

REGLEMENT DE L'OCCILAN#7



Table des matières

Dispositions communes au Tournoi et à la LAN :	2
Article 1 : Mentions légales	2
Article 2 : Propriété intellectuelle	2
Article 3 : Application et modification du règlement	2
Article 4 : Acceptation du règlement	3
Article 5 : Bienséances	3
Article 6 : Matériel personnel	3
Article 7 : Responsabilités	4
Article 8 : Droit à l'image	4
Article 9 : Confidentialité	5
Article 10 : Conditions Générales d'Utilisations	5
Dispositions propres à la LAN :	7
Article 11 : Conditions de participations	7
Article 12 : Participation aux Activités et Mini-Tournois	7
Article 13 : Participation à la Tombola	7
Article 14 : Espace Réalité Virtuelle (VR)	7
Dispositions propres au Tournoi :	8
Article 15 : Conditions de participation	8
Article 16 : Inscriptions	9
Article 17 : <i>Stream</i>	9
Article 18 : Récompenses	10
Article 19 : Déroulement du tournoi	10
Article 19.1 : Format du tournoi	10
Article 19.2 : Présence en vocal	11
Article 19.3 : Création de partie	11
Article 19.4 : Choix du <i>side</i>	11
Article 19.5 : Lancement des matchs	11
Article 19.6 : Communication	11
Article 19.7 : Déconnexions et pauses	12
Article 19.8 : Changements de joueur-se et remplacement	12
Article 19.9 : Recréation de partie	12

Dispositions communes au Tournoi et à la LAN :

Article 1 : Mentions légales

L'association *J'Occi*, désignée par la suite comme « Fondateurs », immatriculée sous le numéro 923473235 ainsi que les associations *Comput'Yourself* et *Game Center*, nommés par la suite « Organismes » organisent l'OcciLan#7 (« l'Événement ») divisé en **un Tournoi sur le jeu *League of Legends* édité par Riot Games et une LAN en accès-libre.**

Le présent règlement est soumis au droit français. Si une ou plusieurs des stipulations présentes étaient déclarées non valides à la suite d'une décision de justice devenue définitive, les autres stipulations resteront en vigueur et continueront de s'appliquer.

Cette compétition n'est pas affiliée à *Riot Games, Inc.* ni parrainée par cette dernière.

Article 2 : Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne et les jeux utilisés au cours de l'OcciLan#7 sont **protégés au titre de la propriété intellectuelle et appartiennent à leurs propriétaires respectifs.** Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le titulaire des droits est interdite.

La participation à l'OcciLan#7 ne procure au/à la participant-e aucun droits d'utilisation supplémentaires sur le jeu proposé que ceux déjà expressément consentis par l'éditeur de chaque jeu au sein du contrat de licence utilisateur final établi par ce dernier.

L'intégralité de ce règlement a été rédigé par *J'Occi* et validé par les Organismes. **Toute reproduction ou copie, même partielle, de ce document est interdite sans l'autorisation préalable** d'un des membres du bureau de *J'Occi*.

Article 3 : Application et modification du règlement

Les Organismes et ses représentant-es **sont souverains dans leur arbitrage : aucune de leurs décisions ne peut être contestée** par un-e participant-e. Ils se réservent le droit de prendre des mesures sur des points non spécifiés dans le présent règlement, voire en apparence contraire à ce dernier dans le seul but de s'assurer de la pérennité, de l'intégrité et du fair-play de la compétition.

Tout débordement ou infraction aux règles présentées ci-après **pourra entraîner des sanctions** pouvant mener le-a joueur-se ou l'équipe à une disqualification du tournoi, voire un bannissement de l'Événement selon la gravité de la faute.

Les règles ici établies peuvent être changées à tout moment et à la seule discrétion de l'Organisme afin qu'elles puissent être aux mieux adaptées aux conditions du Tournoi

ou d'un·e participant·e.

Article 4 : Acceptation du règlement

En participant à l'OcciLan#7, que ce soit au Tournoi ou à la LAN, chaque participant·e confirme **avoir pris connaissance** de l'entièreté **du règlement** établi **au jour de l'inscription** et atteste de respecter tous les articles le composant. Il s'engage aussi à **respecter le règlement de l'Université de Toulouse** ainsi que sa **charte informatique**, de même que les **Conditions Générales d'Utilisation (CGU) des jeux utilisés** pendant l'Événement.

Article 5 : Bienséances

Dans le cadre de cet événement, chaque participant·e doit respecter des règles de vie en communauté :

- **Tout comportement inapproprié** d'un·e participant·e : remarques ou actes discriminatoires, racistes, violences sexistes et sexuelles **l'exposent à une exclusion**.
- Une **tenue correcte** est exigée tout au long de l'Événement.
- Les **pseudonymes et noms d'équipes discriminatoires, racistes, sexistes ou sexuels** peuvent **entraîner un refus de l'inscription** de la part des Fondateurs.
- La **consommation de drogues et d'alcool sont interdits** dans et à proximité du bâtiment à l'exception de la cigarette et de la vapoteuse dont l'usage est restreint aux espaces extérieurs.
- Il est demandé aux participant·es de **conserver leur espace propre** et de jeter leurs déchets dans les poubelles dédiées.

Article 6 : Matériel personnel

L'Événement est RTTB (ou BYOC) (d'après l'influenceur *Zerator* : « Ramène ta tour bâtard »).

Ce qui signifie que le·a participant·e doit **se présenter avec son propre matériel** :

- Un **ordinateur personnel, fonctionnel et ses périphériques** (clavier, souris, écran, unité centrale, câbles d'alimentation, câble vidéo, câbles ethernet, etc.)
- Un **casque audio ou des écouteurs**, les enceintes et haut-parleurs ne sont pas admis pour la tranquillité de tou·tes.
- Un **antivirus à jour et activé**. Il est demandé de réaliser une analyse de l'ordinateur au préalable. Tout PC vérolé sera interdit d'accès au réseau et par conséquent, de participation.

Le **matériel reste sous la responsabilité des participant·es**. Les Organisateurs ne peuvent être tenus responsables en cas de perte, de vol ou de dégradations. Par ailleurs,

les participant·es sont tenu·es de **verrouiller leurs PC** lorsqu'ils ne sont pas à proximité pour limiter les accès indésirables.

Article 7 : Responsabilités

Dans le cadre de cet événement, chaque participant·e doit prendre connaissances des responsabilités qui lui incombent :

- Chaque participant·e est **responsable de son état de santé**. S'il y a des dispositions particulières à prendre, il faut prévenir les organisateurs en amont.
- Les participant·es sont **responsables de l'état de leur matériel informatique** tout au long de l'Événement et ne peuvent tenir les Organisateurs responsables de toute dégradation ou panne.
- Les Organisateurs informent les participant.es des **risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, etc.)** et à ce titre, les Organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.
- **Avertissement épilepsie** : chez certaines personnes l'utilisation des jeux sur lesquels sont proposés nos tournois nécessite des précautions d'emploi particulières.
- Chaque participant·e est **responsable de son compte sur chacun des jeux auxquels iel joue**. De ce fait s'il venait que le compte inscrit d'un·e participant·e se retrouve banni par l'éditeur du jeu, lors du tournoi, les Organisateurs ne seront en rien responsables et n'auront aucune obligation d'accepter un changement exceptionnel de compte pour le·a joueur·se ou de joueurs·ses pour l'équipe.
- La **responsabilité des Organisateurs est strictement limitée à la bonne organisation de l'Événement** et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

Article 8 : Droit à l'image

En participant à l'OcciLan#7, chaque joueur·se, remplaçant·e, coach ou manager **accepte que son image soit utilisée** dans les conditions énoncées ci-dessous.

Le·a participant·e autorise, gracieusement J'Occi, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, ainsi que toute personne agissant pour leur compte à capter son image et sa voix au cours de l'OcciLan#7, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement,...) et à exploiter utiliser, reproduire, représenter, modifier, adapter, traduire, sous-titrer son image, son nom patronymique, son pseudonyme et/ou sa voix, ses propos, doubler sa voix, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, sur tout site internet et déclinaisons mobiles, sur les sites de l'OcciLan#7, leurs affiliés, leurs partenaires commerciaux et médiatiques, les pages des réseaux sociaux de ces entités, les services en ligne, les services de communication

électronique, les chaînes de télévisions, les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, etc., en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinq (5) ans, étant entendu que cette durée d'autorisation pourra être prolongée jusqu'à vingt (20) ans pour la diffusion d'extraits à des fins de promotion commerciale ou d'archive.

Conformément à la loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant ainsi que d'un droit d'opposition pour motif légitime. **Pour exercer vos droits, écrivez à contact@occilan.fr.**

Article 9 : Confidentialité

Au cours de l'Événement, les représentant-es peuvent être amené-es à entretenir des correspondances privées avec un-e ou plusieurs participant-es. Sont considérées comme des correspondances privées les messages destinés exclusivement à une ou plusieurs personnes déterminées.

Les correspondances privées sont protégées au titre du secret et les destinataires de ces messages ne sont pas autorisés à dévoiler publiquement le contenu de ces messages. La divulgation non autorisée des correspondances privées peut engager la responsabilité tant civile que pénale de l'expéditeur.

Article 10 : Conditions Générales d'Utilisations

Au moment de son inscription à l'OcciLan#7, **J'Occi collecte des informations personnelles** concernant chaque participant-e, notamment des données relatives à son état-civil (prénom, nom, date de naissance, etc.) et en lien avec le jeu (pseudonyme, classement, etc.) que le-a participant-e certifie adéquates, exactes et pertinentes. Ces données sont strictement **nécessaires pour assurer la bonne organisation de l'OcciLan#7. Toute inscription avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription** et, le cas échéant, une sanction disciplinaire à la discrétion de J'Occi.

Les données collectées par J'Occi sont utilisées pour assurer le bon déroulement de l'OcciLan#7 dont voici une liste non exhaustive :

- Vérifier les conditions d'éligibilité et plus généralement assurer la gestion du Tournoi,
- L'envoi des récompenses,
- Partager les performances des participant-es sur internet et sur les réseaux sociaux, auprès de certains médias, etc.

Les données partagées par *J'Occi* auprès des tiers sont limitées au strict minimum (p. ex., pseudonyme, compte de jeu) pour assurer la bonne exposition médiatique de l'OcciLan#7 sans causer de quelconque préjudice au/à la participant·e.

Les données collectées par *J'Occi* peuvent également être utilisées à des fins de statistiques et de classification des participant·es en fonction de leur performance réalisée au cours du Tournoi. Enfin, ces données sont utilisées pour enregistrer et conserver sous la forme d'un fichier les sanctions disciplinaires infligées aux participant.es.

Les données collectées sont conservées par *J'Occi* pour la totalité de l'OcciLan#7. Les données peuvent être conservées pour une durée supérieure correspondant à la durée à laquelle s'applique une éventuelle sanction disciplinaire. Les données correspondant au fichier contenant les sanctions disciplinaires sont conservées pour une durée d'un an à compter de la fin ou de la levée de ladite sanction.

En participant à l'OcciLan#7, le·a joueur·se est conscient·e du traitement qui est strictement nécessaire à son organisation. Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes de *J'Occi* afin de démontrer la bonne exécution de l'OcciLan#7 et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent règlement. Les données collectées sont uniquement destinées aux services compétents de *J'Occi*.

Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données vous concernant.

Si vous souhaitez l'exercer, vous pouvez écrire à contact@occilan.fr.

Dispositions propres à la LAN :

Article 11 : Conditions de participations

La participation à l'espace LAN est en libre-accès et ne requiert pas de conditions particulières. Cependant :

- **Tout comportement déplacé (discriminatoire, violent, sexiste, sexuel, raciste, etc.)** envers d'autres participant·es, bénévoles ou admins entraîne une **exclusion immédiate de l'Événement**.
- Il est **interdit d'accéder aux zones réservées au personnel : régie, buvette, espace Tournoi et espaces admins**.
- Les participant·es s'engagent à **utiliser une version officielle des jeux utilisés**.
- Les participant·es ont le droit à **un seul écran**.
- Il est demandé de **respecter les autres participant·es** et de **ne pas faire trop de bruit à proximité de l'espace Tournoi et de la régie**.

Article 12 : Participation aux Activités et Mini-Tournois

Des **activités et des mini-tournois sont proposées** par les partenaires de l'OcciLan :

- *Killer Party* (association *Comput'Yourself*)
- *Two room, one boom* (association *Comput'Yourself*)
- Sensibilisation VSS (association *Game Center*)

Les inscriptions se feront au moment auprès des responsables des activités.

Article 13 : Participation à la Tombola

Les billets de Tombola sont achatables à la buvette et valent 1 € l'unité. Le tirage au sort se déroule le dimanche 26 octobre à 19 h. Les personnes qui seront tirées pourront remporter des lots selon l'ordre du tirage.

Article 14 : Espace Réalité Virtuelle (VR)

Cet espace est en libre-accès, des jeux en VR sont mis à disposition pendant toute la durée de l'Événement. Il est demandé :

- D'être précautionneux lors de l'utilisation du casque et des manettes ;
- De respecter une distance de sécurité autour du joueur·euse, s'éloigner du mur et ne pas passer à proximité sans prévenir la personne.

En cas de doutes sur l'utilisation du matériel, se référer à un responsable LAN.

Dispositions propres au Tournoi :

Article 15 : Conditions de participation

L'inscription et la validation de la participation des équipes et soumise au choix des Organisateurs selon les modalités ci-dessous :

- Les **équipes qui auront**, parmi les cinq joueur·euses principau·les, **au moins deux étudiant·es, des personnes en situation de handicap** et/ou privilégiant la **diversité de genres** seront **prioritaires**. S'il advient que ce n'est pas le cas lors de la compétition, l'équipe risque la disqualification.
- Toute **personne en situation de handicap** peut se signaler aux Organisateurs (par message ou en physique) en cas d'aménagement nécessaire à sa participation.
- L'**ordre de validation** des équipes **prend en compte l'ordre d'inscription** de celles-ci. Les équipes ne respectant pas les critères sont placées sur liste d'attente et pourront être validées 12 jours après l'ouverture des inscriptions et dans l'ordre d'arrivée si des places sont toujours disponibles.
- Participation des mineur·es :
 - le·a participant·e doit être obligatoirement **âgé de plus de 12 ans**.
 - Entre 12 et 15 ans, une **autorisation parentale papier** ainsi qu'un **justificatif d'identité** sont nécessaires. Si le·a participant·e remporte des gains, ces derniers seront mis sous séquestres jusqu'à ses 16 ans.
 - Entre 16 et 17 ans, une autorisation parentale papier ainsi qu'un justificatif d'identité sont nécessaires.
- Il est demandé d'être ponctuel. **Tout retard non justifié sera considéré comme un forfait.**
- **Tout comportement déplacé (discriminatoire, violent, sexiste, sexuel, raciste, etc.)** envers d'autres participant·es, bénévoles ou admins entraîne une **exclusion immédiate de l'équipe du Tournoi** ainsi qu'un **bannissement des futurs Tournois**.
- Les compétiteur·rices s'engagent à **utiliser une version officielle** et à **jour de League of Legends** et à **respecter le code de l'invocateur**. L'utilisation de **programmes externes modifiant l'exécution normale du jeu ou son affichage** est interdite et entraînera la **disqualification** immédiate du/de la compétiteur·rice.
- Les compétiteur·rices doivent maintenir un haut niveau de jeu en toute circonstance pour préserver l'intégrité et le fair-play de l'Événement. Les **comportements antisportifs**, comme les arrangements sur les résultats ou les défaites intentionnelles sont strictement interdits et **peuvent entraîner des sanctions**. Les infractions doivent être signalées avec preuves à un·e responsable du tournoi.

- **Seuls les comptes déclarés lors de l'inscription peuvent être utilisés.** La participation de joueur·ses non inscrit·es, ou le partage de comptes, est prohibée.
- En cas de **déconnexions fréquentes ou abusives**, les Organisateurs se réservent le droit de décider de l'issue des matchs.
- **Chaque équipe** ou joueur·se inscrit·e **s'engage à participer jusqu'à élimination** et doit faire preuve de **bienvieillance**, sous peine de sanction pour tout comportement malveillant.
- La **triche**, incluant l'utilisation de programmes tiers ou l'exploitation de bugs, est formellement interdite et entraîne la **disqualification immédiate de l'équipe**, ainsi qu'un **bannissement des futurs Tournois**.
- Les compétiteur·rices ont le droit à **un seul écran**, celui-ci ne dépassant pas les 40 pouces.
- Il est demandé aux compétiteur·rices d'**utiliser un casque** afin d'éviter toute « écoute clandestine ».
- La **présence en vocal** sur le Discord de « [OcciLan](#) » est **obligatoire**. Si cela n'est pas possible pour un·e compétiteur·rice, il devra en informer l'Organisateur en amont.
- Les **signalements abusifs** seront **sanctionnés** par les Organisateurs.

Article 16 : Inscriptions

Les inscriptions au tournoi sont ouvertes du **01 octobre 2025 au 17 octobre 2025** dans la limite des places disponibles. Une **liste d'attente** est mise en place en cas d'annulation ou d'invalidation de la participation d'une équipe. Les Organisateurs se réservent le droit de refuser une inscription si l'équipe ne respecte pas les conditions de participation (Article 15 :).

L'**ordre de validation** des équipes **prend en compte l'ordre d'inscription** de celles-ci. Les équipes ne respectant pas les critères sont placées sur liste d'attente et pourront être validées 12 jours après l'ouverture des inscriptions et dans l'ordre d'arrivée.

L'**inscription** doit être réalisée sur la **page Toornament** de l'Événement. L'équipe a **7 jours après réception du lien** pour régler le **paiement** et, si elle est concernée, **fournir les justificatifs** sur la plateforme. Si ce n'est pas le cas, l'équipe est reléguée à la fin **de la file d'attente**.

Pour rendre son **inscription valide**, l'équipe devra effectuer le paiement pour ses **5 joueur·ses titulaires** au prix de **5 € pour les étudiant·es** et **8 € plein-tarif**.

Article 17 : Stream

Le **stream depuis la salle du Tournoi** est **strictement interdit** car le débit réseau est trop faible. Un débit maximal est attribué par table, si un·e membre d'une équipe stream, toute

l'équipe s'en retrouve impactée, en causant un débit plus faible pour jouer. Dans ce cas, **J'Occi** ne pourra pas être tenue responsable de problèmes réseaux.

J'Occi est seul à pouvoir diffuser la compétition via sa chaîne *Twitch* : @occilanevent. Toute **autre diffusion** ne pourra se faire qu'avec l'**accord des Fondateurs**. Pour obtenir une **autorisation**, les personnes souhaitant streamer **doivent remplir le [questionnaire de demande de stream](#)** et attendre une **validation par mail de J'Occi**.

En cas d'accord, le nom « L'OcciLan#7 » doit être présent dans l'intitulé du *stream* et le logo de la compétition doit être visible pendant l'intégralité de la diffusion. De plus, un **délai de 180 secondes** minimum sera exigé **par rapport au stream de la chaîne de l'OcciLan**.

Il est **interdit de streamer un match** qui est **streamé** par la chaîne [Twitch officielle](#) de l'OcciLan.

Les participant-es ne pourront se plaindre à l'Organisateur de streamhack, iels sont tenues comme seul-es responsables de ce qu'iels diffusent.

Article 18 : Récompenses

L'Événement propose un **cashprize de 640 €, si le Tournoi est complet, qui sera partagé entre les trois premières équipes** ainsi que des lots divers.

Le cashprize sera partagé de la façon suivante par équipe :

1^{er} : 350€

2^{ème} : 190€

3^{ème} : 100€

Article 19 : Déroulement du tournoi

Article 19.1 : Format du tournoi

Seize équipes participent au tournoi en physique du **24 au 26 octobre 2025 dans le bâtiment U1 de l'Université de Toulouse**. Le tournoi est divisé en une phase de placement et une phase de play-offs.

Phase de placement

Elle est composée de cinq *games* en **Swiss System** de 20h à 01h le vendredi soir.

Phase de play-offs

Elle commence le samedi matin et se termine le dimanche soir.

Cette phase du **Tournoi** se déroule selon le format ***Fearless Draft***. C'est-à-dire que les deux équipes qui s'affrontent ne pourront pas choisir les champions qui ont déjà été joués lors des manches précédentes du match en cours.

Il est demandé aux équipes **de poster systématiquement une capture d'écran** de la ***Draft***. En cas d'oubli, les **admins Tournoi** se réservent le droit de pouvoir le demander à l'équipe à tout instant.

Il s'agit de deux *Brackets* à double élimination en *BO3* (*Losers' Bracket* et *Winners' Bracket*) le samedi se concluant par la *Winners' Bracket Final*. Le dimanche se dérouleront la *Losers' Bracket Final* et la *Grande Finale* qui sont en *BO5*.

Le *top 1* à *8* de la phase de placement commencent en *Winners' Bracket* et le *bottom*, classés de *9* à *16*, dans la phase de placement commencent en *Losers' Bracket*.

Il n'existe pas de *Reset Bracket* pour cette compétition.

Article 19.2 : Présence en vocal

La **présence en vocal sur le Discord** « [OcciLan](#) » est obligatoire.

Chaque équipe a un salon vocal dédié sur lequel elle devra être **présente pendant toute la durée des matchs**.

Article 19.3 : Création de partie

Chaque équipe aura un **code Tournoi** disponible sur ***Toornament*** qu'elle devra utiliser pour chacun de ses matchs. En cas de doute sur son utilisation, un·e admin Tournoi se tiendra à la disposition des équipes.

Article 19.4 : Choix du *side*

Les **sides** sont choisis en fonction du **seed attribué par *Toornament*** : l'équipe à gauche ou en haut choisira le côté pour la partie 1. Lors de *BO3* ou *BO5*, ce sera à la perdante de choisir le *side* pour la partie 2, de même pour les parties suivantes.

Article 19.5 : Lancement des matchs

Pour chaque début de *BO*, **l'équipe devra attendre le signal d'un·e admin Tournoi**. Une fois le signal donné, les 2 équipes bénéficient de maximum 10 minutes pour lancer son match. En cas de diffusion de la partie, les Organisateurs peuvent demander un délai supplémentaire avant qu'un match débute.

Article 19.6 : Communication

Durant la partie, les compétiteur·rices sont seulement autorisés à communiquer entre eux, **aucune communication avec le·a coach/manager/remplaçant·e** ou toute autre personne ne sera tolérée. Le ***stream* dans un salon vocal du Discord n'est pas autorisé** non plus sans autorisation préalable d'un admin Tournoi.

Article 19.7 : Déconnexions et pauses

Les pauses sont limitées par les règles suivantes :

- Une équipe rencontrant **un problème** peut choisir de **mettre la partie en pause** dans le cas où **aucun combat entre concurrents** n'est engagé.
- L'équipe doit pouvoir **justifier sa pause** auprès d'un·e admin Tournoi.
- Les équipes doivent systématiquement **prévenir leurs adversaires avant de relancer la partie**.
- Les pauses ne devront **pas excéder 10 minutes** par équipe.
- L'utilisation de la **pause sans raison valable est passible de sanctions**.

Article 19.8 : Changements de joueur·se et remplacement

Une **équipe incomplète** peut demander à **ajouter un·e joueur·se en remplacement** en informant un·e admin Tournoi. Cet ajout est soumis à l'appréciation des Organisateurs.

Si une équipe souhaite faire jouer un·e joueur·se remplaçant·e sur une des étapes ou **effectuer un changement** entre deux joueur·ses au cours d'une journée, elle se doit d'en **informer à l'avance un·e admin Tournoi** qui lui confirmera ou non la possibilité de ce changement.

Il est important de noter que **le·a remplaçant·e ne peut pas être titulaire d'une autre équipe** déjà inscrite dans le Tournoi en question.

Article 19.9 : Recréation de partie

S'il est nécessaire de recréer une partie, il faut pouvoir le justifier auprès d'un admin Tournoi. Lors de la **recréation d'une partie**, les **picks/bans restent identiques**.

Fait à Toulouse, le 01/10/2025