

RÈGLEMENT TOURNOI DE SÉLECTION VERSUS FIGHTING 2026

Samedi 12 septembre 2026 — Créalise, Campus Nord, 75-77 rue Issop Ravate, 97400 Saint-Denis de La Réunion

POWERED BY MYC

INTRODUCTION

Bienvenue au **Tournoi de Sélection Versus Fighting 2026**, organisé par l'association **Make Your Clutch** à La Réunion.

Ce tournoi désigne, au mérite et sur un seul jour, les joueurs réunionnais qui rejoindront la délégation envoyée à l'**EVO France 2026**, à Nice, du 9 au 11 octobre 2026. Deux jeux, deux tableaux, quatre places. L'esprit est celui de la scène versus fighting : des règles connues de tous, appliquées de la même façon du premier tour à la grande finale.

Format	Double élimination, un tableau par jeu
Jeux	Tekken 8 et Street Fighter 6, sur PlayStation 5
Âge	Réservé aux joueurs de 16 ans ou plus à la date de l'événement
Places	32 joueurs maximum par jeu, un seul jeu par joueur
Dotations	4 pass compétiteurs pour l'EVO France 2026, 2 par jeu

Ce tournoi **ne constitue pas une qualification officielle pour l'EVO France 2026**, qui reste un tournoi ouvert à tous. Les pass compétiteurs sont une dotation attribuée dans le cadre du programme partenaires africains coordonné par SAGES Africa. Make Your Clutch n'est ni partenaire ni sponsor de l'EVO France.

ARTICLE I – GÉNÉRALITÉS

I-1. Règlement général

Le présent règlement a été rédigé par l'association Make Your Clutch (ci-après « l'organisation » ou « les organisateurs »). Il a pour objectif de garantir le bon déroulement du tournoi dans un esprit de fair-play et d'équité sportive, et de rendre publiques, avant la clôture des inscriptions, les règles selon lesquelles les dotations sont attribuées.

I-2. Acceptation du règlement

Tous les participants acceptent, sans condition et dès leur inscription, le présent règlement ainsi que toutes les décisions d'arbitrage et d'administration prises par l'équipe de Make Your Clutch. Toutes les décisions sont définitives. Les organisateurs se réservent le droit de statuer sur tout cas non couvert par ce règlement afin de préserver l'équité sportive.

I-3. Modification du règlement

L'organisation se réserve le droit d'ajouter, de modifier ou de retirer des règles. Toute modification d'importance est communiquée aux participants. **Aucune modification portant sur le format de compétition, les conditions d'éligibilité ou l'attribution des dotations n'intervient après le vendredi 11 septembre 2026 à 23h59**, sauf cas de force majeure.

La prolongation des inscriptions jusqu'au samedi matin, prévue à l'article III-5, ne rouvre pas ce délai : les règles du tournoi sont figées le vendredi 11 septembre à 23h59, y compris pour les joueurs qui s'inscrivent le lendemain.

I-4. Cadre du programme

Le tournoi s'inscrit dans le programme partenaires africains coordonné par SAGES Africa pour l'EVO France 2026. À ce titre, l'organisation est tenue de publier le présent règlement et les critères d'éligibilité avant la clôture des inscriptions, de conserver les tableaux, les résultats et les classements, et de transmettre les résultats du tournoi à SAGES Africa dans les délais fixés par le programme. La sélection des lauréats se fait exclusivement au mérite sportif : aucun tirage au sort ne peut désigner un lauréat.

ARTICLE II – L'ÉVÉNEMENT

II-1. Date et lieu

Le tournoi se déroule le **samedi 12 septembre 2026, de 10h00 à 19h00**, chez **Créalise, Campus Nord, 75-77 rue Issop Ravate, 97400 Saint-Denis de La Réunion**. Les modalités d'accès sont communiquées aux inscrits avant le jour du tournoi.

II-2. Programme de la journée

HORAIRE	ACTIVITÉ
10h00	Fin des inscriptions en ligne — Au-delà, l'inscription se fait uniquement sur place.
10h00 – 13h00	Ouverture et jeu libre — Postes en accès libre, échauffement, accueil du public.
12h30	Clôture des inscriptions sur place — Dernière limite pour s'inscrire à la table d'accueil, dans les conditions de l'article III-5.
13h00	Clôture du pointage — Tout joueur inscrit non pointé est déclaré forfait et retiré du tableau.
13h15	Briefing — Un briefing commun, puis un briefing propre à chaque jeu devant son tableau.
13h30	Lancement des deux tableaux — Tekken 8 et Street Fighter 6 démarrent en parallèle.
vers 17h30	Grandes finales — Les deux tableaux entrent dans leurs dernières rencontres.
18h00	Remise des dotations — Annonce publique des quatre lauréats.
19h00	Fermeture

Ces horaires sont indicatifs à l'exception de la clôture des inscriptions sur place à 12h30 et de la clôture du pointage à 13h00, qui sont fermes.

II-3. Format général

Un tableau par jeu, **32 joueurs maximum par jeu**. Les deux tableaux tournent simultanément et se partagent les postes de jeu de la salle. Un joueur ne peut concourir que sur un seul des deux jeux.

II-4. Double élimination

Chaque joueur dispose de deux vies. Une première défaite fait basculer dans le tableau des perdants, une seconde élimine. Ce format est celui de l'EVO et de la quasi-totalité des tournois de jeux de combat : il limite l'effet d'un mauvais tirage et laisse une seconde chance à tout le monde.

Remise à zéro de la grande finale. Le finaliste issu du tableau des perdants a déjà perdu une fois dans le tournoi. S'il remporte la grande finale, un second set est joué pour départager les deux joueurs. C'est ce qui rend le format équitable.

II-5. Format des sets

PHASE	TEKKEN 8	STREET FIGHTER 6
Du 1 ^{er} tour aux quarts	Best of 3	Best of 3
Demi-finales du tableau des gagnants	Best of 3	Best of 5
Finale du tableau des gagnants	Best of 5	Best of 5
Demi-finale et finale du tableau des perdants	Best of 5	Best of 5
Grande finale et remise à zéro	Best of 5	Best of 5

Ces formats ne sont pas identiques d'un jeu à l'autre, et c'est volontaire : ils reprennent le règlement officiel de l'EVO France 2026, sous lequel les lauréats joueront à Nice. Un joueur habitué chez nous à un format qui n'existe pas là-bas serait pris à contre-pied le jour de la compétition.

II-6. Diffusion

Une captation et une diffusion en direct de tout ou partie des rencontres sont envisagées, mais **ne sont pas confirmées à ce jour**. Si une diffusion a lieu, son périmètre est annoncé avant le lancement des tableaux, et un joueur appelé sur le poste de diffusion ne peut pas refuser d'y jouer. L'absence de diffusion ne modifie ni le format, ni le déroulé, ni l'attribution des dotations.

ARTICLE III – INSCRIPTION ET ÉLIGIBILITÉ

III-1. Inscription

L'inscription comporte deux étapes.

1. Posséder un compte sur la plateforme **start.gg**, sur laquelle sont tenus les tableaux. La création d'un compte est gratuite. **Un joueur qui en possède déjà un passe directement à l'étape 2.**

<https://www.start.gg/>

2. Remplir le **formulaire d'inscription de Make Your Clutch**, obligatoire pour tous les participants sans exception, qui recueille l'identité du joueur, son matériel, ses disponibilités et **le nom et le lien de son compte start.gg**, sans lesquels l'organisation ne peut pas faire le lien entre le formulaire et le tableau.

tournois.makeyourclutch.re

Le joueur ne s'inscrit pas lui-même au tableau : c'est l'organisation qui l'y place, à partir du lien de compte fourni dans le formulaire. Un compte start.gg sans ce formulaire ne vaut pas inscription. Les deux étapes réunies font seules foi pour la composition des tableaux. Tous les champs demandés doivent être complétés. Toute information erronée ou incomplète peut entraîner la non-validation de l'inscription.

Deux formulaires complètent l'inscription : le **droit à l'image**, pour tous les participants, et l'**autorisation parentale**, pour les seuls joueurs de 16 et 17 ans. Ils se remplissent en ligne au plus tard le vendredi 11 septembre 2026, ou à défaut sur papier à la table d'accueil le jour du tournoi.

III-2. Conditions d'âge

La participation aux tournois Tekken 8 et Street Fighter 6 est réservée aux joueurs âgés de **16 ans ou plus à la date de l'événement**. Un joueur qui n'a pas 16 ans révolus le jour du tournoi ne peut pas être placé dans le tableau.

Les joueurs mineurs de **16 et 17 ans** présentent au pointage une **autorisation parentale ou du représentant légal, signée**, accompagnée d'une **copie de la pièce d'identité de ce parent ou représentant légal**. Ces documents se remplissent en ligne sur le formulaire mis à disposition par l'organisation, au plus tard le vendredi 11 septembre 2026, ou à défaut sur la version papier remise à la table d'accueil le jour du tournoi. Sans eux, le joueur ne peut pas être placé dans le tableau.

Les organisateurs se réservent le droit de demander une pièce d'identité afin de **vérifier l'âge des participants**.

III-3. Droit d'entrée

La participation au tournoi est soumise à un **droit d'entrée de 15 € par joueur, réglé sur place le jour de l'événement**, à la table d'accueil et au moment du pointage. Le jeu libre du matin est accessible sans inscription au tournoi.

III-4. Un seul jeu par joueur

Un joueur ne peut s'inscrire et concourir que sur un seul des deux jeux, Tekken 8 ou Street Fighter 6. Ce choix est fait à l'inscription et ne peut plus être modifié après la clôture. Cette règle garantit que les quatre dotations reviennent à quatre personnes différentes.

III-5. Clôture des inscriptions

Les **inscriptions en ligne** restent ouvertes jusqu'au **samedi 12 septembre 2026 à 10h00**, sur le site de l'organisation.

Elles se poursuivent ensuite **sur place, le samedi 12 septembre 2026 de 10h00 à 12h30**, à la table d'accueil, sur les deux jeux, dans la limite de 32 joueurs par jeu et des postes de jeu disponibles. Le joueur s'inscrit alors dans les mêmes conditions que les autres : compte start.gg, formulaire d'inscription et droit à l'image remplis sur place, droit d'entrée réglé, et condition d'âge de l'article III-2 vérifiée.

Aucune inscription n'est acceptée après 12h30, les tableaux étant composés dans la foulée du pointage. Les places sont attribuées dans l'ordre d'arrivée des inscriptions confirmées.

III-6. Nombre minimum de participants

Chaque tableau doit réunir au moins 8 joueurs inscrits pour se tenir, ce nombre étant apprécié à **12h30 le samedi 12 septembre 2026**, fin des inscriptions sur place.

En deçà de ce nombre, l'organisation peut décider de ne pas ouvrir le tableau concerné. Cette règle garantit qu'une dotation ne soit pas attribuée sans compétition réelle : il faut un nombre de joueurs suffisant pour départager ceux qui partiront.

Les joueurs inscrits sur un tableau non ouvert en sont informés au plus tard le **samedi 12 septembre 2026 au pointage**. **Par exception à l'article III-4**, ils peuvent alors concourir sur l'autre jeu, dans la limite des places disponibles, ou renoncer à participer, auquel cas le droit d'entrée n'est pas dû.

Le sort des dotations attachées à un tableau non ouvert est arrêté par l'organisation avec **SAGES Africa**, coordinateur du programme partenaires africains.

III-7. Conditions pour prétendre à une dotation

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs remplissant la condition d'âge de l'article III-2. En revanche, pour pouvoir **recevoir une dotation**, un joueur doit remplir les deux conditions suivantes, vérifiées à l'inscription :

- être **disponible du 6 au 12 octobre 2026** pour voyager avec la délégation ;
- disposer d'une **pièce d'identité en cours de validité au-delà d'octobre 2026**.

Un joueur qui ne remplit pas ces conditions peut s'inscrire et jouer le tournoi normalement, mais il ne peut pas recevoir de dotation : celle-ci est attribuée au joueur suivant au classement, dans les conditions de l'article VII-5. Le joueur conserve son classement sportif, qui reste inscrit au palmarès du tournoi.

À savoir avant de s'inscrire. Le transport jusqu'à Nice est pris en charge, mais **l'hébergement et la restauration sur place restent à la charge du lauréat, qui les organise lui-même**, dans les conditions de l'article VII-7. Mieux vaut le savoir maintenant que le découvrir le soir du tournoi.

III-8. Lauréat mineur

Un lauréat de 16 ou 17 ans doit être accompagné d'un adulte pendant tout le déplacement. Sa dotation n'est confirmée que si son représentant légal l'autorise expressément à voyager et désigne cet accompagnant. À défaut, la dotation est reportée dans les conditions de l'article VII-5.

Les modalités de prise en charge du déplacement de l'accompagnant d'un lauréat mineur seront précisées par l'organisation avant le tournoi.

III-9. Pointage

Tout joueur inscrit doit se présenter à la table d'accueil **avant 13h00** pour confirmer sa présence. Passé cette heure, le joueur est déclaré forfait, retiré du tableau, et sa place n'est pas remplacée.

ARTICLE IV – FORMAT DE MATCH

IV-1. Règles communes aux deux jeux

POINT	RÈGLE
Plateforme	PlayStation 5, dernière version du jeu installée, tous les personnages disponibles.
Manettes	Manette, stick arcade ou leverless. Le matériel personnel est accepté mais doit être filaire . Les manettes DualSense et DualSense Edge sont autorisées.
Interdits	Fonctions de macro, de turbo et de rapid-fire. Toute manette modifiée est refusée.
Entre deux games	60 secondes maximum entre la fin d'une game et le lancement de la suivante. Au-delà, l'arbitre lance la game.
Coaching	Autorisé entre deux games jusqu'aux quarts de finale inclus. Interdit à partir du Top 8 , sur les deux jeux.
Spectateurs	Interdiction de se placer dans le champ de vision d'un joueur ou de commenter une rencontre en cours à portée de voix des joueurs.

IV-2. Règles propres à Tekken 8

POINT	RÈGLE
Rounds par game	3 rounds gagnants sur 5.
Stage	Aléatoire à chaque game. Aucun accord entre les joueurs n'est possible , même si les deux le souhaitent.
Réglages	Réglages par défaut. Aucune personnalisation des couleurs, des noms ou des objets.

IV-3. Règles propres à Street Fighter 6

POINT	RÈGLE
Rounds par game	2 rounds gagnants sur 3.
Stage	Aléatoire par défaut. Un accord entre les deux joueurs est possible pour fixer un stage. Le stage Training Room est interdit.
Réglages	Menu pause sur appui long et réduction du délai d'entrée activés.
Contrôles	Le Contrôle Dynamique est interdit . Les contrôles Classique et Moderne sont autorisés.

IV-4. Sélection des personnages

Sur les deux jeux, le vainqueur d'une game **conserve son personnage** pour la game suivante. Le perdant peut en changer librement.

Sélection aléatoire. Un joueur qui utilise la sélection aléatoire et qui **gagne** la game est tenu de reprendre la sélection aléatoire à la game suivante : il ne peut pas convertir un tirage favorable en choix arrêté. Un joueur qui utilise la sélection aléatoire et qui **perd** la game peut ensuite choisir librement son personnage, aléatoirement ou non.

IV-5. Sélection à l'aveugle

À la demande de l'un des deux joueurs, la première game se joue en sélection à l'aveugle : chaque joueur annonce son personnage à l'arbitre hors de la vue de l'autre, puis les deux valident leur choix en même temps. **Un joueur ne peut pas refuser une demande de sélection à**

l'aveugle. Elle évite qu'un joueur attende de voir le choix de son adversaire pour arrêter le sien.

IV-6. Pause

Une pause volontaire en cours de round fait perdre ce round au joueur qui l'a déclenchée. La pause est admise entre deux games, ou en cours de round en cas d'incident technique réel, l'arbitre devant alors être appelé immédiatement.

IV-7. Retard et forfait

Un joueur appelé pour une rencontre dispose de **5 minutes** pour se présenter à son poste. Au-delà, il est déclaré forfait pour ce set. Cette tolérance est plus souple que celle de l'EVO, où un joueur introuvable est immédiatement disqualifiable : les joueurs sont invités à ne pas s'en servir comme d'une marge.

IV-8. Abandon

Un joueur qui quitte une rencontre avant son terme est déclaré perdant par forfait. Un joueur qui quitte le tournoi en cours de tableau est déclaré forfait pour toutes ses rencontres restantes et perd son classement.

IV-9. Litiges

Tout litige est tranché par l'organisation, en dernier ressort. En cas de rencontre interrompue par un incident technique, elle est reprise à partir du round en cours, dans l'état de score constaté. Si l'état ne peut pas être établi avec certitude, le round est rejoué.

ARTICLE V – CODE DE CONDUITE

V-1. Comportement

Les joueurs et leurs accompagnants doivent adopter un comportement respectueux envers les autres participants, les organisateurs, les bénévoles et le public. L'événement est ouvert à tous publics.

V-2. Fair-play

Toute conduite déloyale est interdite et sanctionnée : tricherie, exploitation volontaire de bugs, déconnexion volontaire, arrangement sur le résultat d'une rencontre, ou toute entente destinée à influencer l'attribution d'une dotation.

V-3. Insultes et harcèlement

Les insultes, menaces, propos discriminatoires ou tout comportement de harcèlement entraînent l'exclusion immédiate du tournoi et de l'événement, sans possibilité de recours. Les cas graves pourront faire l'objet de poursuites.

V-4. Représentation

Un lauréat représente l'association et le territoire à Nice. Un comportement gravement contraire au présent article, y compris après le tournoi et jusqu'au retour de la délégation, peut entraîner le retrait de la dotation dans les conditions de l'article VII-8.

ARTICLE VI – SANCTIONS ET DISQUALIFICATION

VI-1. Sanctions possibles

- Avertissement verbal
- Perte du round ou de la game
- Perte du set par forfait
- Disqualification du tournoi
- Expulsion de l'événement
- Retrait de la dotation et report au joueur suivant au classement

VI-2. Actions interdites

- Utilisation d'une manette modifiée, sans fil, à macro, à turbo ou de tout dispositif donnant un avantage
- Exploitation volontaire de bugs ou de failles du jeu
- Modification des réglages de la console ou du jeu sans l'accord de l'arbitre
- Usurpation d'identité, fausse déclaration à l'inscription, inscription sur les deux jeux

- Toute forme de triche

ARTICLE VII – DOTATIONS

VII-1. Nature des dotations

Le tournoi met en jeu **quatre pass compétiteurs pour l'EVO France 2026**, à Nice, du 9 au 11 octobre 2026, à raison de **deux par jeu**, attribués aux deux premiers de chaque tableau.

Le pass compétiteur est fourni par le programme partenaires africains coordonné par SAGES Africa. Il ne couvre par lui-même ni le voyage, ni l'hébergement, ni les repas, ni aucun frais administratif.

Ce qui est pris en charge, et ce qui ne l'est pas. Make Your Clutch et ses partenaires prennent en charge **le transport aller et retour entre La Réunion et Nice**, aux dates et sur les vols retenus pour l'ensemble de la délégation.

L'hébergement, la restauration et les déplacements sur place restent à la charge du lauréat, qui les organise et les règle lui-même. L'organisation ne réserve pas le séjour de la délégation et n'avance aucun de ces frais.

VII-2. Aucune contrepartie en argent

Le tournoi ne distribue aucun prix en argent. Les dotations ne sont ni échangeables, ni remboursables, ni convertibles en espèces, en bons ou en toute autre contrepartie. Un lauréat qui renonce à sa dotation ne peut prétendre à aucune compensation.

VII-3. Dotations nominatives et incessibles

Chaque dotation est attribuée nominativement au joueur classé. Elle ne peut être cédée, revendue, échangée, prêtée ni transférée à un tiers, quel qu'il soit, y compris un membre de la famille, un coéquipier ou un autre participant du tournoi.

Le nom transmis à SAGES Africa et aux organisateurs de l'EVO France 2026 est celui du joueur classé. **Il ne peut plus être modifié après le 15 septembre 2026**, date butoir fixée par le programme. Aucun remplacement n'est possible au-delà de cette date, pour quelque motif que ce soit.

VII-4. Acceptation dans les délais

Le calendrier du programme ne laisse aucune marge. Chaque lauréat confirme son acceptation **par écrit, le jour même du tournoi**, et transmet au plus tard **le lundi 14 septembre 2026** les informations demandées par l'organisation : état civil complet, copie de la pièce d'identité, coordonnées téléphoniques et électroniques.

Cette acceptation prend la forme d'un **contrat de lauréat signé sur place, le jour du tournoi**, remis par l'organisation dès la fin des rencontres. Il reprend les engagements du présent article et les conditions de défraiement.

À défaut de signature ou de transmission dans ces délais, la dotation est réputée refusée et reportée dans les conditions de l'article suivant.

VII-5. Report au joueur suivant

Une dotation est reportée sur le joueur suivant au classement du même tableau dans chacun des cas suivants :

- le lauréat refuse la dotation ;
- il ne confirme pas ou ne transmet pas ses informations dans les délais de l'article VII-4 ;
- il ne remplit pas les conditions d'éligibilité de l'article III-7 ;
- il se désiste, devient injoignable ou se trouve empêché de voyager ;
- la dotation lui est retirée à titre de sanction.

Le classement final du tableau fait seul foi : la dotation passe au troisième, puis au quatrième, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle trouve un joueur qui l'accepte et qui remplit les conditions. **Le classement sportif du joueur qui n'a pas pu recevoir la dotation n'est pas modifié** : il reste inscrit à sa place au palmarès du tournoi.

VII-6. Lauréat ayant déjà réservé son transport

Un lauréat qui aurait **déjà réservé et payé son transport avant la remise des dotations** peut demander à en être défrayé, sur présentation de factures acquittées établies à son nom.

Le défraiement est alors **limité au montant que l'organisation aurait elle-même engagé** pour assurer ce même trajet dans les conditions retenues pour la délégation. Ce plafond est arrêté par l'organisation et **communiqué à chaque lauréat dans la semaine du 15 septembre 2026**, avant tout engagement de sa part.

Aucune dépense engagée au-delà de ce plafond ne donne lieu à remboursement, et l'hébergement ne fait l'objet d'aucun défraiement puisqu'il n'est pas pris en charge. Le défraiement est versé après le retour de la délégation, sur présentation de l'ensemble des justificatifs.

Cette règle existe pour ne pénaliser personne : un joueur qui aurait pris ses dispositions à l'avance n'est pas désavantagé par rapport à celui qui a attendu. Elle ne transforme pas pour autant la dotation en enveloppe ouverte, le budget de la délégation étant arrêté.

VII-7. Ce qui reste à la charge du lauréat

Restent à la charge personnelle du lauréat, sans que cette liste soit limitative : **l'hébergement sur place, la restauration et les déplacements locaux**, ses dépenses personnelles, les bagages supplémentaires, et tout frais lié à un départ ou à un retour à des dates différentes de celles retenues pour la délégation.

Chaque lauréat organise et règle lui-même son hébergement et sa restauration sur place. L'organisation ne réserve pas le séjour de la délégation et n'intervient ni dans le choix, ni dans le paiement de ces prestations.

VII-8. Engagements du lauréat

En acceptant sa dotation, le lauréat s'engage à :

- transmettre sans délai les informations et documents demandés par l'organisation et par le programme ;
- voyager avec la délégation aux dates retenues ;
- respecter le règlement de l'EVO France 2026 et les consignes de l'organisation pendant tout le déplacement ;
- participer aux temps collectifs de la délégation, notamment les photos, les contenus et le retour d'expérience au retour.

Un lauréat qui se désiste après que l'organisation a engagé pour lui des dépenses non remboursables, ou dont le comportement conduit au retrait de la dotation, peut se voir demander le remboursement de ces dépenses.

VII-9. Remise des dotations

Les lauréats sont annoncés publiquement à la fin du tournoi. La dotation n'est remise qu'au joueur concerné, présent sur place, sur présentation d'une pièce d'identité. Elle ne peut en aucun cas être remise à une personne non classée.

ARTICLE VIII – MATÉRIEL ET RESPONSABILITÉS

VIII-1. Matériel fourni

L'organisation fournit l'ensemble du matériel nécessaire au tournoi : consoles PlayStation 5, écrans, câbles, multiprises et postes de jeu, ainsi que le matériel de captation et de diffusion.

VIII-2. Matériel personnel

Les joueurs peuvent apporter leur propre manette, stick arcade ou leverless, sous réserve qu'il soit **filaire** et compatible PlayStation 5. Toute manette modifiée, sans fil ou non conforme est refusée par les organisateurs. **Le joueur est responsable du bon fonctionnement de son matériel** : un matériel non reconnu par la console ne suspend pas le déroulement du tableau, et le joueur joue alors avec une manette fournie par l'organisation.

VIII-3. Responsabilité

Les organisateurs ne sont pas responsables des problèmes techniques sans lien avec l'organisation. Les participants sont entièrement responsables de leur matériel personnel pendant l'événement. Le matériel de l'organisation est couvert par l'assurance responsabilité civile professionnelle de Make Your Clutch.

ARTICLE IX – DROIT À L'IMAGE

La journée est photographiée et peut être filmée. **Chaque participant se prononce sur l'utilisation de son image** au moyen du formulaire prévu à cet effet, en ligne avant le vendredi 11 septembre 2026 ou sur papier à l'accueil le jour du tournoi. Pour un joueur de 16 ou 17 ans, ce formulaire est rempli par son représentant légal. L'autorisation, lorsqu'elle est donnée, l'est à titre gracieux et pour une durée de cinq ans.

Un joueur qui refuse peut participer au tournoi normalement. L'organisation met tout en œuvre pour respecter ce refus, mais elle ne peut pas garantir l'absence d'apparition sur des vues d'ensemble de la salle prises à distance, ni sur les images captées par des tiers présents sur place. Un poste de jeu pouvant être diffusé, le joueur concerné prévient l'arbitre avant de s'y installer.

Deux points ne dépendent pas de ce formulaire. L'organisation est tenue par le programme de conserver et de transmettre à SAGES Africa des preuves de la tenue du tournoi : captures des tableaux, classements, photographies et liens de diffusion, qui peuvent être repris sur ses réseaux et sur ceux des partenaires. Et la publication du nom et du classement des lauréats reste nécessaire à la remontée des résultats exigée par le programme.

ARTICLE X – DONNÉES PERSONNELLES

X-1. Données collectées

L'organisation collecte, pour l'ensemble des participants, les données nécessaires à l'inscription et à la tenue du tournoi : état civil, pseudonyme, coordonnées, jeu choisi, âge, disponibilité et validité de la pièce d'identité. Pour les seuls lauréats, elle collecte en outre les informations nécessaires aux démarches de voyage, y compris les informations figurant sur la pièce d'identité ou le passeport.

X-2. Destinataires

Les données collectées sont utilisées par l'organisation. Elles sont en outre transmises à deux catégories de destinataires, chacune pour ce qui la concerne.

Les partenaires de l'événement reçoivent, pour l'ensemble des participants, les seules informations suivantes : **nom, prénom, jeu et classement**. Aucune coordonnée, aucune date de naissance et aucun document d'identité ne leur est communiqué.

SAGES Africa, coordinateur du programme, et les organisateurs de l'EVO France 2026 reçoivent les données des seuls lauréats, pour l'établissement des accréditations et le suivi des démarches administratives. SAGES Africa est exploité par la société SAGES INC, immatriculée à Maurice : **cette transmission implique un transfert de données en dehors de l'Union européenne**.

Un joueur qui refuse cette transmission peut s'inscrire et jouer le tournoi normalement, mais ne peut pas recevoir de dotation, celle-ci étant reportée dans les conditions de l'article VII-5.

X-3. Conservation et droits

Les données sont conservées le temps de l'opération et des obligations comptables et administratives qui en découlent. Chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression, qu'il peut exercer à l'adresse esport@makeyourclutch.re.

ARTICLE XI – DISPOSITIONS FINALES

Le présent règlement entre en vigueur à la date de sa publication et au plus tard à l'ouverture des inscriptions. En cas de litige non couvert par ce règlement, les organisateurs statuent en dernier ressort dans l'intérêt de l'équité sportive et du bon déroulement de l'événement.

Pour toute question relative au règlement ou à l'événement, contacter Make Your Clutch à l'adresse esport@makeyourclutch.re.

XI-1. Propriété intellectuelle

Le présent règlement est la propriété intellectuelle de l'association Make Your Clutch. Toute reproduction ou réutilisation, totale ou partielle, sans autorisation écrite de Make Your Clutch est interdite.

P A R



MAKE
YOUR
CLUTCH

A V E C



Association Make Your Clutch — 103 rue Ruisseau des Noirs, 97400 Saint-Denis, La Réunion — esport@makeyourclutch.re

Tournoi local soutenu par SAGES Africa. Ce tournoi n'est pas une qualification officielle pour l'EVO France 2026.

Tekken 8 est une marque de Bandai Namco Entertainment. Street Fighter 6 est une marque de Capcom. Cet évènement n'est ni affilié à Capcom ni sponsorisé par Capcom.

Version du 11 septembre 2026.