongé (il est interdit de se lever!) Directement sur l'endroit où il a été touché.

7.5. Un joueur vaincu NE DOIT PAS parler (sauf dans le but de signaler sa défaite) ou fournir de l'aide aux autres participants, en particulier ne doit pas transférer de munitions à d'autres joueurs, sauf lorsque les autres joueurs prennent eux-mêmes les munitions du joueur vaincu sans sa participation au transfert.

7.6. S'il y a des raisons de croire qu'un joueur a été blessé ou vaincu à la suite d'actions ennemies contraires au présent règlement, l'organisateur peut, à sa seule discrétion, annuler immédiatement la blessure (défaite) du joueur au cours du match. Match en l'informant. Dans

ce cas, le joueur blessé (vaincu) doit cesser d'appliquer les conséquences de la blessure (défaite) prévues dans ce Règlement à partir du moment où l'Organisateur l'en informe pendant le Match. Cependant, un joueur croyant qu'il a été vaincu à la suite d'actions ennemies contrairement à ce Règlement doit agir comme un joueur vaincu jusqu'à ce que l'Organisateur l'informe que la défaite a été refusée et qu'il / elle peut reprendre sa participation au Match.

7.7. Les joueurs peuvent, à leur convenance, utiliser le joueur vaincu comme couverture.

7.8. Une blessure doit être un impact d'une bille dans n'importe quel membre, y compris la partie protubérante des munitions, des vêtements, à l'exception de l'arme d'un joueur dans ses mains.

7.9. Un joueur blessé NE PEUT PAS bouger, utiliser des répliques automatiques et des grenades avant de recevoir les premiers soins prévus à l'article 7.10 du présent règlement. En même temps, il / elle peut utiliser un pistolet ou un couteau en tenant la réplique dans la main saine seulement.

7.10. Un joueur blessé peut recevoir les premiers soins: la partie affectée du corps doit être bandée avec un bandage médical (les bandages élastiques ne peuvent pas être utilisés) en au moins 2 couches. Un bandage peut être lié par un joueur ou le joueur blessé lui-même s'il est blessé dans la (les) jambe (s). Après avoir reçu les premiers soins, le joueur blessé peut à nouveau bouger, utiliser des armes automatiques et des grenades.

7.11. Un joueur blessé peut être "fini"

8. Principe du "Fair Play"

8.1. Dans tous les Matches d'un Tournoi, les joueurs doivent suivre le principe du "fair-play", selon lequel chaque joueur doit déterminer de manière indépendante et honnête s'il a été blessé ou vaincu et prendre les mesures appropriées prévues dans le présent Règlement.

8.2. L'organisateur peut informer un joueur du fait d'une blessure ou d'une défaite. Une telle décision de l'organisateur, peu importe les raisons, ne peut faire l'objet d'un appel. Un joueur

reconnu par l'organisateur comme blessé ou vaincu doit agir comme tel jusqu'à la fin du match en cours.

8.3. Si l'organisateur établit qu'un joueur a violé le principe du "fair-play", ce joueur sera considéré comme ayant été défait par forfait jusqu'à la fin du match. Si une telle violation est révélée par l'organisateur à la fin d'un match, l'équipe du joueur en infraction sera réputée avoir été défaite lors du match.

8.4. Si un joueur enfreint systématiquement (trois fois ou plus) le principe du «fair-play» ou d'autres règles prévues par ce règlement au cours d'un tournoi, l'organisateur peut, à sa seule discrétion, décider de disqualifier le joueur sans le droit de le remplaçant de la manière prévue à l'article 2.5 du présent règlement. L'Organisateur peut également décider de disqualifier un joueur conformément à la présente Clause si l'Organisateur reçoit de nombreuses plaintes (plus de trois) concernant la violation par un joueur du principe du "fair-play" ou d'autres règles prévues par le présent Règlement. au moins trois autres équipes.

9. Enregistrement des événements

9.1. L'organisateur doit, à sa seule discrétion, faire des photos, des vidéos et des enregistrements audio des événements du tournoi («enregistrement (s)»).

9.2. En participant au tournoi, les joueurs expriment ainsi leur consentement à l'enregistrement des événements par l'organisateur, assument l'obligation de participer à ces enregistrements et de ne pas interférer avec celui-ci.

9.3. Les droits exclusifs sur tous les documents photo, vidéo et audio créés au cours des événements («Matériel») appartiennent à l'organisateur. Cela comprend, en particulier, les documents créés à l'aide de caméras vidéo et d'autres équipements placés sur des uniformes et / ou des armes de joueurs (le cas échéant).

9.4. En aucun cas, aucune rémunération ne sera versée aux joueurs pour avoir participé aux enregistrements ou pour l'utilisation ultérieure du matériel de quelque manière que ce soit, ni pour l'utilisation de l'image et des informations du joueur sur le matériel et les œuvres obtenues. de leur traitement.

9.5. En participant aux Manifestations, les joueurs expriment leur consentement irrévocable (accord) à l'Organisateur, aux personnes impliquées et aux personnes légalement redevables du Matériel et des résultats de leur traitement (les œuvres) pour utiliser les noms des joueurs, leurs pseudonymes et images dans les matériaux, photos, vidéos et audios créés à la suite du traitement des matériaux (les œuvres).

10. Confidentialité

10.1. Les joueurs doivent traiter tout ce qui se passe sur le site comme confidentiel.

10.2. Il est interdit de faire des photos ou des vidéos sur le site, à l'exception des enregistrements effectués par l'organisateur.

10.3. Il est interdit de divulguer des informations sur l'avancement des matches, les résultats des matches et les résultats des Jeux aux personnes qui n'ont pas participé aux Jeux et aux matches concernés.

10.4. L'interdiction prévue à l'article 10.3 du présent règlement sera en vigueur pendant tout le tournoi et 60 jours après son achèvement.

10.5. Si l'organisateur constate une violation des articles 10.3 et 10.4 du présent règlement par un joueur de l'équipe qui a reçu le prix à la suite d'un tournoi, le représentant d'une équipe à qui le prix a été remis le retournera à l'organisateur dans les 5 jours la date de réception de la demande correspondante de l'organisateur.