

# GUIDE DE L'ORGANISATEUR D'UN ÉVÉNEMENT ESPORT

## LES ASPECTS LÉGAUX



# INTRODUCTION

**Vous voulez organiser un événement sport ? Qu'il soit en ligne ou en présentiel, avec ou sans prix pour les gagnants, France Esports vous guide pour y arriver facilement.**

## À QUI S'ADRESSE CE GUIDE ?

**France Esports propose ce guide à destination des organisateurs de compétitions esports. Il aborde la plupart des sujets inhérents à l'organisation d'événements comme l'administration, le financement, les déclarations obligatoires, la communication, la diffusion, et d'une manière générale, toutes les bonnes pratiques et dispositions à prendre pour la bonne tenue d'un événement sport. Il s'adresse à toutes les personnes morales ou physiques désireuses d'organiser, de financer, de produire ou de simplement participer à l'organisation d'un tournoi ou d'un événement sport en France.**

### Disclaimer

Les informations contenues dans ce guide sont à jour à la date de sa publication (juillet 2025). L'organisation d'événements Sport étant un domaine en constante évolution, il est possible que certaines données, réglementations ou pratiques changent avec le temps. Des mises à jour du guide seront effectuées tous les 6 mois afin de garantir la pertinence et l'exactitude des informations fournies.

## POURQUOI CE GUIDE ?

Grâce à ce guide, vous serez en mesure de comprendre les bases et le cadre nécessaires à l'organisation d'une compétition esports en France. Vous pourrez ainsi adopter les meilleures pratiques en matière de réglementation, de légalité, de communication et de gestion financière. L'objectif est de vous fournir les outils nécessaires pour garantir une organisation optimale, tout en prenant en compte les spécificités du marché français.

Il est essentiel de répondre aux besoins de chaque partie prenante impliquée : l'accueil du public, l'expérience des participants, mise en place de solutions adaptées pour les institutions, spectateurs, financeurs et partenaires. De plus, vous devrez tenir compte des aspects juridiques spécifiques à l'esport en France, notamment les questions de droit d'image, de sécurité, de contrats, ainsi que la gestion des sponsors et des licences. Ce guide vous aidera également à intégrer des solutions innovantes pour renforcer la visibilité et l'impact de votre événement tout en respectant les attentes du marché et des réglementations locales.

En somme, ce guide vise à améliorer l'expérience de toutes les parties prenantes, en veillant à la qualité de l'organisation, tout en répondant aux enjeux spécifiques rencontrés dans le secteur de l'esport en France.



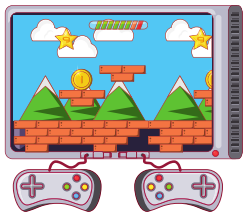
# La compétition que j'organise est-elle un jeu d'argent et de hasard?

**Definition :**

En France, les jeux vidéo **ne sont pas automatiquement considérés comme des jeux d'argent**. Cependant, certains peuvent être rattachés à cette catégorie lorsqu'ils intègrent des mécaniques spécifiques répondant aux trois critères légaux du JAH :

- Une mise d'argent réelle,
- L'espoir d'un gain monétaire,
- Et un résultat lié au hasard.

Le jeu vidéo en lui-même n'est donc pas un jeu d'argent, mais certaines pratiques en son sein peuvent le devenir.



## | PREAMBULE

Deux situation existent :

- La compétition en ligne
- La compétition hors ligne (physique / IRL / Lan)

	Compétition en ligne	Compétition hors ligne
Inscription payante <i>*Page 4</i>	Interdit	Autorisé
Récompense monétaire <i>*Page 6</i>	Autorisé	Autorisé
Déclaration* <i>*Page 5</i>	Non	Oui, mais ...

### Comment réfléchir lorsque vous vous apprêtez à organiser une compétition Esport/ Gaming?

**\* Est-ce que je dois déclarer mon événement ?**

- **OUI**, Si il y a une inscription payante et s'il y a la présence d'une récompense monétaire (un cash prize, des dotations en nature (goodies, équipements, carte cadeau, etc...)).
- **NON**, si l'événement est caritatif, même avec une inscription payante. Où si la compétition ne possède pas de récompense monétaire. Où si la récompense est "honorifique" (coupe, médaille, ...).



**TIPS:** Prérrogative supplémentaire concernant le paiement du cash prize  
 Vous pouvez ajouter de manière clair à votre "règlement compétition" la possibilité de modifier le gain monétaire par une carte cadeau, ce qui permettra à la demande exclusive du vainqueur mineur de moins de 16 ans de récupérer le montant de celle-ci sans avoir à mettre son gain sous séquestre (Voir page 6).

# LES ASPECTS LÉGAUX

Si vous avez des questions après la lecture de la partie "Aspects Légaux" du guide de l'organisateur, ou si vous souhaitez rejoindre l'équipe de rédaction, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse mail suivante : [a.dube@france-esports.org](mailto:a.dube@france-esports.org)

## INSCRIPTIONS PAYANTES OU GRATUITES

L'organisation de compétitions de jeux vidéo est encadrée par la loi, et précisément par le Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo<sup>1</sup>.

De ce fait, plusieurs points sont à prendre en compte pour les organisateurs de compétitions.

Si vous souhaitez ouvrir votre compétition au public, plusieurs éléments sont clairement définis par la loi sur le Formulaire de déclaration d'une compétition de jeu vidéo<sup>2</sup>.

La totalité des frais d'inscription perçue auprès des joueurs ne saurait dépasser les coûts d'organisation de la compétition. En clair, il est interdit de faire du bénéficiaire avec les frais d'inscription. Ils doivent financer la tenue de la manifestation, mais pas plus.

Le décret précise ce qu'il faut entendre par :  
**Droits d'inscription des joueurs :**

*" L'ensemble des frais payés par les joueurs aux organisateurs pour prendre part à la compétition "*



### Coûts d'organisation de la compétition :

- Les dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf et affectées directement à l'organisation de la compétition ;
- Les dépenses de personnel relatives aux salariés des organisateurs affectés directement à l'organisation de la compétition ;
- Les autres dépenses de fonctionnement, pour leur quote-part affectée à l'organisation de la compétition. Ces dépenses comprennent les achats de matières, fournitures et matériels, les loyers des locaux utilisés, les frais d'entretien et de réparation afférents à ces locaux, les frais de voyage et de déplacement exposés par les organisateurs ;
- Les dépenses exposées pour l'organisation de la compétition et résultant de prestations confiées à d'autres entreprises ou organismes, dans des conditions normales de marché ;
- Les contributions volontaires en nature ;
- Les dépenses de communication et de promotion directement liées à l'organisation de la compétition et les frais liés à la retransmission de la compétition, quels que soient les médias utilisés, à la charge de l'organisateur ;
- Les lots et les gains mis en jeu par les organisateurs pour la compétition.

Par ailleurs, il existe une obligation supplémentaire: **si le montant total des gains et des lots mis en jeu (cash prize ou toute autre forme de récompense) de votre compétition dépasse les 10 000€, il faut en garantir le bon versement en justifiant de l'existence de la somme (« justificatif de la détention d'une sûreté, d'une fiducie, d'une assurance ou d'un compte sous séquestre »).**

À noter également que **la participation des mineurs de moins de 12 ans à ces compétitions est interdite et que celle des mineurs de moins de 16 ans est strictement encadrée**<sup>3</sup>.

Afin de compléter la partie relative aux couts d'organisation, voici les dispositions suivantes du Code de la sécurité intérieure:

**Art. R. L321-9** : s'agissant de la participation financière des joueurs ne devant excéder une limite fixée par décret<sup>1</sup>.

**Art. R. 321-46** : s'agissant de la définition des droits d'inscription.

**Art. R. 321-47** : s'agissant des coûts d'organisation.

**Art. R. 321-48** : s'agissant de l'interdiction d'avoir des frais d'inscription plus élevé que les couts d'organisations.

**Art. R. 321-49** : s'agissant du montant total des gains et des lots mis en jeu, au-delà duquel les organisateurs doivent justifier de l'existence d'un instrument ou mécanisme garantissant leur reversement en totalité, fixé à 10 000 euros.

Nous pouvons également préciser qu'il s'agit de **l'article R321-40** du CSI qui prévoit l'obligation pour l'organisateur de déclarer la tenue de sa manifestation sportive<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2017/5/9/ECF11709990D/jo/texte>

<sup>2</sup> <https://www.interieur.gouv.fr/content/download/102543/808676/file/formulaire-declaration-competition-jeux-video-v-1.pdf>

<sup>3</sup> <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2017/5/9/ECF11709990D/jo/texte>

<sup>4</sup> <https://www.legifrance.gouv.fr/codes/id/LEGIARTI000034696379/2025-04-07/?isSuggest=true>

## DÉCLARER SON ÉVÉNEMENT

Depuis 2017 et l'entrée en vigueur du décret n°2017-871 du 9 mai 2017<sup>1</sup>, les organisateurs doivent déclarer leurs compétitions de jeux vidéo au ministère de l'Intérieur. Il s'agit ici **uniquement des compétitions dans un lieu physique, dotées d'un gain (monétaire, financier, ou sous forme de lots) et nécessitant des frais d'inscription** pour les participants.

En cas d'absence de déclaration ou de déclarations incomplètes, les s'exposent à une amende. Les déclarations seront vérifiées par des agents du ministère que vous pouvez contacter à l'adresse suivante: [sccj-esport@interieur.gouv.fr](mailto:sccj-esport@interieur.gouv.fr)

Afin de compléter la partie relative aux sanctions en cas de manquement aux obligations des organisateurs, voici les dispositions suivantes du Code de la sécurité intérieure:

- **L'article R. 324-2** du Code de la sécurité intérieure prévoit qu' « Est puni des peines prévues pour les contraventions de la quatrième classe le fait d'organiser une compétition de jeux vidéo mentionnée à **l'article L. 321-9** sans l'avoir préalablement déclarée dans les conditions prévues à **l'article R. 321-40.** »
- **L'article R. 324-3** du Code de la sécurité intérieure prévoit qu' « Est puni des peines prévues pour les contraventions de la cinquième classe le fait pour l'organisateur d'une compétition de jeux vidéo d'avoir, y compris par négligence, laissé participer un mineur de moins de douze ans à des compétitions de jeux vidéo offrant des récompenses en sommes d'argent. »

La démarche expliquée ci-dessous doit être effectuée **au plus tard 30 jours avant le début de l'événement.**

Toute la démarche est à réaliser en ligne : [Télécharger le formulaire officiel à remplir](#)<sup>2</sup>.

Envoyer le formulaire à l'adresse :

[sccj-esport@interieur.gouv.fr](mailto:sccj-esport@interieur.gouv.fr)

Avec une copie d'un titre d'identité valide de l'organisation ou du responsable légal de la structure organisatrice.

Un accusé de réception devrait vous être adressé par la suite vous confirmant la prise en compte de votre déclaration, ou, le cas échéant, d'une demande d'informations supplémentaires.

Pour rappel, si **le montant total des gains est supérieur à 10 000€, les doivent justifier de l'existence d'un instrument ou mécanisme garantissant leur reversement en totalité.** Dans ce cas, les organisations doivent fournir, en complément de la déclaration mentionnée, le justificatif de la détention d'une sûreté, d'une fiducie, d'une assurance ou d'un compte sous séquestre.

**Si la compétition ne se passe pas comme prévu, vous avez un mois pour éclaircir la déclaration avec le service centrale des courses et jeux de la Police Judiciaire au Ministère de l'Intérieur. Faites un point avec eux, c'est un mécanisme prévu par la loi et il sont là pour vous accompagner à régulariser votre événement.**

[sccj-esport@interieur.gouv.fr](mailto:sccj-esport@interieur.gouv.fr)

En cas de succès imprévu de leur compétition : exemple de vingt participants de plus que ceux initialement prévus, il est du devoir de l'organisation d'augmenter en proportion les récompenses (cash prize ou lots) pour conserver le ratio requis entre coûts d'organisation et frais d'inscription. Ainsi, la conformité de l'événement face à la loi sera respectée et aucun participant ne portera de réclamation si le cash prize ou les lots sont plus élevés que ceux initialement annoncés.

## CAS DES COMPÉTITIONS EN LIGNE

Si vous souhaitez organiser une compétition sportive en ligne ouverte au public, la loi du 7 octobre 2016<sup>3</sup> pour une République numérique a précisé les conditions d'organisation des compétitions de jeux vidéo en ligne ainsi que la participation des mineurs à ces compétitions.

Une compétition sportive est dite "en ligne" lorsque les participant.e.s se trouvent à distance et jouent grâce à une connexion à internet. Une compétition sportive est dite "physique" lorsqu'elle réunit les participant.e.s dans un même lieu de manière concomitante. Une compétition sportive peut également être hybride et proposer une phase qualificative en ligne suivie de phases finales physiques.

Les compétitions sportives en ligne sont soumises aux mêmes règles et normes que les compétitions sportives physiques à l'exception des deux points suivants fondamentaux :

• **Il est interdit de faire payer la participation des joueuses et joueurs.** En effet, les coûts d'acquisition du jeu utilisé pour la compétition ou de connexion à internet constituent les seuls frais payés par les joueurs pour y participer.

• Si la compétition est hybride, les obligations déclaratives s'appliquent uniquement sur la partie physique de la compétition. Pour rappel, le manquement à ces obligations déclaratives est puni d'une contravention de 4e classe. **VOUS NE POUVEZ PAS FAIRE PAYER LA PARTIE ONLINE POUR LES INSCRIPTIONS, ELIMINATOIRES, QUALIFIERS, même si vos finales sont en LAN (présentiel).**

Afin de compléter la partie relative aux compétitions en ligne et des règles applicables en la matière, nous pouvons préciser que :

- **L'article L321-9** du CSI prévoit qu'elles sont autorisées mais qu'aucun pari n'est possible car si tel en était le cas, il s'agirait de jeux d'argent interdits dont la sanction est prévue à l'article 56 de la Loi 2010-476 du 12 mai 2010 (trois ans d'emprisonnement et de 90 000 € d'amende).
- **L'art. R. 321-50** du CSI dispose que le coût d'achat éventuel du jeu vidéo servant de support à la compétition comprend le coût d'achat initial du jeu, le coût d'achat de ses contenus additionnels et le coût d'abonnement au jeu.



<sup>1</sup><https://www.entreprises.gouv.fr/numerique/conditions-d-organi-%20sation-des-competitions-de-jeux-video>

<sup>2</sup><https://www.interieur.gouv.fr/content/download/102543/808676/file/formulaire-declaration-competition-jeux-video-v-1.pdf>

<sup>3</sup><https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000033202746>



Les normes PEGI<sup>3</sup>

## ÂGE ET PEGI

Il est courant que des mineurs souhaitent participer aux compétitions sportives. Si les organisateurs souhaitent accueillir des mineurs dans leurs tournois, plusieurs règles sont à suivre :

### Si la compétition n'offre pas de récompense monétaire :

Pour permettre la participation d'un joueur mineur à une compétition de jeux vidéo, **une autorisation écrite d'un responsable légal est obligatoire<sup>1</sup>** et doit être accompagnée d'une copie d'un titre d'identité valide. Elles doivent être communiquées aux organisateurs avant le début de l'événement.

### Si la compétition offre des récompenses monétaires :

Les organisateurs ont le devoir de conserver les autorisations parentales et les copies des titres d'identité durant un an suivant l'événement et ont l'obligation de les présenter aux autorités s'ils en formulent la demande (Article R321-43 CSI).

- Elle est **interdite aux participants de 12 ans et moins** (article R321-44 CSI).
- Elle nécessite la mise sous séquestre des gains à la Caisse des dépôts et consignation, pour les gagnants âgés de 13 à 16 ans (Article L321-10 CSI).

Pour ce dernier point, il est nécessaire de contacter le pôle régional de la Caisse des dépôts et consignations correspondant à votre événement sur le site de [La Banque des Territoires](https://www.banquedesterritoires.fr)<sup>2</sup>. Le manquement à ces obligations de contrôle et de conservation des justificatifs susvisés et/ou le fait de laisser un mineur de moins de 12 ans participer à des compétitions offrant des récompenses monétaires sont pénalement répréhensibles (contravention de 5e classe).



1/ voir ANNEXE AVEC MODÈLE Télécharger un modèle générique d'autorisation parentale  
 2/ <https://www.banquedesterritoires.fr/directions-regionales>  
 3/ <https://pegi.info/fr>

ÂGE DES PARTICIPANT.ES	COMPÉTITION AVEC RÉCOMPENSES MONÉTAIRES	COMPÉTITION SANS RÉCOMPENSES MONÉTAIRES
Moins de 12 ans	Interdit	Autorisé (PEGI)
Entre 12 et 15 ans	Autorisation parentale nécessaire & mise sous séquestre des gains	Autorisé (PEGI)
Entre 16 et 17 ans	Autorisation parentale nécessaire	Autorisé (PEGI)
Au-delà de 18 ans	Autorisé	Autorisé

### • Respecter les normes PEGI

Le Pan European Game Information (PEGI) est le système de classification par âge des jeux vidéo par rapport à leur contenu. Grâce au PEGI, les consommateurs disposent d'une information claire sur le contenu des jeux vidéo et l'âge recommandé pour y jouer.

Généralement les éditeurs limitent la participation des mineurs aux compétitions en fonction du PEGI. De son côté, **France Esports vous recommande d'appliquer cette limitation de manière générale pour tous les jeux.**

En ce qui concerne **la diffusion en streaming de vos compétitions**, il n'existe pas de restriction concernant l'âge des spectateurs. Néanmoins, dans un souci de responsabilité, **il est préférable de communiquer le PEGI.** Cela peut se faire sous plusieurs formes : indiquer le PEGI lors de la diffusion ou bien le mettre en avant en début de chaque match.

- Ci-dessus un tableau résumé des situations de participation des mineurs selon leur âge.

### • Pour aller plus loin

Si l'information à destination des enfants et de leurs parents vous tient à cœur, France Esports vous invite à diffuser plus largement des messages de sensibilisation autour du jeu vidéo. En lien avec le collectif PédagoJeux, dont la mission principale est d'informer les parents sur les différentes pratiques du jeu vidéo, nous vous proposons de mettre à disposition de votre public [des fiches pratiques<sup>1</sup>](#) qui abordent de nombreuses problématiques auxquelles les parents sont parfois confrontés.

Vous pouvez également adresser vos demandes directement au référent Esport du ministère de l'Intérieur à l'adresse suivante : [sccj-esport@interieur.gouv.fr](mailto:sccj-esport@interieur.gouv.fr)

1/ <http://www.pedagojeux.fr/accompagner-mon-enfant/le-jeu-video-parlons-en-pedagojeux-lance-une-collection-de-fiches-pratiques/>

## Événement Esports & SACEM

### Quand faut-il une autorisation de la SACEM ?

Vous devez obtenir une autorisation si vous diffusez de la musique protégée par le droit d'auteur, que ce soit :

- En **direct** pendant l'événement (musique d'ambiance, jingles, génériques...)
- Sur un **stream** (Twitch, YouTube, etc.)
- Lors de **vidéos post-événement** diffusées en ligne
- Dans un **lieu public physique** (salle, stade, etc.)

### Qui doit faire la démarche ?

L'organisateur de l'événement est responsable de la demande d'autorisation auprès de la SACEM. Pour les streams sur des plateformes comme Twitch, certaines peuvent avoir des accords globaux, mais cela **ne couvre pas forcément tous les cas**, surtout pour un événement spécifique ou sponsorisé.

### Comment obtenir l'autorisation ?

Vous devez :

- **Remplir une demande d'autorisation** via le site de la **SACEM** ([www.sacem.fr](http://www.sacem.fr))
- **Indiquer** :
  - Le type d'événement (e-sport)
  - S'il est physique, en ligne ou hybride
  - Le programme musical (si possible)
  - Le nombre de spectateurs ou de vues estimées
- **Payer une redevance**, calculée selon :
  - L'importance de l'événement
  - Le nombre de spectateurs
  - Les recettes générées

### Tarif indicatif

Il n'y a pas de tarif fixe pour un événement e-sport car cela dépend :

- Du **format** (en ligne, en salle, ou les deux)
- De **l'usage** de la musique
- Des **recettes** de l'événement

Cependant, pour un petit événement non lucratif, cela peut commencer à quelques dizaines d'euros. Pour un événement commercial ou sponsorisé, la redevance peut s'élever à plusieurs centaines voire milliers d'euros.

### Cas particuliers

- **Musique libre de droits** : Si vous utilisez uniquement de la musique libre de droits (et que vous pouvez le prouver), vous n'avez pas à passer par la SACEM.
- **Compositeurs indépendants** : Si la musique utilisée a été composée par un artiste qui **n'est pas inscrit à la SACEM**, vous devez obtenir son autorisation directement (par contrat écrit de préférence).
- **Twitch<sup>1</sup> / YouTube<sup>2</sup>** : Ces plateformes ont des accords avec des sociétés de gestion, mais **ne garantissent pas** la couverture de tous les usages, surtout si vous utilisez de la musique en live ou dans un replay.



### Recommandations

Afin de vous accompagner au mieux dans le cadre de votre événement, ces quelques démarches peuvent vous aider :

1. **Faites la demande à l'avance** (minimum 15 jours avant l'événement)
2. **Tenez un registre musical** si possible
3. **Contactez la délégation SACEM régionale** si vous avez un doute (ou passez par un formulaire en ligne)

### Pourquoi cette démarche est-elle importante ?

Respecter les droits d'auteur en matière musicale n'est **pas seulement une obligation légale** : c'est aussi une manière de **valoriser le travail des artistes et créateurs** qui enrichissent l'expérience de vos événements.

En vous acquittant des droits auprès de la SACEM, vous **garantissez un cadre légal à votre événement**, vous évitez des sanctions potentielles (amendes, retraits de contenus en ligne), et vous renforcez votre crédibilité auprès de vos partenaires, sponsors et spectateurs.

C'est un **acte responsable** qui contribue à la professionnalisation de votre événement.

### En résumé :

Organiser un événement e-sport, c'est aussi respecter les droits musicaux. Anticipez, informez-vous et faites les choses dans les règles : votre événement n'en sera que plus crédible et durable.

**La musique donne le ton, la légalité donne le cadre. Préparez votre événement avec sérieux, et assurez-vous qu'il soit aussi professionnel que passionnant.**

### Checklist express – SACEM & e-sport

- J'utilise de la musique dans mon événement
- Je sais si elle est protégée ou libre de droits
- J'ai fait la demande d'autorisation si nécessaire
- J'ai estimé les coûts
- J'ai tenu un registre musical



<sup>1</sup><https://help.twitch.tv/s/article/dmca-and-copyright-faqs?language=fr>

<sup>2</sup>[https://www.youtube.com/intl/ALL\\_fr/howyoutubeworks/policies/copyright/](https://www.youtube.com/intl/ALL_fr/howyoutubeworks/policies/copyright/)

## LICENCES ÉDITEUR

Les propriétaires des jeux vidéo sont leurs éditeurs.

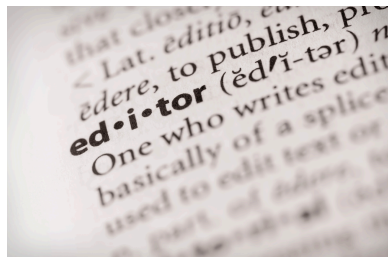
**Ils sont en droit d'interdire à n'importe quel organisme d'utiliser leurs jeux vidéo** ou n'importe quelle propriété intellectuelle liée à ces derniers.

**Chaque éditeur possède une politique différente** concernant l'attribution d'autorisations aux organisateurs tiers (licences) suivant leurs jeux vidéo.

Les organisateurs ont obligation de **suivre les réglementations et consignes spécifiques à chaque jeu** et mises à disposition par les éditeurs.

Dans le cas contraire, il s'agit d'un acte de contrefaçon au sens du code de la propriété intellectuelle et les organisateurs peuvent s'exposer à des poursuites judiciaires au Civil ou au Pénal.

Nombreux sont les cas où des organisateurs se sont vu refuser l'utilisation d'un jeu lors d'une compétition. Il est nécessaire d'anticiper cette problématique le plus tôt possible.



À travers ce guide, France Esports vous propose une **liste non-exhaustive des consignes** d'un échantillon d'éditeurs quant à l'utilisation de leur(s) jeu(x) en compétition par un organisateur tiers. À noter qu'il peut arriver qu'**aucun distinguo ne soit fait entre compétition en ligne et compétition physique**. La grande variété de jeux et d'éditeurs différents rend ardue la présentation sur une même page de toutes les consignes.

Ainsi, **France Esports conseille aux organisateurs de se renseigner auprès des éditeurs** sur l'attribution des licences à chaque fois : les consignes peuvent changer d'une année à l'autre pour un même jeu. À noter enfin que certains éditeurs entretiennent un certain flou autour de l'attribution de leur licence.



### Bon à savoir:

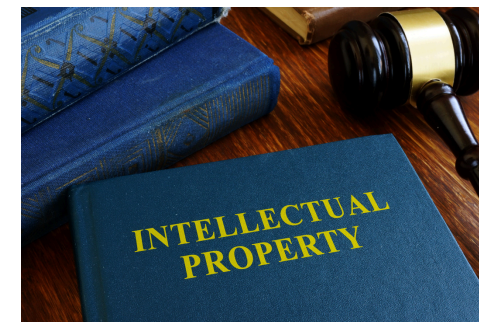
Même si vous avez acheté vos jeux pour la réalisation de vos compétitions, ces jeux sont soumis à la Propriété Intellectuelle, qui spécifie les droits d'utilisation de façon privé dans un cadre personnel et non à but commercial.

La Propriété intellectuelle est régie par la loi et il est vivement recommandé de rentrer en contact avec les éditeurs de jeux vidéo afin de comprendre et connaître les champs d'actions, possibilités et volontés de ceux-ci vis à vis de l'utilisation de leur jeu, son image etc...

Une licence est attribuée par l'éditeur pour répondre à ces questions.

Retrouvez les informations à partir de la page 8.

Les éditeurs mettent à disposition des organisateurs les informations nécessaires pour réaliser des compétitions de façon pérennes et légales.





### Nom de l'éditeur: Ubisoft

#### Mots de l'éditeur:

L'éditeur encourage l'organisation de tournois sur ses jeux esports comme :

- Tom Clancy's Rainbow Six : Siege
- Trackmania
- For Honor
- Brawlhalla

En mettant à dispositions des licences communautaires et personnalisées en fonction du type et de la taille du tournoi concerné.

Afin de préserver l'intégrité des compétitions et la réputation d'UBISOFT, les équipes, leurs membres et leurs joueurs s'engagent à ne conclure aucun partenariat ou parrainage, sans l'accord écrit préalable d'UBISOFT, avec des marques, entités ou services associés à l'alcool, au tabac, aux substances réglementées (y compris les produits à base de cannabis), aux armes et équipements assimilés, aux jeux d'argent ou de hasard, aux contenus à caractère pornographique, aux médicaments soumis à prescription, aux campagnes politiques, ou à d'autres compétitions de jeux vidéo ou d'esport.

Sont également interdits les partenariats avec des acteurs dont les activités seraient illicites, non conformes à la réglementation (notamment en matière de cryptomonnaies ou de services financiers), ou jugées, à la seule discrétion d'UBISOFT, contraires à ses intérêts, à son image ou à ses jeux, y compris les concurrents directs ou les services liés à la triche, au piratage, ou à la vente non autorisée de contenus numériques.

### Nom du jeu: Tom Clancy's Rainbow Six Siege



#### Licences:

##### Licence communautaire:

- Tournoi communautaire à but non lucratif
- Cagnotte d'une valeur maximale de 10 000 \$US
- Contribution maximale du sponsor de 10 000 \$US
- D'autres restrictions peuvent s'appliquer, voir la licence complète

##### Licence personnalisée

- Cagnotte d'une valeur supérieure à 10 000 \$US
- Contribution du sponsor supérieure à 10 000 \$US
- Tout autre projet qui ne serait pas compris dans la licence communautaire

Pour connaître plus amplement ces restrictions et savoir quel type de licence s'applique au tournoi que vous souhaitez organiser en France, Ubisoft vous invite à contacter directement l'équipe esport avec une présentation détaillée de votre projet à l'adresse suivante :

<https://www.ubisoft.com/fr-fr/esports/rainbow-six/siege/tournament-license>

### Nom du jeu: Trackmania



#### Licences:

##### Licence communautaire:

- Tournoi communautaire à but non lucratif
- Cagnotte d'une valeur maximale de 10 000 \$US
- Contribution maximale du sponsor de 10 000 \$US
- D'autres restrictions peuvent s'appliquer, voir la licence complète

##### Licence personnalisée

- Cagnotte d'une valeur supérieure à 10 000 \$US
- Contribution du sponsor supérieure à 10 000 \$US
- Tout autre projet qui ne serait pas compris dans la licence communautaire

Pour connaître plus amplement ces restrictions et savoir quel type de licence s'applique au tournoi que vous souhaitez organiser en France, Ubisoft vous invite à contacter directement l'équipe esport avec une présentation détaillée de votre projet à l'adresse suivante :

<https://www.ubisoft.com/en-us/game/trackmania/trackmania/tournament-license>

**Nom du jeu: For Honor****Licences:****Licence communautaire:**

- Tournoi communautaire à but non lucratif
- Cagnotte d'une valeur maximale de 10 000 \$US
- Contribution maximale du sponsor de 10 000 \$US
- D'autres restrictions peuvent s'appliquer, voir la licence complète

**Licence personnalisée**

- Cagnotte d'une valeur supérieure à 10 000 \$US
- Contribution du sponsor supérieure à 10 000 \$US
- Tout autre projet qui ne serait pas compris dans la licence communautaire

Pour connaître plus amplement ces restrictions et savoir quel type de licence s'applique au tournoi que vous souhaitez organiser en France, Ubisoft vous invite à contacter directement l'équipe esport avec une présentation détaillée de votre projet à l'adresse suivante :

[ForHonorTournaments@ubisoft.com](mailto:ForHonorTournaments@ubisoft.com)

**Nom du jeu: Brawlhalla****Licences:****Licence communautaire:**

- Tournoi communautaire à but non lucratif
- Cagnotte d'une valeur maximale de 10 000 \$US
- Contribution maximale du sponsor de 10 000 \$US
- D'autres restrictions peuvent s'appliquer, voir la licence complète

**Licence personnalisée**

- Cagnotte d'une valeur supérieure à 10 000 \$US
- Contribution du sponsor supérieure à 10 000 \$US
- Tout autre projet qui ne serait pas compris dans la licence communautaire

Pour connaître plus amplement ces restrictions et savoir quel type de licence s'applique au tournoi que vous souhaitez organiser en France, Ubisoft vous invite à contacter directement l'équipe esport avec une présentation détaillée de votre projet à l'adresse suivante :

[esports@brawlhalla.com](mailto:esports@brawlhalla.com)

**Régulations P.E.G.I. :**

*Les jeux vidéo s'adressent à une multitude de joueurs de préférences et d'âges variés. Comment sélectionner le bon jeu vidéo et sur quels critères ? Vous trouverez quelques explications pour mieux comprendre les classifications officielles des jeux ainsi que des pistes pour choisir celui qui est le plus adapté à votre enfant.*

<https://www.ubisoft.com/fr-fr/company/social-impact/family-gaming/articles/choosing-the-right-video-game-for-my-child>

**Utilisation des logos et de l'image de la marque dans vos communications:**

L'utilisation des logos et des images appartenant à Ubisoft est strictement encadrée et soumise à une autorisation préalable, ainsi qu'au respect des conditions d'utilisation établies par la société.

**Press Kit :**

<https://www.ubisoft.com/fr-fr/company/press>



**Nom de l'éditeur:** Riot Games

### Mots de l'éditeur:

Les licences pour le tournoi de League of Legends sont fournies par Riot Games Limited (« Riot ») pour le Territoire. Il existe quatre niveaux de licence pour les tournois. Ces licences sont fournies par tournoi. Le niveau requis dépend de la nature du tournoi proposé et de la nature du demandeur.

À noter : les licences de tournoi ci-dessous ne peuvent être accordées à des marques, des agences pour le compte de marques, ni pour des activations de marques spécifiques.

Si vous êtes une marque, ou une agence agissant pour le compte d'une marque, veuillez contacter [brandrequests@riotgames.com](mailto:brandrequests@riotgames.com) pour en discuter.

1\* joueurs et groupes communautaires animés par des joueurs, cybercafés et salles de jeux en LAN.

2\* organisateurs de tournois, plateformes de tournois, équipes et organisations d'e-sport, Influenceurs majeurs, Autres entreprises et entités commerciales.

**Nom du jeu:** League Of Legends



### Licences:

#### Licence pour les petits tournois

- Réservée aux organisateurs non commerciaux<sup>1</sup>.
- Limitations strictes sur les prix, le format et la durée.
- Limitations strictes sur les sponsors et les activations de marque.
- Utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games interdite, à l'exception du kit créatif fourni par Riot.
- Licence accordée, sous réserve du respect des présentes [guidelines](#).

#### Licence pour les tournois moyens

- Accessible aux organisateurs commerciaux<sup>2</sup>.
- Limitations modérées sur les prix, le format et la durée.
- Limitations modérées sur les sponsors et la commercialisation.
- Les dates ne doivent pas entrer en conflit avec celles des événements Riot majeurs.
- L'utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games à des fins commerciales peut être autorisée, avec la permission explicite de Riot.
- Les demandes de licences sont traitées en général dans les 14 jours.

- **Vous pouvez contacter directement l'adresse ci-dessous pour toutes demandes:**

[lolesportsfrance@riotgames.com](mailto:lolesportsfrance@riotgames.com)

**Nom du jeu:** Valorant



### Licences:

#### Licence pour les petits tournois

- Réservée aux organisateurs non commerciaux<sup>1</sup>.
- Limitations strictes sur les prix, le format et la durée.
- Limitations strictes sur les sponsors et les activations de marque.
- Utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games interdite, à l'exception du kit créatif fourni par Riot.
- Licence accordée, sous réserve du respect des présentes [guidelines](#).

#### Licence pour les tournois moyens

- Accessible aux organisateurs commerciaux<sup>2</sup>.
- Limitations modérées sur les prix, le format et la durée.
- Limitations modérées sur les sponsors et la commercialisation.
- Les dates ne doivent pas entrer en conflit avec celles des événements Riot majeurs.
- L'utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games à des fins commerciales peut être autorisée, avec la permission explicite de Riot.
- Les demandes de licences sont traitées en général dans les 14 jours.

- **Vous pouvez contacter directement l'adresse ci-dessous pour toutes demandes:**

[valsportsfrance@riotgames.com](mailto:valsportsfrance@riotgames.com)

**Nom du jeu:** Teamfight Tactics



### Licences:

#### Licence pour les petits tournois

- Réservée aux organisateurs non commerciaux<sup>1</sup>.
- Limitations strictes sur les prix, le format et la durée.
- Limitations strictes sur les sponsors et les activations de marque.
- Utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games interdite, à l'exception du kit créatif fourni par Riot.
- Licence accordée, sous réserve du respect des présentes [guidelines](#).

#### Licence pour les tournois moyens

- Accessible aux organisateurs commerciaux<sup>2</sup>.
- Limitations modérées sur les prix, le format et la durée.
- Limitations modérées sur les sponsors et la commercialisation.
- Les dates ne doivent pas entrer en conflit avec celles des événements Riot majeurs.
- L'utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games à des fins commerciales peut être autorisée, avec la permission explicite de Riot.
- Les demandes de licences sont traitées en général dans les 14 jours.

- **Vous pouvez contacter directement l'adresse ci-dessous pour toutes demandes:**

[tfesportsfrance@riotgames.com](mailto:tfesportsfrance@riotgames.com)

**Nom du jeu:** League of legends WildRift



Licences:

#### Licence pour les petits tournois

- Réservée aux organisateurs non commerciaux<sup>1</sup>.
- Limitations strictes sur les prix, le format et la durée.
- Limitations strictes sur les sponsors et les activations de marque.
- Utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games interdite, à l'exception du kit créatif fourni par Riot.
- Licence accordée, sous réserve du respect des présentes [guidelines](#).

#### Licence pour les tournois moyens

- Accessible aux organisateurs commerciaux<sup>2</sup>.
- Limitations modérées sur les prix, le format et la durée.
- Limitations modérées sur les sponsors et la commercialisation.
- Les dates ne doivent pas entrer en conflit avec celles des événements Riot majeurs.
- L'utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games à des fins commerciales peut être autorisée, avec la permission explicite de Riot.
- Les demandes de licences sont traitées en général dans les 14 jours.

**Nom du jeu:** Legends Of Runeterra



Licences:

#### Licence pour les petits tournois

- Réservée aux organisateurs non commerciaux<sup>1</sup>.
- Limitations strictes sur les prix, le format et la durée.
- Limitations strictes sur les sponsors et les activations de marque.
- Utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games interdite, à l'exception du kit créatif fourni par Riot.
- Licence accordée, sous réserve du respect des présentes [guidelines](#).

#### Licence pour les tournois moyens

- Accessible aux organisateurs commerciaux<sup>2</sup>.
- Limitations modérées sur les prix, le format et la durée.
- Limitations modérées sur les sponsors et la commercialisation.
- Les dates ne doivent pas entrer en conflit avec celles des événements Riot majeurs.
- L'utilisation de la propriété intellectuelle de Riot Games à des fins commerciales peut être autorisée, avec la permission explicite de Riot.
- Les demandes de licences sont traitées en général dans les 14 jours.

## Licences Tournois interscolaires et Grands tournois valables pour l'ensemble des jeux Riot Games :

### Licence pour les tournois interscolaires

- Accessible aux organisateurs écoles, collèges, universités, lorsque la compétition pourrait comporter plus de deux établissements.
- Limitations modérées sur les prix, le format et la durée, appropriés à une compétition scolaire.
- Limitations modérées sur les sponsors et la commercialisation.
- Les dates ne doivent pas entrer en conflit avec celles des événements Riot majeurs.
- L'utilisation de la propriété intellectuelle de Riot à des fins commerciales peut être autorisée, avec la permission explicite de Riot.
- Les demandes de licences sont traitées en général dans les 14 jours.

### Licence pour les grands tournois

- Le traitement des candidatures peut prendre beaucoup de temps. Elles ne sont acceptées que dans des circonstances exceptionnelles.
- **Vous pouvez contacter directement l'adresse ci-dessous pour toutes demandes:**

[lolesportsfrance@riotgames.com](mailto:lolesportsfrance@riotgames.com)Licenses

### Régulations P.E.G.I. :

L'utilisation des licences pour les mineurs ainsi que leur participation aux compétitions dans l'univers des jeux Riot doivent se faire dans le respect des conditions définies par Riot Games.

Pour plus d'informations, nous vous invitons à consulter la FAQ dédiée aux parents de joueurs mineurs :

- [Support Valorant](#)
- [Support League Of Legends](#)
- [Support Teamfight Tactics](#)
- [Support Legends of Runeterra](#)
- [Support League Of Legends WildRift](#)

### Utilisation des logos et de l'image de la marque dans vos communications :

L'utilisation des logos et des images appartenant à Riot Games est strictement encadrée et soumise à une autorisation préalable, ainsi qu'au respect des conditions d'utilisation établies par la société.

### Press Kit :

<https://www.riotgames.com/en/press>

<sup>1\*</sup> joueurs et groupes communautaires animés par des joueurs, cybercafés et salles de jeux en LAN.

<sup>2\*</sup> organisateurs de tournois, plateformes de tournois, équipes et organisations d'e-sport, Influenceurs majeurs, Autres entreprises et entités commerciales.



### Nom de l'éditeur: Electronic Arts

#### Mots de l'éditeur :

EA apprécie la passion que nos joueurs et membres de la communauté ont pour nos jeux. Les membres de nos communautés nous demandent souvent s'ils peuvent organiser un tournoi non commercial pour profiter de nos jeux. EA ne s'oppose pas à l'utilisation de ses jeux vidéo dans le cadre de votre tournoi communautaire, à condition que vous respectiez les directives suivantes. Il est de votre responsabilité (et de celle de tout sponsor ou tiers impliqué dans votre tournoi) de respecter toutes les lois et réglementations applicables.

#### Aucune affiliation avec EA ni utilisation de sa propriété intellectuelle :

Vous ne pouvez pas utiliser les œuvres graphiques, logos ou marques déposées d'EA (incluant les logos de jeux, le nom Electronic Arts, EA, EA SPORTS, ou ceux de nos partenaires) pour promouvoir votre tournoi ou sur votre site web. Vous ne devez pas non plus suggérer que votre tournoi ou site web est approuvé ou affilié à EA. Toutefois, vous pouvez indiquer que votre tournoi utilise un jeu spécifique d'EA.

Vous devez inclure la mention suivante de manière claire et visible sur votre site web, la plateforme de la compétition et tous supports relatif à votre compétition :

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

### Nom du/des jeux: Les Guidelines des tournois communautaires s'appliquent à tous les jeux EA.

Les tournois communautaires sont, comme leur nom l'indique, des événements de petite envergure centrés sur une passion commune, et non une entreprise lucrative ou de grande ampleur, ni une simple publicité ou promotion pour un produit ou une marque. EA comprend que l'organisation d'un tournoi peut engendrer des coûts. Toutefois, les activités commerciales associées au tournoi (par ex. frais d'inscription, parrainage, publicités, marketing, etc.) doivent correspondre à l'esprit et à l'objectif d'un événement communautaire, où l'accent est mis uniquement sur le jeu..

Nos jeux peuvent contenir des images, musiques ou contenus sous licence de tiers, et EA n'a pas obtenu l'autorisation explicite pour que vous utilisiez ces éléments. Vous devriez consulter un conseiller juridique pour savoir si vous devez contacter les titulaires de droits concernés pour obtenir leur autorisation.

Vous ne pouvez pas organiser de tournoi en République de Turquie.

Vous, votre tournoi, ainsi que les utilisateurs de nos jeux dans le cadre du tournoi, devez respecter les Conditions d'utilisation d'EA (y compris les Règles de conduite) ainsi que toutes les règles et conditions applicables d'EA.

EA se réserve le droit de prendre toute mesure appropriée contre tout organisateur de tournoi ne respectant pas ces règles et principes, à sa seule discrétion.

Les prix doivent être définis et annoncés avant le début du tournoi. La valeur totale en argent (ou équivalent en valeur) de l'ensemble des prix remis lors de vos tournois au cours d'une année civile ne doit pas dépasser 10 000 USD (ou équivalent dans la monnaie locale).

#### Frais d'inscription :

Vous pouvez demander un droit d'entrée n'excédant pas 20 USD (ou équivalent dans la monnaie locale) par participant. En tout état de cause, ces frais doivent uniquement servir à couvrir les coûts d'organisation du tournoi.

#### Diffusion en streaming :

EA n'est pas opposée à la diffusion en direct de votre tournoi. Cependant, vous ne pouvez pas, et ne pouvez pas permettre à d'autres de, diffuser le tournoi sur des plateformes non dédiées au streaming (ex. télévision, plateformes numériques payantes, etc.).

Vous pouvez mentionner des sponsors en lien avec votre tournoi (par exemple en utilisant des formulations comme « soutenu par »), mais vous ne pouvez pas inclure le nom d'un sponsor dans le titre du tournoi (ex. vous ne pouvez pas appeler votre tournoi « Acme Company [Titre du jeu EA] Invitational »).

Retrouvez les guidelines complètes dans le lien ci-joint : [Community Tournament Guidelines](#)

#### Régulations P.E.G.I. :

Tout contenu contraire aux classifications ESRB, PEGI, OFLC, USK ou toute autre classification applicable sont interdits.

#### Plus d'informations sur le lien ci-joint :

[EA outils parentaux et à destinations des joueurs](#)



**Nom du jeu: EA SPORTS FC****Licences :**

**Petits tournois :** Réservé aux organisateurs non commerciaux.

**Tournois de grande envergure :** Les organisateurs commerciaux peuvent contacter EA à l'adresse suivante :

[EASPORTSFCLICENSEREQUEST@EA.COM](mailto:EASPORTSFCLICENSEREQUEST@EA.COM)

Vous ne pouvez pas utiliser de visuels, logos ou marques déposées d'EA ou d'EA SPORTS FC (incluant le nom Electronic Arts ou EA) pour promouvoir votre tournoi ou sur votre site web.

Vous ne devez pas suggérer que votre tournoi ou son site est approuvé ou affilié à EA.

Cependant, vous pouvez indiquer que votre tournoi utilise le jeu EA SPORTS FC.

Vous devez également afficher de manière claire et visible la mention suivante sur tous les supports et sites liés au tournoi :

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

**Modes de jeu autorisés :**

Votre tournoi peut utiliser EA SPORTS FC uniquement en mode « **Ultimate Team** » ou « **Coup d'envoi** ».

S'il s'agit d'un événement **Pro Clubs**, il doit être **exclusivement en ligne** et ne peut pas utiliser de clubs ou ligues réels sans autorisation écrite explicite de chacun d'eux.

Suivez les lignes directrices générales d'EA décrites à la page précédente, ainsi que les : [EA SPORTS FC Community Tournament Guidelines](#)

**Nom du jeu : APEX Legends****Licences :**

**Tournoi communautaire :** Réservé aux organisateurs non commerciaux.

**Tournois de grande envergure :** Les organisateurs commerciaux peuvent contacter EA à l'adresse suivante :

[APEXLEGENDSLICENSEREQUESTS@EA.COM](mailto:APEXLEGENDSLICENSEREQUESTS@EA.COM)

EA autorise les tournois communautaires non lucratifs sur Apex Legends, à condition de respecter certaines règles. Ces compétitions doivent rester à petite échelle, centrées sur la passion du jeu, sans but lucratif ni visée publicitaire. Les organisateurs doivent respecter toutes les lois locales.

- **Dotation maximale annuelle :** 10 000 USD.
- **Frais d'inscription :** 20 USD maximum par participant, uniquement pour couvrir les coûts.
- **Diffusion :** autorisée en streaming, mais interdite sur des chaînes ou plateformes non spécialisées dans le streaming.
- **Interdictions :** aucun partenariat avec des entreprises liées à des produits ou services sensibles (alcool, tabac, armes, paris, cryptomonnaies, etc.) ou concurrentes d'EA.

Suivez les lignes directrices générales d'EA décrites à la page précédente, ainsi que les : [Apex Legends Community tournament Guidelines](#)

**Nom du jeu: Madden NFL****Licences :**

**Tournoi communautaire :** Réservé aux organisateurs non commerciaux.

**Tournois de grande envergure :** Les organisateurs commerciaux peuvent contacter EA via ce formulaire :

[Accessible aux organisateurs commerciaux.](#)

EA autorise les tournois communautaires non lucratifs sur Madden NFL, à condition de respecter certaines règles. Les organisateurs doivent respecter toutes les lois locales.

- **Dotation maximale annuelle :** 10 000 USD.
- **Frais d'inscription :** 20 USD maximum par participant, uniquement pour couvrir les coûts.
- **Diffusion :** autorisée en streaming, mais interdite sur des chaînes ou plateformes non spécialisées dans le streaming.
- **Interdictions :** aucun partenariat avec des entreprises liées à des produits ou services sensibles (alcool, tabac, armes, paris, cryptomonnaies, etc.) ou concurrentes d'EA.

Suivez les lignes directrices générales d'EA décrites à la page précédente, ainsi que les : [Madden Community Tournament Guidelines](#)

**Restrictions NFL :**

Vous ne pouvez pas utiliser le nom « NFL », les logos du bouclier NFL, ni aucune autre **marque NFL** (définie comme les marques déposées et logos de la National Football League et de ses clubs membres), y compris – sans s'y limiter – « National Football League », « NFL », « National Football Conference », « American Football Conference », « NFC », « AFC », « Super Bowl », « Pro Bowl », les logos NFL Shield, ainsi que tous les noms d'équipes, surnoms, casques, maillots, logos, slogans, schémas de couleurs et autres symboles identifiants utilisés à des fins commerciales par les clubs membres.



### Nom de l'éditeur: Nintendo

#### Mots de l'éditeur:

Nous vous remercions de vouloir partager votre passion pour les jeux, les personnages et les univers de Nintendo. Nintendo soutient la communauté et souhaite encourager toutes les initiatives visant à célébrer cette passion en créant des expériences de jeu coopératif et compétitif mémorables. Dans cet esprit, nous souhaitons nous assurer que les fans qui participent à des événements autour de nos jeux, personnages et univers le fassent de manière positive pour les autres fans, les joueurs ainsi que Nintendo.

Nous avons mis au point des réglementations que les organisateurs particuliers doivent respecter lorsqu'ils mettent en place des tournois à petite échelle et à but non lucratif (tournois communautaires) impliquant des jeux dont Nintendo détient les droits d'auteur (jeux Nintendo). Nous vous prions de prendre connaissance des points qui suivent avant toute organisation d'un tournoi communautaire.

Des tournois communautaires peuvent être organisés par des particuliers (organisateur) pour d'autres particuliers qui y prennent part (participants) ou y assistent (spectateurs), à condition que les termes des réglementations ci-après soient respectés.

### Nom du/des jeux: Global à tous les jeux provenant de Nintendo

#### Licences:

Tournoi **communautaire (à but non lucratif)** : Réservé aux personnes physiques majeures, agissant à titre personnel et non commercial.

Nintendo **autorise l'organisation** de tournois communautaires **sous conditions strictes** (résumé) :

- **Organisateurs** : Doivent être des **particuliers majeurs** dans leur lieu de juridiction.
- **Participants** : Doivent être des **individus ou des équipes** issues d'**organismes à but non lucratif**.
- **But non lucratif** : Les **tournois ne doivent pas** générer de **bénéfices directs** (comme des gains financiers) **ou indirects** (tels que la promotion ou la publicité), ni profiter à des tiers.
- **Échelle de l'événement** :
  - Maximum de **200 participants** pour les événements **en physique**.
  - Maximum de **300 participants** pour les événements **en ligne**.
- **Jeux utilisés** : Doivent être des titres dont Nintendo détient les droits d'auteur.
- **Affiliation** : Le tournoi **ne doit pas être affilié à Nintendo** ni utiliser ses marques ou propriétés intellectuelles, sauf autorisation spécifique.

- **Frais d'inscription** : Peuvent être perçus pour couvrir les coûts d'organisation, dans **la limite de 20 € par participant**.
- **Dotation en prix** : La **valeur totale des prix** en espèces ne doit pas dépasser **10 000 €** et respecter **un listing précis**.
- **Utilisation de contenu Nintendo** : L'utilisation de logos, images de personnages, musiques ou effets sonores de Nintendo à des fins promotionnelles ou décoratives est interdite. Cependant, l'utilisation de vidéos ou captures d'écran provenant des jeux est autorisée dans le matériel publicitaire du tournoi.
- **Divulgaration** : Il est **obligatoire d'indiquer clairement que Nintendo n'est pas affilié** au tournoi.

Ces directives visent à encourager les initiatives communautaires tout en protégeant les droits et l'image de Nintendo.

Pour plus de détails ou pour consulter l'intégralité des réglementations, veuillez visiter le site officiel de Nintendo : [Mentions Légales](#)

#### Licences:

Tournoi **sous licence (à but non lucratif)** : Réservé à une liste précise d'organismes à but non commercial.

Nintendo **permet l'obtention** de licence permettant à des organismes (à but non lucratif) d'organiser des compétitions non commercial :

- **Petit groupe** ou **association** (ex : club ou association de voisinage)
- **Détaillant**
- **Média** ou **organe de presse** (ex : chaîne de télévision ou éditeur de magazine)
- **Autre type d'entreprise commerciale**
- **Établissement scolaire** (ex : école)
- Organisation à but non lucratif, **institution publique** ou **gouvernementale** autre qu'un établissement scolaire
- **Œuvre de bienfaisance** ou **association caritative**

Pour toutes demandes de licence : [Nintendo Licence organisateur](#)

#### Régulations P.E.G.I.:

Selon Nintendo, tous les tournois utilisant ses jeux doivent strictement respecter la classification PEGI applicable à chaque titre, afin de garantir que le contenu est approprié à l'âge des participants, du public visé, et de proposer une expérience sûre et adaptée pour les enfants, les parents et les familles. Pour plus de renseignement : [Nintendo PEGI](#)

#### Press Kit :

Pour toutes demandes, questions relatives aux médias et relations publiques : [Contact Presse](#)



### Nom de l'éditeur: EPIC GAMES

#### Mots de l'éditeur:

Epic Games encadre l'organisation de tournois communautaires à travers une licence d'événement destinée aux individus et structures non commerciales souhaitant proposer des compétitions autour de jeux comme Fortnite ou Rocket League.

Cette licence a pour but de définir un **cadre légal clair et accessible** pour les événements à petite échelle, tout en assurant le **respect des propriétés intellectuelles de l'éditeur** et des **standards de sécurité, de diffusion et de sponsoring**. Elle autorise notamment :

- L'organisation de tournois non commerciaux avec des frais d'entrée limités ;
- Une dotation totale plafonnée (variable selon les titres) ;
- La diffusion en ligne sur des plateformes gratuites ;
- Un usage limité des marques Epic, sous conditions spécifiques.

Les événements dépassant ces seuils ou souhaitant s'inscrire dans une démarche commerciale doivent faire l'objet d'une demande de licence spécifique auprès d'Epic Games.

L'éditeur met également à disposition des outils de contrôle parental et des mécanismes de classification par âge (notamment PEGI), afin de permettre une expérience adaptée à tous les publics.

Les détails complets et conditions d'éligibilité sont disponibles sur le site officiel d'Epic Games, disponible en redirection sur cette page.

### Nom du/des jeux: Global à tous les jeux provenant de EPIC GAMES

#### Licences:

Tournoi **communautaire (à but non lucratif)** : réserver à des personnes ou organismes à but non commercial.

Epic Games **propose une licence gratuite** permettant aux **organisateur non commerciaux** d'organiser des tournois autour de leur jeux, tout en respectant **certaines conditions** :

#### Conditions principales :

- Organisateur éligibles : **Individus ou groupes non commerciaux**.
- Frais d'inscription : Interdits par défaut. Si des frais sont perçus, ils doivent uniquement couvrir les coûts directs de l'événement. Aucun bénéfice ne peut être généré.
- Dotation maximale : La **valeur totale des prix** ne doit pas dépasser un plafond globale par organisateur (pas par événement) de **50 000 \$ USD** sur la période d'un mois, **250 000 \$ USD** sur une période de 6 mois, **500 000 \$ USD** sur une période d'une année.
- Sponsoring : Le sponsoring est autorisé dans les mêmes limites financières. Une liste de sponsor interdit est disponible sur le [lien](#) pour le jeu Fortnite ou ce [lien](#) pour le jeu Rocket League.
- Diffusion : **Autorisée** sur des plateformes de **streaming en ligne**, mais **interdite** sur des **chaînes de télévision** ou des services de **streaming payants**. Une déclaration est nécessaire pour toutes diffusions.
- Utilisation des marques : L'utilisation des logos, musiques ou autres éléments protégés de Fortnite est **restreinte sans autorisation spécifique**.
- Par défaut dans le cadre de l'utilisation des logos : **Gardez votre logo / image de marque clairement différencié** de celui de Fortnite. Les éléments officiels ne doivent pas être modifiés.

- Vente de produits dérivés : **Interdite sans accord préalable**.
- Contenu capturé : Les **organisateur conservent les droits** sur les **photos et vidéos** prises lors de l'événement tant qu'ils respectent les conditions de la licence.

Pour les événements dépassant ces limites :

- **Si votre tournoi** prévoit de dépasser les seuils mentionnés, il est nécessaire de **contacter Epic Games** pour obtenir une **licence commerciale**.



Pour consulter les détails complets et soumettre une demande de licence, veuillez visiter le site officiel de Fortnite : [Demande de Licence](#)



Pour consulter les détails complets et soumettre une demande de licence, veuillez visiter le site officiel de Rocket League : [Demande de Licence](#)

#### Régulations P.E.G.I. :

Epic Games reconnaît l'importance des systèmes de classification comme PEGI pour aider les parents et les joueurs à comprendre l'âge approprié pour accéder à leurs jeux. Fortnite est officiellement classé PEGI 12 en Europe, conformément aux critères établis par PEGI, en raison de la présence de violence modérée.

Pour plus de renseignement : [Fortnite PEGI](#)

#### Contact:

Vous avez des questions sur les règles et licences des tournois de la communauté pour organiser votre propre tournoi ?

Le mail suivant est disponible pour tous compléments d'informations : [epicrequests@blast.tv](mailto:epicrequests@blast.tv)

#### Press Kit :

Un press kit est disponible sur le lien suivant : [Fortnite Press](#)  
Pour toutes demandes, questions relatives aux médias : [press@mediatonicgames.com](mailto:press@mediatonicgames.com)



### Nom de l'éditeur: CAPCOM

#### Mots de l'éditeur:

Capcom apprécie la passion que nos joueurs et les membres de notre communauté ont pour le jeu. Capcom souhaite permettre aux membres de nos communautés d'organiser des tournois communautaires comme moyen de profiter du jeu, sous réserve des conditions suivantes.

Depuis 2014, Capcom organise le Capcom Pro Tour, une série de tournois de jeux de combat qui se déroulent dans plus de 40 pays, avec des événements en ligne dans jusqu'à 129 pays à travers le monde.

En parallèle de ces compétitions professionnelles, Capcom met en place une licence communautaire gratuite pour les tournois non commerciaux. Cette licence permet aux organisateurs de petits événements de promouvoir le jeu tout en respectant certaines limites, telles que des plafonds de dotation et des restrictions sur les sponsors.

L'objectif est de soutenir la scène compétitive locale et de permettre à un plus grand nombre de joueurs de participer à des compétitions, tout en maintenant l'intégrité de la marque.

**Nom du/des jeux:** Global à tous les jeux provenant de Capcom

#### Licences:

Tournoi **communautaire (à but non lucratif)** : Réservé aux personnes physiques majeures, agissant à titre personnel ou pour le compte de tout organisme à titre non commercial.

Capcom **propose une licence gratuite** permettant aux **organisateur non professionnels** d'organiser des tournois locaux autour de Street Fighter 6, tout en respectant **certaines conditions** :

#### Conditions principales :

- Organisateurs éligibles : **Individus ou groupes non commerciaux.**
- Frais d'inscription : **Autorisé jusqu'à 20 \$ USD** par participant, uniquement pour couvrir les coûts d'organisation.
- Dotation maximale : La **valeur totale des prix** ne doit pas dépasser **10 000 \$ USD** sur une **période de 12 mois.**
- Sponsoring : Les **contributions des sponsors** doivent être **inférieures à 5 000 \$ USD par événement et 20 000 \$ USD par an.**
- Diffusion : **Autorisée** sur des plateformes de **streaming en ligne**, mais **interdite** sur des **chaînes de télévision** ou des services de **streaming payants.**
- Utilisation des marques : L'utilisation des logos, musiques ou autres éléments protégés de Capcom est **restreinte sans autorisation spécifique.**
- Par défaut dans le cadre de **l'utilisation des logos** : Gardez **vos logos** / image de marque **distinct** de celui de Capcom. **Votre logo** / image de marque doit être **plus visible** que celui de Capcom.

- Vente de produits dérivés : **Interdite sans accord préalable.**
- Contenu capturé : Les **organisateur conservent les droits** sur les **photos et vidéos** prises lors de l'événement.

Pour les événements dépassant ces limites :

- **Si votre tournoi** prévoit de dépasser les seuils mentionnés (par exemple, une dotation **supérieure à 10 000 \$ USD**), il est nécessaire de **contacter Capcom** pour obtenir une **licence commerciale** spécifique.

Pour consulter les détails complets et soumettre une demande de licence, veuillez visiter le site officiel de Capcom Pro Tour : [Demande de Licence](#)

#### Régulations P.E.G.I. :

Capcom, fidèle à sa mission de « devenir un créateur de culture » à travers des jeux vidéo qui transcendent le simple divertissement, place la responsabilité sociale au cœur de son approche. Dans cette optique, et conformément à sa volonté de proposer des contenus adaptés et respectueux de tous les publics, le respect de la classification PEGI attribuée à chacun de ses jeux est fortement recommandé.

Cette classification garantit que les jeux sont utilisés dans un cadre approprié à l'âge des participants et du public, en particulier lors d'événements communautaires. Les organisateurs sont donc invités à se conformer strictement à la classification d'âge de Street Fighter 6 et à en tenir compte dans la conception, la communication et l'encadrement de leurs tournois.

Pour plus de renseignement : [Capcom Philosophie](#)

#### Press Kit :

Pour toutes demandes, questions relatives aux médias et relations publiques : [Contact Presse](#)



## Nom de l'éditeur: Supercell

### Mots de l'éditeur:

Vous souhaitez organiser votre propre tournoi autour d'un jeu Supercell ?

Que vous soyez un petit groupe de fans passionnés ou une entreprise spécialisée dans l'organisation de tournois, nous sommes là pour vous aider !

Notre objectif est de faire en sorte que les tournois soient équitables, amusants et sans prise de tête pour tout le monde.

C'est pourquoi nous avons rédigé ces Lignes directrices pour les tournois, aussi simples qu'une tarte... une tarte préparée au micro-ondes !

## Nom du/des jeux: Global à tous les jeux provenant de Supercell

### Licences:

L'éditeur Supercell ne prévoit pas de licence pour l'organisation de compétition à condition que certaines conditions soient respectées.

Les conditions prévues par Supercell sont les suivantes:

#### Conditions générales

- **Gratuité** : La **participation doit être entièrement gratuite**. Aucun frais d'inscription n'est autorisé, même indirectement.
- **Dotation** : La **valeur totale des prix ne doit pas dépasser 50 000€** par événement. Les prix doivent être **financés par l'organisateur uniquement**.
- **Public visé** : Les **participants doivent avoir au moins 13 ans**. L'autorisation parentale est exigée pour les mineurs si un cash prize est prévu.
- **Interdictions** : Sont **strictement interdits** : **paris, loteries, jeux d'argent, contenu offensant ou illégal, incitation à la haine, etc.**
- **Match-fixing et triche** : Toute forme de tricherie, manipulation de résultat ou comportement antisportif est prohibée.

#### Diffusion & enregistrement

- Les **événements peuvent être diffusés gratuitement en ligne** (Twitch, YouTube, etc.).
- Les **spectateurs ne doivent pas être facturés** pour accéder à ces diffusions.
- Les **vidéos et images issues de l'événement peuvent être utilisées à des fins de promotion**, dans le respect de la politique de contenu de Supercell.

#### Branding, sponsors et promotion

- **Logos & marques** : **L'utilisation des logos de jeu nécessite une autorisation écrite. Le logo Supercell est strictement interdit.**
- **Contenu promotionnel** : Vous pouvez utiliser les **ressources visuelles mises à disposition par Supercell, mais sans les modifier.**
- **Sponsors** : Les **partenariats sont autorisés, à condition de ne pas laisser croire que Supercell est impliqué dans l'événement.**
- **Interdits publicitaires** : **Aucune promotion liée à l'alcool, tabac, drogues, armes, pornographie, jeux d'argent, cryptomonnaies ou autres éditeurs de jeux vidéo n'est autorisée.**

#### Autres points à retenir

- **Matériel** : Les **joueurs doivent utiliser des appareils mobiles officiels**. L'utilisation **d'émulateurs, de bots ou de versions modifiées est interdite.**
- **Conditions légales** : Les tournois doivent respecter les lois locales et les politiques officielles de Supercell (Conditions d'utilisation, Confidentialité, Fan Content Policy).
- **Supercell se réserve le droit d'annuler ou d'interdire un événement si les règles ne sont pas respectées.**

## Régulations P.E.G.I. :

Les jeux Supercell (Clash Royale, Brawl Stars, Clash of Clans, etc.) sont soumis à des systèmes de classification par âge dans les différentes boutiques d'applications. La classification PEGI est un repère essentiel en Europe pour informer sur la nature du contenu d'un jeu.

La classification PEGI informe sur le contenu, mais la politique d'âge de Supercell vise à garantir la sécurité numérique des plus jeunes et la conformité avec les législations internationales en matière de vie privée.

## Politique d'âge de Supercell :

- L'âge minimum requis pour jouer à un jeu Supercell est 13 ans, même si le PEGI peut indiquer un seuil inférieur.
- Cette limite est définie par Supercell pour se conformer aux réglementations relatives à la protection des données des mineurs (ex. : COPPA, RGPD).
- Pour les joueurs mineurs, l'autorisation parentale est exigée pour créer un compte.

Supercell met à disposition des guides pour les parents : [Guide des parents](#)

### Press Kit :

Pour toutes demandes, questions relatives aux médias : [media@supercell.com](mailto:media@supercell.com)

### Contact :

Pour tout événement dépassant ces conditions, contactez directement : [tournaments@supercell.com](mailto:tournaments@supercell.com)



## Nom de l'éditeur: Blizzard

### Mots de l'éditeur:

Activision Blizzard accorde une grande importance à l'engagement de sa communauté compétitive. C'est dans cette optique que l'entreprise a mis en place une licence dédiée aux tournois communautaires, permettant aux passionnés d'organiser leurs propres événements dans un cadre légal, équitable et accessible.

L'objectif est de favoriser un environnement dans lequel chacun peut célébrer ses jeux favoris de manière responsable, tout en respectant certaines lignes directrices en matière de dotations, de sponsoring et de diffusion. Ce cadre a été pensé pour soutenir les initiatives locales et amateurs, tout en préservant l'intégrité de l'expérience de jeu et les valeurs chères à la communauté.

Activision Blizzard encourage ainsi les initiatives portées par les fans, dès lors qu'elles s'inscrivent dans les principes de respect, d'équité et de bonne conduite. Pour les organisateurs souhaitant aller au-delà des seuils prévus, des démarches spécifiques peuvent être envisagées via l'obtention d'une licence personnalisée.

## Nom du jeu: Global à tous les jeux provenant de Blizzard.

### Licences:

Tournoi communautaire : License disponible librement permettant, sans autorisation supplémentaire que le respect des règles, d'organiser un événement. Ce tournoi n'est en revanche, ni approuvé, ni soutenu par Activision Blizzard et les participants doivent en être clairement informés.

Activision Blizzard propose une licence de tournoi communautaire permettant l'organisation de compétitions amateurs autour de leurs jeux (Hearthstone, StarCraft II, Overwatch, World of Warcraft, etc.), à condition de respecter certaines limites et règles.

### Conditions générales

#### Dotations et frais :

- **Prix par événement**: maximum **25 000 \$ USD**.
- **Dotation totale sur 12 mois**: maximum **100 000 \$ USD**.
- **Si ces plafonds sont dépassés**, il faut **demandeur une licence personnalisée**.
- **Frais d'inscription possibles** (en respect des lois en vigueur) si **équivalents à 50% de la valeur des dotations**.
- **Crowdfunding autorisé** si précisé comme **non sponsorisé par Blizzard**, et les **fonds utilisés intégralement pour l'événement**

### Sponsors & publicité

- **Contribution maximale par sponsor** : **10 000 \$ USD** ; **total par événement 25 000 \$ USD**.
- **Interdiction de sponsors** liés à *l'alcool, tabac, jeux d'argent, armes, pornographie, crypto, NFT, etc.*

### Diffusion & streaming

- **Streaming en ligne autorisé** (Twitch, YouTube...), **gratuit** pour les viewers.
- **Pas de diffusion télé**, ni couplage avec d'autres contenus.
- **Chats en ligne** doivent être **modérés**.
- **Blizzard peut utiliser les contenus (vidéos, screenshots...)** de l'événement à titre **promotionnel**.

### Branding & merchandising

- **L'utilisation des logos** de Blizzard **doit respecter les recommandations officielles**.
- **Vente d'objets dérivés interdite** sans accord (ex. t-shirts, goodies).

### Intégrité & conduite

- Le **tournoi doit favoriser le fair-play**; toute triche, match-fixing ou comportement antisportif est interdit.
- Respect du [Code of Conduct](#) Blizzard (intégrité, respect, etc.).

### Responsabilités légales & audit

- **L'organisateur assume la responsabilité légale** (loi locale, fiscalité, etc.).
- *Blizzard se réserve le droit d'auditer les comptes, de révoquer la licence, d'annuler l'événement ou supprimer les points en cas de non-conformité.*

### Contact & licence personnalisée

- Si vos **événements excèdent les seuils**, une **licence personnalisée est nécessaire**.

### Particularité lié à Overwatch

- Restriction renforcée sur les sponsors, interdits explicites pour :
  - **Marques de matériel informatique** (ex. : claviers, souris, cartes graphiques).
  - **Boissons énergétiques**.
  - **Télécommunications** ou **services concurrents** à ceux de **Blizzard**.
  - Ces types de sponsors peuvent être **acceptés uniquement via une Custom License** validée par Blizzard.
- **Contrôle et validation** renforcé sur les **événements même communautaire**.

### Régulation P.E.G.I.:

Activision Blizzard s'engage à respecter les normes de classification par âge, notamment celles du système européen PEGI.

Cette classification permet d'informer les joueurs et les familles sur la nature du contenu proposé dans chaque jeu et sur l'âge recommandé pour y jouer. L'éditeur veille à fournir des informations complètes lors du processus de labellisation, incluant les éléments interactifs comme les achats intégrés ou les contenus aléatoires.

Activision Blizzard rappelle également l'importance du contrôle parental et des outils de gestion disponibles sur ses plateformes pour garantir une expérience adaptée à tous les publics.

Blizzard met à disposition un portail relatif au [contrôle parental](#).

### Press Kit :

Pour toutes demandes, questions relatives aux médias : [Blizzard Press Center](#)

### Contact :

Pour tout événement dépassant ces conditions, contactez directement : [tournamentlicenses@blizzard.com](mailto:tournamentlicenses@blizzard.com)

Pour tout événements relatifs à Overwatch : [OWtournamentlicenses@blizzard.com](mailto:OWtournamentlicenses@blizzard.com)

### Règlement :

Retrouver les règles complètes : [Licence de compétition communautaire Blizzard](#)



### Nom de l'éditeur: Activision

#### Mots de l'éditeur:

Activision Blizzard accorde une grande importance à l'engagement de sa communauté compétitive. C'est dans cette optique que l'entreprise a mis en place une licence dédiée aux tournois communautaires, permettant aux passionnés d'organiser leurs propres événements dans un cadre légal, équitable et accessible.

L'objectif est de favoriser un environnement dans lequel chacun peut célébrer ses jeux favoris de manière responsable, tout en respectant certaines lignes directrices en matière de dotations, de sponsoring et de diffusion. Ce cadre a été pensé pour soutenir les initiatives locales et amateurs, tout en préservant l'intégrité de l'expérience de jeu et les valeurs chères à la communauté.

Activision Blizzard encourage ainsi les initiatives portées par les fans, dès lors qu'elles s'inscrivent dans les principes de respect, d'équité et de bonne conduite. Pour les organisateurs souhaitant aller au-delà des seuils prévus, des démarches spécifiques peuvent être envisagées via l'obtention d'une licence personnalisée.

### Nom du jeu: Global à tous les jeux provenant de Activision

#### Licences:

L'éditeur ne propose pas de licence publique à proprement parler. En revanche il est possible de faire une demande de licence communautaire par e-mail en présentant des informations précises.

Les informations à fournir sont les suivantes :

#### Conditions :

- **Le(s) jeu(x) concerné(s)** par la demande : Call Of Duty Modern Warfare, Vanguard, Warzone, Mobile, ...
- Le **format du tournoi** : en ligne ou LAN.
- Les **règles du tournoi** et **toute information pertinente**.
- Les **récompenses envisagées**.
- Les **éventuels sponsors** et les **montants engagés**.
- Le **public visé**.

Selon les plafonds de cashprize envisagés il y a différents tiers de licence (de 1 à 3).

- Tiers 1 : Tournois en ligne, prize pool < 10 000\$ USD, Sponsoring < 1 000\$ USD.
- Tiers 2 : Tournoi LAN, Sponsoring ≥ 1 000\$ USD, Public ≥ 500 personnes.
- Tiers 3 : LAN dans une zone de franchise CDL, Prize pool ≥ 10 000\$ USD, Sponsoring ≥ 5 000\$ USD, Public ≥ 1 000

#### Règles à respecter sous licence communautaire

Une fois autorisé, vous devrez impérativement:

- **Ne pas utiliser le label "Challengers"** (réservé aux compétitions ESLFACEIT).
- **Respecter le prize pool et les plafonds de sponsoring de votre tier.**
- **Diffuser gratuitement** : pas de billet payant pour le public en ligne, pas de diffusion TV payante.
- **Assurer le fair-play** : pas de triche, pas de match-fixing, pas de manipulation de résultat ou comportement antisportif et modération des chats.
- **Protéger la marque** : ne pas faire croire à une affiliation officielle avec Activision ou la Call of Duty League.

#### Responsabilités légales & audit

- Activision se réserve le droit d'auditer votre événement, de révoquer la licence ou d'interdire votre tournoi en cas de non-conformité.
- Conservez une traçabilité claire des dotations, sponsoring et revenus (y compris la billetterie sur place, si autorisée).

#### Régulation P.E.G.I.:

Activision Blizzard s'engage à respecter les normes de classification par âge, notamment celles du système européen PEGI.

Cette classification permet d'informer les joueurs et les familles sur la nature du contenu proposé dans chaque jeu et sur l'âge recommandé pour y jouer. L'éditeur veille à fournir des informations complètes lors du processus de labellisation, incluant les éléments interactifs comme les achats intégrés ou les contenus aléatoires.

Activision Blizzard rappelle également l'importance du contrôle parental et des outils de gestion disponibles sur ses plateformes pour garantir une expérience adaptée à tous les publics.

#### Contact :

Afin d'effectuer la demande de licence et pour toutes informations relatives à votre événement : [eventrequests@callofdutyleague.com](mailto:eventrequests@callofdutyleague.com)

#### Règlement :

En cas d'interrogation, les règles des Call Of Duty Challengers peuvent servir de référence : [Call Of Duty challengers Rules](#)

# Outlines à destination des éditeurs pour ajouts ultérieurs



**Publisher name:**

.....

Fill it with name of your company

**Editor's words:** In a few lines, can you define

your  
vision of the use of your licenses for the  
organization of competitions?

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

If you would like to add more information regarding promotional aids or others you can provide them here. - - - -

**Name of the Game:** .....



**Licenses:**

**Small tournaments:** Reserved for non-commercial organizers. **Medium tournaments:** Accessible to commercial organizers **Inter School tournaments:** Accessible to school, college and university.

In a few lines for each type of license can you explain what is the procedure to follow to obtain it. Can you share a link to a dedicated web page? Can you give any other recommendations that do not exist on your website?

Contact email/link for requests

**Name of the Game:** .....



**Licenses: Small tournaments:** Reserved for non-commercial organizers. **Medium tournaments:** Accessible to commercial organizers **Inter School tournaments:** Accessible to school, college and university.

In a few lines for each type of license can you explain what is the procedure to follow to obtain it. Can you share a link to a dedicated web page? Can you give any other recommendations that do not exist on your website?

Contact email/link for requests

**P.E.G.I. Regulations:**

Can you share a few words regarding the use of licenses for minors as well as your wishes regarding their participation in events such as competitions.

**Use of Logos and Branding on your communications:** recommendations for using Tencent logos or trademarks: Do you have a link explaining this? or would you like to indicate your recommendations?

Can you share a link to the press kit or logos authorized to be used in a competition?

Can you share an email or a link for any requests for information that is not available in the guide?

Les éditeurs qui le souhaitent sont invités à utiliser les outlines proposés pour contribuer à l'enrichissement du guide de l'organisateur d'événements e-sportifs, dans le but de le rendre le plus clair, complet et représentatif possible. Ils peuvent enrichir son contenu en partageant leur expérience, en suggérant des ajouts ou en apportant des précisions utiles.

# GUIDE DE L'ORGANISATION D'UN ÉVÉNEMENT ESPORT

## VOLUME 2

- LES ASPECTS LÉGAUX
- LES GUIDELINES ÉDITEURS
- OUTLINES
- REMERCIEMENTS

## LES ASPECTS LÉGAUX

### ILS ONT PARTICIPÉS À LA RÉDACTION DU GUIDE DE L'ORGANISATION DES ÉVÉNEMENTS ESPORTS

Alexandre Dubé  
(UAEF)

Alexis Beaubois  
(METALEAK)

Benjamin Niang  
(SELL)

Julien Lombard  
(VICTOIRE AVOCATS)

Police Judiciaire  
(SERVICE CENTRALE DES COURSES ET JEUX DU MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR)

**Aujourd'hui France Esports et le SELL sont heureux de proposer ce guide à destination de toutes les personnes morales ou physiques désireuses d'organiser, de financer, de produire ou de participer à l'organisation d'un tournoi ou d'un événement esports en France.**



Association loi 1901 à but non lucratif, **France Esports** a pour objectif de rassembler les acteurs de sport électronique en France, afin de leur offrir une plateforme de collaboration efficace et un canal de communication fédéré – qu'ils soient joueurs, promoteurs, ou créateurs-éditeurs de jeux. <https://www.france-esports.org/>



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS

**Le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs** est l'association professionnelle qui représente en France les éditeurs de jeux vidéo. Le SELL compte vingt-cinq adhérents, il promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés, contribue à la structuration du marché et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL représente la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie en menant des actions en faveur de la diversité dans le jeu vidéo. Le SELL soutient et informe sur la norme européenne PEGI, système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL est également propriétaire et organisateur du salon Paris Games Week, lancé en 2010.

<http://www.sell.fr/>



Since 1998, Video Games Europe has ensured that the voice of a responsible games ecosystem is heard and understood. Its mission is to support and celebrate the sector's creative and economic potential and to ensure that players around the world enjoy the benefits of great video game playing experiences. Europe's video games sector is worth €25.7bn, and 53% of Europeans are video game players. We publish a yearly Key Facts report with the latest data on Europe's video games sector.



L'Union des Associations Esportives de France a pour but de fédérer l'écosystème sportif amateur autour d'un projet commun, le développement de l'esport amateur en France depuis 2021.



Metaleak c'est une association de loi 1901 dédiée à l'organisation d'événements sportifs. Team Building, coaching, structuration territoriale Esport Amateur. Gestion d'équipes, création de contenus, depuis 2015.



Victoire Avocats est un cabinet parisien « société à mission » engagé dans l'accessibilité du droit, notamment en droit des affaires, droit social et dans le secteur de l'esport. Julien Lombard, avocat aux barreaux de Paris et de New York, y est associé et est également créateur du podcast « Droit à l'Esport »