



REGLEMENT DE PARTICIPATION AU CONCOURS :
EUROPEAN SMASH BALL TEAM CUP 2019 - Belgian Championship

CONDITIONS GENERALES

Le concours décrit dans les **Conditions Spécifiques** ci-dessous permettant de gagner les prix mentionnés ci-dessous est une initiative de Nintendo Benelux B.V., Italiëlei 124 bus 102, 2000 Anvers.

La participation au concours implique une acceptation de toutes les dispositions du présent règlement et de toute décision éventuelle de Nintendo concernant le concours. En cas de divergence entre les Conditions Générales et les Conditions Spécifiques, les dispositions de ces dernières prévalent.

Chaque participant ne peut participer qu'une seule fois.

La participation au concours est ouverte aux personnes résidant en Belgique et Luxembourg, à l'exception des employés et des collaborateurs de Nintendo ou de fournisseurs impliqués. La participation est gratuite.

Les participants âgés de moins de 16 ans déclarent avoir l'autorisation de leurs représentants légaux pour participer au concours et accepter les présentes conditions. S'il s'avère que cette permission n'a pas été obtenue, Nintendo peut décider de ne pas attribuer le prix, sauf si le participant peut prouver qu'il a bien obtenu l'autorisation de ses représentants légaux. Nintendo se réserve le droit de demander à tout moment au participant de présenter une pièce d'identité valide. Elle se réserve le droit de désigner un autre gagnant, si le gagnant initial n'apporte pas la preuve de son identité, son âge et, pour les participants mineurs, l'autorisation de ses représentants légaux dans les [7] jours suivant la demande écrite de Nintendo.

Nintendo décline toute responsabilité si, en raison de force majeure ou de toute autre raison indépendante de la volonté de Nintendo, la durée du concours est modifiée ou si le concours est adapté ou annulé ou la remise des prix non exécutée. Aucune indemnité ne pourra être réclamée par les participants à ce sujet.

Nintendo se réserve le droit d'exclure tout participant du concours lorsqu'il s'avère que celui-ci a fourni des informations fausses, incomplètes ou trompeuses ou en cas de fraude ou tentative de fraude.

Nintendo ne peut en aucun cas être tenue responsable en raison de mauvaises informations fournies par un participant, en ce compris, sans y être limité, un mauvais numéro de téléphone, une mauvaise adresse e-mail ou une mauvaise adresse ne permettant pas de joindre le participant.

Les participants ayant rempli de manière incorrecte ou incomplète leur formulaires de participation sont disqualifiés et ne pourront rentrer en ligne de compte pour l'attribution des prix.

Dans le cas où les prix montrés ne sont plus ou très difficilement disponibles, Nintendo se réserve le droit d'offrir un prix alternatif équivalent.

Les prix ne peuvent pas être échangés contre de l'argent comptant ou d'autres prix. Les tickets sont strictement personnels et non cessibles.

Le cas échéant, les prix seront envoyés à l'attention personnelle des gagnants via la poste. Nintendo ne peut être tenue responsable, en cas d'envoi du prix, de la perte, des dommages ou des retards lors du traitement par les services postaux. De même, lorsque le prix est envoyé par recommandé Nintendo ne peut être tenue responsable des dommages, de la perte ou des retards lorsque le destinataire ne récupère pas le colis.

Nintendo ne sera responsable d'aucune perte, aucun dommage ou préjudice subis en raison de la participation et/ou de l'acceptation ou de l'utilisation du prix (ou d'une partie de celui-ci), à l'exception de sa responsabilité dont elle ne peut s'exonérer légalement, auquel cas sa responsabilité sera limitée à un montant de 1000 EUR, dans la mesure où la loi le permet.

Pour autant que la loi ne l'interdise pas, la responsabilité de Nintendo sera limitée aux seuls dommages prévisibles qui sont typiques du contrat, à savoir le dommage dû au non-respect d'obligations contractuelles essentielles par le représentant officiel ou le représentant suppléant de Nintendo, et qui ne résulte pas d'une atteinte à la santé, de la mort, d'un dommage corporel ou d'une autre action sur pied de la législation applicable en matière de responsabilité du fait des produits. Par obligation contractuelle essentielle, il y a lieu d'entendre toute prestation dont le respect est essentiel pour assurer le bon déroulement du concours, et dont le participant peut attendre à ce qu'elle soit réalisée.

Nintendo n'est pas responsable des dommages autres que ceux repris dans les paragraphes précédents.

Nintendo peut modifier ces conditions de participation à chaque instant ; nous vous conseillons donc pour cette raison de consulter régulièrement ces conditions. Nintendo ne garantit pas le fonctionnement normal et ininterrompu de son(ses) site(s) Internet ou des services fournis ou utilisés par elle. Malgré le plus grand soin consacré par Nintendo à l'administration de son(ses) site(s) Internet, il est possible que l'information soit incomplète ou inexacte. Le participant est lui-même responsable de la mise en œuvre des dispositions adéquates (comme les moyens de télécommunication) pour participer à l'action.

Nintendo n'est pas responsable des frais que le participant pourrait engager pour participer à l'action.

La Direction de Nintendo est seule décisionnaire pour tous les autres cas non prévus dans ces conditions.

Aucune correspondance ni aucune conversation téléphonique ou autre ne pourra être entretenue avec Nintendo sur les conditions de participation ou sur les résultats du concours.

Les décisions de la direction de Nintendo sont sans appel.

Pour les participants domiciliés en Belgique, la loi belge est d'application en ce qui concerne les conditions de participation et l'action s'y afférant.

CONDITIONS SPECIFIQUES

1. Règlement général

Les phases qualificatives de la Smash Ball Team Cup 2019 – Belgian Championship déterminent quelles équipes se qualifieront pour les demi-finales du championnat belge. Lorsqu'une équipe s'inscrit au tournoi, elle doit s'assurer que ses membres soient disponibles lors du FACTS 2019 qui accueillera les demi-finales et les finales. Avant la finale, les règles du tournoi seront adaptées avec des détails supplémentaires.

Une équipe se compose de trois personnes. Le règlement précis des équipes est expliqué au point 4 (Règlement des équipes).

Le Smash Ball Team Cup 2019 – Belgian Championship se déroulera du 15 février au 7 avril 2019. Les demi-finales et la finale auront lieu durant FACTS, le dimanche 7 avril 2019, au Flanders Expo à Gand.

Pour déterminer les premiers champions nationaux et européens de Super Smash Bros. Ultimate, des équipes de trois s'affronteront dans des combats en BO3 (2 manches gagnantes) et BO5 (3 manches gagnantes) en match vies et sans objet – à l'exception de la Balle Smash. Les types de matchs pratiqués comprendront le combat normal 2 vs 2, le Smash Général et le Smash en bande 3 vs 3.

L'équipe qui remportera la finale de la Smash Ball Team Cup 2019 – Belgian Championship remportera son ticket pour la European Smash Ball Team Cup 2019, qui aura lieu au printemps 2019. Les informations sur comment, où et quand aura lieu la European Smash Ball Team Cup, seront communiquées à une date ultérieure.

Les joueurs auront quatre opportunités de se qualifier pour la Smash Ball Team Cup 2019 – Belgian Championship. Chaque membre des équipes qualifiées recevra un ticket duo pour FACTS 2019, le dimanche 7 avril.

Les qualifications auront lieu durant les événements suivants :

- **1Up au Kortrijk Xpo**
Premier tour de qualification, le vendredi 15 février 2019
Deuxième tour de qualification, le samedi 16 février 2019

- **Made In Asia au Brussels Expo**
Troisième tour de qualification, le samedi 9 mars 2019
Quatrième tour de qualification, le dimanche 10 mars 2019

L'équipe gagnante de chaque tour de qualification accèdera aux demi-finales du championnat national qui se dérouleront au FACTS le dimanche 7 avril, à Gand. Les joueurs pourront s'inscrire aux qualifications sur place ou préalablement en ligne.

Un joueur sans équipe pourra s'inscrire seul. Il sera mis en relation avec deux autres joueurs afin de former une équipe de 3 au lancement du tournoi. Des experts seront présents pour aider les joueurs à constituer la meilleure équipe en fonction des compétences de chacun.

Les participants devront acheter leur propre ticket d'entrée pour pouvoir participer aux qualifications pendant 1UP et Made In Asia.

2. Règles du jeu

Le nombre d'équipe est limité à 8 maximum par jour de qualification et seules 6 équipes peuvent s'inscrire à l'avance. Deux places sont laissées libres pour les équipes qui souhaiteront s'inscrire sur place. Les équipes sont sélectionnées par ordre d'enregistrement.

Personnages : Les personnages jouables durant le Championnat sont uniquement les 74 débloqués de bases. Ainsi, les personnages issus d'un contenu supplémentaire tel qu'un DLC comme la plante Piranha sont interdits. Les combattants Mii sont autorisés avec les attaques par défaut ("1111").

Choix du stage: La première manche sera toujours jouée sur Destination Finale ou Champ de Bataille. A la manche suivante, l'équipe perdante du premier tour choisit ensuite le stage où se déroulera la manche suivante, soit Destination Finale ou Champ de Bataille.

Matériel : Il est interdit d'utiliser ses propres manettes, consoles, ou autres accessoires pendant le tournoi. Les joueurs pourront choisir d'utiliser une manette Nintendo GameCube ou une manette Nintendo Switch-Pro.

Mise en place du jeu : Les tours de qualifications sont toujours joués en Best Of 3 dans une Single Elimination Bracket. Les modes qui seront joués sont :

Premier tour : Squad Strike (3 vs. 3)

Deuxième tour: 2 vs. 2

Troisième tour: 1 vs. 1

La troisième manche est jouée en 1 vs. 1 où chaque équipe envoie le joueur n'ayant pas participé au 2v2.

Règles du premier tour : Squad Strike 3 vs. 3 (Smash en bande)

- Règle de base : Vies
- Type : Barrages
- Chrono: 4 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : Champ de bataille et Omega
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)
- Sélection aléatoire du stage: non

Règles avancées :

- Nombre de stages: 1
- Aléas des stages: sans
- Points de soin du vainqueur: 0
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

Règles deuxième tour: 2vs2

- Règle de base : Vies
- Vies : 3
- Chrono: 7 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Esprits : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : choix libre (le perdant du premier tour choisit entre Destination Finale et Champ de bataille)
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)
- Sélection aléatoire du stage: non

Règles avancées :

- Victoires: 1
- Changement de stage: 1
- Aléas des stages: sans
- Dégâts sur alliés : sans
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

Règles du troisième tour: 1 vs 1

- Règle de base : Vies
- Vies : 3
- Chrono: 7 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Esprits : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : Champ de bataille et Omega
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)
- Sélection aléatoire du stage: non

Règles avancées

- Victoires: 1
- Changement de stage: non
- Aléas des stages: sans
- Dégâts sur alliés : sans
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

3. Règles du jeu des demi-finales et de la finale

Les équipes ont été sélectionnées pour les demi-finales sur base de leurs prestations durant les qualifications.

Stages : Les compétitions sont choisies au hasard et sont toujours Champ de Bataille ou Omega.

Matériel :

Console : Les joueurs jouent durant tout le tournoi sur les consoles de Nintendo Benelux.

Manettes : Durant les demi-finales et la finale, les joueurs sont libres de choisir d'utiliser leur propre manette GameCube ou Nintendo Switch Pro. Si un joueur ne veut pas utiliser sa propre manette, il pourra alors utiliser une manette GameCube ou Nintendo Switch Pro de Nintendo Benelux.

Mise en place du jeu pour les demi-finales :

Les demi-finales sont jouées dans un Best Of 3 dans un Single Elimination Bracket. Les modes qui seront joués sont :

Premier tour : Squad Strike (3 vs. 3)

Deuxième tour : 2 vs 2

Troisième tour : 1 vs 1

Le troisième tour est toujours joué par les deux joueurs qui n'ont pas participé au deuxième tour.

Règles du premier tour : Squad Strike 3 vs. 3 (Smash en bande)

- Règle de base : Vies
- Type : Barrages
- Chrono: 4 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : Champ de bataille et Omega
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)

Règles avancées :

- Nombre de stages: 1
- Aléas des stages: sans
- Points de soin du vainqueur: 0
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

Règles deuxième tour: 2vs2

- Règle de base : Vies
- Vies : 3
- Chrono: 7 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Esprits : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans

- Sélection du stage : Champ de bataille et Omega (au hasard)
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)

Règles avancées :

- Victoires: 1
- Changement de stage: sans
- Aléas des stages: sans
- Dégâts sur alliés : avec
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

Règles du troisième tour: 1 vs 1

- Règle de base : Vies
- Vies : 3
- Chrono: 7 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Esprits : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : Champ de bataille et Omega (au hasard)
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)

Règles avancées

- Victoires: 1
- Changement de stage: non
- Aléas des stages: sans
- Dégâts sur alliés : avec
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

Mise en place du jeu pour la finale :

La finale est jouée dans un Best Of 3 dans un Single Elimination Bracket. Les modes qui seront joués sont :

Premier tour : Squad Strike (3 vs 3)

Deuxième tour : 2 vs 2

Troisième tour : 1 vs 1

Quatrième tour : 1 vs 1

Cinquième tour : 1 vs 1

Le troisième tour est toujours joué par les deux joueurs qui n'ont pas participé au deuxième tour. Dans le cas où un quatrième tour est joué, un des deux joueurs qui n'a pas joué dans le troisième tour joue. Les joueurs qui n'ont pas encore joué dans le troisième et le quatrième tour, jouent le dernier match décisif si besoin.

Règles du premier tour : Squad Strike 3 vs. 3 (Smash en bande)

- Règle de base : Vies
- Type : Barrages
- Chrono: 4 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : Champ de bataille et Omega (au hasard)
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)

Règles avancées :

- Nombre de stages: 1
- Aléas des stages: sans
- Points de soin du vainqueur: 0
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

Règles deuxième tour: 2vs2

- Règle de base : Vies
- Vies : 3
- Chrono: 7 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Esprits : sans
- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : Champ de bataille et Omega (au hasard)
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)

Règles avancées :

- Victoires: 1
- Changement de stage: sans
- Aléas des stages: sans
- Dégâts sur alliés : avec
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

Règles du troisième, quatrième, cinquième tour: 1 vs 1

- Règle de base : Vies
- Vies : 3
- Chrono: 7 minutes
- Jauge de Smash final : sans
- Esprits : sans

- Niveau de l'ORDI: 1
- Dégâts initiaux : sans
- Sélection du stage : Champ de bataille et Omega (au hasard)
- Objets : seulement la Balle Smash (peu)

Règles avancées

- Victoires: 1
- Changement de stage: non
- Aléas des stages: sans
- Dégâts sur alliés : avec
- Ejection: x1,0
- Energie du désespoir: sans
- Pause: sans
- Affichage du score: sans
- Affichage des dégâts: avec

4. Prix

Les gagnants de la finale de la Smash Ball Team Cup 2019 – Belgian Championship recevront les prix suivants :

- Un ticket pour la European Smash Ball Team Cup 2019, qui se déroulera les 4 et 5 mai à Amsterdam.
- Un Nintendo Switch Pro Controller- Super Smash Bros. Ultimate-edition
- Un t-shirt de champion uniquement réalisé pour cette occasion
- Un certificat
- Une médaille

Les perdants de la finale de la Smash Ball Team Cup 2019 – Belgian Championship recevront les prix suivants :

- Un jeu de votre choix Nintendo Switch distribué par Nintendo.
- Un certificat

Les perdants des demi-finales recevront un de ces amiibo au hasard : Piranha Plant, Ice Climbers ou King K. Rool.

Prix pour les qualifiés: Chaque membre des équipes qualifiées pour la demi-finale reçoit:

- Un billet duo pour la dernière journée du tournoi le dimanche 7 avril à FACTS 2019.
- Un jeu de votre choix Nintendo Switch de Nintendo.
- Un sac de goodies contenant un pin's Super Smash Bros, un porte-clé et un cahier de notes.

5. Règlement des équipes

Une équipe peut se composer de 3 joueurs ainsi que d'un joueur de réserve pour la European Smash Ball Team Cup 2019, soit 4 joueurs au total.

Chaque équipe doit porter un nom d'équipe. Ce nom d'équipe ne peut être offensant, vulgaire ou autrement inapproprié. Nintendo peut demander de changer le nom de l'équipe si il est jugé inapproprié.

Toute personne âgée de plus de 12 ans peut participer.

Les participants mineurs doivent être accompagnés de leur(s) représentant(s) légal/légaux ou, à tout le moins, être munis d'une déclaration de leur(s) représentant(s) légal/légaux confirmant son/leur accord. Ce document peut être téléchargé sur www.nintendo.be

Si, durant un tournoi, le joueur de réserve remplace un des joueur de départ, aucun autre échange au sein de l'équipe ne pourra désormais plus être effectué jusqu'à la fin de ce tournoi.

Seuls les habitants de Belgique et du Luxembourg peuvent participer à la Smash Ball Team Cup 2019 – Belgian Championship.

Les équipes qualifiées sont autorisées à ajouter un joueur de réserve à l'équipe.

6. Code de conduite

Les joueurs doivent concourir au mieux de leurs capacités de la manière la plus équitable possible. Ils doivent éviter toute forme de tricherie ou de comportement antisportif. Les exemples de triche incluent, mais ne sont pas limités à/au :

- Piratage, défini comme la modification du matériel ou du système d'exploitation de la Nintendo Switch, la modification des périphériques ou la modification du code logiciel.
- L'exploiting, qui est l'abus intentionnel d'un bug ou d'une faille dans le jeu pour en tirer un avantage.
- La déconnexion intentionnelle sans raison appropriée pour obtenir la possibilité de rejouer une partie perdante.
- La collusion / fixer un match, qui consiste à perdre une partie intentionnellement afin de manipuler des classements, ou d'obtenir une compensation en échange.
- L'utilisation d'attaques par déni de service distribué (DDoS), ou toute autre méthode, afin de provoquer la déconnexion ou le retard d'un adversaire lors des matchs en ligne.
- Regarder les écrans d'un observateur ou d'un adversaire en cours de partie.
- Recevoir l'aide d'un tiers (tel qu'un spectateur dans le public) pendant le jeu, par le biais de signaux transférés via des moyens électroniques (par exemple, un smartphone) ou autre (par exemple, des gestes).
- L'utilisation de substance améliorant la performance illégalement ou toute drogue légale non approuvée (dans le cas des médicaments par exemple). Les médicaments sur ordonnance ne peuvent être utilisés que par la personne à qui ils sont prescrits, dans le seul but de traiter la maladie, dans les quantités définies dans la prescription.

Toute tentative de tricherie sera punie de manière adéquate, allant du système d'avertissement/sanction/ bannissement à une disqualification immédiate en fonction de la gravité de la tentative. Nintendo se réserve le droit de déterminer les sanctions appropriées au moment de la tentative de tricherie. Nintendo peut décider de bannir également le compte Nintendo et la console de tout tricheur.

Un comportement antisportif, tel que (mais sans s'y limiter) le harcèlement envers d'autres joueurs ou le personnel de Nintendo, sera sanctionné par des sanctions similaires.

De plus, Nintendo surveillera les activités de triche pendant les tournois en ligne. Nintendo se réserve le droit de demander aux joueurs des informations sur la console ou le compte afin d'éliminer ou de confirmer des activités de tricherie (telles que, mais sans s'y limiter : pseudonyme, numéro d'assistance, numéro de série de la console, etc.). Nintendo ne demandera jamais aucune information de mot de passe, ni ne partage aucune information de joueur avec des sociétés tierces. Le fait de ne pas fournir ces informations supplémentaires à la demande de Nintendo sera considéré comme une admission de tricherie et entraînera des sanctions allant jusqu'à la disqualification de l'équipe de tous les événements de Nintendo.

7. Déconnexions

En cas de déconnexion due à une erreur de réseau, indépendant de notre volonté, le jeu sera rejoué. Cela se fera si les conditions suivantes sont remplies :

- La déconnexion s'est produite pendant les 2 premières minutes du jeu
- L'équipe déconnectante n'était pas en train de perdre lourdement dans les 2 premières minutes
- Tous les joueurs du côté déconnecté ont immédiatement cessé de jouer

Lorsque ces conditions ne sont pas remplies, il appartient à l'autre équipe d'autoriser à rejouer la partie ou non.

Au cours de la partie rejouée, les joueurs qui restent doivent utiliser exactement les mêmes armes et équipements qu'ils ont utilisés pendant le jeu original. Il n'y a aucun changement autorisé entre le jeu original et la partie rejouée.

Chaque équipe doit signaler la moindre déconnexion se produisant, que le jeu ait été rejoué ou non.

Conditions spécifiques

- Les équipes participantes sont autorisées à participer plus d'une fois à un tour de qualification si elles ne sont pas encore qualifiées. En cas de disponibilité limitée, la priorité est donnée aux équipes qui n'ont pas encore eu la possibilité de se qualifier.
- La participation au tournoi est gratuit mais ne comprend pas le ticket d'accès à 1 UP et Made In Asia
- L'organisation et les fournisseurs ne peuvent en aucun cas être tenus responsables du fait d'erreurs, annulations, d'un report ou d'un changement au niveau des prix, dans les limites autorisées par la loi belge.
- Le nom et la résidence seront rendus publics par l'organisation.
- Organisation: Nintendo Benelux – Belgium Branch, Italiëlei 124 bus 102, 2000 Anvers
- En participant au concours, le participant déclare qu'il/elle:
 - Accepte explicitement que Nintendo puisse utiliser les photos et vidéos prises lors de sa participation au concours à des fins promotionnelles ou de marketing, sans autre notification. Cet usage comprend notamment, sans toutefois s'y limiter, la reproduction, la distribution, la communication et la divulgation au public des photos et des vidéos, sous toute forme et par tout moyen de communication (imprimés, sous forme électronique, par internet, par le biais d'applications, télévision, radio, cinéma, etc.). Le participant n'aura droit à aucune compensation supplémentaire, sous quelque forme que ce soit, en contrepartie de cet usage. Le droit d'utiliser les photos est octroyé pour la durée des droits sur la photo, sans restriction territoriale. Nintendo est habilitée à transférer ce droit ou à octroyer des licences sur ce droit à des tiers, et plus particulièrement à des entreprises affiliées. Nintendo veillera à ce que l'usage fait des photos ou vidéos ne soit pas de nature à jeter le discrédit sur les participants concernés,

mais son droit d'usage des photos et vidéos ne sera pas autrement restreint. Les participants renoncent de manière définitive à leur droit de contrôler ou d'approuver la version finalisée du produit, de l'image, du collage, de la vidéo, de l'application, du matériel publicitaire, du script vidéo ou des imprimés qui pourraient être utilisés en combinaison avec ces photos et/ou vidéos.

- Reconnaît expressément et accepte que son nom, son lieu de résidence et sa photo soient publiés sur le(s) site(s) Internet, [\(le cas échéant, à compléter par d'autres sites\)](#), conformément aux conditions applicables sur ce(s) site(s) et que le participant déclare avoir lues et acceptées.

Déclaration en matière de vie privée

Nintendo respecte vos droits en matière de protection de vos données personnelles. La succursale belge de Nintendo Benelux B.V., dont le siège social se situe Italiëlei 124 bus 102 , B-2000 Anvers, en tant qu'organisateur de ce concours et Nintendo of Europe GmbH, Herriotstrasse 4, 60528 Frankfurt, Allemagne (conjointement « Nintendo »), qui exploitent le site nintendo.be et nintendo.nl, utilisent et traitent vos données personnelles uniquement dans la mesure et pour le temps nécessaire pour le concours, conformément à la loi sur protection de la vie privée du 8 décembre 1992 et ses arrêtés d'exécution.

Vos données personnelles sont également traitées pour permettre votre participation au concours. En particulier, sauf stipulation contraire prévues dans les présentes conditions, Nintendo ne transmettra pas vos données à un tiers et/ou ne traitera/utilisera pas vos données à des fins promotionnelles ou autres que celles mentionnées de manière expresse (les sociétés qui sont susceptibles d'offrir des services dans le cadre de l'organisation du concours agissent au nom de Nintendo, sont obligées de traiter les données conformément aux principes ci-décrits et ne sont pas considérées comme des tiers).

Le traitement de vos données personnelles a lieu sous le contrôle et la surveillance de Nintendo Benelux B.V., succursale belge et de Nintendo of Europe GmbH. Nintendo a pris les mesures nécessaires pour éviter que des personnes non autorisées aient accès à vos données personnelles et/ou que celles-ci soient traitées de manière illégitime, perdues de manière accidentelle, endommagées ou détruites. Dans la mesure où vos données sont accessibles à des sous-traitants, Nintendo a pris les mesures contractuelles nécessaires pour garantir la confidentialité et la sécurité de vos données, et plus particulièrement, leur traitement conformément aux prescriptions de la loi pour la protection de la vie privée du 8 juin 1992 et de ses arrêtés d'exécution.

Vous avez le droit d'accéder à vos données personnelles et de demander par écrit que des données erronées soient corrigées. En participant au concours, vous acceptez le traitement de vos données personnelles tel que décrit ci-dessus.