



Stizo Championship Realistic

by Honda

RÈGLEMENT OFFICIEL DU TOURNOI

Organisé par **Vali Studio** en partenariat avec **Honda**

Ce règlement décrit les règles qui doivent être suivies à tout moment lors de la participation au Stizo Championship Realistic by Honda. Le non-respect de ces règles peut être sanctionné comme indiqué.

Il convient de rappeler que c'est toujours l'administration de l'événement qui a le dernier mot et que des décisions non spécifiquement soutenues ou détaillées dans ce règlement, voire contraires à ce règlement, peuvent être prises dans des cas extrêmes pour préserver l'esprit sportif et l'équité.

Nous espérons que vous, en tant que participant, spectateur ou membre de la presse, passerez un moment agréable et nous ferons de notre mieux pour que la compétition soit équitable, amusante et excitante pour tous les participants.

Cet événement n'est en aucun cas sponsorisé, approuvé ou administré par, ou associé de quelque manière que ce soit à Epic Games, Inc. Les informations fournies par les joueurs dans le cadre de cet événement sont fournies à l'organisateur de l'événement et non à Epic Games, Inc.

SOMMAIRE

1	Organisation
2	Description de l'Événement
3	Conditions de participation
4	Inscriptions
5	Conditions de refus
6	Règles générales
7	Règles de score et points d'écart
8	Types d'équipes
9	Format du tournoi
9.1	Phase 1 — Qualifications en groupes
9.2	Phase 2 — Winner Bracket
9.3	Phase 3 — Loser Bracket
9.4	Phase 4 — Grande Finale
10	Règles par phase
11	Qualifications du vendredi : horaires
12	Découpage Winner / Loser Bracket sur deux jours
13	Stream obligatoire en qualifications
14	Cash Prize - 1 000 euros
15	Modalités de versement du Cash Prize
16	Dispositions spécifiques aux participants mineurs
17	Limitation de responsabilité
18	Réclamations et contestations
19	Disqualification
20	Données personnelles
21	Modification du règlement
22	Acceptation du règlement

1 - Organisation

Le présent tournoi, le Stizo Championship Realistic by Honda (ci-après « l'Événement »), est organisé par l'agence Vali Studio (ci-après « l'Organisateur »), en partenariat avec la marque Honda (ci-après « le Partenaire »).

Pour toute question, réclamation ou demande d'information relative au présent règlement, les participants peuvent contacter l'Organisateur à l'adresse suivante :

valistudio@gmail.com

2 - Description de l'Événement

L'Événement consiste en une compétition sur le jeu vidéo Fortnite, dans son mode Créatif, sur une map spécialement conçue pour l'occasion dans le cadre du partenariat Honda.

Le code de la map officielle ainsi que les paramètres de jeu obligatoires sont précisés à l'article 6 (Règles générales) du présent règlement. Le format des manches, les critères de classement et l'ensemble des règles de compétition sont détaillés dans les articles 7 à 13.

Les modalités complémentaires éventuelles (ajustement de format, paramètres techniques, modifications d'horaires) sont communiquées aux participants via les canaux officiels de l'Organisateur, notamment le serveur Discord du tournoi.

3 - Conditions de participation

La participation à l'Événement est ouverte à toute personne physique résidant en France métropolitaine, sous réserve des conditions suivantes :

- Disposer d'un compte Fortnite actif et valide.
- Accepter sans réserve le présent règlement dans son intégralité.
- Respecter les modalités d'inscription décrites à l'article 4.

La participation est strictement limitée aux francophones (France, Belgique, Suisse, Luxembourg)

Aucune condition d'âge minimale n'est requise pour participer à l'Événement. Toutefois, des dispositions spécifiques s'appliquent aux participants mineurs concernant le versement du Cash Prize (voir article 16).

4 - Inscriptions

Le tournoi se joue par équipes. L'inscription se fait via un formulaire publié dans le tweet d'annonce de Stizo. Le formulaire doit permettre de récupérer les informations utiles pour valider les équipes, préparer les têtes de série et organiser les groupes de qualification.

4.1 - Calendrier d'inscription

- Ouverture des inscriptions : samedi 27 juin 2026 à 12 h 00.
- Fermeture des inscriptions : mercredi 1er juillet 2026 à 12 h 00.
- Validation des équipes : mercredi 1er juillet de 12 h 00 à 18 h 00.
- Publication des groupes et des horaires : jeudi 2 juillet 2026 dans la journée.

4.2 - Informations demandées

- Nom d'équipe, pseudos des joueurs, Discord de chaque joueur de l'équipe, disponibilités, langue/région, historique compétitif éventuel.

5 - Conditions de refus

L'Organisateur se réserve le droit de refuser une inscription ou une équipe dans les cas suivants :

- Toute équipe comprenant un joueur blacklisté ayant déjà triché dans un précédent tournoi, comportement toxique ou manque de respect envers un administrateur.
- Toute équipe ne pouvant pas communiquer clairement en français avec les administrateurs pendant le tournoi.
- Toute équipe incomplète, non joignable ou incapable de confirmer sa présence avant le check-in.
- Toute inscription contenant de fausses informations ou un pseudo impossible à identifier peut-être refusée.

6 - Règles générales

- Une équipe validée doit jouer tout le tournoi avec la même composition. Aucun changement de joueur n'est autorisé après validation, sauf accord exceptionnel des administrateurs.
- Check-in obligatoire avant chaque bloc de matchs. Une équipe absente ou non joignable peut être déclarée forfait.
- Marge de retard tolérée : 5 minutes en qualifications, 10 minutes en phases finales. Passé ce délai, l'équipe perd le match par forfait.
- Le capitaine gagnant doit envoyer un screenshot clair du tableau des scores après chaque match.

- Respect, fair-play et bonne communication sont obligatoires. Les insultes, provocations, soupçons de triche non prouvés en public ou comportements antisportifs peuvent entraîner une disqualification.
- Les administrateurs gardent la décision finale en cas de litige, bug, déconnexion, erreur de score ou preuve insuffisante.
- **Carte officielle du tournoi** : tous les matchs doivent obligatoirement se jouer sur la carte Fortnite **9400-9028-8511**. Aucune autre carte n'est autorisée.
- **Paramètres d'armes** : dans la map, l'option **Compétitive (3^e choix)** est obligatoire. Toute autre configuration entraîne le rejoue du match ou le forfait, à la discrétion des administrateurs.

7 - Règles de score et points d'écart

Un match se joue en rounds. Le score indiqué correspond au nombre de rounds à gagner pour remporter le match.

Terme	Règle
Premier à 5 sans points d'écart	La première équipe à 5 rounds gagne. A 4-4, le prochain round gagne le match.
Premier à 7 avec points d'écart	Il faut atteindre 7 rounds gagnés avec 2 rounds d'avance. Exemple : 7-5 gagne, 7-6 continue. Cap fixé à 10 rounds gagnés.
Premier à 10 avec points d'écart	Il faut atteindre 10 rounds gagnés avec 2 rounds d'avance. Exemple : 10-8 gagne, 10-9 continue. Cap fixé à 13 rounds gagnés.
Cap de score	Si le cap est atteint, l'équipe qui atteint le cap gagne même sans 2 rounds d'avance. Cela évite les matchs interminables.

8 - Types d'équipes

Type	Nombre d'équipes	Entrée dans le tournoi
Têtes de série	16	Entrent directement en 16es de finale du Winner Bracket
Qualifiés	64	Répartis dans 16 groupes de 4 équipes

9 - Format du tournoi

Le format combine une phase de qualification rapide et un tableau final à double élimination. Les 64 équipes qualifiées commencent dans 16 groupes de 4. Les 16 têtes de série attendent les gagnants de groupes en 16es de finale. Une défaite en Winner Bracket envoie l'équipe en Loser Bracket. Une défaite en Loser Bracket élimine définitivement l'équipe.

9.1 - Phase 1 - Qualifications en groupes

Étape	Explication
Composition	16 groupes de 4 équipes. Chaque groupe se joue en mini-tableau à élimination directe.
Matches par groupe	2 demi-finales + 1 finale de groupe, soit 3 matchs par groupe.
Stream obligatoire	Pendant la phase qualification, au moins 1 membre par équipe doit diffuser son match en stream public sur Twitch ou YouTube. Le partage d'écran via Discord n'est pas accepté.
Qualification	Le gagnant du groupe rejoint les 16es de finale contre une tête de série.
Élimination	Les 3 autres équipes du groupe sont éliminées.

9.2 - Phase 2 - Winner Bracket

Étape	Explication
Départ	32 équipes : 16 gagnants de groupes + 16 têtes de série.
Progression	Une victoire fait avancer dans le tableau principal : 16es, 8es, quarts, demies, finale WB.
Défaite	Une équipe qui perd descend en Loser Bracket au lieu d'être éliminée directement.
Objectif	Gagner la finale WB pour arriver en Grande Finale sans aucune défaite.

9.3 - Phase 3 - Loser Bracket

Étape	Explication
Principe	Le Loser Bracket sert de repêchage pour les équipes ayant perdu en Winner Bracket.
Pression	Une équipe dans le Loser Bracket n'a plus le droit à l'erreur : une nouvelle défaite l'élimine.

Étape	Explication
Rythme	Les tours du Loser Bracket doivent avancer en parallèle du Winner Bracket pour éviter une finale trop tardive.
Objectif	Le survivant du Loser Bracket rejoint le champion du Winner Bracket en Grande Finale.

9.4 - Phase 4 - Grande Finale

Étape	Explication
Affiche	Champion du Winner Bracket contre champion du Loser Bracket.
Avantage WB	L'équipe issue du Winner Bracket n'a encore jamais perdu. Elle doit donc perdre deux matchs pour être éliminée.
Match 1	Si le champion WB gagne, le tournoi est terminé. Si le champion LB gagne, il provoque un bracket reset.
Bracket reset	Un Match 2 est joué uniquement si le champion LB gagne le Match 1. Le gagnant du Match 2 est champion.

10 - Règles par phase

Phase	Format	Rounds à gagner	Points d'écart	Règle spéciale
Qualifications - demi-finales de groupe	Élimination directe	Premier à 5	Non	Stream obligatoire : au moins 1 membre par équipe. A 4-4, le round suivant gagne.
Qualifications - finale de groupe	Élimination directe	Premier à 5	Non	Stream obligatoire : au moins 1 membre par équipe. Le gagnant rejoint les 16es.
Winner Bracket - 16es	Double élimination	Premier à 5	Non	Le perdant descend en Loser Bracket.
Winner Bracket - 8es	Double élimination	Premier à 5	Non	Le perdant descend en Loser Bracket.
Winner Bracket - quarts	Double élimination	Premier à 5	Non	Le perdant descend en Loser Bracket.

Phase	Format	Rounds à gagner	Points d'écart	Règle spéciale
Winner Bracket - demies	Double élimination	Premier à 7	Non	Cap fixé à 10.
Winner Bracket - finale	Finale WB	Premier à 10	Non	Cap fixé à 13. Le gagnant va en Grande Finale.
Loser Bracket - tours 1 à 4	Élimination directe	Premier à 5	Non	Le perdant est éliminé.
Loser Bracket - demi-finale	Élimination directe	Premier à 7	Non	Cap fixé à 10.
Loser Bracket - finale	Finale LB	Premier à 10	Non	Cap fixé à 13. Le gagnant va en Grande Finale.
Grande Finale - Match 1	Finale	Premier à 10	Oui, +2	Si WB gagne : champion. Si LB gagne : reset.
Grande Finale - Match 2 si reset	Match décisif	Premier à 10	Oui, +2	Le gagnant est champion. Cap fixé à 13.

11 - Qualifications du vendredi : horaires

Important : les horaires indiqués ci-dessous sont une estimation. Ils peuvent évoluer ou être modifiés à tout moment par les administrateurs selon le déroulement du tournoi (retards, litiges, événements imprévus). Toute modification sera communiquée sur le serveur Discord officiel du tournoi.

11.1 - Déroulement détaillé de la soirée

Vendredi 3 juillet	Groupes	Action	Durée
18 h 00 - 18 h 20	Tous	Check-in + rappel règles + contrôle stream obligatoire	20 min
18 h 20 - 19 h 10	Groupes 1 à 4	Demi-finales puis finale de groupe	50 min
19 h 10 - 19 h 15	Tous	Report scores + appel vague suivante	5 min
19 h 15 - 20 h 05	Groupes 5 à 8	Demi-finales puis finale de groupe	50 min
20 h 05 - 20 h 10	Tous	Report scores + appel vague suivante	5 min
20 h 10 - 21 h 00	Groupes 9 à 12	Demi-finales puis finale de groupe	50 min

Vendredi 3 juillet	Groupes	Action	Durée
21 h 00 - 21 h 05	Tous	Report scores + appel vague suivante	5 min
21 h 05 - 21 h 55	Groupes 13 à 16	Demi-finales puis finale de groupe	50 min
21 h 55 - 22 h 15	Tous	Validation screenshots + publication des 16 qualifiés	20 min
22 h 15 - 22 h 30	Qualifiés	Annonce du bracket du samedi	15 min

11.2 - Détail d'une vague de qualification

Étape	Durée	Objectif
Appel des 4 groupes + salons	5 min	Tout le monde est prêt avant de lancer.
Contrôle stream obligatoire	Inclus check-in	Au moins 1 membre par équipe doit streamer sur Twitch ou YouTube (pas Discord).
Demi-finales de groupe	20 min	Les 2 demi-finales de chaque groupe partent en parallèle.
Finale de groupe	20 min	Les gagnants jouent directement, sans pause longue.
Screenshot + report score	5 min	Le capitaine gagnant envoie le score.
Règle anti-retard	Strict	Si une équipe bloque la vague, forfait après la marge annoncée.

12 - Découpage Winner / Loser Bracket sur deux jours

Important : ce planning est une estimation et peut évoluer en cours de tournoi. Toute modification d'horaire ou de découpage sera annoncée sur le serveur Discord officiel.

Jour	Horaire	Phases à jouer
Samedi 4 juillet	17 h 00 - 17 h 20	Check-in bracket final
Samedi 4 juillet	17 h 20 - 20 h 40	WB 16es : 4 matchs en même temps, 4 vagues
Samedi 4 juillet	20 h 45 - 22 h 15	LB R1 : 4 matchs en même temps, 2 vagues
Samedi 4 juillet	22 h 15 - 23 h 30	Suite WB/LB selon avancement

Jour	Horaire	Phases à jouer
Dimanche 5 juillet	17 h 00 - 18 h 15	Reprise demies Winner Bracket
Dimanche 5 juillet	18 h 20 - 19 h 35	Reprise demies Loser Bracket
Dimanche 5 juillet	19 h 45 - 20 h 45	Finale Winner Bracket
Dimanche 5 juillet	20 h 50 - 21 h 50	Finale Loser Bracket
Dimanche 5 juillet	22 h 00 - 23 h 00	Grande Finale - Match 1 (si WB gagne, le tournoi est terminé)
Dimanche 5 juillet	23 h 00 - 00 h 00	Bracket reset (match décisif uniquement si le champion LB gagne le Match 1)

13 - Stream obligatoire en qualifications

Pendant la phase de qualification, chaque équipe doit avoir au moins un membre qui diffuse son match en stream public sur Twitch ou YouTube. Le partage d'écran via Discord n'est pas accepté. L'objectif est de faciliter le contrôle, les litiges et la validation rapide des matchs.

Règle	Application
Obligation	1 membre minimum par équipe doit diffuser son match en stream public sur Twitch ou YouTube pendant chaque match de qualification. Le partage d'écran via Discord n'est pas accepté.
Contrôle	Les admins vérifient la disponibilité du stream au check-in et peuvent demander le lien avant le lancement du match.
Non-respect	Une équipe incapable de fournir le stream demandé perd le match par forfait si cela bloque la vague.
Objectif	Limiter les contestations et assurer la visibilité des partenaires.

14 - Cash Prize - 1 000 euros

Le Cash Prize (ci-après « CP ») total de l'Événement s'élève à mille euros (1 000 €), réparti comme suit entre les quatre (4) premiers participants classés :

Place	Dotation	Correspondance
1er	500 € + Qualification pour la grande finale à Rennes en 2027	Gagnant Grande Finale
2e	250 €	Perdant Grande Finale
3e	150 €	Perdant Finale Loser Bracket
4e	100 €	Perdant Demi-finale Loser Bracket

Le vainqueur (1er) sera également qualifié pour la grande finale organisée à Rennes en 2027. Les modalités de participation à cette finale seront communiquées ultérieurement par l'Organisateur.

Les gains sont personnels et ne peuvent faire l'objet d'aucune cession, échange contre espèces ou transfert à un tiers.

15 - Modalités de versement du Cash Prize

Le versement des gains intervient dans un délai d'un (1) mois calendaire suivant la date de clôture de l'Événement.

À l'issue de l'Événement, les gagnants reçoivent un e-mail de notification à l'adresse associée à leur compte. Ils disposent d'un délai de quarante-huit (48) heures à compter de la réception de cet e-mail pour y répondre en fournissant les éléments suivants :

- Nom et prénom du gagnant.
- Adresse e-mail valide.
- Adresse postale complète.
- Copie d'une pièce d'identité en cours de validité (carte nationale d'identité ou passeport).
- RIB (Relevé d'Identité Bancaire) au nom du gagnant.

Passé ce délai de 48 heures sans réponse complète, l'Organisateur se réserve le droit de ne pas procéder au versement du gain concerné.

16 - Dispositions spécifiques aux participants mineurs

La participation à l'Événement est ouverte aux mineurs (personnes de moins de 18 ans) sans condition d'autorisation préalable de leur représentant légal.

Toutefois, en cas de gain, le versement du Cash Prize à un participant mineur est conditionné à l'accord écrit de son représentant légal (parent ou tuteur légal). En sus des éléments listés à l'article 15, le gagnant mineur doit fournir dans le même délai de 48 heures :

- Une attestation écrite signée par le représentant légal, autorisant expressément le versement du gain au bénéfice du mineur.
- Une copie de la pièce d'identité en cours de validité du représentant légal signataire.

Sans ces documents dans le délai imparti, l'Organisateur se réserve le droit de ne pas procéder au versement du gain.

17 - Limitation de responsabilité

Honda, en sa qualité de Partenaire, ne saurait être tenu responsable de l'organisation, du déroulement ou de tout litige relatif à l'Événement. Honda se dégage expressément de toute responsabilité concernant les contestations éventuelles liées au présent tournoi.

L'Organisateur, l'agence Vali Studio, assume seul la responsabilité de l'organisation de l'Événement et du traitement des éventuelles réclamations.

Cet événement n'est en aucun cas sponsorisé, approuvé ou administré par, ou associé de quelque manière que ce soit à Epic Games, Inc. Les informations fournies par les joueurs dans le cadre de cet événement sont fournies à l'Organisateur et non à Epic Games, Inc.

18 - Réclamations et contestations

Toute réclamation relative au présent Événement doit être adressée par écrit à l'Organisateur, à l'adresse mentionnée à l'article 1 (valistudio@gmail.com), dans un délai de huit (8) jours suivant la date de l'Événement. Passé ce délai, aucune réclamation ne pourra être prise en compte.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre toute décision définitive concernant l'interprétation du présent règlement ou les situations non prévues par celui-ci.

19 - Disqualification

L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier tout participant qui ne respecterait pas le présent règlement, ferait preuve de comportement frauduleux, de triche, ou nuirait au bon déroulement de l'Événement.

Sont notamment sanctionnés par une disqualification immédiate :

- L'utilisation de logiciels tiers de triche ou de modification du jeu.
- Les comportements antisportifs répétés (insultes, harcèlement, provocation).
- La diffusion de fausses informations sur le tournoi ou ses participants.
- Toute tentative de manipulation du classement ou des résultats.

- Le non-respect des paramètres de jeu obligatoires (carte officielle, option d'armes Compétitive).

Une disqualification entraîne la perte de tout droit au Cash Prize ainsi qu'à la qualification pour la finale de Rennes 2027.

20 - Données personnelles

Les données personnelles collectées dans le cadre de l'Événement sont traitées par l'Organisateur conformément à la réglementation en vigueur, notamment au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD).

Elles sont utilisées uniquement à des fins d'organisation de l'Événement, de communication avec les participants et de versement des gains.

Les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suppression de leurs données. Pour exercer ces droits, les participants peuvent s'adresser à l'Organisateur à l'adresse valistudio@gmail.com.

21 - Modification du règlement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment, sans préavis, pour des raisons d'organisation, d'équité sportive, de force majeure ou pour s'adapter au déroulement du tournoi.

Toute modification sera annoncée sur le serveur Discord officiel du tournoi et entrera en vigueur dès sa publication. Il appartient à chaque participant de consulter régulièrement le serveur Discord pour se tenir informé de toute mise à jour.

22 - Acceptation du règlement

La participation à l'Événement vaut acceptation pleine et entière du présent règlement ainsi que de toute modification ultérieure. Tout participant qui n'accepterait pas les conditions du présent règlement doit s'abstenir de participer.

En cas de litige sur l'interprétation d'une règle ou sur une situation non prévue par le présent règlement, la décision des administrateurs et de l'Organisateur est finale et sans appel.