

Championnat du monde de EA SPORTS NHL 24

RÈGLEMENTS OFFICIELS

AUCUN ACHAT NI PAIEMENT REQUIS POUR PARTICIPER OU GAGNER. IL S'AGIT D'UN CONCOURS D'APTITUDE. UN ACHAT OU UN PAIEMENT N'AUGMENTERA PAS LES PROBABILITÉS DE GAGNER. SUJET À TOUTES LES LOIS ET ORDONNANCES ET À TOUS LES RÈGLEMENTS APPLICABLES. NUL À L'EXTÉRIEUR DE LA RÉGION EUROPÉENNE ET LÀ OÙ CELA EST INTERDIT OU RESTREINT PAR LA LOI AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA.

Le Championnat du monde de EA SPORTS NHL 24 (le « **tournoi** ») est un tournoi d'eSport pour les joueurs du jeu vidéo *EA Sports™ NHL 24* sur les consoles (i) Xbox Series X, (ii) PlayStation 5 (chacune une « **console** »). Le tournoi sera une série d'événements pour les joueurs (tels que définis ci-dessous) de la région nord-américaine et de la région européenne (chacun défini ci-dessous). Le tournoi pour les joueurs de la région nord-américaine est le « **Championnat nord-américain de NHL 24** » et le tournoi pour les joueurs de la région européenne sera le « **Championnat européen de NHL 24** », puis la finale du tournoi sera la « **Finale du Championnat du monde de NHL 24** ». Le Championnat nord-américain de NHL 24 et le Championnat européen de NHL 24 seront chacun composés de plusieurs événements de qualification (chacune un « événement de qualification ») conduisant à un tournoi éliminatoire afin d'identifier le gagnant et le finaliste du Championnat nord-américain de NHL 24 et du Championnat européen de NHL 24. Les quatre (4) meilleurs joueurs du Championnat nord-américain NHL 24 et les deux (2) meilleurs joueurs du Championnat européen NHL 24 (c.-à-d. un total de six (6) joueurs) disputeront ensuite la Finale du Championnat du monde de NHL 24 afin de déterminer le grand gagnant du tournoi, de la façon suivante :

Championnat nord-américain de NHL 24

- Premier événement de qualification : Une série de trente-deux (32) « **Championnats de club** » chacun affilié à un club de la LNH (tel que défini ci-dessous) et chacun identifiant un gagnant et un finaliste qui se qualifient à la Finale nord-américaine de console.
- Deuxième événement de qualification : Un « **Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH** » composé d'une période de jeu ouvert, à la suite de laquelle les seize (16) joueurs les mieux classés participeront à un tournoi éliminatoire où les quatre (4) meilleurs joueurs se qualifieront gagnant sur chaque tournoi éliminatoire de console se qualifiera pour la Finale nord-américaine de console. Les qualifiés du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH recevront aussi un 'laissez-passer' au premier tour de la Finale nord-américaine de console.
- Troisième événement de qualification : Une ronde de « **Jeu ouvert en ligne** » composée d'une période de jeu ouvert, à la suite de laquelle les cinquante-six (56) joueurs se qualifieront pour la Finale nord-américaine de console.
- Ronde intermédiaire : Une « **Finale nord-américaine de console** » composée de cent vingt-quatre (124) joueurs, parmi lesquels les huit (8) meilleurs joueurs se qualifieront pour le Championnat nord-américain de NHL 24.

- Ronde finale : Un « **Championnat nord-américain de NHL 24** » composé des huit (8) meilleurs joueurs de chaque Finale nord-américaine de console. Les quatre (4) meilleurs joueurs seront qualifiés pour le Championnat du monde de NHL 24. Le meilleur joueur du Championnat nord-américain de NHL 24 sera couronné champion nord-américain de NHL 23.

Championnat européen de NHL 24

- Premier événement de qualification : Un « **Tournoi européen ouvert du Nouvel An** » composé d'une période de jeu ouvert, à la suite de laquelle les seize (16) joueurs les mieux classés participeront à un tournoi éliminatoire où les quatre (4) meilleurs joueurs se qualifieront pour la Finale européenne de console.
- Deuxième événement de qualification : Un « **Défi de la Ligue des Champions d'Europe** » composé d'une période de jeu ouvert, à la suite de laquelle les seize (16) joueurs les mieux classés participeront à un tournoi éliminatoire où les quatre (4) meilleurs joueurs se qualifieront pour la Finale européenne de console.
- Troisième événement de qualification : Une ronde de « **Jeu ouvert en ligne** » composée d'une période de jeu ouvert, à la suite de laquelle les cent vingt-huit (120) se qualifieront pour la Finale européenne de console.
- Ronde intermédiaire : Une « **Finale européenne de console** » composée de cent vingt-huit (128) joueurs dont les huit (8) meilleurs joueurs se qualifieront pour le Championnat européen de NHL 23.
- Ronde finale : Un « **Championnat européen** » composé des huit (8) meilleurs joueurs de la Finale européenne de console. Les deux (2) meilleurs joueurs se qualifieront pour la Finale du Championnat du monde de NHL 24. Le meilleur joueur du Championnat européen de NHL 24 sera couronné champion du Championnat européen de NHL 24.

Finale du Championnat du monde de NHL 24

- Ronde de championnat : Une ronde de « **Finale de Championnat du monde de NHL 24** » composée des quatre (4) meilleurs joueurs du Championnat nord-américain de NHL 24 et les deux (2) meilleurs joueurs de Championnat européen de NHL 24. Le meilleur joueur du Championnat du monde de NHL 24 sera couronné grand gagnant du tournoi.

Le championnat de club, le tournoi ouvert des étoiles de la LNH, la Finale nord-américaine de console, le Tournoi ouvert du Nouvel An, le Défi de la Ligue des Champions d'Europe, la Finale européenne de console et les matchs ouverts en ligne sont des matchs de croisement de console, c'est-à-dire que les joueurs de Xbox Series X peuvent affronter des joueurs de PlayStation 5 (à moins d'indication contraire au préalable). Le Championnat nord-américain, le Championnat européen et la Finale du Championnat du monde de NHL 24 et tout événement disputé en personne seront disputés spécifiquement sur PlayStation 5. Les commanditaires se réservent le droit de s'ajuster à n'importe quel événement de croisement de console pour que les joueurs affrontent seulement des joueurs de la même console et ces règlements officiels (comme définis ci-dessous) peuvent être modifiés en conséquence avec un préavis aux joueurs.

Les joueurs participeront à tous les événements de qualifications, la Finale nord-américaine de console et la Finale européenne de console en utilisant une équipe en mode Équipe de rêve (« **ERH** ») existante ou nouvellement créée. Les joueurs du Championnat européen de NHL 24, du Championnat nord-américain de NHL 24 et du Championnat du monde de NHL 24 joueront en mode ERH, ou les équipes sont repêchées conformément au « Repêchage d'équipe ERH » décrit à la Section 6 ci-dessous.

Les rondes demi-finale et finale du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH et du Tournoi ouvert de la Série des Stades de la LNH ainsi que l'ensemble du Championnat nord-américain de NHL 23, du Championnat européen de NHL 23 et de la Finale du Championnat du monde de NHL 23 sont prévus pour une présentation en personne. Toutes les autres portions du Tournoi sont prévues pour une présentation à distance. Tous les événements en personne seront enregistrés en direct par une compagnie de production. Le tournoi sera édité pour une distribution à la télévision et dans les médias interactifs, tel que décrit à la Section 14 ci-dessous.

Les joueurs qui se sont qualifiés pour la Finale nord-américaine de console ou la Finale européenne de console par l'entremise d'un Championnat de club, du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH, du Tournoi européen ouvert du Nouvel An, ou du Défi de la Ligue des Champions d'Europe ne sont pas admissibles à participer à tout événement de qualification à venir, notamment le Jeu ouvert en ligne.

Le tournoi est commandité par NHL Enterprises, L.P., NHL Enterprises Canada, L.P., et NHL Enterprises B.V. (collectivement désignés « **Commanditaire** »), situé au One Manhattan West, 395 Ninth Avenue, New York, NY 10001 (USA). Le tournoi sera hébergé sur les serveurs d'Electronic Arts (« **EA** »).

- 1. ADMISSIBILITÉ** : Afin de participer au Tournoi et d'être admissibles pour gagner un prix (tel que défini ci-dessous), les participants (chacun désigné(e) « **Joueur(euse)** » et collectivement désignés par « **Joueurs** ») doivent au moment de leur participation et en tout temps pendant le tournoi :

- (a) détenir un compte Xbox Gold ou PlayStation Plus actif;
- (b) détenir un compte EA et accepter les conditions d'EA relativement au service, aux données et à la protection des données personnelles (<https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/CAN/fr/PC/>, <https://tos.ea.com/legalapp/WEBPRIVACY/CAN/fr/PC/>);
- (c) posséder une copie autorisée du jeu vidéo NHL 24 ou profiter d'un accès autorisé au jeu lié à leur compte EA valide; et
- (d) être âgé(e) d'au moins seize (16) ans.

Ce tournoi est seulement ouvert aux résidents légaux physiquement situés dans la Région nord-américaine et la Région européenne qui respectent les critères établis aux présentes. Tout joueur ou toute joueuse qui n'a pas atteint l'âge de la majorité dans son état/pays ou sa province de résidence et qui est âgé(e) d'au moins seize (16) ans doit obtenir la permission de leur parent/tuteur afin de participer et de jouer et doit être accompagné par leur parent/tuteur en cas de toute activité en personne et si le Joueur ou la Joueuse remporte un prix (défini ci-dessous, ce prix sera décerné au nom du parent/tuteur de ce joueur ou cette joueuse.

Les employés, officiers, directeurs, représentants et agents du Commanditaire, de la Ligue nationale de hockey (« **LNH** »), des clubs membres de la LNH (chacun désigné « **Club de la LNH** » et collectivement désignés par « **Clubs de la LNH** »), NHL Interactive CyberEnterprises, LLC (toutes les entités précédentes, notamment le Commanditaire, collectivement désignées par « **Entités LNH** »), EA, Rival Holdings, LLC, DreamHack Sports Games A/S, tout site lié au tournoi et chacun(e) de leurs sociétés mères, succursales, filiales, représentants, consultants, contractuels, conseillers juridiques, agences publicitaires, promotionnelles, d'exécution, de relations publiques et de marketing, les fournisseurs de site Web, les webmestres (collectivement, les « **Entités du tournoi** ») et les membres de leurs familles immédiates (conjoint, parent, frères/sœurs, peu importe où ils vivent) et ceux qui partagent le lieu de résidence (qu'ils soient parents ou non) ne sont pas admissibles pour participer ou pour gagner. Le Commanditaire et/ou EA se réserve le droit de déterminer et de vérifier l'admissibilité des joueurs et des gagnants (tels que définis ci-dessous).

La participation constitue un accord complet et inconditionnel du joueur ou de la joueuse : (i) à ces Règlements officiels du tournoi (« **Règlements officiels** »); (ii) aux politiques d'EA (disponibles ici : <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/CAN/fr/PC/>, <https://tos.ea.com/legalapp/WEBPRIVACY/CAN/fr/PC/>); et (iii) aux décisions du Commanditaire au sujet de ces Règlements officiels et son interprétation de ces règlements, qui sont finales et exécutoires sur toutes les questions liées au tournoi. En cas de conflit, la version anglaise de ces Règlements officiels régira la situation. L'échec par le Commanditaire et/ou EA d'appliquer une ou l'autre des conditions de ces Règlements officiels ne constituera pas une renonciation de cette disposition.

2. **RÉGIONS** : Les joueurs doivent identifier leur véritable pays de résidence et leur emplacement au moment de l'inscription, qui déterminera leur admissibilité pour le tournoi. La participation au tournoi est basée sur la Région des joueurs et les joueurs affronteront uniquement des joueurs de cette Région. Les régions admissibles (chacune désignée « **Région** ») sont :

« **Région nord-américaine** » – les 50 états des États-Unis et le District de Columbia, ainsi que les provinces et territoires du Canada.

« **Région européenne** » – est jugée comme étant composée des pays suivants seulement : Andorre, Albanie, Arménie, Autriche, Îles d'Aland, Azerbaïdjan, Bosnie-Herzégovine, Belgique, Bulgarie, Bélarus, Croatie, Chypre, République tchèque, Danemark, Estonie, Finlande, Îles Féroé, France, Allemagne, Géorgie, Guernesey, Gibraltar, Grèce, Vatican, Hongrie, Irlande, Île de Man, Islande, Italie, Jersey, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Lettonie, Monaco, Moldova, Monténégro, République de Macédoine, Malte, Pays-Bas, Norvège, Pologne, Portugal, Roumanie, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Espagne, Suède, Suisse, Svalbard et île de Jan Mayen, Saint-Marin, Turquie et le Royaume-Uni

Les joueurs de l'extérieur de ces Régions admissibles ne peuvent pas participer au tournoi.

3. **HORAIRE DU TOURNOI** : Le tournoi démarre avec le premier événement de qualification. Le tournoi prend fin avec la conclusion de la Finale du Championnat du monde de NHL 24, tel que décrit plus en détail dans le calendrier ci-dessous. Toutes les heures indiquées pour le tournoi font référence à l'Heure de l'Est des États-Unis (« **HE** ») à moins que cela soit autrement indiqué. L'ordinateur du Commanditaire est l'horloge officielle du tournoi.

Championnat nord-américain de NHL 24

Phase	Dates
Premier événement de qualification : Championnats de clubs	1 ^{er} janvier au 18 février 2024 Les horaires des championnats de clubs seront publiés sur nhl.com/nhl24
Deuxième événement de qualification : Le Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH	Période de qualification : 11 au 14 janvier 2024 1 ^{er} et 2 ^e tour : 20 janvier 2024 Finale en direct (en personne) : 2 février 2024
Troisième événement de qualification : Jeu ouvert en ligne	22 au 25 février 2024
Ronde intermédiaire : Finale nord-américaine de console	Tours 1 et 2 : 9 mars 2024 Tours 3 et 4 : 10 mars 2024
Ronde finale : Championnat nord-américain (en personne)	23-24 mars 2024

Championnat nord-américain de NHL 24

Phase	Dates
Premier événement de qualification : Tournoi européen ouvert du Nouvel An	Qualifications : 4 au 7 janvier 2024 1 ^{er} au 4 ^e tour : 13-14 janvier 2024
Deuxième événement de qualification : Défi de la Ligue des Champions d'Europe	Qualifications : 18 au 21 janvier 2024 1 ^{er} au 4 ^e tour : 27-28 janvier 2024

Troisième événement de qualification : Jeu ouvert en ligne	8 au 11 février 2024
Ronde intermédiaire : Finale européenne de console	Tours 1 et 2 : 24 février 2024 Tours 3 et 4 : 25 février 2024
Ronde finale : Championnat européen (en personne)	16-17 mars 2024

Finale du Championnat du monde de NHL 24

Phase	Dates
Championnat du monde de NHL 24 (en personne)	6-7 avril 2024

Le moment et la durée spécifique de chaque événement de qualification et des autres phases du tournoi seront déterminés par le Commanditaire et seront disponibles/communiqués à une date ultérieure. Le Commanditaire peut modifier l'horaire (incluant le lieu de compétition) à sa discrétion en offrant un préavis aux joueurs. Les joueurs recevront un préavis si un des événements à venir est reprogrammé pour être disputé en personne ou à distance. Les joueurs devront se déplacer au lieu désigné pour un événement en personne et seront responsables de respecter les protocoles sanitaires et de sécurité (notamment toute règle relativement à la COVID-19), visa, permis ou autre document de l'immigration. Les joueurs doivent prendre les mesures indiquées par le commanditaire de s'enregistrer et d'enregistrer leur console pendant les portions applicables du tournoi, si cela fait l'objet d'une demande raisonnable des commanditaires. Toutes les décisions de programmation seront prises à la discrétion du commanditaire (notamment si le commanditaire considérera des accommodements de programmation) et l'échec à être présent en temps opportun au moment et au lieu désigné par le commanditaire peut conduire à une disqualification. Le commanditaire sera responsable du transport longue distance et de l'hébergement. Les joueurs sont responsables de tous les autres coûts liés à tout événement en personne.

- 4. INSCRIPTION** : L'inscription ouvrira le 22 décembre 2023 à 11 h (HE). L'inscription se déroulera sur la page d'inscription désignée sur Rivalgames.com. Les joueurs auront l'occasion de s'inscrire pour le Championnat de club, le Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH, et/ou le Jeu ouvert en ligne pour le Championnat nord-américain de NHL 24, ou pour

le Tournoi européen ouvert du Nouvel An, le Défi de la Ligue des Champions d'Europe et/ou le Jeu ouvert en ligne pour le Championnat européen de NHL 24. Pour plus de certitude, les joueurs du Championnat européen de NHL 24 doivent s'inscrire avant le 30 janvier 2024 à 23 h 59 (HE) afin d'être admissibles pour le Jeu ouvert en ligne et les joueurs du Championnat nord-américain de NHL 23 doivent s'inscrire avant le 13 février 2024 à 23 h 59 (HE) afin d'être admissibles pour le jeu ouvert en ligne. Les matchs seront disputés dans une section désignée de NHL 24 utilisant Xbox Live ou PlayStation Network, le cas échéant. Les joueurs peuvent s'inscrire pour un événement de qualification sur une (1) seule console. Les joueurs qui tentent de participer sur plus d'une (1) console peuvent être disqualifiés.

Les joueurs ont le droit, à leur discrétion de se retirer de cette entente dans les quatorze (14) jours civils de la date de la conclusion de cette entente; pourvu que cette période de retrait prenne fin plus rapidement après qu'un joueur accède d'abord à la page de tournoi et choisit « Jouer match » s'ils ne font avant la fin de la période de 14 jours civils. Afin d'exercer leur droit de retrait, les joueurs doivent aviser l'administrateur du tournoi par écrit à (i) Rival Holdings, LLC, 548 Market Street, San Francisco, CA 94105, ou (ii) support@rivalgames.com, dans chaque cas par une déclaration claire (p. ex. une lettre envoyée par la poste ou par courriel) à propos de leur décision de se retirer de ces règlements du tournoi. Les joueurs peuvent utiliser ce modèle (bien qu'ils ne soient pas obligés de le faire) :

Au commanditaire et à l'administrateur du tournoi :

Je me retire aux présentes de l'entente et des Championnats du monde de EA SPORTS NHL 24 conformément à la Section 4 des Règlements du tournoi, à compter du [date].

[Nom du joueur]

[Adresse du joueur]

[Signature du joueur si le droit de retrait est exercé sur papier]

[Date]

Afin de respecter la période de retrait, il est suffisant pour un joueur d'envoyer/public l'avis que le joueur exerce son droit de retrait avant la fin de la période de retrait. Si un joueur se retire de cette entente, nous allons rembourser tous les paiements au joueur, le cas échéant que nous avons reçu de ce joueur en lien avec cette entente à laquelle le retrait du joueur fait référence, notamment les frais de livraison (autre que les coûts additionnels découlant du choix par le joueur d'un mode de livraison autre que l'offre normale la moins coûteuse qui nous est offerte), immédiatement et pas plus tard que 14 jours civils de la date que nous avons reçu l'avis du retrait d'un joueur de cette entente. Pour tout remboursement applicable, nous allons utiliser le même mode de paiement que le joueur a utilisé pour la transaction originale, à moins que cela ait été autrement et expressément convenu avec le joueur, dans aucun cas le remboursement ne sera chargé au joueur.

- 5. EXIGENCES POUR LA CONSOLE / PARAMÈTRES DU JEU :** Les joueurs peuvent utiliser n'importe laquelle des consoles pour le Championnat de clubs, le Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH, la Finale nord-américaine de console, le Tournoi ouvert européen du Nouvel AN, Le Défi de la Ligue des Champions d'Europe, la Finale européenne de console et le Jeu ouvert en ligne applicable. Le Championnat européen de NHL 24, le Championnat nord-américain de NHL 24 et le Championnat du monde de NHL 24 seront disputés par une console PlayStation 5.

Les joueurs peuvent accéder à la Finale nord-américaine de console ou à la Finale européenne de console en passant par un (1) seul événement de qualification. Ainsi donc, après qu'un joueur se soit qualifié pour la Finale nord-américaine de console ou la Finale européenne de console, il/elle ne peut pas participer à d'autres événements de qualification. La personne désignée par le Commanditaire prêtera les consoles, manettes et autre équipement nécessaire pour les joueurs des Finales de club, du Championnat européen de NHL 24 et du Championnat nord-américain de NHL 24, conformément aux conditions d'un accord distinct de prêt.

Les paramètres suivants seront utilisés pour tous les matchs du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH, la Finale nord-américaine de console, le Tournoi européen ouvert du Nouvel An, le Défi de la Ligue des Champions d'Europe, la Finale européenne de console et le Jeu ouvert en ligne applicable.

- Mode de jeu : ERH
- Difficulté : All-Star
- Durée des périodes : 4 minutes
- Type de jeu : Compétitif
- Règlements : LNH
- Bagarre : Non
- Pénalités : Oui
- Blessures : Oui (Jeu ouvert en ligne) / Non (Autres Rondes)
- Hors-jeu : Retardés
- Dégagement refusé : Dégagement hybride
- Prolongation : Continue
- Verrouillage des positions : Non
- Musique et commentaires désactivés

Dans la mesure que les paramètres de jeu ne sont pas mentionnés dans la liste ci-dessus, ils resteront au paramètre par défaut. Si des paramètres incorrects sont utilisés et que le commanditaire détermine que de tels paramètres ont affecté le résultat d'un match, un joueur peut être disqualifié.

Les paramètres de jeu pour le Championnat nord-américain de NHL 24, le Championnat européen de NHL 24 et la Finale du Championnat du monde de NHL 24 seront aussi spécifiquement désignés par le commanditaire et communiqués aux joueurs à ces événements.

6. PROCESSUS DE QUALIFICATION/CLASSEMENT

Championnat nord-américain de NHL 24

Premier événement de qualification – Championnats de clubs : Chaque club de la LNH ou chaque Commanditaire, au nom d'un club de la LNH, accueillera un tournoi pour se qualifier à la Finale nord-américaine de console afin d'y représenter le club hôte de la LNH. Les joueurs peuvent s'inscrire pour un maximum de quatre (4) Championnats de clubs hébergés par Rival. Chaque Championnat de club sera disputé en format de console croisé (à moins que cela soit désigné autrement au préalable) et joué en mode ERH. Tout ajout ou toute modification aux règlements ou aux prix d'un Championnat de club sera publié à l'avance (les « Règlements additionnels de Championnat de club »). Les joueurs du Championnat de club recevront une alerte et une bannière apparaîtra dans leur compte les avisant qu'un

match peut être disputé. Les joueurs doivent accepter le match avant que le chronomètre ne s'épuise et à ce moment, les joueurs recevront un avis avec les renseignements du compte pour jouer un match sur leur console. Les joueurs doivent eux-mêmes reporter les résultats de leur match. Le gagnant et le finaliste du Championnat de club se qualifieront pour la Finale nord-américaine de console.

Deuxième événement de qualification – Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH : les joueurs participeront dans le mode d'équipe ERH pendant le Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH. Ce tournoi sera disputé en format de console croisé jusqu'à la ronde demi-finale, bien que des tableaux de meneurs distincts seront formés par console. Le Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH sera composé d'une période de jeu ouvert de quatre (4) jours où les joueurs disputeront des rencontres contre d'autres joueurs de la même Région. Les joueurs vont jouer en utilisant la fonction de jeu ouvert de EA. Les joueurs peuvent jouer jusqu'à vingt-cinq (25) matchs de tournoi pendant la période de jeu ouvert. Pour créer un match, un joueur ou une joueuse doivent visiter la page du tournoi dans le jeu NHL 24 et choisir l'option « Jouer un match ». Les matchs créés et joués par d'autres moyens ne permettront pas d'accumuler des points dans le tournoi. Les matchs seront enregistrés quand les joueurs seront connectés. Les joueurs seront classés pendant cette période de quatre jours selon le (1) niveau de compétence (qui considère, parmi plusieurs facteurs, la qualité de l'adversaire) et (2) le différentiel de buts pendant la période de Jeu ouvert en ligne et, en cas d'égalité qui persiste, (3) un tirage à pile ou face. Les huit (8) meilleurs joueurs progresseront vers les éliminatoires au meilleur de trois matchs. Les quatre (4) meilleurs joueurs se qualifieront pour la Finale nord-américaine de console et participeront à un événement en personne sur la console PlayStation 5 dans le cadre du Weekend des Étoiles de la LNH^{MC} 2024 afin d'identifier le gagnant du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH. Les joueurs qui ne sont pas en mesure de participer à l'événement en personne seront disqualifiés du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH et devront se qualifier pour la Finale

Troisième événement de qualification – Jeu ouvert en ligne : Les joueurs qui ne se sont pas encore qualifiés pour la Finale nord-américaine de console peuvent participer à la période de Jeu ouvert en ligne sur une ou l'autre des consoles. Les matchs seront disputés contre d'autres joueurs de la même Région. Le jeu ouvert en ligne sera en mode console croisé, bien que des tableaux de meneurs seront par type de console. Les joueurs vont jouer en utilisant la fonction de jeu ouvert de EA. Les joueurs peuvent jouer jusqu'à vingt-cinq (25) matchs de tournoi pendant une période de jeu ouvert. Pour créer un match, un joueur ou une joueuse doivent visiter la page du tournoi dans le jeu NHL 24 et choisir l'option « Jouer un match ». Les matchs créés et joués par d'autres moyens ne permettront pas d'accumuler des points dans le tournoi. Les matchs seront enregistrés quand les joueurs seront connectés. Les joueurs seront classés pendant cette période de quatre jours selon le (1) niveau de compétence (qui considère, parmi plusieurs facteurs, la qualité de l'adversaire) et (2) le différentiel de buts pendant la période de Jeu ouvert en ligne et, en cas d'égalité qui persiste, (3) un tirage à pile ou face. EA publiera un tableau permanent des meneurs pour chaque console et chaque région. Les vingt-huit (28) meilleurs joueurs de chaque console passeront en Finale nord-américaine de console.

Veillez prendre note que les classements publiés sur les tableaux des meneurs pendant des tours de tournois ouverts ou pendant la période de Jeu ouvert en ligne pourraient ne pas être exacts ni en temps réel. Le commanditaire se réserve le droit de modifier le classement affiché s'il y a eu des comportements contraires à l'esprit sportif ou autres interdits par ces règlements officiels. Un joueur ne progressera pas vers la Finale nord-

américaine de console même si le tableau des meneurs l'indique à moins que le commanditaire ait vérifié le joueur et officiellement annoncé sa qualification.

Ronde intermédiaire – Finale nord-américaine de console : Au terme de tous les événements de qualification pour le Championnat nord-américain de NHL 24, cent vingt-quatre (124) joueurs (notamment soixante-quatre (64) joueurs des Championnats de club, quatre (4) joueurs du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH et cinquante-six (56) joueurs du Jeu ouvert en ligne) seront admissibles à participer à la Finale nord-américaine de console. Les quatre (4) joueurs qualifiés du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH profiteront d'un laissez-passer au premier tour et occuperont la première à la quatrième tête de série selon leur classement au Tournoi ouvert des Étoiles. Les gagnants de chaque Championnat de club seront classés aléatoirement du cinquième au trente-sixième (36^e) rang. Les finalistes de chaque Championnat de club seront classés aléatoirement du 37^e au 68^e rang. Les autres joueurs seront classés selon leur classement de Jeux ouverts (le rang des joueurs classés dans une même position sur le tableau des meneurs de consoles opposées sera attribué de façon aléatoire). Les quatre (4) joueurs qualifiés du Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH peuvent choisir le club qu'ils représenteront aux fins d'identification des matchs dans l'ordre du classement (l'équipe au premier rang peut choisir parmi les 32 clubs, l deuxième parmi les 31 clubs restants, etc.). Les soixante-quatre (64) clubs qualifiés des Championnats de club se verront attribuer l'identité de ce club aux fins d'identification pour le jeu. Les cinquante-six (56) joueurs restants recevront une identité de club de façon aléatoire aux fins du jeu. À des fins de clarté, l'identification à un club est indépendante de son rang. Les joueurs choisissent se verront assigner l'identité de ce club de la LNH au premier tour. Tous les autres joueurs auront une position en Finale nord-américaine de console : (1) le joueur le mieux classé pour chaque génération de console (classé selon le plus tôt qualifié puis les critères des événements de qualification ci-dessus) parmi les joueurs identifiés à un club de la LNH spécifique favori au moment de l'inscription et que vous vous êtes autrement qualifiés pour la Finale nord-américaine de console se verra assigner l'identité de ce club au premier tour; et (2) ensuite, tous les joueurs qui restent se verront assigner l'identité d'un club de la LNH dans un tirage au sort (les assignations aléatoires seront faites utilisant un outil en ligne ou autre). Pour éviter tout doute, si plus d'un (1) joueur s'identifie au même club de la LNH favori et si aucun club de la LNH n'est identifié par le joueur comme club favori, les joueurs se verront assigner un club sans égard à la clause (1) ci-dessus. Les joueurs assignés à la même identité de club s'affronteront dans une série au meilleur de trois matchs. Cette série sera qualifiée de "Qualification en ligne de club" et ce duel sera nommé en reconnaissance du club assigné (tel que décrit davantage ci-dessous. À la conclusion des qualifications en ligne de club, les trente-deux (32) joueurs des consoles de quatrième génération s'affronteront dans un tournoi éliminatoire et les trente-deux (32) joueurs restant des consoles de cinquième génération s'affronteront dans un autre tournoi éliminatoire. Les joueurs joueront un tournoi éliminatoire au meilleur de trois matchs. Les joueurs joueront utilisant leur équipe ERH existante. Les joueurs créeront un match sur nhl.com/nhl24. Consultez la section « Rapport » ci-dessous pour de plus amples renseignements.

Ronde finale – Le Championnat nord-américain de NHL 24 : Le Championnat nord-américain de NHL 24 sera disputé parmi les huit (8) meilleurs joueurs de la Finale nord-américaine de console. Le Championnat nord-américain commencera avec deux (2) groupes de quatre (4) joueurs s'affrontant dans un tournoi à la ronde. Les joueurs seront assignés à un groupe de tournoi à la ronde sur les classements de la Finale nord-américaine de console (l'équipe la mieux classée sera un groupe, l'équipe occupant le deuxième rang le plus élevé de l'autre groupe, puis les équipes de la même ronde se verront attribuer un

groupe selon leur rang en Finale nord-américaine de console, en alternance à partir du rang le plus bas). Chaque match de tournoi à la ronde conduira à une récolte de deux (2) points pour une victoire, un (1) point pour une défaite en prolongation et zéro (0) point pour une défaite en temps réglementaire. Les égalités seront rompues par (1) leur fiche face à face, (2) leur différentiel de buts, (3) le nombre de buts marqués, (4) le plus petit nombre de buts accordés, puis (5) un tirage à pile ou face. Les deux (2) meilleures équipes de chaque groupe accéderont à la ronde demi-finale. La meilleure équipe dans un groupe jouera contre l'équipe de deuxième rang dans l'autre groupe. Les rondes demi-finales et finale du Championnat nord-américain sera joué en format deux de trois afin de déterminer le gagnant du Championnat nord-américain de NHL 24.

Championnat européen de NHL 24

Premier événement de qualification – Tournoi européen ouvert du Nouvel An : Les joueurs joueront en mode d'équipe ERH pendant le Tournoi européen ouvert du Nouvel An sur une ou l'autre des consoles. Les joueurs doivent se rendre sur la page désignée sur Rivalgames.com à une date et à une heure désignée afin de participer à une compétition de « style suisse ». Les joueurs recevront un message les informant de leur prochain adversaire (via Gametag). Le joueur à domicile désigné invitera l'adversaire par l'entremise de la console applicable. Consultez la section « Rapport » ci-dessous pour de plus amples renseignements. Les matchs seront disputés pendant une période de quatre heures spécifiée par le Commanditaire sur chacune des quatre journées identifiées ci-dessus dans la section d'horaire du tournoi. Les joueurs seront classés pendant cette période de jeu ouvert sur la base (1) du différentiel victoire/défaite (en ordre décroissant) (2) des matchs disputés (en ordre décroissant), (3) de la fiche face-à-face et, si l'égalité persiste, (4) un tournoi aléatoire sur un match parmi tous les joueurs à égalité. Les seize (16) joueurs les mieux classés se disputeront un tournoi éliminatoire simple au meilleur de trois matchs. Alternativement, si le Tournoi européen ouvert du Nouvel An compte moins de deux cent cinquante-six (256) joueurs (à moins que cela soit autrement modifié par les règlements additionnels des Championnats de club), les joueurs participeront à un tournoi éliminatoire au meilleur de trois matchs au classement aléatoire. Les quatre (4) meilleurs joueurs se qualifieront pour la Finale européenne de console. Le tournoi éliminatoire sera complété.

Deuxième événement de qualification – Défi de la Ligue des Champions d'Europe : Les joueurs joueront en mode d'équipe ERH pendant le Défi de la Ligue des Champions d'Europe sur une ou l'autre des consoles. Les joueurs doivent se rendre sur la page désignée sur Rivalgames.com à une date et à une heure désignée afin de participer à une compétition de « style suisse ». Les joueurs recevront un message les informant de leur prochain adversaire (via Gametag). Le joueur à domicile désigné invitera l'adversaire par l'entremise de la console applicable. Consultez la section « Rapport » ci-dessous pour de plus amples renseignements. Les matchs seront disputés pendant une période de quatre heures spécifiée par le Commanditaire sur chacune des quatre journées identifiées ci-dessus dans la section d'horaire du tournoi. Les joueurs seront classés pendant cette période de jeu ouvert sur la base (1) du différentiel victoire/défaite (en ordre décroissant) (2) des matchs disputés (en ordre décroissant), (3) de la fiche face-à-face et, si l'égalité persiste, (4) un tournoi aléatoire sur un match parmi tous les joueurs à égalité. Les seize (16) joueurs les mieux classés se disputeront un tournoi éliminatoire simple au meilleur de trois matchs. Alternativement, si le Défi de la Ligue des Champions d'Europe compte moins de deux cent cinquante-six (256) joueurs (à moins que cela soit autrement modifié par les règlements additionnels des Championnats de club), les joueurs participeront à un tournoi

éliminatoire au meilleur de trois matchs au classement aléatoire. Les quatre (4) meilleurs joueurs se qualifieront pour la Finale européenne de console. Le tournoi éliminatoire sera complété.

Troisième événement de qualification – Jeu ouvert en ligne : Les joueurs qui ne se sont pas encore qualifiés pour la Finale européenne de console peuvent participer à la période de Jeu ouvert en ligne sur une ou l'autre des consoles. Les joueurs disputeront des rencontres contre d'autres joueurs de la même Région. Le jeu ouvert en ligne sera en mode console croisé, bien que des tableaux de meneurs seront par type de console. Les joueurs vont jouer en utilisant la fonction de jeu ouvert de EA. Les joueurs peuvent jouer jusqu'à vingt-cinq (25) matchs de tournoi pendant une période de jeu ouvert qui utilisent la même génération de console. Les joueurs vont jouer en utilisant la fonction de jeu ouvert de EA. Pour créer un match, un joueur ou une joueuse doivent visiter la page du tournoi dans le jeu NHL 24 et choisir l'option « Jouer un match ». Les matchs créés et joués par d'autres moyens ne permettront pas d'accumuler des points dans le tournoi. Les matchs seront enregistrés quand les joueurs seront connectés. Les joueurs seront classés pendant cette période de quatre jours selon le (1) niveau de compétence (qui considère, parmi plusieurs facteurs, la qualité de l'adversaire) et (2) le différentiel de buts pendant la période de Jeu ouvert en ligne et, en cas d'égalité qui persiste, (3) un tirage à pile ou face. EA publiera un tableau permanent des meneurs pour chaque génération de console et chaque région.

Les soixante (60) meilleurs joueurs de chaque console accéderont à la Finale européenne de console.

Veillez noter : les classements publiés sur les tableaux des meneurs pendant des tours de tournois ouverts ou pendant la période de Jeu ouvert en ligne pourraient ne pas être exacts ni en temps réel. Le commanditaire se réserve le droit de modifier le classement affiché s'il y a eu des comportements contraires à l'esprit sportif ou autres interdits par ces règlements officiels. Un joueur ne progressera pas vers la Finale nord-américaine de console même si le tableau des meneurs l'indique à moins que le commanditaire ait vérifié le joueur et officiellement annoncé sa qualification.

Ronde intermédiaire – Finale européenne de console : Au terme de tous les événements de qualification pour le Championnat européen de NHL 24, cent vingt-huit (128) joueurs (notamment les quatre (4) joueurs du Tournoi ouvert européen du Nouvel An, les quatre (4) joueurs du Défi de la Ligue des Champions d'Europe et cent vingt (12) joueurs du Jeu ouvert en ligne) seront admissibles pour la Finale européenne de console. Les gagnants du Tournoi européen ouvert du Nouvel An et du Défi de la Ligue des Champions d'Europe seront classés aléatoirement dans les positions 1 et 2. Les finalistes du Tournoi ouvert européen du Nouvel An et du Défi de la Ligue des Champions d'Europe seront aléatoirement classés aux positions 3 et 4. Les joueurs qui prennent le troisième rang seront aléatoirement classés aux positions 5 et 6. Les joueurs qui prennent le quatrième rang seront aléatoirement classés aux positions 7 et 8. Les autres joueurs seront classés selon leur classement dans le Jeu ouvert en ligne (le classement pour les joueurs de même classement au tableau des meneurs pour les consoles opposées seront attribuées de façon aléatoire). Les joueurs disputeront un tournoi à élimination simple au meilleur de trois matchs. Les joueurs joueront utilisant leur équipe ERH existante. Les joueurs créeront un match sur nhl.com/nhl24. Consultez la section « Rapport » ci-dessous pour de plus amples renseignements.

Ronde finale – Championnat européen de NHL 24 : Le Championnat européen de la NHL 24 sera disputé entre les huit (8) meilleurs joueurs de la Finale européenne de console. Le Championnat européen commencera avec deux (2) groupes de quatre (4) joueurs

s'affrontant dans un tournoi à la ronde. Les joueurs seront assignés à un groupe de tournoi à la ronde sur les classements de la Finale européenne de console (l'équipe la mieux classée sera un groupe, l'équipe occupant le deuxième rang le plus élevé de l'autre groupe, puis les équipes de la même ronde se verront attribuer un groupe selon leur rang en Finale européenne de console, en alternance à partir du rang le plus bas). Chaque match de tournoi à la ronde conduira à une récolte de deux (2) points pour une victoire, un (1) point pour une défaite en prolongation et zéro (0) point pour une défaite en temps réglementaire. Les égalités seront rompues par (1) leur fiche face à face, (2) leur différentiel de buts, (3) le nombre de buts marqués, (4) le plus petit nombre de buts accordés, puis (5) un tirage à pile ou face. Les deux (2) meilleures équipes de chaque groupe accéderont à la ronde demi-finale. La meilleure équipe dans un groupe jouera contre l'équipe de deuxième rang dans l'autre groupe. Les rondes demi-finales et finale du Championnat européen sera joué en format deux de trois afin de déterminer le gagnant du Championnat européen de NHL 24.

Finale du Championnat du monde de NHL 24

Les quatre (4) meilleurs joueurs du Championnat nord-américain et les deux (2) meilleurs joueurs du Championnat européen accéderont au Championnat du monde de NHL 24. Le gagnant du Championnat nord-américain et celui du Championnat européen profiteront d'un laissez-passer vers la ronde demi-finale. Ces deux (2) concurrents joueront un match pour déterminer qui sera la première tête de série.

Les quatre (4) joueurs s'affronteront dans un tournoi à la ronde. Dans cette phase de la compétition, deux (2) points seront amassés pour une victoire, un (1) point pour une défaite en prolongation et zéro (0) point pour une défaite en temps réglementaire. Les égalités seront rompues par (1) leur fiche face à face, (2) leur différentiel de buts, (3) le nombre de buts marqués, (4) le plus petit nombre de buts accordés, puis (5) un tirage à pile ou face. Les deux (2) meilleures équipes de chaque groupe accéderont à la ronde demi-finale. La meilleure équipe dans un groupe jouera contre l'équipe de deuxième rang dans l'autre groupe. Les rondes demi-finales et finale du Championnat du monde de NHL 24 sera joué en format deux de trois afin de déterminer le gagnant du Championnat du monde de NHL 24.

Rapport

Les Championnats de clubs, la Finale nord-américaine de console, le Tournoi européen ouvert du Nouvel An, le Défi de la Ligue des Champions d'Europe et la Finale européenne de console seront administrés en ligne par Rival. Les joueurs participants recevront un courriel avec des instructions sur comment et quand se joindre à l'événement applicable. Les joueurs doivent visiter l'URL désignée pour connaître leurs adversaires et l'horaire de leurs matchs. Pour participer à l'événement public, les joueurs doivent confirmer l'inscription et la vérification de participation avant le début de la portion applicable de l'événement, comme demandé par l'administrateur du tournoi en ligne. L'échec à s'inscrire et à vérifier sa participation en temps opportun ne pouvant pas être résolu en temps opportun par l'administrateur du tournoi en ligne peut conduire à une disqualification. Les joueurs doivent rapporter eux-mêmes le résultat de chaque match sur la page désignée de match, conformément aux directives publiées. L'administrateur du tournoi en ligne peut exiger une confirmation des résultats d'un match en cas de conflit ou de dispute si bien que les joueurs doivent faire une saisie d'écran du lobby avant le match et des dernières secondes de chaque match avec la console applicable et/ou une caméra pour servir de preuve. Les

différents sur les résultats de match doivent être soumis dans les dix (10) minutes de la fin d'un match. Les disputes doivent être signalées à l'administrateur de tournoi en ligne, comme indiqué par un tel administrateur en sélectionnant un problème de rapport de match sur la page de match. Tous les joueurs doivent être inscrits à la chaîne de soutien du tournoi pour toute la durée de l'événement applicable. Si un joueur ne reste pas dans la chaîne de soutien du tournoi et que cet échec vient en entrave du fonctionnement du tournoi (p. ex. en empêchant la résolution de disputes) à la discrétion raisonnable du commanditaire et de l'administrateur du tournoi, que le joueur soit disqualifié. Nonobstant, toutes les disputes seront résolues à la discrétion raisonnable du commanditaire, utilisant la preuve raisonnable disponible.

Les joueurs s'affronteront au Championnat nord-américain de NHL 24, au Championnat européen de NHL 24 et au Championnat du monde de NHL 24 en utilisant les équipes ERH nouvellement créées par un repêchage limité à un bassin de joueurs de la LNH pourvu par EA, conformément à la section intitulée « **Repêchage d'équipe ERH** » ci-dessous. Pour plus de certitude, l'équipe ERH préexistante d'un joueur ou d'une joueuse peut encore être utilisée à l'extérieur du tournoi.

Afin de participer au Championnat nord-américain de NHL 24 et au Championnat européen de NHL 24 et au Championnat du monde de NHL 24 s'il est tenu en personne, les joueurs doivent participer à l'événement en personne au lieu et au moment désignés par le commanditaire. L'échec à participer peut conduire à la disqualification. Afin de participer au Tournoi ouvert des Étoiles de la LNH, à la Finale nord-américaine de console, au Tournoi européen ouvert du Nouvel An, au Défi de la Ligue des Champions d'Europe et à la Finale européenne de console, les joueurs doivent confirmer leur inscription et vérifier leur participation avant le début de la portion applicable de l'événement, comme demandé par l'administration de tournoi en ligne. L'échec à s'inscrire et à vérifier sa participation ne pouvant pas être résolue par l'administrateur de tournoi en ligne en temps opportun peut conduire à une disqualification. Durant toutes portions diffusées en direct du tournoi, les joueurs devront communiquer directement avec l'administrateur du tournoi. Si un joueur ne communique pas directement et que l'échec à le faire entrave le fonctionnement du tournoi (p. ex. en empêchant la résolution de disputes), le joueur pourrait être disqualifié à la discrétion raisonnable du commanditaire et de l'administrateur du tournoi.

Repêchage d'équipe ERH

Avant les rondes quarts de finale du Championnat nord-américain de NHL 24 et du Championnat européen de NHL 24, Rival administrera un repêchage en ligne de format « serpent » en direct où chaque participant(e) réclamera vingt-cinq (25) joueurs pour former une équipe ERH parmi un bassin de joueurs de la LNH désignés par le Commanditaire et EA. Le Commanditaire fournira une liste de joueurs de la LNH disponible au moins soixante-douze (72) heures avant la date prévue du repêchage. Chaque alignement doit être composé de douze (12) attaquants, six (6) défenseurs, deux (2) gardiens de but et cinq (5) patineurs additionnels et représenter un club actuel de la LNH. Les joueurs peuvent réclamer des joueurs de la LNH disponibles dans n'importe quel ordre. Si à un moment pendant le repêchage, un choix allait empêcher un joueur ou une joueuse de compléter le repêchage avec un alignement valide, le choix de ce(tte) joueur(euse) sera rejeté et il ou elle doit choisir un autre joueur de la LNH qui lui permettra de profiter d'un alignement valide à la conclusion du repêchage. Quand un joueur de la LNH est sélectionné, aucun joueur ni aucune joueuse ne peut choisir ce joueur de la LNH. Aucune transaction ne pourra être conclue pendant le repêchage ou après la tenue de celui-ci.

Il y aura un (1) repêchage pour chacun des Championnat nord-américain de NHL 24 et Championnat européen de NHL 24. Les joueurs garderont les mêmes équipes pour la Finale du Championnat du monde. Les joueurs repêcheront dans leur ordre de classement. La première ronde se déroulera dans l'ordre jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné son premier joueur de la LNH. Le dernier joueur à choisir un joueur de la LNH dans le groupe applicable aura ensuite le prochain choix de joueur de la LNH (c.-à-d. le premier choix du deuxième tour) et le repêchage se poursuivra en ordre inverse jusqu'à la fin du deuxième tour. Le joueur au premier rang aura ensuite le premier choix du troisième tour et le repêchage se poursuivra de cette façon jusqu'à ce que chaque équipe compte sur une formation complète.

Si un joueur ou une joueuse n'est pas en mesure de participer en direct au Repêchage d'équipe ERH applicable à l'horaire, ce joueur ou cette joueuse peut soumettre un classement personnalisé des joueurs de la LNH disponibles que Rival utilisera strictement pour sélectionner l'alignement de ce joueur ou de cette joueuse, sujet aux exigences précédentes portant sur l'alignement. Autrement, si un joueur ne participe pas au Repêchage d'équipe ERH applicable en direct ou qu'il ne fait pas son choix dans un temps raisonnable défini par EA, le prochain joueur disponible de la LNH sera affecté à l'équipe ERH de ce joueur ou de cette joueuse, sujet aux exigences précédentes portant sur l'alignement.

7. CONDUITE DES JOUEURS :

Les joueurs doivent adhérer aux normes d'esprit sportif et aux règles de conduite d'EA disponibles ici (<https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/CA/fr/PC/#RulesofConduct>) qui sont incorporées dans ces règlements officiels et qui lient les joueurs. Sans se limiter aux dispositions précédentes, ce qui suit représente aussi des comportements interdits :

- Enfreindre la moindre loi, règle ou réglementation fédérale, d'état ou provinciale ou un de ces règlements officiels, tel que défini par le Commanditaire à sa discrétion raisonnable.
- Utiliser tout logiciel ou programme susceptible de nuire, perturber ou interrompre un service EA ou bien l'ordinateur ou la propriété d'un tiers.
- Perturber ou interrompre l'utilisation d'un service EA par un(e) autre joueur(euse).
- Utiliser le compte EA ou l'ERH d'une autre personne.
- Distribution de jetons
- Tenter d'obtenir un avantage concurrentiel injuste qui ne correspond pas à l'expérience de jeu normale de NHL 24.
- Harceler, menacer, intimider, embarrasser, faire du multipostage abusif, ou faire quoi que ce soit d'autre à un autre joueur qui n'est pas désiré, comme d'envoyer des messages non désirés à répétition ou faire des attaques personnelles ou des déclarations sur son origine ethnique, son orientation sexuelle, sa religion, sa culture, etc.

- Agir de façon à antagoniser les normes de la communauté ou entraîner une incidence négative sur le Commanditaire ou EA.
- Truquer les matchs, esquiver les matchs ou s'engager dans tout comportement qui constitue autrement de la tricherie ou qui nuit à l'intégrité du Tournoi.
- Gager sur le Tournoi.
- Exploiter tout bogue ou tout problème dans le jeu ou le logiciel NHL 24.

Les joueurs reconnaissent et acceptent de faire preuve de normes de conduite correspondant à un(e) représentant(e) de la LNH en tout temps dans le cadre de leur participation.

Le commanditaire/ou l'administrateur du tournoi a le droit de surveiller la conformité à ces règlements officiels et d'enquêter sur de possibles infractions à ces règlements officiels. Les joueurs qui ont été disqualifiés de tournois précédents de sports de la LNH pour une des raisons décrites ci-dessus peuvent être disqualifiés des Championnats du monde de NHL 24, à la discrétion du Commanditaire. En acceptant ces règlements officiels, chaque joueur accepte de coopérer avec le Commanditaire et/ou l'administrateur du tournoi dans toute enquête interne ou extérieure menée par le Commanditaire relativement à un soupçon d'infraction à ces règlements officiels ou à la loi en vigueur. Les joueurs ont le devoir de dire la vérité relativement à toute enquête menée par ou pour le Commanditaire et ont le devoir supplémentaire de ne pas bloquer une telle enquête, d'induire les enquêteurs en erreur ou de retenir des preuves.

À la découverte de toute infraction commise par un joueur à ces règlements officiels, le Commanditaire peut infliger les pénalités suivantes : (a) avertissements publics; (b) déclaration de défaite par forfait au tournoi; (c) abandon d'un prix; et/ou (d) suspension ou disqualification à sa discrétion.

À moins que cela ne soit explicitement spécifié autrement, les infractions à ces règlements officiels sont sujettes à des mesures disciplinaires, notamment et sans s'y limiter, à la disqualification ou à d'autres pénalités du tournoi proportionnelles à l'infraction, qu'elles aient ou non été commises intentionnellement. Toute tentative à enfreindre ces règlements officiels est aussi sujette à des mesures disciplinaires. La détermination des mesures disciplinaires par le Commanditaire sera définitive et exécutoire.

L'échec par le Commanditaire et/ou EA d'appliquer une ou chacune des dispositions de ces règlements officiels ne constitue pas une renonciation à cette disposition.

- 8. NOMS/AVATARS DE JEU** : La responsabilité pour les noms/avatars de jeu relève des joueurs, mais ceux-ci devront autrement être cohérents avec les normes générales de la décence, ne devront pas être désobligeants envers les entités du tournoi, ne devront pas être blasphématoires ou offensants, ne devront pas enfreindre les droits exclusifs d'un tiers et devront être sujets à changement, tel que requis par le Commanditaire.
- 9. VÊTEMENTS, COMMANDITE ET PROMOTION DES JOUEURS** : Tous les vêtements portés par les joueurs quand ils sont à la caméra pendant la Finale nord-américaine de console, le Championnat nord-américain de NHL 24, le Championnat européen de NHL 24 et la Finale du Championnat du monde de NHL 24 seront sujets à approbation par le Commanditaire et à la mesure permise par les lois applicables. Les joueurs ne peuvent pas

afficher ni promouvoir de marques tierces sans l'approbation au préalable du Commanditaire. De plus, le Commanditaire peut demander que certains vêtements spécifiques soient portés à la caméra par les joueurs à la Finale nord-américaine de console, le Championnat nord-américain de NHL 24 et le Championnat européen de NHL 24. Dans un tel cas, de tels vêtements seront fournis par le Commanditaire. En participant, les joueurs acceptent de porter de tels vêtements requis, le cas échéant.

10. CONFIDENTIALITÉ : Le Commanditaire exige que les joueurs ne divulguent pas d'information liée au tournoi et qu'ils s'abstiennent de les communiquer (que ce soit en privé, dans les médias sociaux ou autrement) sans le consentement du Commanditaire et jusqu'à ce que l'information liée aux résultats de la/des ronde(s) applicable(s) du tournoi soit rendue publique. Les joueurs pourraient devoir signer des documents additionnels en ce sens.

11. AVIS AUX JOUEURS/GAGNANTS : Les joueurs qui progressent au-delà des événements de qualification seront contactés par courriel, par message direct ou par téléphone par le Commanditaire et/ou EA utilisant le courriel ou le numéro de téléphone fourni à l'inscription au tournoi.

Chaque joueur(euse) de la Région nord-américaine (et, s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son/leur parent/tuteur) qui s'est qualifié(e) pour une Finale nord-américaine de console ou le Championnat nord-américain de NHL 24, à la mesure de ce qui est permis par la loi, de (a) signer un affidavit ou une déclaration d'admissibilité, une renonciation de publicité et de responsabilité (l'« **affidavit** »), (b) remplir un formulaire d'autorisation pour procéder à une vérification des antécédents en lien avec le tournoi (collectivement désignés, avec l'affidavit, par « **formulaires d'exonération** »), (c) remplir tout document fiscal requis (le cas échéant), et (d) consentir à une fouille corporelle à tout événement en personne (si un tel événement a lieu). Chaque joueur(euse) de la Région européenne (et, s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son/leur parent/tuteur) qui s'est qualifié(e) pour une Finale européenne de console pour le Championnat européen de NHL 24 devra (a) signer un formulaire d'exonération publicitaire, (b) remplir tout document fiscal requis (le cas échéant), et (c) consentir à une fouille corporelle à tout événement en personne (si un tel événement a lieu).

Si un(e) joueur(euse) (a) ne peut être contacté après deux (2) tentatives dans un délai raisonnable, utilisant les coordonnées produites par le joueur (ou la joueuse) et après avoir pris le soin raisonnable de laisser des messages, (b) ne répond pas et/ou ne fournit pas les formulaires d'exonération et toute autre documentation requise (le cas échéant) demandés dans les délais prescrits, (c) ne respecte pas ces Règlements officiels, (d) décline un prix ou ne peut pas l'accepter, (e) ne respecte pas les exigences en matière de vérification des antécédents telle que déterminée par le Commanditaire, (f) ne s'inscrit pas, ne signifie pas sa présence, ne participe pas, ne complète pas des matchs d'un tournoi ou n'y assiste pas, ou (g) déclare forfait dans une ronde du tournoi, le joueur ou la joueuse peut être disqualifié(e) par le Commanditaire, renoncera à tout droit de remporter un prix et/ou n'est plus admissible pour remporter le prix applicable. Dans les cas où un(e) joueur(euse) est disqualifié(e) pour une raison quelconque, le Commanditaire peut choisir un(e) joueur(euse) remplaçant(e) selon la performance dans la ronde précédente applicable (c.-à-d., si un(e) joueur(euse) est disqualifié(e) avant de participer aux Finales nord-américaines de console, le joueur ou la joueuse qui le/la suit au classement du jeu ouvert en ligne accède à la ronde suivante) qui satisfait aux exigences d'admissibilité susmentionnées. Le Commanditaire se réserve le droit de disqualifier tout(e) joueur(euse) sur la base des résultats de toute vérification des antécédents menés à tout moment pendant le tournoi, notamment après la conclusion du tournoi.

Chaque joueur(euse) qui remporte une Finale nord-américaine de console, qui s'est qualifié(e) pour le Championnat nord-américain de NHL 24, le Championnat européen de NHL 24 de club ou la Finale du Championnat du monde européen conformément aux Règlements officiels sera considéré comme gagnant du tournoi (désignés par « **gagnants** », chacun(e) désigné(e) « **gagnant(e)** ») et aura droit à un prix (désigné individuellement et collectivement par « **prix** ») tel que décrit ci-dessous.

LE/LA/LES GAGNANT(ES) EST/SONT SUJET(S) À UNE VÉRIFICATION PAR LE COMMANDITAIRE, DONT LES DÉCISIONS SONT FINALES ET EXÉCUTOIRES SUR TOUTES LES QUESTIONS LIÉES AU TOURNOI. UN(E) JOUEUR(EUSE) N'EST PAS UN(E) GAGNANT(E) D'UN PRIX À MOINS ET JUSQU'À CE QUE SON ADMISSIBILITÉ AIT ÉTÉ VÉRIFIÉE ET QUE LE JOUEUR OU LA JOUEUSE A ÉTÉ AVISÉ QUE LA VÉRIFICATION EST COMPLÈTE, PEU IMPORTE CE QUE LE JEU PEUT INDIQUER.

12. PRIX ET VALEUR APPROXIMATIVE AU DÉTAIL (« VAD ») : Pour ce tournoi, il y a une cagnotte de 150 000 \$US en plus des montants établis dans les règlements additionnels des Championnats de clubs de ce Tournoi, divisés comme suit :

Championnats de clubs

1^{ère} place : 1000 \$ ou comme établi dans les règlements additionnels de Championnats de clubs.

Tournoi ouvert des Étoiles

1^{ère} place : 2000 \$ US

2^e place : 1000 \$ US

3^e place : 500 \$ US

4^e place : 500 \$ US

Championnat nord-américain

1^{ère} place : 15 000 \$ US

2^e place : 4000 \$ US

3^e place : 2000 \$ US

4^e place : 2000 \$ US

5^e place : 1000 \$ US

6^e place : 1000 \$ US

7^e place : 1000 \$ US

8^e place : 1000 \$ US

Championnat européen

1^{ère} place : 15 000 \$ US

2^e place : 4000 \$ US

3^e place : 2000 \$ US

4^e place : 2000 \$ US

5^e place : 1000 \$ US

6^e place : 1000 \$ US

7^e place : 1000 \$ US

8^e place : 1000 \$ US

Tournoi européen ouvert du Nouvel An

1^{ère} place : 2000 \$ US

2^e place : 1000 \$ US

3e place : 500 \$ US
4e place : 500 \$ US

Duel de la Ligue des Champions d'Europe

1ère place : 2000 \$ US
2e place : 1000 \$ US
3e place : 500 \$ US
4e place : 500 \$ US

Championnat du monde

1ère place : 30 000 \$ US
2e place : 10 000 \$ US
3e place : 5000 \$ US
4e place : 5000 \$ US
5e place : 1000 \$ US
6e place : 1000 \$ US

La VAD de chaque prix est inscrite en dollars américains et sera déterminée par la part de chaque gagnant(e) dans la cagnotte. Tous les détails et autres restrictions concernant les prix qui ne sont pas spécifiés dans les présentes règles officielles seront déterminés par le commanditaire. Le commanditaire remettra le formulaire 1099 de l'Internal Revenue Service (« IRS ») aux gagnants qui sont citoyens américains ou résidents des États-Unis (tel que requis par l'IRS) et offre aux présentes un prix d'une VAD de 600 \$ ou plus. Le commanditaire produira un formulaire 1042-S de l'IRS aux gagnants qui ne sont pas citoyens américains ni résidents du pays. De tels formulaires sont remis au gagnant ou au joueur pour l'année au cours de laquelle le prix a été gagné. Le cas échéant et tel que la loi aux États-Unis l'exige, le commanditaire prélèvera une taxe équivalente à 30 % de la VAD brute sur les paiements effectués aux joueurs gagnants et la remettra à l'IRS. Les joueurs gagnants devront fournir au commanditaire le formulaire IRS W-9 (pour les citoyens américains ou résidents des États-Unis) ou le formulaire IRS W-8 BEN (pour tous les autres joueurs). Les gagnants devront fournir les renseignements de leur compte bancaire au Commanditaire afin de recevoir un transfert du paiement des prix. Les joueurs acceptent d'abandonner le prix applicable si le joueur ne produit pas les renseignements demandés au commanditaire dans les trente (30) jours de la conclusion du tournoi nécessaires pour recevoir le prix.

Toutes les taxes nationales, fédérales, provinciales, étatiques et locales applicables, ainsi que tous les frais, coûts et dépenses liés à l'acceptation et à l'utilisation d'un prix aux termes des présentes qui ne sont pas spécifiquement indiqués dans le présent contrat comme faisant partie du prix, y compris, mais sans s'y limiter, les taxes TVA, et/ou autres frais, relèvent de la seule responsabilité des joueurs gagnants. Toutes les déclarations fiscales américaines et locales, y compris la production de déclarations fiscales correspondantes, relèvent de la seule responsabilité des joueurs gagnants. Les joueurs gagnants ne peuvent remplacer, attribuer ou transférer leur prix ; toutefois, le commanditaire se réserve le droit de faire des substitutions de prix équivalents.

13. RENONCIATION ; INDEMNISATION ; CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ

En participant à ce tournoi, les joueurs (ou s'il s'agit de personnes d'âge mineur, leurs parents/tuteurs) acceptent de renoncer, d'indemniser, de défendre et de dégager de toute responsabilité chacune des entités du tournoi et chacun des cadres, directeurs, gouverneurs, membres, sociétés mères, partenaires, partenariats, dirigeants, propriétaires, employés, bénévoles, représentants, agents, sociétés affiliées (passées, présentes et futures), filiales, entités apparentées, successeurs et ayants droit (collectivement désignés par « **Parties exonérées** »), de toute responsabilité pour toute perte, tout dommage, tout préjudice, toute blessure, tout coût ou toute dépense de quelque nature que ce soit (y compris les honoraires d'avocats raisonnables) (collectivement désignés par « **Pertes** ») pouvant survenir en lien avec une violation ou une violation alléguée de toute représentation, garantie ou entente du joueur, tel que décrit ci-après. Chaque joueur de la Région nord-américaine s'engage en outre à renoncer, indemniser, défendre et dégager de toute responsabilité chacune des parties exonérées de toute perte pouvant survenir en lien avec (a) le tournoi ou l'un de ses éléments, y compris l'inscription ou la participation à ce tournoi, (b) la livraison, la possession, l'acceptation et/ou l'utilisation, ou la mauvaise utilisation, d'un prix, d'un forfait voyage (seulement le cas échéant) ou de l'une de ses composantes, ou (c) la participation à une activité liée au tournoi ou à une activité reliée à un prix, y compris, mais sans s'y limiter, chaque cas où les pertes peuvent être causées par (i) tout acte ou omission fautif, négligent ou non autorisé de la part d'une des parties exonérées ou de leurs sous-traitants indépendants ou de toute autre personne ou toute entité qui n'est pas un(e) employé(e) des parties exonérées, ou (ii) toute autre cause, toute condition ou tout événement qui soit hors du contrôle de l'une des parties exonérées. Chaque joueur provenant de l'Europe (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) accepte de renoncer, d'indemniser, de défendre et de dégager de toute responsabilité chacune des parties exonérées de toute perte pouvant survenir à la suite d'un acte fautif du joueur au détriment de l'une des parties exonérées. Par la présente, chaque joueur(euse) (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) reconnaît que les parties exonérées n'ont pas établi, ne sont d'aucune manière responsable et renoncent à toute garantie, représentation ou condition, explicite ou implicite, de fait ou de droit, relativement au prix, au forfait de voyage (seulement le cas échéant) ou à tout élément en faisant partie et que, sauf là où la loi en vigueur l'interdit, le prix est fourni « tel quel », sans garantie ni condition d'aucune sorte, qu'elles soient explicites ou implicites. Si un prix ne peut être attribué en raison d'annulations, de retards ou d'interruptions causés par des événements de force majeure, actes de guerre, catastrophes naturelles, intempéries, les urgences de santé publique (c.-à-d. une pandémie), ou terrorisme, les parties exonérées ne peuvent pas être tenues responsables. En participant à ce tournoi, les joueurs (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) acceptent que les parties exonérées ne soient pas tenues responsables des dommages ou des pertes de quelque nature que ce soit (autres que les blessures corporelles ou la mort), y compris les dommages directs, indirects, accessoires, consécutifs ou punitifs à des personnes ou à une propriété découlant de l'accès et de l'utilisation de tout site Web associé à ce tournoi ou du téléchargement et/ou du matériel imprimé ayant été téléchargé à partir de ce type de site, à moins que les membres des parties exonérées aient agi intentionnellement ou par négligence grave.

- 14. PUBLICITÉ, COOPÉRATION :** Pour les joueurs de la Région nord-américaine, la participation au tournoi et l'acceptation d'un prix et d'un forfait de voyage, si applicable, constituent un accord du joueur ou de la joueuse (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, de ses parents/tuteurs) et un consentement à ce que les commanditaires, EA et leurs filiales, agents ou tiers affiliés utilisent leur nom ainsi que leurs identifiants, leurs pseudonymes, des images ou ressemblances, des photos, des voix, des opinions et/ou la

ville, l'état, la province, le pays, des extraits de matchs (y compris, mais sans s'y limiter, le contenu de toute partie qui a été diffusée en direct sur Internet, télédiffusée ou enregistrée), des informations biographiques et/ou des informations sur les prix en lien avec le tournoi à des fins promotionnelles, publicitaires ou autres, sur toute plateforme médiatique actuelle ou future, y compris Internet, dans le monde entier, sans paiement ou contrepartie, avis, révision ou approbation additionnelle. Nonobstant, si cela est demandé, les joueurs signeront (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) tout document requis par le commanditaire pour préciser ou autrement valider le consentement susmentionné. De plus, les joueurs comprennent que le commanditaire et/ou ses agents enregistreront, photographieront et documenteront le tournoi (« **Images** »). Le joueur ou la joueuse (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) accepte et consent que, entre les parties, le commanditaire est propriétaire des images et de tout le matériel fourni par le joueur ou la joueuse au commanditaire, à EA et/ou à leurs agents respectifs en lien avec le tournoi (« **Soumissions** »), y compris les droits d'auteur, la marque de commerce et autre droit de propriété qui y sont associés, et le commanditaire, ses successeurs, ayants droit et titulaires d'une licence, ont le droit de modifier, exploiter, adapter, concéder une sous-licence, distribuer, publier, créer des produits dérivés, copier, stocker, s'en servir avec des ordinateurs et d'autres équipements de traitement de données (p. ex. téléphones cellulaires, téléphones intelligents, tablettes hybrides, tablettes électroniques ou lecteurs électroniques), utiliser, offrir et distribuer par tous les moyens de transmission (connus ou inconnus), mettre à la disposition du public par tous les moyens, utiliser les images ou les soumissions, en totalité ou en partie, et en combinaison avec d'autres matériels, de quelque manière que ce soit, à des fins publicitaires, promotionnelles, commerciales ou autres, sur tous les types de plateformes, actuelles ou futures, dans le monde entier à perpétuité et, dans la mesure permise par les lois applicables, sans paiement, contrepartie, avis ou autorisation additionnelle. Nonobstant ce paragraphe, un tel joueur (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) pourrait être tenu de signer l'Affidavit pour confirmer ce qui précède.

Les joueurs (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) de la Région européenne devront signer un formulaire d'exonération pour la publicité, accordant au Commanditaire, à EA et à leurs affiliés, agents et autres tiers affiliés l'utilisation du nom, identificateur de jeu, surnom, image ou ressemblance, photographie, voix, opinion du joueur et/ou la ville, l'état, la province, le pays, des séquences de jeu (notamment, mais sans s'y limiter provenant de tout match qui a été webdiffusé, télédiffusé ou enregistré) les renseignements biographiques et/ou l'information liée aux prix en lien avec le tournoi à des fins promotionnelles, publicitaires ou autre dans tout média maintenant connu ou ci-après conçu, notamment l'Internet, à travers le monde, sans paiement ou considération, avis, examen ou approbation additionnels.

Chaque joueur(euse) (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur), que ce soit dans la Région nord-américaine ou dans la Région européenne, indemniserà les entités du tournoi, les parties exonérées et tout détenteur de licence du commanditaire et/ou d'EA contre toutes réclamations, dommages, responsabilités et dépenses (y compris les honoraires des avocats et les frais juridiques raisonnables) résultant d'une violation des présentes conditions.

À la limite que tout événement devant être disputé en personne sont ultimement présentés à distance, à la discrétion des commanditaires, les joueurs doivent s'inscrire et inscrire leurs consoles pendant le jeu et webdiffuser et/ou transférer le fichier, comme indiqué par la personne désignée par le Commanditaire. De plus, chaque joueur accepte de participer et

de coopérer avec le Commanditaire dans la création et l'élaboration de contenu (notamment des vidéos et d'autres médias) pour appuyer, publiciser et/ou promouvoir le tournoi. À cette fin, de tels joueurs produiront une coopération raisonnable et prendront de telles mesures qui sont raisonnablement nécessaires pour autoriser et permettre au Commanditaire et/ou à ses personnes désignées de tenir, accueillir, enregistrer, utiliser, promouvoir et distribuer le tournoi comme condition matérielle de participation. Les joueurs recevront l'équipement nécessaire (c.-à-d. webcams) en lien avec ce qui précède.

15. CONDITIONS GÉNÉRALES : Toutes les décisions du commanditaire en lien avec ce tournoi seront finales et exécutoires à tous égards. Le commanditaire se réserve le droit de résilier, d'annuler, de suspendre et/ou de modifier le tournoi (en totalité ou en partie), si les circonstances le justifient, à la discrétion du commanditaire, en raison d'une fraude, d'un virus ou de tout autre problème technique susceptible de corrompre la gestion, la sécurité, la participation adéquate ou le déroulement du tournoi, ou pour toute autre raison. Dans ce cas, le commanditaire se réserve le droit d'attribuer les prix accumulés au moment de la résiliation, de l'annulation, de la suspension et/ou de la modification étant jugée équitable et appropriée par le Commanditaire. TOUTE TENTATIVE DE TOUT(E) JOUEUR(EUSE) OU DE TOUTE AUTRE PERSONNE DE NUIRE DÉLIBÉRÉMENT AU FONCTIONNEMENT LÉGITIME DE CE TOURNOI, DE TOUT SITE WEB ET/OU DE PLATEFORME DU COMMANDITAIRE/EA ASSOCIÉ À CE TOURNOI PEUT ÊTRE CONSIDÉRÉE COMME UNE VIOLATION DES DROITS CRIMINELS ET CIVILS, ET SI UNE TELLE TENTATIVE DEVAIT SE PRODUIRE, LE COMMANDITAIRE ET/OU EA SE RÉSERVENT LE DROIT DE POURSUIVRE EN JUSTICE ET DE RÉCLAMER DES DOMMAGES-INTÉRÊTS À UNE TELLE PERSONNE SELON TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI. TOUT MANQUEMENT À L'EXÉCUTION DE TOUTE CLAUSE OU DISPOSITION DE CES RÈGLES OFFICIELLES PAR LE COMMANDITAIRE NE CONSTITUE EN AUCUN CAS UNE RENONCIATION À CETTE CLAUSE OU DISPOSITION. CE PROGRAMME N'EST EN AUCUN CAS COMMANDITÉ OU GÉRÉ PAR UNE AUTRE ENTITÉ NON ADMISSIBLE, À L'EXCEPTION DU COMMANDITAIRE.

16. LIMITES DE RESPONSABILITÉ : Sans limiter ce qui est énoncé ci-dessus dans les règlements officiels, le commanditaire et/ou EA et leurs agents ne sont pas responsables (a) des informations incorrectes ou inexactes, que ce soit causé par les joueurs, par des erreurs d'impression ou par tout équipement ou programmation associé ou utilisé durant le tournoi ; (b) des problèmes techniques ou des défaillances de toute nature, y compris, mais sans s'y limiter, le mauvais fonctionnement, les interruptions ou les coupures de lignes téléphoniques ou des problèmes avec le matériel, les logiciels ou l'Internet ; (c) d'une intervention humaine non autorisée dans toute étape du processus d'inscription ou du tournoi ; (d) d'une erreur technique ou humaine pouvant survenir dans la gestion du tournoi ou dans le traitement du jeu ou des inscriptions ; (e) d'une infiltration dans une partie à travers l'utilisation d'un dispositif/programme informatique robotique ou automatisé ou de tout autre mécanisme, toute entité ou tout dispositif non humain ; (f) de parties qui dépassent les limites définies ; (g) de toute erreur technique ou humaine pouvant survenir au moment de la création, de la soumission, de l'attribution ou du traitement des parties et/ou du tableau de classement du tournoi, y compris toute erreur technique ou humaine liée aux plateformes de médias sociaux, au site Web du tournoi et/ou l'hébergement de ceux-ci ; (h) des parties, réclamations de prix ou notifications qui n'ont pas été reçues par le destinataire ciblé en raison de défaillances de transmission, techniques, informatiques ou humaines, ou de tout autre type d'erreur, y compris les parties, réclamations de prix ou notifications retardées,

mal acheminées ou non livrées en raison d'une défaillance ou d'un problème de disponibilité, de fonctionnalité, d'opérabilité ou d'utilisation d'un réseau, serveur, fournisseur de service Internet, site Web, ordinateur, connexion Internet, appareil portable, plateforme de médias sociaux ou tout autre équipement ou toute connexion utilisée dans le cadre du tournoi ; (i) des changements dans les informations d'un(e) joueur(euse) (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, de ses parents/tuteurs) qui affectent la capacité à contacter ce(tte) joueur(euse) (ou, le cas échéant, ses parents/tuteurs) ; (j) des erreurs typographiques dans le matériel promotionnel du tournoi ; (k) des annulations et/ou retards ou tout changement de la part d'une entreprise ou de toute autre personne fournissant l'un des éléments du prix pour des raisons hors du contrôle d'une des parties exonérées ; (l) de toute interruption/report/annulation du tournoi ; (m) d'erreur humaine, de transcription incorrecte ou inexacte des informations d'un(e) joueur(euse) ; (n) de tout problème technique du système informatique en ligne, du mécanisme de datation informatique, du matériel informatique, des logiciels, de toute plateforme de médias sociaux ou de tout fournisseur de services Internet utilisé par l'une des parties exonérées ou par les joueurs ; (o) d'une interruption ou d'une incapacité à accéder au tournoi, à des pages Web reliées au tournoi (y compris le site Web du tournoi), à une plateforme de médias sociaux ou à un service en ligne via Internet en raison de problèmes de compatibilité du matériel ou d'un logiciel ; (p) de tout dommage causé à l'ordinateur d'un(e) joueur(euse) (ou de tout tiers) et/ou à son contenu lié à ou résultant d'une partie quelconque du tournoi ; (q) de toute transmission de données perdues/retardées, d'omissions, d'interruptions, de défauts ; et/ou (r) de tout autre erreur ou mauvais fonctionnement, même s'il est dû à la négligence d'une ou plusieurs des parties exonérées. Pour mieux clarifier la situation concernant la Région européenne, ce qui précède ne s'appliquera pas dans la mesure où cela serait dû à une négligence grave ou à une faute intentionnelle du commanditaire et/ou d'EA, ou dans la mesure où il en résulterait une blessure physique ou la mort d'un(e) joueur(euse).

17. LITIGES : Sauf en cas d'interdiction, le joueur ou la joueuse (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) accepte que : (a) tout litige, toute réclamation et toute action légale découlant de ou lié à ce tournoi et à tout prix décerné sera résolu individuellement, sans recourir à aucune forme de recours collectif que ce soit, et exclusivement par les tribunaux situés dans le pays de résidence du joueur (ou de la joueuse); (b) toute réclamation, tout jugement et toute compensation soient limités aux dépenses réelles engagées, y compris les coûts associés à la participation à ce tournoi, mais sans englober, en aucun cas, de frais d'avocat ou d'autres coûts liés à une réclamation; (c) dans aucun cas, un joueur ou une joueuse ne pourra obtenir de sommes, et le joueur ou la joueuse (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) renonce à tout droit de réclamer des dommages indirects, punitifs, accessoires, exemplaires et consécutifs et toute autre forme de dommages, autre que pour des dépenses réelles, et renoncer en outre à tous droits de multiplier ou d'accroître de tels dommages; et (d) en aucun cas les joueurs ne pourront annuler leur accord à ces règlements officiels ou rechercheront une injonction ou un autre redressement équitable. Tous les enjeux et toutes les questions au sujet de l'élaboration, de la validité, de l'interprétation et de l'applicabilité de ces Règlements officiels, et/ou des droits et obligations du joueur ou de la joueuse et du Commanditaire et/ou d'EA en lien avec le tournoi seront régis par les lois du pays de résidence du joueur (ou de la joueuse).

18. CONFIDENTIALITÉ : EA et le Commanditaire recueillent, utilisent et traitent autrement les renseignements personnels des joueurs en ligne avec leur inscription et le fonctionnement et l'accueil du tournoi. Ces renseignements comprennent des données recueillies quand un

joueur ou une joueuse s'inscrit avec ses comptes EA, Xbox Gold ou PlayStation Plus pour participer au tournoi et les renseignements sur le rendement et l'engagement dans le tournoi. EA et le Commanditaire peuvent utiliser ces renseignements personnels pour contacter un joueur ou une joueuse pour des questions et des activités liées au fonctionnement du tournoi; partager les renseignements l'un avec l'autre en lien avec le fonctionnement et l'accueil du tournoi; et autrement traiter les renseignements des joueurs comme décrits plus en détail dans leurs politiques de confidentialité respectives. Pour de plus amples renseignements sur les pratiques en matière de confidentialité, la politique de confidentialité du Commanditaire se trouve ici : <https://www.nhl.com/info/privacy-policy>; et la politique de confidentialité d'EA se trouve ici : <https://tos.ea.com/legalapp/WEBPRIVACY/CAN/fr/PC/>

Les joueurs(et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) acceptant aussi que le Commanditaire et/ou EA et leurs agents, succursales, affiliés, représentants ou prestataires de services peuvent utiliser les renseignements personnels d'un joueur ou d'une joueuse pour de futures initiatives de marketing par le Commanditaire et/ou EA conformément aux lois applicables. Veuillez consulter les politiques de confidentialité respectives d'EA et du Commanditaire pour des renseignements à propos des choix qui pourraient être disponibles pour renoncer à recevoir de telles communications de nature promotionnelle. En participant à ce tournoi, chaque joueur ou joueuse (et s'il s'agit d'une personne d'âge mineur, son parent/tuteur) reconnaît son accord aux conditions des politiques de confidentialité du Commanditaire et d'EA et à la mesure nécessaire conformément aux lois applicables, consent à partager ses données personnelles avec le Commanditaire et EA, tel que décrit dans ces règlements officiels.

19. LISTE DES GAGNANTS : Pour obtenir le prénom et l'initiale du nom des gagnants, disponible après le 30 juillet 2024, faites parvenir un courriel à NHL Gaming (nhl_gaming@nhl.com) à l'attention du Championnat du monde EA SPORTS NHL 24.

20. AMENDEMENTS : Ces règlements officiels peuvent être amendés, modifiés ou enrichis par le Commanditaire, de temps à autre, afin de garantir le fair-play et l'intégrité des matchs du tournoi.

NHL, l'emblème NHL, LNH, et l'emblème LNH, sont des marques de commerce déposées, et le logo et la marque sous forme de mots « EA SPORTS NHL 24 World Championship », sont des marques de commerce de la Ligue nationale de hockey. © LNH 2023. Tous droits réservés.