

1. Introduction

1.1. Présentation

Shoken Cup (ci-après "Compétition") est une compétition d'Esport sur le jeu "Street fighter 6", propriété de l'éditeur Capcom.

La Compétition est organisée par l'ASBTP ainsi que Cyberfun.

1.2. Dates et lieu

La Compétition est un événement physique et se déroulera à l'ASBTP Nice, 42 Av. Gallieni, 06000 Nice, France sur la période du 30/08/2026 à 10h00 jusqu'au 30/08/2026.

1.3. Modalités d'inscription

Pour procéder à son inscription à la Compétition, le participant devra s'inscrire sur le site internet : shokencup.fr

Il appartient au participant de vérifier l'exactitude des informations renseignées.

Les inscriptions sont ouvertes du 01/07/2026 à 10h00 au 29/08/2026 à 23h00.

Le participant devra verser la somme de 5€ au titre de son inscription.

2. Règles générales

2.1. Conditions d'admissibilité

Aucun joueur ne sera considéré comme éligible pour participer à la compétition avant d'avoir atteint l'âge de 12 ans.

Le joueur doit respecter l'âge minimum recommandé par le PEGI du jeu pour participer à la Compétition. L'Organisateur se réserve le droit de demander une preuve d'âge pour vérifier la conformité à cette exigence. Les joueurs qui ne respectent pas cette condition ne seront pas autorisés à participer au tournoi ou seront disqualifiés.

Si le participant est mineur, une autorisation parentale ou du représentant légal doit accompagner l'inscription afin de pouvoir participer la Compétition.

Les autorisations parentales ou du représentant légal doivent être présentées sur place lors du début de l'évènement pour les mineures. (**Autorisations de participations et Droit à l'image**).

Le pseudonyme du participant doit être conforme aux exigences de moralité et d'éthique et ne doit pas contenir de connotations discriminatoires, politiques ou d'intolérance raciale. En outre, les participants ne sont pas autorisés à utiliser des sponsors dans leur pseudonyme, ni à faire de la publicité. L'Organisateur de la Compétition peut demander de changer le pseudonyme du participant s'il est en contradiction avec les règles et les règlements de la

Compétition. Le participant doit utiliser un nom approprié et acceptable dans le jeu, et est responsable du changement de son nom dans le jeu si l'Organisateur du tournoi demande un tel changement.

2.2. Critères de désignation des gagnants

Phase 1 : FT2, le premier qui remporte 2 parties gagne son match respectif.

Phase 2 : FT3, le premier qui remporte 3 parties gagne son match respectif.

Phase 3 : FT4, le premier qui remporte 4 parties gagne son match respectif.

2.3. Récompenses et Répartition du Cashprize

Le montant global du Cashprize sera défini par le nombre total d'inscriptions au tournoi. L'intégralité des frais d'inscription formera la cagnotte finale, qui sera ensuite répartie entre les 4 meilleurs joueurs de la compétition (le Top 4) selon les pourcentages suivants :

- 🏆 1er : 44,1 % du Cashprize total
- 🥈 2e : 26,5 % du Cashprize total
- 🥉 3e : 19,1 % du Cashprize total
- 🏆 4e : 10,3 % du Cashprize total

L'Organisateur s'engage à entrer en contact avec les gagnants dans les meilleurs délais à la suite de la Compétition pour récupérer les adresses relatives aux envois des récompenses.

L'Organisateur s'engage à faire parvenir les récompenses aux gagnants dans les meilleurs délais à la suite de la réception des informations d'envoi.

2.4. Interdictions et sanctions

La triche, le langage injurieux, le comportement anti-sportif, l'usage de bots, l'usage de scripts, l'usage de hacks, ou toute autre action nuisible au bon déroulement de la compétition sont strictement interdits.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre toute sanction à l'encontre du participant qui commettrait de telles actions.

3. Format

3.1. Nombre de joueurs

Le nombre maximum de participants est fixé à 48 Joueurs.

3.2. Format

Le tournoi se déroulera sous 3 phases.

Phase 1 : Tous les matchs sont en FT2

Phase 2 : Tout les match sont en FT3

Phase 3 : Tout les match sont en FT4

4. Déroulement

4.1. Phases de la compétition

Lors de la première phase, les 48 joueurs seront répartis aléatoirement dans 12 groupes de 4, où ils s'affronteront dans des brackets en double élimination (12 brackets de 4 joueurs). Le premier joueur ayant remporté deux matchs se verra avancer en phase 3 directement, et le deuxième joueur ayant remporté 2 matchs (venant du loser bracket) avancera en phase 2. Pour les deux autres joueurs n'ayant pas remporté deux matchs dans leur bracket, ils se verront éliminés.

La deuxième phase se déroulera de la sorte : les 12 deuxièmes de la première phase seront répartis en 4 poules de 3 où ils s'affronteront en « ronde suisse ». Chaque joueur de sa poule affronte une fois tous les joueurs de sa poule dans un match en FT3 ; uniquement le joueur ayant remporté ses 2 matchs se verra avancer en phase 3.

Dernière phase (phase 3) : un bracket simple en single élimination prendra place, réunissant les 12 premiers de la phase 1 et les 4 premiers de la phase 2 (bracket à 16 joueurs). Chaque match se déroulera en FT4, et les deux perdants de demi-finale s'affronteront dans un match afin de décider de la 3e place.

4.2. Modalités de résolution des litiges

En cas de litige durant la Compétition, toute réclamation devra être adressée à l'Organisateur et une équipe d'arbitres désignée par l'Organisateur prendra une décision finale.

5. Matériel et équipement

Afin de pouvoir participer à la Compétition, les joueurs devront se présenter avec les équipements suivants : Un contrôleur de jeu compatibles avec Street Fighter 6 et les supports PS5/PC (Manettes, Fighting Stick, Leverless) les PC/PS5/Licences de jeux/Ecrans seront fournis par l'organisateur.

5.3. Logiciels autorisés

Seuls les logiciels strictement nécessaires au jeu seront autorisés.

6. Dispositions finales

6.1. Image des joueurs

En s'inscrivant à la Compétition, les participants consentent à ce que leur image et leur voix soient enregistrées, reproduites, diffusées et exploitées à des fins promotionnelles et de communication, dans le cadre de la couverture médiatique de la Compétition, notamment sur les réseaux sociaux, les sites internet et les plateformes de streaming. Les participants autorisent également l'Organisateur à utiliser leur nom et leur pseudonyme dans le cadre de cette exploitation, sans que cela ne leur confère un droit à rémunération ou une quelconque

contrepartie financière. Les participants reconnaissent que les images et les enregistrements peuvent être utilisés par l'Organisateur à des fins de marketing ou de promotion de la Compétition et des événements futurs. Toutefois, l'Organisateur s'engage à respecter la vie privée des participants et à ne pas utiliser les images et les enregistrements d'une manière qui pourrait porter atteinte à leur réputation ou leur dignité.

L'Organisateur s'engage à répondre à toute réclamation concernant les enregistrements, photos et vidéos pouvant être pris durant la Compétition et publiés.

6.2. Données personnelles

Pour tout traitement de données personnelles effectué en rapport avec ce règlement, l'Organisateur garantit qu'il se conforme strictement au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) du 27 avril 2016, (Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016, relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données).

6.3. Propriété intellectuelle

Tous les droits de propriété intellectuelle sur le jeu objet de la Compétition appartiennent exclusivement à son éditeur.

L'Organisateur assure être en conformité avec les conditions générales d'utilisation de l'éditeur du jeu objet de la Compétition.

En outre, l'Organisateur assure organiser la Compétition dans le respect des règles de licence mises en place par l'éditeur du jeu objet de la Compétition.

6.4. Retransmission/diffusion en direct

L'Organisateur se réserve tous les droits de diffusion et de retransmission. Ces droits peuvent être accordés au cas par cas à des tiers ou aux participants eux-mêmes. Les participants à la Compétition ne peuvent pas refuser que leurs matchs soient diffusés par l'Organisateur.

La reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant la Compétition sont formellement interdites sans l'accord préalable de l'Organisateur.

6.5. Modifications du règlement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le règlement si cela est nécessaire pour assurer le bon déroulement et l'intégrité de la Compétition.

6.6. Annulation de la compétition

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler la Compétition si les conditions nécessaires ne sont pas réunies, ou si une situation imprévue survient.

6.7. Acceptation des règles

En s'inscrivant à la Compétition, le participant accepte sans réticence ou interprétation les règles de ce règlement et s'engage à les respecter.

Il appartient au participant de s'assurer qu'il détient la dernière version du règlement.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou contraires à ce dernier pour assurer le bon déroulement et l'intégrité de la Compétition.