

ⵜⴰⴳⴷⴰⵏⵜ ⵏ ⵍⴰⴳⴷⴰⵏⵜ
ⵜⴰⴳⴷⴰⵏⵜ ⵏ ⵍⴰⴳⴷⴰⵏⵜ
ⵏ ⵜⴰⴳⴷⴰⵏⵜ ⵏ ⵍⴰⴳⴷⴰⵏⵜ



المملكة المغربية
وزارة الشباب
والثقافة والتواصل

Royaume du Maroc

Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication



MOROCCO
GAMING
EXPO

2026

RÈGLEMENT GÉNÉRAL

**TOURNOIS ESPORTS
MOROCCO GAMING EXPO 2026**

EA SPORTS FC 26 - Valorant – Fortnite

PRÉAMBULE

Le Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication (ci-après dénommé « l'organisateur ») par l'intermédiaire de son prestataire de services GEEKMAROC, au capital de 100 000 dirhams, dont le siège social est situé au 23 Bd Okba Ibno Nafii Etg 3N5 Hay Mohammadi Casablanca, immatriculé au registre du commerce de Casablanca sous le numéro 386971 (ci-après dénommé « le Prestataire ») ; pendant la période mentionnée à l'article 2 ci-dessous, et sur l'ensemble du territoire du Royaume du Maroc, des tournois eSports seront organisés pour les jeux suivants : Valorant sur PC, Fortnite sur PC et console et EA SPORTS FC 26 sur console, dans le cadre du salon intitulé « Morocco Gaming Expo » (ci-après dénommé « le Tournoi »), conformément aux conditions générales décrites dans le présent règlement.

ARTICLE 1 : CIBLE

La participation aux tournois visés est ouverte, durant la période indiquée à l'article 2 du présent règlement, à toute personne résidant au Maroc et remplissant les conditions fixées par l'Organisateur, propriétaire du projet « Morocco Gaming Expo ».

Toutefois, sont exclus de la participation aux présents tournois :

- Tous les employés de « Morocco Gaming Expo » ;
- Tous les employés des agences partenaires de Morocco Gaming Expo ;
- Les entreprises partenaires de « Morocco Gaming Expo » ou participant à l'organisation desdits tournois, à savoir GEEKMAROC et AVANTSCENE, ainsi que tous leurs employés ;
- Les personnes âgées de moins de 16 (seize) ans et les personnes morales.
- Les participants âgés de 16 à 18 ans sans le consentement parental.
- Maître Wafa GARANE, notaire à Casablanca, et l'ensemble de son personnel, ainsi que les membres de leur famille (enfants et conjoints) appartenant au même foyer.

Si une personne non éligible en vertu des présentes règles participe aux tournois concernés et est déclarée gagnante, cette personne ne sera pas reconnue comme gagnante et perdra tout droit de réclamer le prix. Dans ce cas, l'Organisateur se réserve le droit de réattribuer le prix à un autre participant éligible.

ARTICLE 2 : PÉRIODE D'INSCRIPTION

- Phase d'inscription 1 : les équipes souhaitant participer doivent s'inscrire pendant cette première phase, qui se déroule du 14 février au 12 mars 2026 pour le jeu Fortnite, du 14 février au 3 mars 2026 pour le jeu EA SPORTS FC 26 et du 14 février au 8 mars 2026 pour Valorant.
- Phase d'inscription 2 : une deuxième période d'inscription sera ouverte à partir du 14 février 2026, avec des dates de clôture spécifiques pour chaque jeu : jusqu'au 2 avril 2026 pour Fortnite, jusqu'au 23 mars 2026 pour EA SPORTS FC 26 et jusqu'au 29 mars 2026 pour Valorant. Cette phase offrira une nouvelle opportunité aux équipes qui n'ont pas pu s'inscrire lors de la première phase, ainsi qu'aux nouvelles équipes souhaitant rejoindre le tournoi.
- Phase d'inscription 3 : une troisième et dernière phase d'inscription sera ouverte le 14 février 2026, avec des dates de clôture différentes selon le jeu : le 24 avril 2026 pour Fortnite ; le 14 avril 2026 pour EA SPORTS FC 26 ; et le 19 avril 2026 pour Valorant. Cette dernière

phase offrira une dernière chance aux équipes qui n'ont pas pu s'inscrire lors des deux phases précédentes, ainsi qu'à celles qui souhaitent encore participer à la compétition.

✓ **Procédure d'inscription**

La participation aux trois tournois se fera exclusivement via la plateforme Lgame.gg, en utilisant le lien suivant : <https://mgex.lgame.gg/>

ARTICLE 3: RÉGLES DU JEU

Tournoi Fortnite

Cet événement n'est en aucun cas sponsorisé, approuvé ou administré par Epic Games, Inc., ni associé à cette société. Les informations fournies par les joueurs dans le cadre de cet événement sont communiquées à l'organisateur de l'événement et non à Epic Games, Inc.

En participant à cet événement, dans la mesure permise par la loi applicable, les joueurs acceptent de dégager Epic Games, Inc., ses concédants de licence, ses sociétés affiliées, ses employés, ses dirigeants, ses administrateurs, ses agents, ses sous-traitants et ses autres représentants de toute responsabilité concernant les réclamations, demandes, actions, pertes, responsabilités et dépenses liées à l'événement.

Conditions de participation

Pour être considérés comme « Participants », les joueurs doivent remplir les critères d'éligibilité suivants :

- Être de nationalité marocaine ou avoir résidé au Maroc pendant au moins deux mois consécutifs.
- Disposer d'un compte valide sur la plateforme Lgame.gg.
- Être inscrit au tournoi sur la page d'accueil « <https://mgex.lgame.gg> ».
- Être âgé d'au moins seize (16) ans.
- Tous les participants âgés de 16 à 18 ans doivent disposer d'une autorisation parentale signée par leur tuteur légal, conformément à l'annexe 1 jointe au présent règlement.
- S'inscrire avec un compte Fortnite valide pour être éligible et accepter le règlement officiel de l'événement.
- En cas de qualification pour la grande finale, il est indispensable d'être disponible les 18 et 19 mai 2026 pour les journées médias, ainsi que du 20 au 24 mai 2026 pour assister à la finale qui se déroulera lors du salon.
- Le tournoi est multiplateforme : console (Playstation, Xbox, Nintendo) et PC.

Format du tournoi

Le tournoi se déroulera en deux étapes : des qualifications en ligne suivies d'une grande finale en direct lors du Morocco Gaming Expo. Les phases de qualification en ligne se joueront en mode Duo – Reload, en utilisant le système de classement officiel d'Epic Games, tandis que la grande finale se jouera en mode Créatif – Duo.

1. Format de qualification

Cette section présente une analyse détaillée de l'évolution du tournoi, depuis les phases de qualification jusqu'à la grande finale.

- **Phase préliminaire** : cette phase comprendra trois tours de qualification distincts, avec un maximum de 160 équipes par tour. Chaque tour de qualification offrira 6 places pour la phase à élimination directe, soit un total de 18 équipes éligibles pour cette phase.

Les phases préliminaires seront structurées en trois phases :

- ✓ Phase 1 – Qualifications initiales : la première phase se déroulera sur quatre (4) jours, au cours desquels 160 duos seront répartis en 8 groupes de 20. Chaque groupe disputera cinq (5) matchs, en utilisant le système de notation officiel d'Epic Games. Les cinq (5) meilleurs duos de chaque groupe se qualifieront pour la phase suivante.
- ✓ Phase 2 – Demi-finales : les 40 duos qualifiés lors de la phase 1 seront répartis en deux (2) groupes de 20 duos. Chaque groupe disputera cinq (5) matchs, en utilisant le système de notation officiel d'Epic Games. Les dix (10) meilleurs duos de cette phase se qualifieront pour la phase finale de qualification.
- ✓ Phase 3 – Tour de qualification final : le tour de qualification final réunira 20 duos, qui s'affronteront lors de dix (10) matchs en mode Duo – Reload, en utilisant le système de notation officiel d'Epic Games. Les six (6) meilleurs duos de cette phase se qualifieront directement pour la phase à élimination directe.

- **Phase à élimination directe**: les 18 équipes qualifiées lors de la phase de qualification initiale seront réparties dans un seul groupe. Toutes les équipes s'affronteront dans le même lobby en mode Duo – Reload lors de 16 matchs. Les 6 duos les mieux classés se qualifieront directement pour la grande finale qui se tiendra lors du Morocco Gaming Expo 2026.

2. Dates de qualification

Phase de qualification préliminaire

- Qualifications préliminaires - Premier tour : les tours de qualification auront lieu du 13 au 18 mars 2026.
- Qualifications préliminaires - Deuxième tour : les tours de qualification auront lieu du 2 au 8 avril 2026.
- Qualifications préliminaires - Troisième tour : les tours de qualification auront lieu du 25 au 30 avril 2026.

Phase de Knock-Out

- ✓ Cette phase se déroulera sur deux jours, les 5 et 6 mai 2026.

3. Grande Finale

La grande finale du tournoi Fortnite aura lieu les 20 et 21 mai 2026 au Morocco Gaming Expo.

- La grande finale réunira les six (6) duos qualifiés pour deux jours de compétition de haut niveau.
- Jour 1 & 2 – Grande finale: Les 6 duos qualifiés seront regroupés dans un seul groupe. Ils s'affronteront lors de dix (10) matchs en mode Créatif (2v2v2v2v2). Un système de points prédéfini par les organisateurs sera appliqué afin de déterminer le Top 4 des gagnants du tournoi Fortnite.

4. Système de score

Le système de notation qui sera appliqué pendant le mode Duo - Reload est le suivant :

- Victoire royale : 60 points
- 2e : 50 points
- 3e : 45 points
- 4e : 40 points
- 5e : 35 points
- 6e : 30 points
- 7e : 27 points
- 8e : 24 points
- 9e : 21 points
- 10e : 18 points
- 11e : 15 points
- 12e : 12 points
- 13e : 9 points
- 14e : 6 points
- 15e : 3 points
- 16e - 20e : 0 point
- Chaque élimination : 3 points

5. Critères de départage

Les critères de départage seront déterminés dans l'ordre présenté ici : (1) nombre total de points marqués ; (2) nombre total de Victoires Royales pendant la session ; (3) nombre moyen d'éliminations pendant la session ; (4) classement moyen par partie pendant la session ; et enfin (5) temps de survie total en secondes cumulées sur toutes les parties.

6. Version du jeu

Tous les joueurs doivent avoir installé la dernière version du jeu pour pouvoir participer aux tournois organisés par l'administration. Toutes les mises à jour doivent être installées avant le début du tournoi.

7. Comptes des joueurs

Les joueurs doivent s'assurer qu'ils participent aux matchs en utilisant le même compte de jeu que celui qu'ils ont activé sur la page d'inscription. Le non-respect de cette règle entraînera l'expulsion du lobby du jeu. Si le match a été joué par un joueur utilisant un compte différent de celui activé sur la plateforme du tournoi, les points de toute l'équipe pourront être réinitialisés.

Toute modification apportée au compte de l'équipe entre la clôture des inscriptions et la fin du tournoi doit être approuvée par l'administration du tournoi avant d'être autorisée. Cela inclut, sans s'y limiter :

- L'ajout ou la suppression de joueurs
- Le changement de nom de l'équipe
- Le changement du logo de l'équipe.

Les joueurs doivent agir de bonne foi en ce qui concerne les comptes Epic utilisés par lesdits joueurs dans le cadre de l'événement, sans aucune violation non divulguée. Cela signifie, sans limitation, que le compte Epic d'un joueur doit être enregistré à son nom et ne peut avoir été précédemment acheté, offert ou transféré par un autre joueur.

Les joueurs ne doivent pas avoir fait l'objet d'une suspension ou d'une autre sanction en rapport avec une violation antérieure des règles officielles d'Epic, ou doivent avoir purgé intégralement cette suspension ou cette sanction. En outre, les joueurs qui ont été bannis de la compétition pendant 14 jours ou plus pendant l'événement ne seront pas autorisés à participer au reste de l'événement

8. Ponctualité

Un lobby sera créé pour chaque match 10 minutes avant le début de celui-ci. L'heure de début du match est indiquée sur la page du match sur la page d'inscription ou annoncée sur le serveur Discord « <https://discord.com/invite/zVG5bk7nEp> » du tournoi. Les équipes ont 10 minutes pour entrer dans le hall. Si un ou plusieurs joueurs n'arrivent pas à temps dans le lobby, l'équipe commencera le match sans eux.

Une équipe peut participer au match suivant prévu, même si tous les joueurs de la composition n'ont pas rejoint le match en cours.

Les matchs doivent commencer à l'heure précise indiquée dans le calendrier du tournoi. Si une équipe est en retard au début d'un match, elle recevra un avertissement.

Les matchs prévus pour être diffusés doivent commencer au plus tard à l'heure fixée par l'administration. Les équipes recevront un calendrier des matchs, qui peut être modifié à la seule discrétion de l'administration du tournoi. Les équipes seront dûment informées de tout changement apporté au calendrier et doivent s'assurer qu'elles sont prêtes à commencer le match à l'heure prévue.

9. Résultats

Chaque membre de l'équipe doit prendre des captures d'écran de ses résultats à la fin de la partie en cas de litige et/ou de difficultés techniques dans les salons. Le fait de ne pas fournir ces captures d'écran lorsque cela est demandé peut entraîner des mesures disciplinaires et/ou une perte de points.

Si vous rencontrez des problèmes ou remarquez des anomalies, veuillez contacter immédiatement les administrateurs. Vous pouvez les contacter via « <https://discord.com/invite/zVG5bk7nEp> » pour des questions rapides.

10. Protestations

Une réclamation concernant une violation des règles pendant le match ou des résultats incorrects peut être acceptée dans les 20 minutes suivant la fin de tous les matchs du groupe. Pour ce faire, vous devez utiliser les fonctionnalités de la plateforme du tournoi, en fournissant tout le matériel nécessaire si nécessaire.

La réclamation doit contenir des informations détaillées sur les raisons pour lesquelles elle a été déposée, comment l'anomalie est survenue et quand elle s'est produite.

Une réclamation peut être rejetée si les documents appropriés (c'est-à-dire les supports du match, les enregistrements du jeu, etc.) ne sont pas fournis. Un simple « ce sont des tricheurs » ne suffira

pas. Les insultes et les propos incendiaires sont strictement interdits dans une protestation et peuvent entraîner des avertissements ou une décision défavorable à la partie insultante.

Toutes les équipes sont tenues d'enregistrer leurs matchs et de conserver les enregistrements pendant une période minimale de 7 jours. Ces enregistrements doivent être fournis à l'équipe organisatrice sur demande. En cas de refus de fournir les enregistrements, l'équipe concernée sera disqualifiée du tour en cours.

11. Remak ou réhébergement des matchs

Tout problème technique ou autre crise étayé par des preuves solides doit être immédiatement signalé à l'administration du tournoi. Un match ne peut être repris qu'avec l'accord préalable du responsable du tournoi. Un match de tournoi ne peut être rejoué qu'à la demande de l'administration du tournoi. Dans les situations suivantes, l'administration du tournoi peut rejouer un match de tournoi :

- L'environnement de l'événement peut avoir une incidence négative sur le résultat du tournoi, tel que déterminé par l'équipe administrative.
- Un dysfonctionnement technique ou une déconnexion d'un joueur (à l'exclusion des dysfonctionnements et des déconnexions dus à une erreur ou à une faute du joueur) dans les 3 minutes suivant le début du match, par le responsable du tournoi. Si le joueur est en mesure de se reconnecter après la déconnexion, il n'y aura pas de match revanche.
- Cinq problèmes surviennent pendant l'écran de chargement et le jeu ne peut pas être chargé.
- Un joueur ne peut pas se déplacer sur le champ de bataille dans les 3 minutes suivant le début du jeu.
- Un joueur ne peut pas entrer dans le jeu du tournoi avant le départ de l'avion.
- Un joueur peut rejoindre un jeu du tournoi sans voler dans l'avion de départ et sans sauter en parachute, mais en commençant directement sur le champ de bataille.
- Un ou plusieurs clients observateurs ont planté, se sont déconnectés ou ont subi un lag (incapacité à fonctionner), quel que soit le nombre de victimes ou d'autres problèmes depuis le début du jeu.
- Le serveur a pris un retard important, ce qui a eu un impact significatif sur les performances de plusieurs équipes.

L'administration du tournoi se réserve le droit de redémarrer le match s'il ne peut être diffusé normalement. Le début du match correspond à la fin de l'« échauffement » et à l'embarquement de tous les joueurs dans l'avion de départ. Si les conditions ci-dessus sont remplies, les joueurs doivent immédiatement demander une reprise en avertissant l'équipe administrative en levant la main ou en envoyant un message sur le serveur Discord « <https://discord.com/invite/zVG5bk7nEp> » pour demander de l'aide, suivi d'une raison valable et d'une preuve suffisante. Les joueurs doivent continuer à jouer jusqu'à ce que la réorganisation ait été confirmée par l'administration du tournoi.

12. Règles du jeu

L'utilisation de logiciels tiers est interdite pendant les qualifications et les tournois. Si des joueurs enfreignent cette règle, cela sera considéré comme du piratage dans le but de tricher. L'équipe sera disqualifiée, aucun prix ne sera attribué et les personnes impliquées seront interdites de participation à la compétition.

13. Bugs dans le jeu

Si un joueur rencontre un bug, un remake ne sera proposé que si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- Le bug perturbe le jeu et empêche un joueur (ou plusieurs joueurs) de jouer normalement. Voici une liste non exhaustive des bugs perturbant le jeu :
 - Être coincé à travers le sol et exécuté
 - Être coincé sur des objets (fenêtres, lanceurs, etc.)
- Un officiel du tournoi est immédiatement informé du bug lorsqu'il se produit.
- Le bug se produit alors qu'aucun autre joueur n'a encore été tué dans le match.
- Le bug n'est pas déclenché par une intention malveillante de la part du joueur.

Toute reprise sera effectuée à la seule discrétion de l'administration du tournoi.

Les participants sont tenus d'informer l'équipe d'administration du tournoi de tout bug dont ils ont connaissance et qui ne figure pas dans la liste.

14. Articles et comportements interdits

Les joueurs ne doivent adopter aucun comportement susceptible de compromettre l'intégrité de la compétition ou le fair-play. Les actions suivantes sont strictement interdites :

- La collusion entre joueurs, définie comme tout accord ou comportement coordonné visant à tromper ou à duper d'autres joueurs, y compris les joueurs agissant de concert alors qu'ils font partie d'équipes adverses.
- Les mouvements ou accords préétablis entre deux ou plusieurs adversaires visant à se retrouver à des endroits précis ou à se déplacer ensemble sur la carte avant ou pendant un match.
- Envoi ou réception de signaux verbaux ou non verbaux pour communiquer ou se coordonner avec des joueurs adverses en dehors du cadre compétitif prévu.
- Lâcher délibérément des objets, abandonner des positions ou créer des situations dans le jeu afin de favoriser un autre joueur ou duo.
- Permettre intentionnellement à un autre joueur de vous éliminer afin d'obtenir un avantage compétitif.
- Recevoir ou fournir une aide externe non autorisée de quelque nature que ce soit.
- Utiliser des logiciels, des scripts, des macros, des bots ou tout autre outil automatisé offrant un avantage déloyal.
- Exploiter intentionnellement des bugs, des glitches ou des fonctionnalités non prévues du jeu à des fins personnelles.
- Attaquer, interférer avec ou perturber délibérément la connexion réseau ou l'environnement de jeu d'un adversaire.

Toute violation des règles ci-dessus peut entraîner des pénalités, des déductions de points et/ou une disqualification immédiate, à la seule discrétion des organisateurs du tournoi.

15. Tricherie

Logiciels de triche

Toute utilisation de logiciels pouvant être considérée comme de la triche est strictement interdite. L'administration du tournoi se réserve le droit de préciser ce qui est considéré comme de la triche.

Abus d'informations

Il est strictement interdit de communiquer pendant le match avec des personnes qui ne sont pas impliquées dans celui-ci. Il en va de même pour l'utilisation d'informations sur votre jeu provenant d'autres sources externes (par exemple, des flux, des scénographies, des réflexions).

Sanctions en cas de triche

Si une triche est découverte pendant l'événement, le(s) résultat(s) du (des) match(s) en question sera (seront) annulé(s). Le joueur et son équipe seront disqualifiés, perdront leur prix et pourront être bannis de toutes les compétitions organisées par l'organisateur pour une période normalement de 5 ans. Cette période peut être réduite s'il existe des circonstances atténuantes importantes, ou prolongée s'il existe des circonstances aggravantes.

Méthodes de détection de la tricherie

L'organisateur se réserve le droit d'utiliser diverses méthodes pour inspecter les participants et leur équipement, avec ou sans information préalable.

Tournoi EA SPORTS FC 26

Ce tournoi n'est ni affilié ni sponsorisé par Electronic Arts Inc. ou ses concédants de licence.

1. Conditions d'éligibilité pour participer

Pour être considérés comme « Participants », les joueurs doivent remplir les critères d'éligibilité suivants :

- Être citoyen marocain ou avoir résidé au Maroc pendant au moins deux mois consécutifs.
- Disposer d'un compte valide sur la plateforme Lgame.gg.
- Être inscrit au tournoi sur la page d'accueil « <https://mgex.lgame.gg> ».
- Avoir l'âge minimum requis pour détenir un compte EA complet (ne pas être mineur) et remplir les conditions suivantes en termes d'âge minimum au moment de l'inscription.
- Être âgé d'au moins seize (16) ans.
- Tout participant âgé de 16 à 18 ans doit disposer d'une autorisation parentale signée par son tuteur légal, conformément à l'annexe 1 jointe au présent règlement.
- S'inscrire avec un compte EA valide pour être éligible et accepter le règlement officiel et le règlement de l'événement.
- Posséder ou avoir accès au jeu sur une plateforme prise en charge et se connecter à son compte EA valide.
- Posséder un identifiant PlayStation Network (« PSN ID ») valide et le connecter à un compte EA valide.
- En cas de qualification pour la grande finale, il est indispensable d'être disponible du 18 au 19 mai 2026 pour les journées médias, ainsi que du 20 au 24 mai 2026 pour assister à la finale, qui se déroulera lors du salon.
- La compétition EA SPORTS FC 26 sera réservée exclusivement aux joueurs utilisant les consoles PlayStation et Xbox de dernière génération et ne sera pas ouverte aux joueurs sur PC.

2. Format du tournoi

1. Format de qualification initial

Cette section présente le déroulement du tournoi, depuis les phases de qualification jusqu'à la grande finale.

- **Phase préliminaire** : cette phase comprendra trois tours de qualification distincts, avec un maximum de 512 joueurs par tour. Chaque série de qualification offrira 4 places pour la phase à élimination directe, soit un total de 12 joueurs éligibles pour cette phase.
- **Phase à élimination directe** : les 12 joueurs qualifiés lors de la phase initiale seront répartis en deux groupes. Ils s'affronteront lors de matchs aller-retour, l'un contre l'autre, afin de déterminer les huit meilleurs joueurs du classement. Les résultats seront basés sur le nombre total de buts marqués lors des deux matchs. En cas d'égalité, un troisième match sera disputé selon la règle du but en or. Les deux joueurs terminant en tête du classement gagneront leur place pour la grande finale, qui se tiendra lors du Morocco Gaming Expo 2026.

2. Date de qualification initial

Phase préliminaire de qualification

- Qualifications préliminaires - Premier tour : les tours de qualification auront lieu du 2 au 8 mars 2026.
- Qualifications préliminaires - Deuxième tour : les tours de qualification auront lieu du 24 au 29 mars 2026.
- Qualifications préliminaires - Troisième tour : les tours de qualification auront lieu du 14 au 19 avril 2026.

Phase Knock-Out

Cette étape se déroulera en ligne les 2 et 3 mai 2026.

3. Grande Finale

La grande finale EA SPORTS FC 26 aura lieu les 22 et 23 mai 2026 au Morocco Gaming Expo.

- La grande finale réunira les 8 joueurs pour deux jours de compétition intense.
- Les 8 joueurs seront répartis en deux groupes de 4 et disputeront des matchs à élimination directe, les deux meilleurs de chaque groupe se qualifiant pour la phase suivante. Ces 4 joueurs s'affronteront dans des matchs à élimination directe pour déterminer le vainqueur du tournoi EA SPORTS FC 26.

3. Ponctualité

Les matchs débiteront conformément au calendrier établi par les organisateurs du tournoi. Si un joueur a plus de 20 minutes de retard, son adversaire est en droit d'en informer les organisateurs du tournoi. Cela entraînera un avertissement pour le joueur en retard, ainsi qu'une défaite par forfait 3-0 en faveur de son adversaire.

4. Paramètres de match

Les paramètres suivants s'appliquent à la fois aux phases de qualification nationales en ligne et à la grande finale, qui se tiendra lors du Morocco Gaming Expo 2026 :

- Les pauses suivent les mécanismes du jeu.

Règles générales des tournois eSport - Morocco Gaming Expo 2026

- Les remplacements suivent les mécanismes du jeu.
- Les tactiques personnalisées sont autorisées.
- Les formations personnalisées ne sont pas autorisées.
- Tous les joueurs doivent utiliser le stade FUT pour tous les matchs du tournoi.
- Caméra : tous les angles de caméra sont autorisés. En cas de doute, l'arbitre principal peut décider, à sa discrétion, si un angle de caméra donné est autorisé ou non.
- Les instructions du guide audio doivent être vérifiées avant chaque match.
- Les réglages à effectuer avant le début de tous les matchs sont les suivants :
 - HUD : nom et indicateur du joueur
 - Indicateur du joueur : nom du joueur
 - Affichage du temps/score : activé
 - Radar : 2D
 - Indicateur du gamertag : IN GAME PLAYER
 - Défilement de la ligne : activé
 - Volume des commentaires : 0
 - Ambiance du stade : 8
 - Volume de la musique : 0

En plus de ces paramètres, d'autres règles spécifiques s'appliquent à la phase de qualification en ligne :

- Tous les matchs suivront les paramètres des matchs amicaux en ligne.
- Durée de la mi-temps : 6 minutes.
- Contrôles : Tous.
- Vitesse du jeu : Normale.
- Type d'équipe : Mode 95.
- Tous les autres paramètres non mentionnés doivent rester inchangés et être conservés par défaut.
- Les formations suivantes sont interdites : celles avec 5 défenseurs et 3 arrières, telles que 5-2-2-1, 5-2-3, 5-4-1, 5-1-2-2, 5-2-1-2, 5-3-2, 3-5-2, 3-4-1-2, 3-4-2-1, 3-1-4-2, 3-4-3.

En ce qui concerne la grande finale, les paramètres supplémentaires du jeu seront définis comme suit :

- Format des équipes : mode Ultimate Team
- Mode compétitif : activé
- Joueurs prêtés : autorisés
- Les équipes concurrentes (à l'exception des gardiens de but) sont soumises aux restrictions suivantes :
 - Maximum d'un (1) joueur de type TOTY
 - Maximum de trois (3) joueurs de type ICON
 - Les restrictions s'appliquent aux 11 titulaires et aux remplaçants, mais ne s'appliquent pas au gardien de but.
 - Les joueurs peuvent utiliser des objets prêtés dans leur équipe.
 - Aucune formation avec 5 défenseurs, ni aucune formation avec 3 défenseurs. Cela inclut les formations suivantes : 5-2-2-1, 5-2-3, 5-4-1, 5-1-2-2, 5-2-1-2, 5-3-2, 3-5-2, 3-4-1-2, 3-4-2-1, 3-1-4-2 et 3-4-3.

5. Règles de conduite

Les joueurs doivent se comporter de manière raisonnable et adopter une attitude appropriée envers les spectateurs, les membres de la presse, les arbitres et les autres joueurs. Ces exigences s'appliquent aussi bien hors ligne qu'en ligne, y compris sur les réseaux sociaux. Tous les joueurs sont tenus de toujours respecter les normes de sportivité et il leur est interdit d'agir de la manière suivante :

- Gêner ou perturber les administrateurs, l'arbitre en chef ou les autres joueurs lorsqu'ils discutent d'une situation ;
- Harceler, menacer, intimider, envoyer de manière répétée des messages indésirables ou faire des attaques personnelles ou des déclarations sur la race, l'orientation sexuelle, la religion, l'héritage, etc. Les discours haineux ne seront pas tolérés ;
- Publier, poster, télécharger, distribuer du contenu ou organiser/participer à toute activité, groupe ou guildes que l'administrateur (agissant de manière raisonnable et objective) juge inapproprié, abusif, haineux, harcelant, blasphématoire, diffamatoire, menaçant, obscène, sexuellement explicite, portant atteinte à la vie privée, vulgaire, offensant, indécent ou illégal ;
- Les joueurs doivent s'abstenir d'utiliser un langage vulgaire ou offensant ;
- Insulter, provoquer, intimider et autres formes d'offense envers les adversaires lorsque l'intention est considérée comme un comportement antisportif ;
- Il est interdit de maltraiter physiquement, de se battre ou de menacer un joueur, un spectateur, un administrateur ou toute autre personne ;
- Il est interdit d'endommager et/ou d'abuser des consoles, des manettes ou tout autre équipement du tournoi ;
- Tous les joueurs doivent suivre les directives et/ou instructions de l'administrateur ;
- Les joueurs doivent respecter les instructions données par les administrateurs à tout moment ;
- Enfreindre toute loi, règle ou réglementation, telle que déterminée par l'administrateur à sa seule discrétion ;

6. Règles de la compétition

- Toutes les consoles et tous les écrans sont fournis par l'organisateur pendant la grande finale.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leur propre équipement (manettes, casques), sauf autorisation expresse de l'organisateur.
- Il est interdit à un joueur de provoquer ou d'abuser d'un bug dans le jeu. Les bugs nouvellement découverts seront communiqués aux joueurs avant le début de chaque manche.
- Les pauses suivent les mécanismes du jeu, et toutes les autres pauses sont interdites.
- Les paramètres du jeu doivent être fournis aux administrateurs, à l'arbitre en chef et aux responsables administratifs dès qu'ils en font la demande. Les paramètres du jeu doivent toujours respecter et se conformer aux règles fournies par l'administrateur.
- Il est interdit de perdre du temps, notamment en restant dans la moitié de terrain du joueur concerné pendant plus de dix minutes sans tenter d'attaquer. Les têtes des joueurs de champ vers leur propre gardien de but sont considérées comme une perte de temps si elles se produisent plus d'une fois au cours de la même séquence de jeu. L'administrateur a le droit de décider s'il s'agit d'une perte de temps et de déterminer les conséquences éventuelles.
- Les joueurs se verront attribuer leur position, les administrateurs du tournoi organiseront le match et les joueurs ne commenceront à jouer que lorsque l'administrateur du tournoi en donnera l'ordre. Il en va de même si un match doit être repris : les joueurs doivent toujours attendre que l'administrateur donne le coup d'envoi.
- Les joueurs doivent être présents à l'heure prévue pour le début du match.

- Il est strictement interdit de quitter une partie en colère, quel qu'en soit le motif.
- Il est strictement interdit de quitter son poste pour toute raison non autorisée par l'administrateur du tournoi.
- Les joueurs peuvent fournir leur propre manette si celle-ci ne leur confère pas un avantage concurrentiel déloyal, n'interfère pas avec le fonctionnement du jeu, ne nécessite pas de configuration, de câblage ou d'adaptateurs spéciaux pour fonctionner et est conçue pour fonctionner de manière native sur la console sur laquelle le joueur participe à la compétition. L'administrateur du tournoi peut, à sa seule discrétion, refuser toute manette et exiger du joueur qu'il utilise une manette approuvée.
- Les paramètres du joystick doivent être réglés sur le commutateur principal de compétition : ON.
- Une fois le match terminé, aucune action sur le joystick n'est autorisée. Les vidéos du match doivent continuer à être diffusées afin que les moments forts du jeu puissent être visionnés.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à retourner les écrans ; cette action est strictement réservée aux administrateurs afin de préserver la fragilité du matériel.
- Les joueurs sont seuls responsables de la préparation de leur équipe FUT.
- Aucun changement d'équipe n'est autorisé immédiatement après le début du match.
- Si une erreur rend le match injouable, l'administrateur doit en être informé dès que possible. Il appartient alors à l'administrateur de décider des mesures à prendre.
- Si une déconnexion survient pendant le match pour quelque raison que ce soit :
 - Un nouveau match sera lancé avec le temps restant à jouer sur les 90 minutes. Le temps, les buts et les cartons rouges seront pris en compte lors de la reprise du match. Le match reprendra en mode compétitif et reprendra exactement au moment où la déconnexion s'est produite.
 - Lorsqu'un redémarrage est nécessaire, aucun changement d'équipe n'est autorisé.
 - En cas de redémarrage où un joueur en jeu a reçu un carton rouge au cours du match pendant lequel une déconnexion s'est produite, le joueur en jeu ne peut être remplacé que par un joueur bronze non rare avant le redémarrage du match.

Dans toutes les situations possibles, l'administrateur surveillera le déroulement du match afin qu'il puisse être repris s'il est interrompu. Les administrateurs et/ou l'arbitre en chef rétabliront le déroulement du match au mieux de leurs capacités.

- En cas d'erreur technique ou de panne de serveur sur le site du tournoi qui ne peut être résolue dans un délai raisonnable, l'administrateur du tournoi se réserve le droit de passer à un autre mode de jeu pour terminer le match. Le mode le plus susceptible d'être utilisé est le mode 90.
- En cas d'erreur technique de la part de l'administrateur du tournoi pendant un match en direct en studio, rendant impossible le démarrage ou la poursuite du match, le match en question sera reporté.
- Si le match n'a pas commencé en raison d'une erreur technique de la part de l'administrateur du tournoi, l'ensemble du match sera reprogrammé.
- Si un match a été interrompu de force en raison de problèmes techniques du côté de l'administrateur, le match est mis en pause et reprendra à un autre moment en copiant le temps de jeu écoulé et le score.
- Les joueurs sont tenus de terminer leur match. Ce n'est qu'en cas de situation indépendante de la volonté du joueur qu'un match sera reprogrammé. Il s'agit par exemple d'un tremblement de terre, d'un incendie, d'une panne d'électricité régionale ou d'une blessure soudaine. Les situations suivantes, entre autres, ne sont explicitement pas concernées par cette règle : panne d'équipement, retard ou « lag » dans le jeu, retard (par exemple en raison

d'une panne de voiture). Il appartient à l'arbitre principal de décider si un match doit être reprogrammé en cas d'événement non mentionné ci-dessus.

- Si un joueur rencontre un problème qui, selon lui, confère un avantage injuste à son adversaire, il doit interrompre le match (ou demander à son adversaire d'interrompre le match) et signaler le problème à l'administrateur. L'administrateur transmettra le problème à l'arbitre principal. L'arbitre principal décidera si et comment le match doit se poursuivre.
- Les joueurs sont autorisés à avoir un entraîneur présent pour tous les matchs. Le coaching à distance n'est pas autorisé et est limité à la communication en face à face uniquement.

7. Règles de manipulation

La collusion est définie comme tout accord entre deux ou plusieurs joueurs visant à désavantager d'autres joueurs dans le tournoi. La collusion entre joueurs ou autres parties impliquées, par exemple des équipes, est strictement interdite.

Voici quelques exemples de collusion, sans que cette liste soit exhaustive :

- Perdre intentionnellement un match pour quelque raison que ce soit pendant le tournoi
- Jouer à la place d'un autre joueur, y compris en utilisant un compte secondaire, pour l'aider dans le tournoi.
- Toute forme de trucage de match.
- Le soft play, défini comme le fait pour un joueur de ne pas faire tout son possible pour permettre à un adversaire d'augmenter son score et d'obtenir un avantage en termes de différence de buts, tel que jugé par l'arbitre en chef.
- Convenir de partager le prix avec les joueurs adverses.
- Permettre à un adversaire de marquer plus ou moins de buts qu'il ne le ferait normalement afin d'influencer la différence de buts.

Aucun joueur ne peut utiliser de logiciel ou de matériel de triche dans le cadre d'une activité liée à un match.

La manipulation de l'équipement, de la transmission ou de la connexion Internet est interdite.

Toute action visant à perturber la vision du terrain par le joueur adverse ou sa capacité à sélectionner les joueurs contrôlés est interdite.

8. Informations importantes pour les matchs en direct

Les joueurs doivent être prêts devant leur console au plus tard 15 minutes avant l'heure prévue pour leur match, tous les jours de match. Les administrateurs et le personnel technique contacteront les joueurs à ce moment-là pour tester les connexions, le son, la vidéo, etc.

Les joueurs doivent être prêts à commencer le match au plus tard 5 minutes avant l'heure prévue. Cela inclut la fourniture et la sélection de tous les paramètres pertinents dans le jeu.

Les invitations aux matchs dans le jeu doivent être envoyées et acceptées, et les joueurs doivent être prêts à l'écran de sélection des kits 3 minutes avant l'heure du match, afin d'être prêts pour le début du match à l'heure choisie.

Les joueurs sont tenus d'installer une caméra POV (à l'aide d'un PC, d'un smartphone ou de tout autre appareil de capture) et de la connecter au système fourni par l'organisateur. La caméra doit être correctement positionnée et réglée.

L'organisateur se réserve le droit de sélectionner n'importe quel match à diffuser. Les joueurs adverses dans le tableau des tours suivants doivent attendre et tenir compte des contraintes ou des retards liés à la diffusion.

Paramètres pour les matchs en direct

- Les paramètres suivants sont obligatoires en fonction du règlement utilisé et peuvent entraîner des sanctions s'ils ne sont pas respectés. Il incombe au joueur de s'assurer que ces paramètres sont toujours correctement appliqués avant chaque match.
- Les joueurs doivent toujours vérifier que les notifications de leur console sont désactivées.
- Stade FUT : vérifiez que ce stade est bien sélectionné.
- Il est important que les joueurs préparent leur équipe. Ils doivent notamment enregistrer le bon banc et les bonnes tactiques afin de ne pas s'en rendre compte au moment où le match doit commencer.
- Les paramètres suivants doivent être appliqués pour le joueur qui partage son image :
 - Nom du joueur et indicateur HUD
 - Indicateur du joueur Nom du joueur : important car les joueurs ne doivent pas afficher leur gamertag dans le jeu.
 - Désactiver l'indicateur de ping « ms »
 - Affichage du temps et du score
 - Radar 2D
 - Paramètres audio :
 - Volume des commentaires : 0
 - Ambiance du stade : 8
 - Volume de la musique : 0
 - Les instructions de l'audio-guide doivent être vérifiées avant chaque match. Il est essentiel qu'aucun commentateur ne soit inclus dans le jeu et que les paramètres soient exactement les mêmes que ceux indiqués ci-dessus.

Tournoi Valorant

1. Condition d'éligibilité pour participer

Pour être considérés comme « Participants », les joueurs doivent remplir les critères d'éligibilité suivants :

- Être citoyen marocain ou résider au Maroc depuis au moins deux mois consécutifs.
- Disposer d'un compte valide sur la plateforme Lgame.gg.
- Être inscrit au tournoi sur la page d'accueil « <https://mgex.lgame.gg> ».
- Être âgé d'au moins seize (16) ans.
- Tous les participants âgés de 16 à 18 ans doivent disposer d'une autorisation parentale signée par leur tuteur légal, conformément à l'annexe 1 jointe au présent règlement.
- S'inscrire avec un compte Riot valide pour être éligible et accepter le règlement officiel et le règlement de l'événement.
- Disposer d'un compte Riot valide.
- Posséder ou avoir accès au jeu sur une plateforme prise en charge et le connecter à votre compte Riot valide.
- Posséder un identifiant Riot Games (« ID ») valide.

- En cas de qualification pour la grande finale, il est indispensable d'être disponible les 18 et 19 mai 2026 pour les journées médias, ainsi que du 20 au 24 mai 2026 pour assister à la finale, qui se déroulera lors du salon.

2. Format du tournoi

1. Format de qualification

Cette section présente une analyse détaillée de l'évolution du tournoi, depuis les phases de qualification jusqu'à la grande finale.

- **Phase de qualification** : cette étape comprendra trois tours de qualification distincts, avec un maximum de 64 équipes au total par tour. Chaque tour de qualification offrira 2 places pour la phase à élimination directe.

2. Dates des qualifications initiales

- Qualification – Premier tour : les tours de qualification auront lieu du 8 au 16 mars 2026.
- Qualification – Deuxième tour : les tours de qualification auront lieu du 29 mars au 6 avril 2026.
- Qualification – Troisième tour : les tours de qualification auront lieu du 19 au 28 avril 2026.

3. Phase Knock-Out

- Cette phase se déroulera en ligne du 8 au 10 mai 2026. Elle réunira les six équipes qualifiées lors de la phase de qualification, qui s'affronteront au sein d'un seul groupe. L'objectif est de déterminer les quatre meilleures équipes qui se qualifieront pour la grande finale, qui se tiendra lors du Morocco Gaming Expo 2026.

4. Grande Finale

La grande finale du tournoi Valorant aura lieu les 21, 22 et 24 mai 2026 au Morocco Gaming Expo.

- La grande finale réunira les 4 équipes pour trois jours de compétition intense.
- Les quatre équipes qualifiées s'affronteront dans un tournoi à élimination directe pour déterminer le vainqueur du tournoi. Chaque manche suivra le format « Best of 3 », où l'équipe remportant 2 manches sur 3 sera déclarée vainqueur de la manche.

3. Format des matchs

Les matchs de qualification et la grande finale se joueront au format « Best of 3 ». Un match « Best of 3 » se joue sur deux cartes gagnantes. Le match se joue sur une carte avec deux manches de 12 rounds et se termine lorsque l'une des équipes atteint 13 rounds. En cas d'égalité à la fin du match, une prolongation sera jouée.

Les équipes doivent alterner entre attaquant et défenseur, en changeant de round.

Pour un match « Best of 3 », trois cartes sont sélectionnées. Le vainqueur du match est celui qui remporte deux cartes.

1. Création des parties

- Les deux équipes doivent être prêtes et à leur poste à l'heure prévue pour le début du match, annoncée par l'un des administrateurs du tournoi. Le code du lobby sera communiqué 10 minutes avant le début des matchs.
- Les matchs disputés tout au long de l'événement seront accessibles sur la plateforme du tournoi <https://mgex.lgame.gg/>.

2. Overtime

En cas d'égalité à la fin d'une carte (score 12-12), une prolongation sera jouée jusqu'à ce qu'il y ait un écart de 2 rounds.

En cas de nouvelle égalité, le processus sera répété jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

3. Map Pool

Le pool de cartes officiel de la compétition Valorant est défini comme suit :

- Haven
- Split
- Bind
- Fracture
- Breeze
- Lotus
- Pearl

4. Map selection

Au cours de chaque phase, les cartes à jouer seront définies via un système d'élimination (veto).

La sélection des cartes à jouer doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A supprime l'une des 7 cartes ;
- L'équipe B supprime l'une des 6 cartes restantes ;
- L'équipe A sélectionne l'une des 5 cartes restantes. Ce sera la carte de l'équipe A.
- L'équipe B sélectionne l'une des 4 cartes restantes. Ce sera la carte de l'équipe B.
- L'équipe A retire l'une des 3 cartes restantes ;
- L'équipe B retire l'une des 2 cartes restantes ;
- La carte restante sera jouée en cas d'égalité (1 carte gagnée pour chaque équipe)
- L'équipe a choisi le côté de la carte restante. Pour le choix des cartes, c'est l'adversaire qui choisit le côté.

4. Déroulement du match

• Avant le match

L'organisateur s'efforcera dans la mesure du possible de donner aux équipes la possibilité de s'échauffer avant chaque match, mais en raison de contraintes de temps, nous ne pouvons garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit commencer à l'heure exacte indiquée sur le calendrier ; les joueurs doivent être présents 30 minutes avant le début du match et prêts à commencer au moins 15 minutes avant l'heure indiquée.

Si un ou plusieurs membres d'une équipe ont plus de 15 minutes de retard, l'équipe incomplète peut choisir de commencer le match avec les joueurs présents ou de déclarer forfait.

- **Captain de l'équipe**

Avant le coup d'envoi du premier match, chaque équipe doit présenter son capitaine au personnel. Le capitaine peut être l'un des 5 joueurs ou le manager de l'équipe. Le capitaine doit rester la même personne tout au long du tournoi.

Le capitaine de l'équipe est la personne chargée des relations de son équipe avec les officiels du tournoi. Il/elle est responsable du choix des cartes, des plaintes officielles et de toute autre question avec les officiels du tournoi.

- **Changement des joueurs**

Tout changement de joueur dans une équipe doit être approuvé par le personnel.

- **Interruption du match**

Si un match est interrompu involontairement (panne, déconnexion réseau, etc.), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou de le reprendre là où il en était (temps, score, équipement) si cela est techniquement possible.

- **Temps mort pendant le match**

Chaque équipe peut demander au maximum un temps mort par côté pour chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une durée de 2 minutes.

- **Interruption du match en cours**

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours, sauf si le format du match le permet ou si un officiel du tournoi l'autorise expressément. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant la fin, l'équipe adverse est déclarée vainqueur.

- **Validation des résultats**

À la fin d'un match, chaque capitaine d'équipe doit faire une capture d'écran du résultat du match et la publier sur la plateforme Lgame.gg en cas d'erreurs, ou l'envoyer à l'un des administrateurs du tournoi.

- **Map bug**

Les joueurs qui déplacent leur personnage en dehors des limites normales de la carte s'exposent à une disqualification. Le fait de se déplacer en dehors des limites de la carte comprend, sans s'y limiter, le fait de faire passer certaines parties du corps à travers ce qui devrait être une surface ou un objet imperméable, et de se déplacer dans toute zone où le personnage peut être touché par des tirs ou tirer sur des adversaires.

- **Communication avec les entraîneurs**

Les joueurs peuvent toujours communiquer avec leurs entraîneurs, sauf pendant un match (du début du match jusqu'à ce qu'une équipe remporte la victoire).

Il est donc permis de communiquer avec votre entraîneur pendant la phase de sélection.

- **Résultats des matchs**

À la fin d'un match, le capitaine de chaque équipe doit informer l'administrateur du tournoi du résultat du match et de chaque manche, en joignant toute preuve utile pour éviter d'éventuelles réclamations, telle que des captures d'écran ou des enregistrements vidéo.

En cas de litige, l'administrateur demandera les captures d'écran ou les enregistrements vidéo à titre de preuve.

- **Déconnexion**

Chaque déconnexion doit être signalée à un administrateur. Les joueurs peuvent mettre le jeu en pause lorsqu'un joueur de l'une ou l'autre équipe est absent.

- **Ponctualité**

Un lobby sera créé pour chaque match 15 minutes avant l'heure prévue pour le début. Les équipes ont 15 minutes pour rejoindre le lobby. Si un ou plusieurs joueurs ne parviennent pas à rejoindre le lobby à temps, le match sera considéré comme perdu par forfait en faveur de l'équipe adverse.

5. Tricherie

- **Logiciels de triche**

Toute utilisation de logiciels pouvant être considérée comme de la triche est strictement interdite. L'administration du tournoi se réserve le droit de préciser ce qui est considéré comme de la triche.

- **Abus d'informations**

Il est strictement interdit de communiquer pendant le match avec des personnes qui ne sont pas impliquées dans celui-ci. Il en va de même pour l'utilisation d'informations sur votre jeu provenant d'autres sources externes (par exemple, des flux, des scénographies, des réflexions).

- **Sanctions en cas de triche**

Si une triche est découverte pendant l'événement, le(s) résultat(s) du (des) match(s) en question sera (seront) annulé(s). Le joueur et son équipe seront disqualifiés, perdront leur prix et pourront être bannis de toutes les compétitions organisées par l'organisateur pour une période normalement de 5 ans. Cette période peut être réduite s'il existe des circonstances atténuantes importantes, ou prolongée s'il existe des circonstances aggravantes.

- **Méthodes de détection de la tricherie**

L'organisateur se réserve le droit d'utiliser diverses méthodes pour inspecter les participants et leur équipement, avec ou sans information préalable.

6. Informations importantes pour les matchs en direct

Les équipes doivent être prêtes devant leur PC au plus tard 15 minutes avant l'heure prévue pour leur match, tous les jours de match. Les administrateurs et le personnel technique contacteront les joueurs à ce moment-là pour tester les connexions, l'audio, la vidéo, etc.

Les joueurs doivent être prêts à commencer le match au plus tard 5 minutes avant l'heure prévue pour leur match. Cela inclut la fourniture et la sélection de tous les paramètres pertinents dans le jeu.

Les invitations aux matchs dans le jeu doivent être envoyées et acceptées, et les joueurs doivent être prêts à l'écran de sélection des kits 3 minutes avant l'heure du match, afin d'être prêts pour le début du match à l'heure choisie.

L'organisateur se réserve le droit de sélectionner n'importe quel match à diffuser. Les joueurs adverses dans le tableau des tours suivants doivent attendre et tenir compte des contraintes ou des retards liés à la diffusion.

ARTICLE 4: CODE DE CONDUITE GÉNÉRAL

Afin d'offrir une expérience de tournoi enrichissante pour tous, l'Organisateur invite les Participants à jouer dans le calme, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité et d'honnêteté, et à respecter les spectateurs, le fournisseur du Tournoi et les Administrateurs.

Les présentes règles de conduite ont pour but de fournir une liste non exhaustive des comportements interdits, malhonnêtes ou injustement avantageux. L'Organisateur se réserve le droit de modifier les présentes règles de conduite à tout moment et de prendre les mesures disciplinaires appropriées en cas de non-respect du code de conduite, que le comportement soit mentionné ci-dessous ou non.

Les comportements suivants peuvent entraîner des mesures disciplinaires :

- Refuser de suivre les instructions de l'administrateur du tournoi qui sont nécessaires au bon déroulement du tournoi.
- Arriver en retard au tournoi.
- Adopter un comportement antisportif.
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu qui suggère un lien fallacieux avec l'organisateur ou qui est vulgaire, obscène, offensant, immoral, illégal ou qui enfreint les droits d'un tiers.
- Se livrer à du harcèlement, de la traque, des menaces, de l'intimidation ou tout autre comportement susceptible de nuire ou d'affecter négativement les autres participants ou l'administrateur du tournoi.
- Partager, transmettre ou communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant, y compris, mais sans s'y limiter, tout contenu illégal, insultant, abusif, menaçant, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, diffamatoire ou calomnieux, qu'il soit fondé sur la race, les convictions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle ou tout autre motif. Cela inclut également tout contenu contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou interdit par les lois et réglementations applicables.
- Communiquer publiquement des communications privées et confidentielles entre l'organisateur et le participant ;
- Se déconnecter intentionnellement pendant une partie.
- Publier des publicités commerciales ou du contenu promotionnel.
- Publier du contenu portant atteinte à la réputation ou à l'image des organisateurs ou de tiers.
- S'inscrire au tournoi via le compte d'un tiers pour jouer une ou plusieurs parties à la place du propriétaire du compte.
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Faire directement ou indirectement des offres, des promesses, des cadeaux, des présents ou des avantages de quelque nature que ce soit à un administrateur du tournoi dans le but d'obtenir un avantage pendant le tournoi ;
- Manquer de respect ou endommager le matériel mis à disposition par l'organisateur ;

- Publier des informations personnelles sur d'autres participants (telles que le nom, le prénom, l'adresse, le numéro de téléphone, etc.) dans un espace accessible au public, que ce soit sur les réseaux sociaux, sur un site web ou par tout autre moyen ;
- Utiliser ou exploiter intentionnellement tout bug ou anomalie du jeu afin d'obtenir un avantage concurrentiel déloyal, qu'il soit ou non explicitement défini dans le règlement du tournoi.
- Utiliser un logiciel de triche tiers qui modifie les fonctionnalités, les règles, les données ou les graphismes du jeu ;
- Altérer ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de traitement de données, que ce soit pour le jeu vidéo ou les Services ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou de tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de traitement de données ;
- Ne pas signaler à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant d'obtenir un avantage indu pendant un match ;
- Ne pas faire tout son possible pour tenter de gagner un match ;
- Parié ou mettre en place un système de paris illicites sur les Tournois ;
- Manipuler le classement d'un Tournoi.
- Promouvoir un sponsor ou l'associer à une activité illégale, ou à des produits et services tels que : la pornographie, l'alcool, le tabac et les cigarettes, les produits pharmaceutiques, les armes à feu, les sites de jeux d'argent, ainsi que toute entité portant atteinte aux activités des éditeurs de jeux (piratage, revente de clés ou de comptes, etc.).

ARTICLE 5: PRIX

Les gains de chaque compétition seront répartis comme suit :

Game	Gain Totak	Phase	Classement	Gain par classement
Valorant (Équipe de 5 joueurs)	100.000 MAD	Grande Finale	1ère place	50.000 MAD
			2ème place	30.000 MAD
			3ème place	20.000 MAD
Fortnite (Équipe de 2 joueurs)	100.000 MAD	Grande Finale	1ère place	40.000 MAD
			2ème place	30.000 MAD
			3ème place	20.000 MAD
			4ème place	10.000 MAD
EA SPORTS FC 26 (1 joueur)	60.000 MAD	Grande Finale	1ère place	30.000 MAD
			2ème place	18.000 MAD
			3ème place	8.000 MAD
			4ème place	4.000 MAD
	260.000 MAD			260.000 MAD

Les prix seront remis aux gagnants de chaque tournoi en fonction des informations personnelles fournies lors de l'inscription.

Toute modification de ces informations doit être communiquée à l'équipe organisatrice par e-mail à l'adresse support@geekmaroc.com avant le début du tournoi.

Les gagnants recevront leurs prix au plus tard 180 jours après la fin de chaque tournoi.

ARTICLE 6: RETRAIT DES GAINS

Toute information communiquée par les gagnants, notamment leurs coordonnées, sera considérée comme nulle et non avenue et ne sera pas prise en considération si elle est inexacte ou incomplète.

L'organisateur et le prestataire de services ne peuvent être tenus responsables de tout préjudice de quelque nature que ce soit (personnel, physique, matériel, financier ou autre) résultant de la participation à ce jeu.

L'organisateur et le prestataire se réservent le droit d'exclure de la participation au présent jeu toute personne perturbant le bon déroulement de celui-ci.

Les lots attribués au gagnant ne pourront être repris ni échangés contre un autre lot, objet ou service de quelque valeur que ce soit. Les gains ne peuvent faire l'objet d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

L'organisateur et le prestataire se réservent le droit de mettre fin à la participation d'un ou plusieurs Joueurs, à tout moment, si ces derniers ne respectent pas les normes et valeurs, notamment : le respect mutuel, le civisme ou les bonnes mœurs, et en particulier en cas de comportement anormal, de vandalisme, etc.

ARTICLE 7: UTILISATION DES NOMS ET DES IMAGES DES JOUEURS ET DES PARTICIPANTS

1. Droits relatifs à l'image et au nom

En s'inscrivant et en participant à ce tournoi, chaque joueur ou participant accepte que son nom, prénom, pseudonyme, image (photographies, vidéos, captures d'écran, etc.) et voix puissent être utilisés par l'organisateur du tournoi à des fins promotionnelles, de diffusion et de communication liées à l'événement, sur tous les supports et médias numériques (sites web, réseaux sociaux, vidéos, etc.), pendant et après l'événement, sans rémunération.

2. Utilisation du contenu

L'organisateur peut utiliser le contenu visuel et audio associé aux matchs, aux interviews et aux moments forts de la compétition pour toute diffusion relative à l'événement, qu'il s'agisse d'une diffusion en direct ou d'une rediffusion. Cela inclut la possibilité de publier ou de diffuser ce contenu via des canaux tels que les réseaux sociaux, la presse, les plateformes de streaming (telles que Twitch, YouTube) et d'autres médias.

3. Droits d'opposition

Chaque joueur ou participant conserve le droit de s'opposer à l'utilisation de son nom, de son image ou de tout autre contenu le concernant. Toute demande d'opposition ou de suppression de contenu doit être adressée par écrit à l'organisateur du tournoi à l'adresse électronique suivante : support@geekmaroc.com . Cette demande doit être formulée avant la diffusion ou l'utilisation des éléments concernés. L'organisateur s'engage à faire tout son possible pour donner suite à ces demandes dans un délai raisonnable.

4. Modification et suppression des données personnelles

Conformément aux lois régissant la protection des données personnelles, chaque joueur ou participant a le droit de demander la modification ou la suppression de ses données personnelles collectées lors de son inscription ou de sa participation au tournoi. Toute demande de modification ou de suppression de ces données peut être adressée à l'organisateur, qui prendra les mesures souhaitées dans un délai raisonnable. Les participants peuvent également demander une copie de leurs données personnelles en contactant l'organisateur à l'adresse électronique suivante : support@geekmaroc.com .

5. Engagement en matière de protection des données

L'organisateur, ainsi que tous les prestataires de services impliqués dans la gestion et l'administration du tournoi, s'engagent à protéger les données personnelles des joueurs et des participants conformément aux lois en vigueur en matière de protection des données. Les données collectées seront utilisées exclusivement pour l'organisation, la gestion et la promotion du tournoi.

ARTICLE 8: PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET DROITS D'EXPLOITATION

L'ensemble des contenus, éléments et droits de propriété intellectuelle liés au tournois eSport - Morocco Gaming Expo 2026, incluant sans s'y limiter les marques, logos, visuels, vidéos, contenus audiovisuels, concepts, formats de compétition, plateformes digitales, ainsi que tout contenu produit dans le cadre de l'événement, sont et demeurent la propriété exclusive de l'organisateur ou de ses partenaires dûment autorisés.

Toute utilisation, reproduction, représentation, diffusion ou exploitation, totale ou partielle, de ces éléments, par quelque moyen que ce soit, sans autorisation écrite préalable de l'organisateur, est strictement interdite.

Les participants, équipes, partenaires et intervenants autorisent l'organisateur à utiliser, à titre gratuit, leur image, leur nom, leur pseudonyme, ainsi que tout contenu les concernant (photos, vidéos, extraits de matchs, interviews, etc.), sur tous supports et formats, dans le cadre de la promotion, de la communication et de l'exploitation du MGE 2026, sans limitation de durée ni de territoire.

Cette autorisation ne saurait porter atteinte aux droits des éditeurs de jeux concernés, lesquels demeurent propriétaires de leurs droits respectifs sur leurs jeux, marques et contenus associés.

ARTICLE 9 : ARBITRAGE

- L'administrateur du tournoi est chargé d'affecter les arbitres à chaque match de groupe.
- Les arbitres ont le pouvoir de donner des avertissements et d'infliger des sanctions pendant le déroulement du tournoi.
- Tout joueur qui ignore un avertissement, conteste la décision de l'arbitre, fait preuve d'un comportement antisportif, grossier ou agressif envers un autre joueur ou l'arbitre, ou enfreint l'un des points du règlement, peut faire l'objet de sanctions, telles que des avertissements, des expulsions temporaires ou des expulsions définitives du tournoi.

ARTICLE 10 : FRAUDE

La participation à ce jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

Tout joueur recevant deux avertissements successifs pendant le tournoi sera automatiquement expulsé après le troisième avertissement. L'expulsion sera effective pour le reste de la compétition et pourra entraîner des sanctions supplémentaires pour son équipe, telles que la suspension des matchs futurs, à la discrétion des organisateurs du tournoi.

Toute fraude, détournement ou abus entraînera la disqualification des joueurs et la restitution des gains attribués.

ARTICLE 11 : MODIFICATION DE LA RÉGLEMENTATION

L'organisateur et le fournisseur de services se réservent le droit de modifier le présent règlement si nécessaire et de prendre toute décision qu'ils jugent utile pour l'application et l'interprétation du règlement.

Des modifications substantielles ou non substantielles peuvent être apportées au présent règlement pendant la durée du concours.

ARTICLE 12 : INTERRUPTION-ANNULATION

L'organisateur se réserve le droit d'interrompre ou de suspendre le présent jeu s'il le juge nécessaire ou en cas de décision des autorités compétentes, sans encourir aucune responsabilité.

L'organisateur se réserve le droit, pour quelque raison que ce soit, de modifier, d'arrêter ou d'annuler les Tournois à tout moment s'il le juge nécessaire, sans encourir aucune responsabilité.

ARTICLE 13 : ACCEPTATION DES RÈGLES

La participation au présent jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement et du principe du jeu.

Toute personne qui enfreint un ou plusieurs articles du présent règlement sera automatiquement privée de la possibilité de participer au présent jeu, ainsi que de tout gain qu'elle aurait pu remporter.

ARTICLE 14 : SOUMISSION DES RÈGLEMENTS

Le présent règlement est déposé au greffe de Maître Wafa GARANE, notaire situé au Quartier Plateau 5, rue Maurice Favreau Etage 3 Bureau N°12, Boulevard Ghandi – Casablanca.

Le présent règlement sera remis gratuitement à toute personne qui en fera la demande auprès du prestataire de services situé au 61 Rue Asni, Casablanca.

ARTICLE 15 : PLAINTES

Toutes les réclamations, demandes d'information, litiges ou suggestions doivent être adressés par e-mail aux adresses suivantes : support@geekmaroc.com ainsi qu'à l'adresse dédiée au salon Morocco Gaming Expo : contact@moroccogamingexpo.ma

ARTICLE 16 : LÉGISLATION APPLICABLE

Les présentes règles sont régies par le droit marocain.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation des présentes règles, et à défaut d'accord à l'amiable, tout litige sera soumis au tribunal compétent de Casablanca.

ANNEXE 1: Autorisation parentale

CONSENTEMENT PARENTAL

Je soussigné(e), titulaire de la pièce d'identité numéro, en ma qualité de parent ou tuteur légal de né(e) le, autorise par la présente mon enfant à participer au tournoi MOROCCO GAMING EXPO, organisé par le Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication, qui se tiendra du 20 au 24 mai 2026.

Je confirme que mon enfant est en bonne santé et apte à participer à des activités ludiques pendant toute la durée du tournoi. Je comprends que le tournoi peut impliquer de longues périodes de jeu devant un écran, et je certifie que mon enfant est capable de gérer cette activité sans risque pour sa santé.

Je déclare avoir pris connaissance du règlement et des conditions spécifiques du tournoi et que mon enfant et moi-même nous engageons à les respecter. Je comprends que l'organisation ne peut être tenue responsable des incidents ou accidents pouvant survenir pendant le tournoi.

En signant cette autorisation, j'accepte également que les données personnelles de mon enfant soient utilisées strictement pour l'organisation et la gestion du tournoi. J'accepte également l'utilisation de l'image de mon enfant dans les médias ou les retransmissions en direct liées au tournoi, dans le respect des droits à l'image et à la vie privée.

Signature du parent ou du tuteur légal :

Date : _____