

SÉRIES COLLÉGIALES 2017 DE TESPA : HEARTHSTONE
RÈGLES OFFICIELLES DE LA COMPÉTITION

Veillez lire les présentes règles avant de vous inscrire aux Séries collégiales 2017 de Tespa : Hearthstone (ci-après le « Tournoi »). En vous inscrivant et en participant au Tournoi, vous convenez d'être lié par les présentes Règles officielles et déclarez que vous répondez à toutes les conditions d'admissibilité renfermées par l'article 1 ci-dessous.

- 1. Commanditaire et admissibilité.** AUCUN ACHAT N'EST NÉCESSAIRE POUR VOUS INSCRIRE OU GAGNER. TESPA, INC. (CI-APRÈS LE « COMMANDITAIRE ») EST LE COMMANDITAIRE DE CE TOURNOI. CE TOURNOI EST RÉSERVÉ AUX PERSONNES QUI, EN DATE DU 24 JANVIER 2017, A) SONT RÉSIDENTS LÉGAUX DES ÉTATS-UNIS OU DU CANADA, B) ONT ATTEINT L'ÂGE DE LA MAJORITÉ DANS LEUR PAYS DE RÉSIDENCE, C) SONT ACTUELLEMENT INSCRITS OU S'INSCRIVENT EN TANT QU'ÉTUDIANTS À MI-TEMPS OU À TEMPS COMPLET DANS UN ÉTABLISSEMENT D'ÉTUDES SUPÉRIEURES, À UN PROGRAMME DE QUATRE ANS DISPENSÉ AU SEIN D'UN COLLÈGE, D'UNE UNIVERSITÉ OU DANS UN COLLÈGE COMMUNAUTAIRE, QUI EST SITUÉ AUX ÉTATS-UNIS OU AU CANADA ET DISPOSE D'UN CAMPUS RÉEL, DONT PLUS DE 50 % DES ÉTUDIANTS SUIVENT LES COURS HORS LIGNE PENDANT LA PÉRIODE DU TOURNOI, D) POSSÈDENT UNE ADRESSE ÉLECTRONIQUE VALIDE, E) ONT ENREGISTRÉ UN COMPTE AUPRÈS DE TESPA COMPETE À L'ADRESSE : [HTTPS://COMPETE.TESPA.ORG/REGISTER](https://compete.tespa.org/register) (SANS FRAIS POUR L'AUTEUR DE L'ENREGISTREMENT) ET F) BÉNÉFICIE D'UN ACCÈS AUTORISÉ À LA VERSION COMPLÈTE D'UN COMPTE BATTLE.NET AUQUEL EST ASSOCIÉE UNE LICENCE DU JEU « HEARTHSTONE » QUI A ÉTÉ ENREGISTRÉE SUR LA PLATE-FORME BATTLE.NET DE BLIZZARD ENTERTAINMENT SE TROUVANT EN AMÉRIQUE DU NORD (L'ACCÈS À LA VERSION ALLÉGÉE D'UN COMPTE BATTLE.NET NE SUFFISANT PAS POUR CE TOURNOI), QUI EST EN RÈGLE ET LE DEMEURE TOUT AU LONG DU TOURNOI (CI-APRÈS « LE COMPTE »), G) ONT INSTALLÉ LA DERNIÈRE VERSION GRATUITE DU JEU « HEARTHSTONE » (CI-APRÈS LE « JEU ») (CI-APRÈS LES « PARTICIPANTS ADMISSIBLES »).

Si vous n'avez pas atteint l'âge de la majorité dans votre pays de résidence, mais avez plus de 13 ans (ci-après un « Mineur »), vous pouvez tout de même vous inscrire et être un Participant admissible si vous répondez par ailleurs à l'ensemble des critères d'admissibilité énoncés ci-dessus et à condition que l'un de vos parents ou de vos tuteurs légaux lise et accepte les présentes Règles officielles en votre nom.

Les administrateurs, membres de la direction et employés du Commanditaire, de sa société mère et de l'un quelconque de leurs entreprises affiliées, filiales, agents,

conseillers professionnels, agences de publicité et de promotion respectifs, de même que les parents proches et les membres du foyer de chacun de ces derniers ne sont pas admissibles et ne peuvent pas gagner de prix. Toutes les lois et réglementations applicables à l'échelle fédérale, étatique et locale doivent être respectées.

Tout Participant admissible doit disposer d'un Compte comportant une adresse électronique valide. Le Commanditaire se réserve le droit de vérifier l'adresse électronique que lui a transmise le Participant admissible. Le Participant admissible doit être la personne physique ayant enregistré le Compte, à moins qu'il ne soit un Mineur se servant d'un Compte enregistré par un parent ou un tuteur.

2. **Vérification de l'admissibilité.** Les Participants admissibles doivent d'abord se connecter à l'adresse <https://compete.tespa.org/login>, puis remplir leur formulaire d'inscription à l'adresse <https://compete.tespa.org/hearthstone>. Les Participants admissibles doivent remplir toutes les parties obligatoires du formulaire d'inscription pour que celui-ci soit pris en compte. Ils sont tenus de vérifier qu'ils remplissent les conditions d'admissibilité au Tournoi. Chacun des membres d'une Équipe disputant le Tournoi peut être contraint de fournir la preuve de son inscription, à défaut de quoi l'Équipe ne remplira pas les conditions requises pour un prix dans le cadre de celui-ci. En cas de différend relatif à l'identité d'un Participant admissible, les inscriptions seront déclarées avoir été effectuées par le titulaire autorisé du compte Battle.net soumis au moment de l'inscription. Le Commanditaire se réserve le droit de vérifier les renseignements du Participant admissible ou tout autre aspect de l'inscription d'un Participant admissible si un examen complémentaire est jugé indispensable. En vous inscrivant, vous vous engagez à accepter les présentes Règles, ainsi que la décision du Commanditaire, et à être lié par celles-ci, lesquelles sont définitives et contraignantes pour toutes les questions concernant le Tournoi. La participation est limitée à une (1) seule inscription par titulaire autorisé d'un Compte.
3. **Avis de non-responsabilité.** Le Commanditaire ne saurait être tenu pour responsable en cas a) de retard, de perte, de mauvais acheminement, de brouillage ou de déformation, d'imprécision, de lacune ou de détérioration des transmissions ou des inscriptions, b) de mauvais fonctionnement ou de panne électrique, de téléphone, d'équipement, de logiciel, de réseau, d'Internet ou autre à caractère informatique ou en lien avec les communications, c) de perturbations du Tournoi, de blessures, pertes ou dommages générés par des faits raisonnablement indépendants de la volonté du Commanditaire (bien que ce dernier doive prendre toutes les précautions adéquates pour assurer une sécurité suffisante) ni d) en cas d'erreurs d'impression ou typographiques figurant dans un quelconque document lié au Tournoi. En outre, conformément au Contrat de licence d'utilisateur final de Battle.net et sans limiter les droits du Commanditaire aux présentes, ce dernier conserve le droit de modifier ou de supprimer, à tout moment, pour tout motif et à sa seule appréciation, le contenu, les données, les cartes numériques, les comptes, les statistiques, les profils d'utilisateurs et toutes autres informations générées, accumulées, mémorisées ou chargées sur un

Compte.

Le Commanditaire n'assume aucune responsabilité en cas d'inexactitude ou d'imprécision dans les informations, que celle-ci soit attribuable aux participants du Tournoi ou aux utilisateurs du Jeu, à une quelconque programmation ou à tout équipement lié au Tournoi, à une erreur technique ou à une faute, laquelle peut se produire lors du traitement des enregistrements ou des inscriptions au Tournoi ou par ailleurs dans le cadre de celui-ci, y compris, mais de façon non limitative, à une restriction d'ordre technique ou à un autre fait entraînant la disqualification ou le déclassement d'un participant au Tournoi.

4. **Période du Tournoi.** L'inscription au Tournoi commencera le 19 décembre 2016 à 11 h 59 (HAP) (ci-après la « Date de début ») et se poursuivra jusqu'au 24 janvier 2017 à 11 h 59 (HAP). Tous les participants doivent faire parvenir leur inscription avant la date butoir afin de remplir les conditions requises pour gagner un prix.

La Saison régulière démarrera aux alentours du 30 janvier 2017 et se poursuivra jusqu'au 14 mars 2017, les Séries éliminatoires régionales devant débuter vers le 18 mars 2017 et durer jusqu'au 26 mars 2017. Les matchs du Tableau du championnat commenceront aux alentours du 8 avril 2017 et se poursuivront jusqu'au 9 avril 2017. Le Championnat national se déroulera entre le 22 et le 30 avril 2017, à une date qui sera communiquée ultérieurement. Tous les matchs du Tournoi doivent être disputés conformément aux présentes Règles officielles de tournoi.

5. **Équipes et forme du Tournoi.**

- a. Structure des Équipes. Les Équipes seront composées de trois (3) Participants admissibles qui fréquentent le même collège ou la même université. Tous les membres d'une Équipe doivent être des Participants admissibles et s'inscrire de manière distincte afin de participer. Dans ce Tournoi, la compétition doit se dérouler sur les serveurs de Hearthstone désignés par le Commanditaire, conformément au Contrat de licence d'utilisateur final de Battle.net.
- b. Matchs du Tournoi. Les matchs du Tournoi de la Saison régulière, des Séries éliminatoires régionales et du Tableau du championnat comportent deux (2) Équipes s'affrontant selon le « Meilleur des cinq manches », sous le format « Conquête », en trois manches gagnantes, avec quatre (4) *decks* par Équipe et par match. Avant chaque match, chaque Équipe doit dévoiler ses quatre (4) classes, puis exclure elle-même l'un (1) de ses quatre (4) *decks* et jouer le match avec les trois (3) *decks* qui lui restent. Les Équipes ne sont pas autorisées à modifier les cartes une fois qu'elles ont envoyé leurs listes de *decks*. Dans un match, chaque partie consiste en une pioche aveugle pour les deux Équipes. Les trois joueurs d'une Équipe doivent établir ensemble une stratégie pour accomplir chaque mouvement, à l'aide d'un seul compte Battle.net et d'un seul *deck* par partie. Les joueurs peuvent alterner entre les comptes Battle.net pour ce match. Les trois (3) joueurs peuvent également s'entretenir en toute liberté avant d'agir, mais ils

ne peuvent pas prendre conseil auprès de quelqu'un de l'extérieur. Lorsqu'une Équipe gagne une partie, celle-ci ne peut plus se servir de cette classe pendant le reste du match. L'Équipe qui perd une partie peut conserver la même classe ou passer à une classe différente de son choix, un tel changement constituant une « pioche à l'aveugle ». Si une Équipe choisit de jouer un *deck* sur le compte d'un autre membre de l'Équipe, elle peut le faire à condition de respecter le format « Conquête » et le temps alloué entre les parties. La première Équipe qui gagne trois (3) parties remporte le match. Si une Équipe ne respecte pas le format ci-dessus, il appartient à ses adversaires de consigner l'abus et de le signaler au Commanditaire. Les Équipes qui ne suivent pas le format de la partie encourent le risque, à l'appréciation du Commanditaire, de recevoir un avertissement, de perdre la partie, de devoir rejouer celle-ci ou de perdre le match.

- i. L'affectation des matchs sera accessible à l'adresse <https://compete.tespa.org> et envoyée par courrier électronique à tous les participants. Les Équipes sont tenues de soumettre leurs listes de *decks* pour les quatre classes avant l'heure fixée pour le match.
 - ii. Une heure est fixée pour chaque match. Chaque Équipe doit être en ligne et prête à jouer à ce moment-là. Les matchs peuvent être disputés plus tôt si les deux Équipes en conviennent et consignent leur accord par écrit (ex. : au moyen d'une capture d'écran de la conversation, d'un e-mail pendant le match, etc.). Les matchs ne peuvent pas être disputés après l'heure programmée à cet effet. Si un match est joué plus tôt, l'Équipe gagnante doit attendre l'heure programmée de celui-ci pour en déclarer le score. Si les deux Équipes ne sont pas d'accord pour jouer plus tôt, le manquement de l'une d'elles à son obligation d'être en ligne à l'heure prévue pour le tournoi, ce dans un délai de 20 minutes après le début de celui-ci, se soldera par un forfait pour le match.
 - iii. Dès que le match est terminé, l'Équipe gagnante doit déclarer la victoire et charger les fichiers contenant les captures d'écran correspondantes sur le site Internet de Tespa Compete. En l'absence de déclaration du score, les deux Équipes sont alors présumées ne pas s'être présentées et aucun autre match ne leur sera affecté.
- c. Saison régulière. Au début de la Saison régulière, le Commanditaire mettra des Équipes sur pied dans les quatre (4) « Régions » suivantes :
1. la Région « **ouest** », qui comprend les Équipes de l'Alaska, de l'Arizona, de Californie, d'Hawaï, de l'Idaho, du Nevada, de l'Oregon, de l'Utah, de Washington, de la Colombie-Britannique, d'Alberta, du Yukon et des Territoires du Nord-Ouest ;
 2. la Région « **nord** », qui comprend les Équipes du Colorado, de l'Illinois, de l'Indiana, de l'Iowa, du Kansas, du Kentucky, du Michigan,

du Minnesota, du Missouri, du Montana, du Nebraska, du Dakota du Nord, de l'Ohio, du Dakota du Sud, du Wisconsin, du Wyoming, de la Saskatchewan, du Manitoba, de l'Ontario et du Nunavut ;

3. la Région « **sud** », qui comprend les Équipes de l'Arkansas, de la Floride, de la Géorgie, de la Louisiane, du Mississippi, du Nouveau-Mexique, de la Caroline du Nord, de l'Oklahoma, de la Caroline du Sud, du Tennessee, du Texas, de l'Alabama et de Porto Rico, et
4. la Région « **est** », qui comprend les Équipes du Connecticut, du Delaware, du Maine, du Maryland, du Massachusetts, du New Hampshire, du New Jersey, de New York, de la Pennsylvanie, du Rhode Island, de la Virginie, de la Virginie-Occidentale, du Vermont, du Québec, du Nouveau-Brunswick, de l'Île-du-Prince-Édouard, de la Nouvelle-Écosse et du District de Columbia.

Les Équipes de chaque Région participeront à leurs matchs respectifs de la Saison régulière dans le cadre de la compétition en ligne à compter du 30 janvier 2017 environ jusqu'aux alentours du 14 mars 2017, conformément au calendrier publié sur le site Internet de Tespa Compete accessible à l'adresse <https://compete.tespa.org/>. Les matchs seront affectés par Région à l'aide du format de tournoi suisse. Les Équipes déclarées par leurs adversaires comme ne s'étant pas présentées seront considérées comme ayant abandonné la compétition et aucun autre match ne leur sera affecté. Toutefois, les Équipes ayant abandonné peuvent demander leur réintégration au Commanditaire en contactant ce dernier, qui peut, à sa seule appréciation, réintégrer lesdites Équipes dans la Saison régulière, lesquelles se verront imputer une défaite pour chacun des matchs manqués. Les Équipes qui terminent la Saison régulière avec un bilan de 5-2, de 6-1 ou de 7-0 accèderont aux Séries éliminatoires régionales.

- d. Séries éliminatoires régionales. Les Séries éliminatoires régionales du Tournoi devraient avoir lieu à compter du 18 mars 2017 environ jusqu'aux alentours du 26 mars 2017. Les Équipes qui accèdent aux Séries éliminatoires régionales seront classées en tête de série en fonction de leurs résultats au cours de la Saison régulière dans les tableaux de progression en ligne des séries éliminatoires régionales suisses, afin de déterminer les seize (16) meilleures Équipes dans chaque Région. Les seize (16) meilleures Équipes de chaque Tableau régional évolueront alors dans le Tableau du championnat.
- e. Tableau du championnat. Les matchs du Tableau du championnat du Tournoi devraient avoir lieu à compter du 8 avril 2017 environ jusqu'aux alentours du 16 avril 2017. Les Équipes accédant au Tableau du championnat seront classées en tête de série dans un tableau en ligne de rencontres à élimination directe en

fonction de leurs résultats dans les Séries éliminatoires régionales. Les deux Équipes arrivant en tête de leur Tableau régional accèderont au Championnat national.

- f. Championnat national. Le Championnat national constitue un événement qui se déroulera en direct dans un lieu devant être communiqué par le Commanditaire au mois d'avril 2017. Les Équipes qui se qualifieront pour le Championnat national seront averties dix (10) jours à l'avance du calendrier de celui-ci. Les Équipes qui accèderont au Championnat national s'affronteront afin de déterminer l'Équipe gagnante du Tournoi. Les matchs du Championnat national respecteront un format de type « match de trois classes contre trois classes », dans lequel chaque joueur de l'Équipe jouera un match en deux manches gagnantes, pour un total de neuf (9) parties entre l'ensemble des neuf (9) classes. Les Équipes affecteront tour à tour chacun de leurs neuf (9) *decks* à chacun des joueurs.
- g. Version du Jeu. Les Participants admissibles doivent avoir installé la dernière version du Jeu afin de prendre part au Tournoi. Il est prévu que des mises à jour du Jeu soient publiées pendant le Tournoi. En pareil cas, les Participants admissibles devront installer toutes les mises à jour avant l'heure fixée pour les matchs. Le Commanditaire n'assume aucune responsabilité en cas de manquement d'un Participant admissible à son obligation d'installer la dernière version du Jeu.

6. Règles du Tournoi :

- a. Différends ou écarts relatifs aux matchs. Si le Capitaine d'une équipe n'est pas en mesure de déclarer le score, a mal déclaré un score, ou si l'autre Équipe a mal déclaré le score, ce Capitaine peut contacter le Commanditaire pour lui présenter les éléments de preuve correspondants dans les trois (3) heures suivant la fin du match.
- b. Tricherie. Les Participants admissibles doivent toujours concourir au mieux de leurs capacités. La responsabilité incombe à chacun des Participants admissibles de connaître et de comprendre les Règles officielles en vigueur pendant la période du Tournoi. Aucune forme de tricherie ne sera tolérée. Si le Commanditaire établit qu'un Participant admissible triche ou perturbe de toute autre façon le Tournoi, ce dernier sera immédiatement disqualifié et retiré du Tournoi, sera susceptible d'être visé par une interdiction de participer à toutes activités à l'avenir et risquera la révocation de l'intégralité de ses licences relatives à l'ensemble des jeux de Blizzard Entertainment. À titre d'exemple de tricheries peuvent notamment être cités :
 - i. les actes visant à modifier ou à tenter de modifier volontairement les résultats d'un quelconque match, y compris à remanier les éléments de

preuve relatifs à un match ou à perdre un match pour faire progresser une Équipe ou la position d'une autre Équipe dans le Tournoi et

- ii. tout cas de Participant admissible permettant à une personne qui n'est pas un Participant admissible de jouer sur le compte Battle.net d'un Participant admissible à l'un des jeux de Blizzard.
- c. Jeux d'argent. Les Participants admissibles ne sont pas autorisés à engager ni à tenter d'engager des paris sur un match ou de quelconques actions accomplies dans le cadre du Tournoi ou relativement à celui-ci.
- d. Comportement déloyal. Le Commanditaire se réserve le droit, à sa seule appréciation, de disqualifier toute personne soupçonnée de falsifier le processus d'inscription ou de nuire au fonctionnement du Tournoi, d'agir d'une manière jugée par le Commanditaire comme contrevenant aux Règles officielles, de se comporter d'une façon jugée par le Commanditaire comme étant déloyale ou perturbatrice, ou dont le but est d'importuner, d'abuser, de menacer ou de harceler une autre personne. À titre d'exemple de comportements déloyaux peuvent notamment être cités :
 - i. la perpétration ou la menace de perpétration, de la part d'un Participant admissible, d'actes violents à l'encontre de tout autre Participant admissible au Tournoi, d'un représentant du Commanditaire ou d'un quelconque spectateur du Tournoi et
 - ii. tout encouragement ou allusion, de la part d'un Participant admissible, à la haine raciale/ethnique, l'utilisation d'un langage ou de liens qui contournent le filtre de langage adulte, toute référence insultante à un aspect quelconque de l'orientation sexuelle d'autres joueurs ou de lui-même, ou toute référence déplacée à l'anatomie ou aux fonctions physiologiques d'une personne.

MISE EN GARDE : TOUTE TENTATIVE DÉLIBÉRÉE DE LA PART D'UN UTILISATEUR, D'UN PARTICIPANT ADMISSIBLE OU DE TOUTE AUTRE PERSONNE AYANT POUR BUT D'ENDOMMAGER INTENTIONNELLEMENT UN SITE INTERNET LIÉ AU TOURNOI OU DE PORTER ATTEINTE AU FONCTIONNEMENT LÉGITIME DU TOURNOI CONSTITUE UNE INFRACTION À LA LOI EN MATIÈRE PÉNALE ET CIVILE. ADVENANT UNE TELLE TENTATIVE, LE COMMANDITAIRE SE RÉSERVE LE DROIT DE RÉCLAMER DES DOMMAGES-INTÉRÊTS ET LES DÉPENS (Y COMPRIS ET DE MANIÈRE NON LIMITATIVE, LES HONORAIRES D'AVOCATS) AUPRÈS D'UNE TELLE PERSONNE DANS TOUTE LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI.

7. Prix.

- a. Prix de participation. Chaque Participant admissible qui est inscrit en tant que joueur pour une Équipe qui se qualifie pour le Tableau du championnat et concourt dans chaque match attribué dans ce Tableau reçoit un maillot de joueur de Tespa en édition limitée.
- b. Prix récompensant la qualification au Championnat national. Chaque Participant admissible qui se qualifie pour les séries collégiales 2017 de Tespa :
Championnat national de Hearthstone gagne un prix d'ensemble comportant :
- i. un billet d'avion aller-retour en classe économique jusqu'à l'aéroport le plus proche du lieu du Championnat national, qui se déroulera en Amérique du nord à une date devant être communiquée par le Commanditaire (ce dernier pouvant, à sa seule appréciation, remplacer l'avion par un moyen de transport terrestre si la résidence du gagnant se situe dans les cent (100) miles du lieu du Tournoi) et
 - ii. un hébergement d'au minimum trois (3) nuitées (soit une chambre double pour deux personnes ou simple dans le cas d'un mineur) dans un hôtel du choix du Commanditaire, les repas et les transports terrestres, à la décision et à la seule appréciation du Commanditaire. Tous les déplacements doivent intervenir aux dates et aux heures précisées par le Commanditaire. Les Participants admissibles qui se qualifient pour les prix en vertu des présentes ont la charge d'obtenir, à leurs propres frais, tous les visas, passeports ou autres documents de voyage nécessaires délivrés par l'administration de leur pays de citoyenneté de telle sorte qu'ils aient la capacité juridique de voyager aux États-Unis d'Amérique, et assument tous les autres frais liés à leur prix qui ne sont pas expressément énoncés aux présentes. Si le Participant admissible qui se qualifie pour les prix énoncés aux présentes est « mineur » dans son pays de résidence, un parent ou un tuteur légal doit voyager sur le même itinéraire avec le Participant admissible et assumer l'intégralité de leurs frais de déplacement et d'hébergement personnels, y compris, mais de façon non limitative, les frais de transport et d'hébergement et tous autres coûts liés à l'obtention de tous les visas, passeports ou autres documents de voyage nécessaires délivrés par l'administration de leur pays de citoyenneté, de telle sorte qu'ils aient la capacité juridique de voyager aux États-Unis d'Amérique.

Le prix de vente au détail approximatif de l'ensemble de ce lot est estimé à 2 000,00 dollars américains, selon les frais de transport du gagnant.

- c. Prix sous forme d'une Bourse d'études pour les gagnants du Tournoi. Outre l'obtention du Prix de participation, les trois (3) Participants admissibles inscrits en tant que joueurs des Équipes du Tournoi qui terminent de la première à la huitième place reçoivent chacun un Prix prenant la forme d'une « Bourse d'études » qui acquittera leurs Frais de scolarité universitaires futurs à

concurrence d'un montant défini ci-dessous, sous réserve des restrictions applicables aux Bourses d'études énumérées à l'alinéa i) du paragraphe C) de l'article 7 ci-dessous et de la satisfaction du Gagnant aux exigences afférentes aux Bourses d'études exposées en détail à l'alinéa ii) du paragraphe C) de l'article 7 ci-dessous :

Position de l'Équipe	Montant de la Bourse d'études
Première place	10 000 USD
Deuxième place	6 000 USD
Troisième et quatrième places	3 000 USD
Cinquième, sixième, septième et huitième places	1 600 USD
De la neuvième à la seizième place	750 USD
De la dix-septième à la soixante-quatrième place	400 USD

Dans le présent document, « Frais de scolarité » se définit comme correspondant aux frais de scolarité réels à venir du joueur aux fins de son inscription dans une école d'études supérieures, une université ou un collège reconnu que le gagnant fréquente à temps plein, et s'entend de ses frais d'université d'été futurs de même que des paiements de ses prêts étudiants non remboursés.

Aucun versement n'est octroyé tant que le Commanditaire ou l'administrateur de la Bourse d'études du Commanditaire n'a pas été en mesure de confirmer l'inscription du Gagnant dans l'établissement auprès du service de soutien financier de ce dernier. Le Gagnant doit collaborer avec le Commanditaire, l'administrateur de la Bourse d'études de celui-ci et son établissement universitaire pour remplir ou transmettre tous formulaires administratifs, attestations ou autres documents ou signatures jugés nécessaires par le Commanditaire, ledit administrateur ou établissement, à leur appréciation, aux fins du traitement de la Bourse d'études. Le Commanditaire peut, à sa seule appréciation, refuser de verser le paiement de la Bourse d'études en cas de manquement du Gagnant à son obligation de communiquer en temps utile des renseignements demandés par le Commanditaire, l'administrateur de la Bourse d'études de celui-ci ou l'établissement d'enseignement supérieur du Gagnant ou en cas de cessation de l'inscription de ce dernier en tant qu'étudiant, ce pour quelque motif que ce soit.

Les fonds de la Bourse d'études doivent être versés lors de chaque période universitaire, à la suite de la transmission par le Gagnant des éléments de preuve suffisants de son inscription et de son admissibilité continue.

- i. Restrictions applicables aux bourses d'études. Les Bourses d'études ne peuvent servir qu'à acquitter les Frais de scolarité dont le Gagnant a la charge. L'inutilisation des fonds de Bourses d'études au moment de l'obtention du diplôme ou imputable à l'inadmissibilité du Gagnant à une inscription continue à l'université, quel qu'en soit le motif, n'engendre aucun remboursement pécuniaire au bénéfice du Gagnant.
- ii. Exigences afférentes aux bourses d'études. Afin d'obtenir une Bourse d'études :
 1. Les Gagnants sont tenus de communiquer leur Nom d'utilisateur de compte Battle.net, l'adresse et le numéro de téléphone de leur domicile, leur numéro de matricule d'étudiant, le relevé de notes officiel de leur établissement d'enseignement actuel ainsi que le nom et les coordonnées de la personne-ressource du bureau de soutien financier de leur établissement universitaire. Aucune bourse ne sera accordée tant que l'ensemble des renseignements obligatoires n'aura pas été fourni et que l'admissibilité du Gagnant n'aura pas été établie. Une fois que le Gagnant aura transmis les preuves d'admissibilité suffisantes, les fonds de la Bourse d'études seront versés lors de chaque période universitaire, après la réception de la facture des frais de scolarité émise par l'établissement, jusqu'à leur décaissement complet.
 2. Les Gagnants doivent aviser le Commanditaire de tout changement intervenant dans leur situation scolaire, tel que le suivi d'un nombre inférieur d'unités par rapport au minimum requis de six (ou de son équivalent en crédits ou en temps partiel), la prise d'un congé autorisé ou l'abandon des cours au sein de leur établissement universitaire.
 3. Les Gagnants doivent au moins fréquenter leur établissement universitaire et avoir reçu un paiement de la Bourse d'études pendant un semestre avant d'avoir le droit de suspendre leurs semestres d'admissibilité à la Bourse d'études le temps d'un congé autorisé officiel. Les Gagnants en congés autorisés officiels peuvent suspendre leurs semestres d'admissibilité à la Bourse d'études pendant deux semestres au maximum. Les Gagnants qui n'informent pas le Commanditaire d'un congé autorisé ou manquent à leur obligation de fournir à ce dernier la preuve de l'autorisation de l'université à cet égard perdront des semestres de

Bourse d'études d'une durée équivalente au temps de la suspension de leur inscription. En l'absence d'autorisation d'un congé, la Bourse d'études des Gagnants non-inscrits pendant plus de deux semestres consécutifs sera supprimée.

4. Les Gagnants doivent être inscrits à temps partiel pendant chaque semestre, selon les exigences du collège, de l'université ou de l'école d'enseignement supérieur de leur choix, et accomplir des progrès satisfaisants sur le plan scolaire pour obtenir une licence ou un diplôme d'études supérieures en conservant une moyenne pondérée cumulative minimum de 2,500, le relevé de notes officiel faisant foi.

- iii. Aucun échange ni substitution (y compris par des espèces) d'un quelconque prix n'est autorisé, à ceci près que le Commanditaire se réserve le droit de remplacer n'importe quel prix par un lot d'une valeur au moins équivalente. Tout prix remporté par un Mineur admissible sera attribué au nom d'un parent ou d'un tuteur légal. Tous les prix sont remis « EN L'ÉTAT » et SANS AUCUNE GARANTIE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, expresse ou implicite (y compris, mais de façon non limitative, toute garantie de qualité marchande ou d'adéquation à un usage particulier). LES TAXES ÉTATIQUES, LOCALES, Y COMPRIS CELLES CONNEXES À LA RÉCEPTION OU À L'UTILISATION DE QUELCONQUES PRIX, INCOMBENT EXCLUSIVEMENT AU GAGNANT. Tous les prix versés en espèces sont libellés en monnaie américaine. Les Gagnants sont tenus de remplir et de déposer un formulaire W-8 ou W-9 des services fiscaux américains (formulaire W-8 BEN de l'administration fiscale dans le cas des Canadiens) pour recevoir un prix en espèces.

8. **Recueil de données à caractère personnel.** Les renseignements nécessaires à la gestion du Tournoi, qui ont été recueillis par le Commanditaire au moment où chaque Participant admissible a rempli le formulaire d'inscription au Tournoi et a enregistré son compte Battle.net auprès de Blizzard Entertainment, Inc, serviront expressément, sans limiter les droits du Commanditaire dans le cadre de ses politiques de confidentialité en ce qui concerne son recours aux renseignements, à contacter le Participant admissible pour le fonctionnement du Tournoi. Le Tournoi n'est pas ouvert aux personnes qui ne sont pas majeures dans le pays de citoyenneté du Participant admissible. Si le Commanditaire apprend qu'un Participant admissible est mineur dans son pays de citoyenneté et que le parent ou tuteur légal de ce Participant admissible ne lui a pas fourni d'autorisation particulière permettant au Participant admissible de prendre part au Tournoi, le Commanditaire devra supprimer, effacer ou détruire l'ensemble des renseignements permettant son identification personnelle relativement au Tournoi. Le responsable du recueil des données est TESPA, Inc. et lesdites données seront

transférées aux États-Unis d'Amérique. Sur demande, tout Participant admissible peut accéder à ses données personnelles. Un Participant admissible a également le droit de s'opposer à la collecte des données en certaines circonstances. Pour se prévaloir de ce droit, le Participant admissible doit écrire à « 2017 Tespa Collegiate Series : Hearthstone - Personal Data » c/o TESPA, P.O. Box 18979, Irvine, CA 92612, États-Unis. Un Participant admissible a également la possibilité de retirer ses données à caractère personnel sur demande. Cependant, ce retrait donnera lieu à sa disqualification du Tournoi si celui-ci y procède préalablement à la détermination et à l'octroi des prix énumérés à l'article 11 aux présentes. À défaut, les renseignements recueillis dans le cadre du Tournoi sont recueillis conformément à la politique de confidentialité du Commanditaire, laquelle est accessible à l'adresse <http://tespa.org/privacy/>. En consentant aux présentes Règles officielles, chaque Participant admissible accepte également les conditions de la politique de confidentialité du Commanditaire.

9. **Utilisation des inscriptions de la part du Commanditaire.** En contrepartie de la possibilité qui lui est offerte de s'inscrire au Tournoi, chaque Participant admissible convient aux présentes que le Commanditaire, sa société mère, ses entreprises affiliées et filiales jouissent de la licence et du droit perpétuel, non exclusif et mondial d'exploiter le nom, l'adresse (la ville, l'État et le pays), le personnage, le portrait du Participant admissible, les renseignements sur le prix, les déclarations concernant la promotion et la biographie (ci-après les « Éléments de marque ») du Participant admissible. Le Commanditaire a le droit d'utiliser, de modifier, de reproduire, de publier, de représenter, d'afficher, de diffuser, de générer des œuvres dérivées et de par ailleurs exploiter, dans le commerce ou non, les Éléments de marque, à perpétuité et dans le monde entier, de n'importe quelle façon ou par tout moyen d'expression existant à présent ou ultérieurement mis au point, sans verser de rétribution distincte à un Participant admissible ni à une autre personne morale ou entité, y compris, mais de façon non limitative, a) sur les sites Internet de Blizzard et de ses partenaires assurant des diffusions en continu ou des émissions, b) dans les publications figurant sur des médias sociaux, c) dans les publicités et contenus imprimés et en ligne, d) à la télévision et à la radio par réseau, câble et au niveau local, e) dans les publicités et contenus dans des journaux et des magazines, f) dans les publicités et contenus en ligne, y compris sur les bandeaux, super bannières et gratte-ciels, g) sur les panneaux d'affichage, les affiches, les enseignes et les affichages extérieurs et intérieurs, h) les catalogues de produits, les documents en points de vente, les étiquettes à fil, les conditionnements de produits et les manuels d'utilisation, i) dans les communiqués de presse, les bulletins d'information, les alertes envoyées par voie électronique et j) les casquettes, maillots et autres vêtements, matériels et accessoires de jeu, et relativement à ceux-ci (tout ce qui précède étant ci-après désigné par le terme « Matériel publicitaire »). En contrepartie de la possibilité qui lui est offerte de prendre part au Tournoi, chaque Participant admissible s'engage aux présentes à renoncer à tous droits dont il peut jouir en vertu du droit applicable en matière d'examen et/ou d'autorisation préalable d'un quelconque Matériel publicitaire, et s'engage à ne pas les revendiquer. Rien de ce qui figure dans les

présentes Règles officielles n'impose à Blizzard ou à Tespa de faire jouer l'un des droits ou licences octroyés aux présentes. Si la demande lui en est faite, le Participant admissible consent à prendre, aux frais de Blizzard, toutes autres mesures concrètes (y compris à procéder à la signature de déclarations sous serment et d'autres documents) raisonnablement demandées par Blizzard ou Tespa pour donner effet, rendre opposable ou confirmer les droits de Blizzard et/ou de Tespa tels qu'ils apparaissent dans les présentes Règles officielles.

10. **Exonération générale de responsabilité.** En s'inscrivant au Tournoi, le Participant admissible exonère le Commanditaire et ses sociétés mères, entreprises affiliées, filiales, administrateurs, dirigeants, employés, représentants, agents et agences (collectivement ci-après les « Parties exonérées ») de toute responsabilité, quelle qu'elle soit, de même qu'il renonce à se prévaloir de tous les fondements d'action connexes à de quelconques demandes, frais, blessures, pertes ou dommages-intérêts de toute nature découlant du Tournoi (y compris, mais de façon non limitative, de la participation au Tournoi) ou de la distribution, de l'erreur de distribution, de l'acceptation, de la possession, de l'utilisation d'un prix ou de l'incapacité à utiliser celui-ci (y compris, mais de façon non limitative, des demandes, frais, blessures, pertes et dommages-intérêts liés à des dommages corporels, à un décès, à des dégâts matériels ou à la destruction de biens, à des droits de publicité ou au respect de la vie privée, à un acte de diffamation ou une fausse représentation, que ceux-ci soient intentionnels ou non), que ce soit en vertu d'une théorie fondée sur la responsabilité contractuelle, délictuelle (y compris quasi-délictuelle), la garantie ou d'une autre théorie, tout activité ou déplacement lié au Tournoi ou de toute relation avec des informations sur le Tournoi provenant d'un ordinateur, le Jeu ou d'un téléchargement de celles-ci ou de celui-ci et de quelconques erreurs d'impression ou d'ordre typographique figurant dans des documents connexes au Tournoi.

DANS LE CADRE DU TOURNOI ET DU JEU, TOUS LES ÉLÉMENTS SONT TRANSMIS « EN L'ÉTAT » SANS AUCUNE GARANTIE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, EXPRESSE OU TACITE, Y COMPRIS, MAIS DE FAÇON NON LIMITATIVE, LES GARANTIES TACITES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. Certains pays interdisent l'exclusion des garanties tacites se fondant sur les droits applicables prévus par la loi, aussi les exclusions et restrictions visées ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer dans certains cas.

11. **Contrat de licence.** Les Participants admissibles sont en permanence assujettis aux conditions du Contrat de licence d'utilisateur final de Battle.net, accessible à l'adresse <http://us.blizzard.com/enus/company/legal/eula.html>. Si un quelconque Participant admissible est reconnu comme ne respectant pas le Contrat de licence d'utilisateur final de Battle.net, ce dernier ne sera pas admissible et sera automatiquement disqualifié de la compétition, le Commanditaire se réservant tous les droits de se prévaloir des

quelconques recours prévus par l'*equity* et la *common law* en cas de perte et de demander réparation sur le fondement d'un manquement aux obligations contractuelles imputable à la violation des Conditions d'utilisation du Contrat de licence.

12. **Communiqué de presse.** Le Commanditaire a le droit de se servir du nom, des éléments biographiques et du portrait de tout Participant admissible dans le cadre de ses publicités pour le Tournoi ainsi que dans la promotion rétrospective de celui-ci. Le Commanditaire a également le droit de faire diffuser ou rediffuser le Tournoi (y compris moyennant une transmission sur Internet et les réseaux sans fil) en y procédant lui-même et/ou par l'intermédiaire du ou des partenaires diffuseurs, sans être tenu à l'acquittement d'un paiement complémentaire au bénéfice des Participants admissibles. En outre, sur demande de Blizzard, les Participants admissibles qui se qualifient pour le Championnat national s'engagent à : i) se rendre disponibles pour les interviews téléphoniques et filmées ainsi que pour les séances photographiques intervenant avant, pendant et après le Championnat national, ii) assister aux sessions de formation aux médias dispensées par le Commanditaire en prévision des interviews de presse, iii) rendre publique leur participation sur leurs canaux de médias sociaux et iv) se montrer disposés à répondre aux questionnaires gérés par le Commanditaire.

13. **Propriété du Matériel publicitaire, des commentaires, des statistiques et des suggestions.** Les Participants admissibles possèdent exclusivement leurs Éléments de marque et Blizzard ainsi que Tespa sont les propriétaires uniques a) du Matériel publicitaire (mais non des Éléments de marque d'un Participant admissible qui sont intégrés à celui-ci ou utilisés dans celui-ci), b) de toutes les œuvres de l'esprit, audiovisuelles, illustrations, compilations, données et documents qui sont créés par un membre du groupe Blizzard ou pour un tel membre, qui intègrent ou exploitent tout ou partie des Éléments de marque d'un Participant admissible (mais non les Éléments de marque d'un Participant admissible qui sont intégrés à ceux-ci ou utilisés dans ceux-ci), c) l'intégralité des suggestions, commentaires et autres retours d'information fournis par un Participant admissible concernant, de quelque manière que ce soit, le Jeu, le Tournoi, les événements du Tournoi ou les affaires de Blizzard et l'ensemble des améliorations ou enrichissements apportés au Jeu, au Tournoi, aux événements du Tournoi et aux affaires de Blizzard qui en découlent, d) toutes les données et statistiques concernant la manière dont un Participant admissible se livre au Jeu pendant le Tournoi et l'intégralité des transmissions et flux de données de ces données et statistiques et e) l'ensemble des droits de propriété intellectuelle afférents à chacun des éléments qui précèdent. Chaque Participant admissible s'engage à ne pas s'adonner, que ce soit directement ou non, à de quelconques actes pouvant compromettre tous droits dont jouit le groupe Blizzard sur le Matériel publicitaire ou sur l'un des éléments précédents, de même qu'il s'oblige à ne pas contester et à ne pas tenter d'acquérir de tels droits.

14. **Déclaration sous serment et exonération de responsabilité.** La remise de tout prix peut être subordonnée à la condition que les gagnants se soumettent à l'obligation de signer et de remettre au Commanditaire une déclaration sous serment signée d'admissibilité, d'acceptation des présentes Règles officielles et d'exonération de responsabilité. Dans le cas où un Gagnant s'avère mineur dans son pays de résidence, son parent ou son tuteur légal est tenu de signer et de remettre ces documents. Le manquement à l'obligation de renvoyer une déclaration sous serment signée dans un délai de sept (7) jours peut se solder par une annulation du prix. Les Gagnants potentiels ont la charge de veiller au renvoi de l'ensemble des documents obligatoires, la preuve d'envoi n'étant pas réputée attester de la réception de la part du Commanditaire.
15. **Liste des Gagnants, demande des Règles.** Une liste des gagnants sera publiée à l'adresse <http://compete.tespa.org> au plus tard le 31 mai 2017 et demeurera disponible jusqu'au 31 mai 2018. Pour obtenir un exemplaire de la liste des gagnants, veuillez envoyer une enveloppe affranchie de format commercial, à votre nom et à votre adresse, au Commanditaire à l'adresse figurant ci-dessous : 2017 Tespa Collegiate Series : Hearthstone - Rules Request, c/o Tespa, P.O. Box 18979, Irvine, CA 92612, États-Unis. Pour obtenir un exemplaire des présentes Règles, veuillez envoyer une enveloppe affranchie de format commercial, à votre nom et à votre adresse, au Commanditaire à l'adresse figurant ci-dessous : 2017 Tespa Collegiate Series : Hearthstone - Rules Request, c/o Tespa, P.O. Box 18979, Irvine, CA 92612, États-Unis. Les résidents canadiens peuvent omettre l'affranchissement pour le retour.
16. **Avis de droit d'auteur.** Le Tournoi et l'ensemble des documents d'accompagnement sont protégés par le droit d'auteur appartenant à Tespa, Inc. (© 2016) et à chacun de ses donneurs de licence. Tous ces droits sont réservés.
17. **Divers.** Les Participants admissibles reconnaissent que Blizzard Entertainment, Inc. peut à tout moment apporter des correctifs ou des mises à jour à Hearthstone afin de réparer les bogues, de modifier les soldes ou d'ajouter des caractéristiques, et que le Tournoi se poursuivra quand même. Le Tournoi et les présentes Règles officielles sont régis et interprétés en vertu du droit de l'État de Californie aux États-Unis, sous réserve que le Commanditaire ait le droit de disqualifier les Participants admissibles rendus inadmissibles en raison du droit local, étant entendu que toute action en justice concernant la conduite ou l'organisation d'un concours publicitaire peut être portée par les résidents du Québec devant la Régie des alcools, des courses et des jeux aux fins d'une décision et que toute action en justice relative à la remise d'un prix ne peut être exclusivement présentée par les résidents du Québec à la Régie des alcools, des courses et des jeux que dans le but d'aider les parties à parvenir à un règlement à l'amiable. Les Participants admissibles consentent à être liés par les présentes Règles officielles et par les décisions du Commanditaire, lesquelles sont définitives et contraignantes à tous les égards. Aucun appareil et/ou programme d'inscription automatique n'est autorisé. Toutes les inscriptions deviennent la propriété unique et exclusive du Commanditaire et celles-ci ne feront l'objet d'aucun accusé de réception ni

renvoi. La preuve de dépôt n'est pas réputée attester de la réception de la part du Commanditaire. En cas de différend relatif à l'identité d'un Gagnant, les inscriptions seront déclarées avoir été effectuées par le titulaire autorisé du compte de l'adresse électronique communiquée au moment de l'inscription. Le « Titulaire autorisé d'un compte » se définit comme étant la personne physique à laquelle une adresse électronique est attribuée par un fournisseur d'accès à Internet, un prestataire de services en ligne ou un autre organisme chargé d'affecter des adresses électroniques pour le domaine lié à l'adresse électronique soumise. Le Commanditaire n'assume aucune responsabilité en cas de mauvais fonctionnement d'ordre technique, d'équipement, de logiciel, de téléphone, d'erreurs ou de pannes de quelque nature que ce soit, de perte ou d'indisponibilité des connexions de réseau, du site Internet, d'Internet ou d'un fournisseur d'accès à Internet, d'intervention humaine non autorisée, d'encombrement sur Internet, de lacunes ou d'inexactitudes intervenant dans la saisie des renseignements d'inscription (quelle qu'en soit la cause) ou de l'échec, des lacunes, de la déformation, du brouillage ou du retard des transmissions informatiques qui peuvent limiter l'aptitude d'une personne à s'inscrire au Tournoi, y compris toute blessure ou un quelconque dommage occasionné à l'ordinateur appartenant à un Participant admissible ou à une autre personne relativement à la participation au Tournoi ou au téléchargement de documents dans le cadre de celui-ci ou découlant de telles actions. Le Commanditaire se réserve, à tout moment et à sa seule appréciation, le droit de changer les présentes Règles officielles, sous réserve de l'autorisation de la Régie des alcools, des courses et des jeux et/ou de suspendre, d'annuler ou de modifier le Tournoi ou la participation au Tournoi d'un quelconque Participant admissible, si des virus, des bogues, une intervention humaine non autorisée ou d'autres causes raisonnablement indépendantes de la volonté du Commanditaire nuisent à la gestion, à la sécurité ou à un déroulement adéquat du Tournoi, ou dans le cas où le Commanditaire se trouve dans l'impossibilité de gérer le Tournoi comme prévu, ce à sa décision et à sa seule appréciation. En raison des capacités du serveur et d'autres restrictions techniques échappant raisonnablement au contrôle du Commanditaire, ce dernier se réserve le droit de limiter le nombre des Participants admissibles. Les Participants admissibles qui enfreignent les présentes Règles, perturbent le fonctionnement du Tournoi ou adoptent un comportement préjudiciable ou injuste envers le Commanditaire, le Tournoi ou tout autre Participant admissible (dans chaque cas, à la décision et la seule appréciation du Commanditaire) feront l'objet d'une disqualification ne leur permettant pas de participer au Tournoi. Le Commanditaire se réserve le droit d'interdire l'inscription au Tournoi aux personnes dont l'admissibilité est en cause, qui ont été disqualifiées ou ne répondent par ailleurs pas aux critères d'admissibilité. En tant que Participant admissible, si vous avez des questions concernant les présentes Règles officielles, veuillez les envoyer par écrit par voie électronique à l'adresse suivante : compete@tespa.org, ou par courrier postal à : 2017 Tespa Collegiate Series : Hearthstone c/o Tespa, P.O Box 18979, Irvine, CA 93623, États-Unis.

18. Commanditaire du Tournoi. Tespa, Inc. est le Commanditaire du Tournoi.