

RÈGLES DE JEU OFFICIELLES DE L'ÉVÉNEMENT BATAILLE ET JEU BEYBLADE DE TOYS"R"US EN MAGASIN ("RÈGLES OFFICIELLES")

DIRECTIVES GÉNÉRALES

1. Toys"R"Us désignera un membre d'équipe en magasin pour arbitrer et faire respecter ces règles officielles lors de l'événement. Les décisions des arbitres sont finales et non discutables.
2. Des modifications à ces règles pourraient être requises dans des situations particulières, telles que, sans s'y limiter, les exigences en matière d'assurance, la loi ou les réglementations. Dans de tels cas, Toys"R"Us pourrait modifier ces règles officielles au besoin. Les questions au sujet de modifications doivent être adressées à Toys"R"Us avant le début de l'événement.
3. S'il y a un conflit entre ces règles officielles et d'autres règles de jeu de Beyblade, ces règles officielles primeront.

ÉQUIPEMENT

Toys"R"Us fournira les produits désignés qui seront utilisés lors de l'Événement (les joueurs ne seront pas permis d'utiliser leurs propres produits).

CHOIX D'ÉQUIPEMENT

1. Les joueurs doivent faire un choix parmi les 12 toupies de combat BEYBLADE Burst fournies par Toys"R"Us.
2. Les joueurs choisiront les trois (3) composantes suivantes afin d'assembler une toupie Beyblade qu'ils utiliseront dans chaque ronde, et non chaque bataille (couche d'énergie, disque forgé et point de performance). Si deux (2) joueurs qui s'affrontent souhaitent utiliser les mêmes composantes, l'arbitre tirera à pile ou face ou choisira un nombre au hasard afin de régler le différend.
3. Après la ronde, les toupies doivent être retournées afin d'être réutilisées pour la prochaine ronde.

ENREGISTREMENT À L'ÉVÉNEMENT : SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2019

1. ENREGISTREMENT. Les participants doivent s'enregistrer à la table d'accueil de l'Événement à 10:30 h, 12:30 h ou 14:30 h au plus tard, heure locale (selon l'heure de la bataille choisie) le jour de l'Événement, afin de réserver leur place. Si un joueur ne s'est pas enregistré une fois l'heure indiquée passée, sa place pourrait être donnée au prochain joueur présent. La décision à ce sujet sera prise à la seule discrétion du commanditaire de l'Événement. Tous les joueurs doivent être accompagnés, en tout temps, de leur parent ayant la charge ou tuteur légal. L'Événement commencera à 11 h, 13 h ou 15 h locale.
2. RENONCIATIONS. Le parent ayant la charge ou le tuteur légal de chaque joueur doit avoir rempli, lors de l'inscription en ligne, un « formulaire de renonciation et

d'exonération de responsabilité du participant » à leur compte et celle de leur enfant participant.

3. RÈGLES OFFICIELLES. Chaque joueur doit avoir pris entièrement conscience de ces règles officielles. Toys“R”Us mettra des copies de ces règles officielles à la disposition de tous les joueurs lors de l'enregistrement.

DÉROULEMENT DU JEU

DÉBUT DE LA BATAILLE

1. Chaque joueur est préattribué une position dans la grille principale de l'Événement, selon l'ordre d'enregistrement. Dans le cas où un magasin n'a pas rempli le tirage de l'Événement de 16 participants, une formule différente pourrait être utilisée pour diriger le déroulement. Si moins de 8 joueurs se sont enregistrés le jour de l'Événement, un tournoi à la ronde aura lieu, selon les règles établies ci-dessous.

2. Il y aura deux matchs séparés qui auront lieu un à la fois. L'ordre du jeu sera établi selon la position attribué aux joueurs dans le cadre de l'Événement. Les joueurs qui ne s'affrontent pas lors des deux matchs doivent attendre leur tour patiemment à proximité de là où se tient l'Événement.

3. Sélection de toupies – seuls les quatre (4) joueurs à s'affronter prochainement pourront choisir leur toupie Beyblade. Toutes les toupies doivent être retournées à la fin de chaque jeu pour les prochains joueurs. Les arbitres de l'événement changeront l'ordre dans lequel les joueurs choisissent les toupies.

4. Chaque bataille consiste en deux (2) joueurs qui lancent leur toupie Beyblade dans l'arène Beystadium au signal de l'arbitre. Une partie se joue selon la meilleure performance en trois manches. Le gagnant des trois manches passe à la prochaine ronde jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un gagnant.

5. Chaque bataille aura lieu sur le plancher de vente dans une arène Beystadium, non pas sur une table.

6. Si un joueur est absent lorsque son tour arrive, son adversaire remportera automatiquement la partie. Si une heure de début a été établie (non obligatoire – à la seule discrétion du magasin), il relève de la responsabilité des joueurs d'être à leur arène Beystadium attribuée à l'heure établie et avec un matériel fonctionnel officiel.

7. Si un joueur n'est pas prêt ou si sa toupie BEYBLADE n'est pas correctement assemblée lorsque sa bataille commence, il perdra la bataille et son adversaire la remportera par défaut.

LANCEMENT

1. Seul un lancement est permis par affrontement lors de chacune des 3 manches.

2. Les joueurs doivent lancer leur toupie Beyblade à partir de la surface désignée.

3. Les joueurs ne peuvent pas se tenir debout, sauter ou courir afin de lancer leur toupie Beyblade.

4. Les toupies Beyblade doivent être lancées immédiatement au signal de l'arbitre! Les joueurs qui lancent leur toupie avant que le signal ne soit donné ou qui retardent le lancement de leur toupie lorsque le signal est donné perdent automatiquement cette bataille.

FIN DE LA BATAILLE

Le gagnant de chaque bataille sera le premier joueur à gagner deux (2) des trois (3) manches.

Une bataille se termine si :

- une toupie arrête de tourner;
- une toupie est éjectée de l'arène Beyblade Burst; ou
- une toupie se brise.

Si l'arbitre détermine que les deux toupies Beyblade arrêtent de tourner au même moment, alors l'arbitre déclarera un match nul.

GRILLE DE BATAILLE DE 16 JOUEURS

Le format de la bataille est de style « tranche » et comprend 16 joueurs, répartis au hasard en deux tranches différentes sur la grille de la bataille (8 joueurs par tranche). Il y aura deux batailles différentes en tout temps, et ce jusqu'à la ronde demi-finale; lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, une ronde demi-finale à la fois aura lieu afin de déterminer les finalistes. Trois rondes distinctes doivent être jouées avant qu'un champion ne soit déclaré. Le gagnant de chaque affrontement sera l'adversaire qui aura remporté la majorité des 3 manches – soit en gagnant 2 des 3 manches, ou en gagnant 1 manche lorsque les 2 autres sont nulles. Si une bataille se termine avec 3 nulles, des manches additionnelles devront être jouées jusqu'à ce qu'il y ait une victoire. Le gagnant de cette bataille sera déclaré le vainqueur de cette ronde.

Bataille 1 : Chacun des 16 joueurs affrontera son adversaire respectif, selon la grille de la bataille préétablie. Le gagnant de chaque match avancera à la prochaine ronde (ronde de 8), pour affronter l'autre joueur gagnant sélectionné pour cette tranche. Rappel : Chaque match consiste en « 2 des 3 meilleures manches ». Si une bataille se termine avec trois (3) manches nulles, d'autres manches auront lieu jusqu'à ce qu'il y ait une victoire. Le gagnant de cette bataille sera déclaré le vainqueur de cette ronde.

Batailles 2 à 4 : Les 8 joueurs restants participeront à une deuxième ronde afin que 4 d'entre eux soient éliminés, semblable à la première ronde ci-dessus. Les 4 joueurs restants passeront à la troisième ronde, selon les règles de jeu de la première ronde ci-dessus. Les 2 meilleurs de chaque côté de la grille avanceront à la ronde finale. Le gagnant de la ronde finale sera le gagnant de la bataille pour le magasin.

NOTE : Dans le cas où il n'y a pas assez de joueurs pour remplir un tirage de 16 participants, une option alternative peut être utilisée pour le déroulement de l'événement, à la seule discrétion de l'arbitre (par ex. tirage à 8 participants ou tirage de jeu à la ronde).

STYLE DE JEU À LA RONDE

Dans le cas où il y a moins de 8 joueurs enregistrés le jour de l'événement, un style de jeu à la ronde aura lieu. Pour cela, chaque joueur aura l'occasion d'affronter tous les autres joueurs lors de l'événement. **Veillez utiliser le matériel de tirage de jeu à la ronde fourni dans les trousseaux.**

Règles du jeu :

- 1) Deux (2) affrontements séparés doivent avoir lieu en tout temps. L'ordre des affrontements peut varier, à condition que tous les joueurs aient une chance de s'affronter entre eux afin de déterminer les 4 gagnants finaux. À l'exception du Québec, tel que mentionné.
- 2) Un « V » (victoire) sera inscrit pour chaque gagnant et un « D » (défaite) sera inscrit pour son adversaire.
- 3) Les points seront calculés **horizontalement** afin que les résultats finaux soient exacts.
Voici un exemple :
 - Le joueur n° 1 gagne contre le joueur n° 2 (2 des 3 meilleures batailles).
 - Le joueur n° 1 obtiendra un « V » pour le match dans la rangée 1 sous la colonne du 2^e joueur.
 - Le 2^e joueur obtiendra un « D » dans la rangée 2 sous la colonne du 1^{er} joueur.
- 4) Toutes les victoires et défaites doivent être inscrites après chaque match.
- 5) Le nombre total de victoires doit être calculé à la fin en comptant le nombre de « V » de chaque joueur.
- 6) Le joueur ayant remporté le plus de « V » sera le champion de la bataille, à l'exception du Québec, tel que mentionné.
- 7)
- 8) Le prochain joueur ayant remporté le plus de « V » sera le gagnant de deuxième place, à l'exception du Québec, tel que mentionné.
- 9) Les gagnants des troisième et quatrième places seront aussi déterminés selon le nombre total de victoires.
- 10) Si les joueurs sont à égalité selon leur nombre total de victoires (toute position), une bataille décisive devra avoir lieu pour déterminer le gagnant. Dans l'exemple ci-dessous : les 3^e et 4^e joueurs s'affronteront pour les 2^e et 3^e places, et les 2^e et 5^e joueurs s'affronteront pour la 4^e place, à l'exception du Québec, tel que mentionné.

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	VICTOIRES TOTALES	PLACE FINALE	Bris d'égalité
Joueur 1		V	V	V	V	4	1	
Joueur 2	D		D	V	D	1	3	
Joueur 3	D	V		D	V	2	2	
Joueur 4	D	D	D		V	2	2	
Joueur 5	D	V	D	D		1	3	

Les jeux doivent se dérouler en utilisant le même format que celui du tirage des tranches, « la meilleure des 3 batailles » - soit en remportant 2 des 3 batailles ou en remportant 1 bataille avec 2 nulles. Si un match se termine avec 3 nuls, des matchs additionnels devront être joués jusqu'à ce qu'il y ait une victoire. Le gagnant de cette bataille sera déclaré le vainqueur de cette ronde.

VICTOIRE

1. Si un joueur touche son adversaire ou l'arène Beystadium lors de la bataille, il perdra automatiquement.
2. À tout moment lors de la bataille, si la toupie Beyblade d'un joueur sort de l'arène Beystadium, son adversaire remportera cette bataille (pas la ronde).
3. Si la toupie Beyblade d'un joueur entre dans une poche latérale de l'arène Beystadium et continue de tourner plus longtemps que celle de son adversaire, il sera déclaré gagnant pour cette bataille.
4. Le gagnant de la ronde sera le joueur qui gagne le plus de batailles, soit en gagnant 2 des 3 batailles ou 1 bataille s'il y a 2 nulles.
5. Si une ronde se termine avec 3 batailles à égalité, d'autres batailles doivent être jouées jusqu'à ce qu'il y ait une victoire. Le gagnant de cette bataille sera déclaré le vainqueur de cette ronde.

DISQUALIFICATION

1. L'arbitre peut disqualifier un joueur de l'événement s'il enfreint ces règles officielles, ou si, dans son jugement, le comportement du joueur est antisportif (voir le Code de conduite ci-dessous).
2. Si à tout moment un joueur lance une toupie Beyblade contre une personne de façon intentionnelle, ce joueur sera disqualifié.

CODE DE CONDUITE

Un bon esprit sportif et la connaissance de ces règles officielles sont requis en tout temps. Si un joueur décide de participer à l'événement, il relève de sa responsabilité de savoir non seulement comment jouer, mais comment jouer conformément à ces règles officielles. Ces règles officielles permettent aux batailles de se dérouler de façon ordonnée. Certaines des choses à garder en tête sont :

1. **BON ESPRIT SPORTIF.** S'abstenir de tout comportement ou propos anti sportif. Encourager, ne pas critiquer. Respecter les efforts de votre adversaire. Avoir une attitude positive envers tous les joueurs.
2. **RESPECT DES OFFICIELS.** Démontrer du respect envers l'arbitre et les décisions de l'arbitre, en tout temps. Accepter les décisions de l'arbitre et suivre ses directives sans être impoli ou se livrer à des comportements inappropriés.
3. **FRANC-JEU.** Être honnête et jouer franc. Coopérer avec vos adversaires et l'arbitre. Amusez-vous!

SPECTATEURS

1. Coopérer avec les arbitres qui sont là pour arbitrer l'événement et maintenir l'ordre.
2. Encourager un bon esprit sportif et un comportement positif.
3. Respecter les règles du jeu. Amusez-vous!

FOURNISSEUR DE PRIX

Hasbro Canada Corp., 2605 Skymark Ave, Mississauga, ON

TOYS“R”US (CANADA) LTÉE.
SAMEDI 21 SEPTEMBRE
ÉVÈNEMENT BATAILLE ET JEU BEYBLADE DE Toys“R”Us
CONCOURS

RÈGLEMENT DU CONCOURS – Québec

Veuillez consulter le dernier document pour les détails de l'événement tel qu'applicable aux personnes résidentes hors du Québec.

1. L'événement Bataille et jeu Beyblade du 21 septembre (« l'événement ») commence le samedi 21 septembre 2019 à 11 heures / 13 heures / 15 heures (heure locale) et se termine le même jour à la fin de l'événement à 16 h (heure locale) dans chacun des magasins Toys“R”Us participants (la « période du concours »).
2. Pour participer, remplissez un bulletin de participation et déposez-le dans la boîte prévue à cet effet en magasin, à la station d'activité du concours. Un seul (1) bulletin par personne âgée de plus de 13 ans pendant la période du concours est accepté.
3. Si l'on constate qu'une personne a utilisé ou tenté d'utiliser plusieurs bulletins, noms ou identités pour participer au concours; alors (à la seule et unique discrétion de l'organisateur) elle pourra être disqualifiée du concours et toutes ses participations seront annulées.
4. Aucun achat nécessaire pour participer au concours.
5. Il y a quatre (4) prix à gagner par tirage au sort dans chaque magasin participant (pour un total de 16 magasins). Chaque prix se compose de ce qui suit :
 - Premier tirage : un (1) prix d'une valeur au détail approximative de 79,99 \$ (Prix : ENSEMBLE DE COMBAT COLLISION™ FRONTALE BEYBLADE BURST TURBO SLINGSHOCK™)
 - Deuxième tirage : un (1) prix d'une valeur au détail approximative de 36,98 \$ (Prix : 1 ENSEMBLE ARÈNE BEYSTADIUM SLINGSHOCK™ ET KIT DE DÉPART BEYBLADE BURST SLINGSHOCK™ RIP FIRE™)
 - Troisième tirage : un (1) prix d'une valeur au détail approximative de 29,99 \$ (Prix : COFFRET BEYBLADE BURST TURBO SLINGSHOCK RIPTIDE™ BLAST)
 - Quatrième tirage : un (1) prix d'une valeur au détail approximative de 29,99 \$ (Prix : COFFRET BEYBLADE BURST TURBO SLINGSHOCK RIPTIDE™ BLAST)

La valeur au détail approximative de chaque prix est de 29,99 \$ à 79,99 \$ CA. La valeur approximative totale des prix est de 530,85 \$ CA x 3, soit 1 592,55 \$ CA par magasin.

6. Le commanditaire de cette promotion est Toys“R”Us (Canada) Ltée (« TRU ») et le fournisseur des prix est Hasbro Ltd. En participant à cette promotion, tous les participants et gagnants d'un prix acceptent que TRU et Hasbro Ltd., leurs actionnaires, partenaires, filiales et sociétés affiliées, et que les dirigeants, directeurs, agents et employés de chacune de ces entités respectives ne soient pas responsables ni redevables pour toute blessure, perte, maladie, litige ou dommage pouvant résulter de la participation à la promotion ou l'acceptation, la possession, l'utilisation ou

le mauvais usage des prix. Dans l'éventualité d'un litige concernant le sens ou l'interprétation de ce règlement officiel, les personnes participantes reconnaissent que ce litige sera résolu selon les lois de l'Ontario et qu'il sera résolu par et dans un tribunal de cette province.

7. Un tirage au sort des prix aura lieu dans chaque magasin Toys“R”Us participant au Québec (16 magasins) à environ 12 h, 14 h et 16 h (heure locale) le samedi 21 septembre 2019, parmi tous les bulletins reçus.
8. Les chances de gagner un prix dépendent uniquement du nombre de bulletins admissibles reçus dans chaque magasin Toys“R”Us. Pour toucher son prix, le participant sélectionné doit d'abord répondre correctement à une question réglementaire d'arithmétique dans les délais impartis et signer un formulaire de renonciation standard fourni qui confirme son respect du règlement du concours, son acceptation du prix attribué ainsi qu'une renonciation relative à la publicité et à la responsabilité. Si un participant sélectionné est mineur conformément à la loi de sa province de résidence, le prix sera attribué à son parent ou tuteur légal. Les participants sélectionnés seront informés par téléphone ou par courriel dans les cinq (5) jours ouvrables suivant le tirage et les participants doivent répondre dans la semaine suivant ce premier contact. Il n'y aura pas de communication avec les participants sauf avec ceux qui auront été sélectionnés à l'issue du tirage au sort. Tous les bulletins de participation deviennent la propriété de TRU et aucun de ceux-ci ne sera retourné. Toute décision des juges relativement à tous les aspects de ce concours est irrévocable et sans appel.
9. **CONDITIONS RELATIVES AU PRIX** : Toutes les dépenses imprévues et autres dépenses non expressément mentionnées aux présentes comme faisant partie de la description du prix, y compris, sans s'y limiter, la livraison ou le ramassage du prix au magasin TRU où le tirage a eu lieu, l'installation, l'entretien, les réparations et les éléments complémentaires (les « **dépenses** ») relèvent de l'entière responsabilité du gagnant du prix. Le gagnant du prix ne peut réclamer le remboursement des dépenses au commanditaire du concours; et le commanditaire du concours ne peut être tenu responsable de dépenses, quelles qu'elles soient.
10. TRU se réserve tous les droits de publication d'illustrations ou de textes qui lui ont été soumis sans consentement ni rémunération. Si TRU décide de publier des documents qui lui ont été soumis, seuls le prénom et la ville du participant seront publiés afin de protéger sa vie privée.
11. Ce concours est ouvert à toute personne de plus de 18 ans domiciliée au Canada, à l'exception des employés de Toys“R”Us (Canada) Ltée, Hasbro et leurs sociétés affiliées, leurs agents, leurs représentants, les juges du concours ainsi que les membres de leur famille et les personnes avec lesquelles ils sont domiciliés. Ce concours se plie à l'ensemble des lois et règlements fédéraux, provinciaux et municipaux.
12. Le prix doit être accepté tel quel. Il n'est ni négociable ni monnayable. L'organisateur du concours se réserve le droit de substituer un prix de valeur égale ou supérieure au besoin. Un seul prix par famille sera attribué.

13. En participant au concours et en fournissant des renseignements personnels, y compris, mais sans s'y limiter, son nom, sa ville, sa province ou territoire, son code postal, son adresse courriel ainsi que son numéro de téléphone (les « renseignements »), chaque participant (ou dans le cas où le participant est un mineur, le parent gardien ou le tuteur légal, au nom du mineur) donne au commanditaire du concours la permission de recueillir et d'utiliser les renseignements de la personne qui s'inscrit exclusivement aux fins d'administration du concours et de sélection des gagnants des prix. À moins d'autorisation accordée par le participant (ou le parent gardien ou tuteur légal, le cas échéant), aucune correspondance ne sera amorcée entre l'organisateur du concours et les participants (ou si le participant est mineur, le parent gardien ou le tuteur légal, au nom du mineur) sauf au sujet du concours et, dans le cas du gagnant d'un prix, après avoir participé au concours et gagné un prix. Pour consulter la politique en matière de confidentialité du commanditaire du concours, veuillez visiter : <https://www.toysrus.ca/fr/folder?cid=legal-privacy-policy>
14. Résidents du Québec : tout litige portant sur la tenue et l'organisation d'un concours publicitaire peut être soumis à la Régie des alcools, des courses et des jeux pour obtenir une décision. Tout litige portant sur l'attribution d'un prix peut être soumis à la Régie uniquement pour favoriser la conclusion d'un accord entre les parties.
-

ÉVÈNEMENT BATAILLE ET JEU BEYBLADE BURST DE TOYS"R"US EN MAGASIN

(le « concours »)

Concours national (sauf le Québec)

Règlement officiel (les « règles du concours »)

1. LA PÉRIODE DU CONCOURS

La période du concours commence à 10 h HE le jeudi 23 mai 2019 et se termine à la fin de chaque période d'inscription le mercredi 29 mai 2019 pour la date de tournoi du samedi 1^{er} juin 2019 (soit 48 heures avant l'événement ou lors de l'obtention complète de 32 inscriptions de participants à chaque magasin), selon la première éventualité (la « **période du concours** »)

2. ADMISSIBILITÉ

Le concours est ouvert aux résidents du Canada, excluant les personnes qui résident au Québec. La façon de jouer pour se qualifier aux prix de première, deuxième, troisième et quatrième place est décrite ci-dessous, et est conçue pour mettre en valeur et juger le talent des Bladers ayant plus ou moins le même niveau d'expérience et de maturité. L'âge recommandé des participants dans les magasins est de huit (8) à treize (13) ans, à compter du 1^{er} juin 2019 (les « **exigences en matière d'âge pour le concours national** »). Les participants doivent également être admissibles à participer au concours en vertu des règles du concours. Les employés, directeurs et dirigeants de Toys"R"Us Canada ltée (« **Toys"R"Us** »), Hasbro Canada Corporation (le « **fournisseur** ») et les filiales (telle que définie par la *Loi canadienne sur les sociétés par actions*) des commanditaires du

concoures (les « **filiales** »), les employés, directeurs et dirigeants de leurs agences de publicité et de promotion respectives, ainsi que les personnes partageant leur domicile (quelque soit leur relation) ne sont pas admissibles à participer au concours. Les participants qui ne répondent pas aux exigences en matière d'âge pour le concours national dans leur province ou territoire de résidence, qui sont admissibles à participer au concours, peuvent s'inscrire avec le consentement de leur parent ayant la charge (ou le consentement des deux parents, le cas échéant) ou de leur tuteur légal. Dans un tel cas, un parent ayant la charge ou tuteur légal d'une personne mineure doit remplir tous les champs du formulaire d'inscription en ligne ainsi que ceux du formulaire de renonciation au nom de la personne mineure, et fournir son prénom, l'initiale de son nom de famille et une adresse courriel valable. Tout manquement à cette disposition entraînera la disqualification du participant. Voir « COMMENT PARTICIPER » pour plus de détails.

Le(s) parent(s) ayant la charge ou le tuteur légal des personnes inscrites consentent aux modalités et conditions du concours et de celles du formulaire de renonciation lors du remplissage du formulaire d'inscription en ligne.

3. COMMENT PARTICIPER :

AUCUN ACHAT NÉCESSAIRE.

Pour vous inscrire, veuillez visiter toysrus.ca/BatailleBeyblade2019 (sauf Québec) si vous résidez en dehors du Québec, tel que précisé dans l'annexe A ci-jointe, lors de la période du concours. Seules trente-deux (32) places sont disponibles aux participants aux tournois en magasin pour chaque magasin (16 participants par période de bataille).

Les trente-deux (32) participants inscrits dans chaque magasin sont tenus de participer à l'un des événements en magasin ou aux deux, se déroulant le samedi 1^{er} juin. Ils pourront choisir entre 2 batailles pour courir la chance de gagner un prix de première place, un prix de deuxième place, un prix de troisième place ou un prix de quatrième place lors de chaque bataille. Si un des trente-deux (32) participants inscrits n'est pas capable de se présenter au magasin à la date et l'heure réservées, un autre participant admissible pourrait être choisi pour participer à sa place. Cela sera déterminé par le commanditaire du concours, à sa seule discrétion. Les participants inscrits admissibles recevront un courriel de confirmation d'inscription, à l'adresse fournie lors de l'inscription en ligne lors de la période d'inscription, comportant tous les détails pertinents au sujet de l'événement en magasin. Si des joueurs supplémentaires sont requis, ils seront sélectionnés sur une base du premier arrivé, premier servi le jour de l'événement. Les événements commencent à 10 h et 13 h, heure locale, le 1^{er} juin 2019.

Dans chaque magasin, les gagnants de la première, la deuxième, la troisième et la quatrième place lors de l'événement Bataille et jeu Beyblade Burst de Toys“R”Us seront déterminés par des batailles de cinq rondes de style de tournoi à élimination directe, et seront décernés un prix pour la première place, la deuxième place, la troisième place et la quatrième place respectivement (tel qu'établi ci-dessous). **REMARQUE : Dans le cas où il n'y a pas assez de joueurs pour remplir un tirage de 16 participants, une option alternative peut être utilisée pour le déroulement de l'événement, à la seule discrétion de l'arbitre (par ex. tirage à participants ou tirage de tournoi à la ronde).**

REMARQUE : Seule une (1) participation par personne, par tournoi est permise lors de la période du concours. Les participants doivent s'inscrire en ligne pour être admissibles. Les inscriptions multiples seront invalidées. Les inscriptions feront l'objet de

vérifications et seront déclarées invalides si elles sont reproduites, falsifiées, altérées ou manipulées de quelque façon.

4. PRIX POUR LA PREMIÈRE PLACE ET VALEUR

Il y a soixante-six (66) prix à remporter pour la première place. Chaque prix pour la première place se compose de ce qui suit :

- Une (1) Tour de combat Beyblade Burst

La valeur approximative au détail (VAD) de chaque prix pour la première place est de 79,99 \$ CA. La valeur totale de tous les prix pour la première place à travers les deux dates de tournois et dans les soixante-six (66) magasins est de 5 279,34 \$ CA.

5. PRIX POUR LA DEUXIÈME PLACE ET VALEUR

Il y a soixante-six (66) prix à remporter pour la deuxième place. Chaque prix pour la deuxième place se compose de ce qui suit :

- Un (1) ensemble de toupie unitaire Beyblade Slingshock, 1 arène de combat Slingshock, 1 ensemble Rip Fire

La valeur approximative au détail (VAD) de chaque prix pour la deuxième place est de 46,97 \$ CA. La valeur totale de tous les prix pour la deuxième place à travers les deux dates de tournois et dans les soixante-six (66) magasins est de 3 100,02 \$ CA.

6. PRIX POUR LA TROISIÈME PLACE ET VALEUR

Il y a soixante-six (66) prix à remporter pour la troisième place. Chaque prix pour la troisième place se compose de ce qui suit :

- Un (1) ensemble de toupie unitaire Beyblade Slingshock, 1 ensemble Rip Fire, 2 cartes-cadeaux Toys“R”Us de 5 \$

La valeur approximative au détail (VAD) de chaque prix pour la troisième place est de 49,99 \$ CA. La valeur totale de tous les prix pour la troisième place à travers les deux dates de tournois et dans les soixante-six (66) magasins est de 3 299,34 \$ CA.

7. PRIX POUR LA QUATRIÈME PLACE ET VALEUR

Il y a soixante-six (66) prix à remporter pour la quatrième place. Chaque prix pour la quatrième place se compose de ce qui suit :

- Un (1) ensemble de toupie unitaire Beyblade Slingshock, 1 ensemble Rip Fire

La valeur approximative au détail (VAD) de chaque prix pour la quatrième place est de 29,99 \$ CA. La valeur totale de tous les prix pour la quatrième place à travers les deux dates de tournois et dans les soixante-six (66) magasins est de 1 979,34 \$ CA.

Seul un prix pour la première place, deuxième place, troisième place et quatrième place sera attribué par magasin, par date de tournoi.

Sauf indication contraire, ci-après, « prix pour la première place », « prix pour la deuxième place », « prix pour la troisième place » et « prix pour la quatrième place » seront désignés « Prix ».

8. DATE LIMITE POUR RÉCLAMER UN PRIX

Suivant la confirmation d'un gagnant d'un Prix conformément aux règles du concours, les participants sélectionnés recevront des instructions et une date limite pour réclamer leur prix. Les gagnants de Prix potentiels qui ne réclament pas leur Prix ou qui n'avisent pas les commanditaires du concours de leur inaptitude à réclamer le prix avant la date limite, tel qu'indiqué, pourraient devoir renoncer à leur Prix. Dans ce cas, un autre participant admissible pourrait être sélectionné à la seule discrétion du commanditaire du concours.

9. CONDITIONS DU PRIX

Toutes les dépenses imprévues et autres dépenses non expressément mentionnées aux présentes comme faisant partie de la description du lot de prix (les « **Dépenses** ») relèvent de l'entière responsabilité du gagnant du Prix. Tous les éléments de Prix sont sujets à la disponibilité et substitution pour un Prix de valeur égale ou supérieure, dont la décision relève du commanditaire, à sa seule discrétion. Le gagnant du Prix ne peut demander de remboursement pour ces dépenses auprès du commanditaire de l'événement et du fournisseur de prix.

10. AUCUNE REPRÉSENTATION OU GARANTIE

Ni le commanditaire de l'événement ni le fournisseur de prix ne font de représentation ou offrent de garantie, explicite ou implicite, sur la qualité ou la convenance d'un prix attribué dans le cadre de l'événement. Les gagnants de prix comprennent et acceptent qu'ils ne peuvent pas réclamer de remboursement ni intenter de recours judiciaires ou équitables envers le commanditaire du concours ou le fournisseur de prix au cas où un prix cesse d'être convenable à son but ou ne répond pas, de quelque façon, aux attentes d'un gagnant de prix.

11. DÉCLARATION ET RENONCIATION DES GAGNANTS DE PRIX

Avant qu'un prix soit attribué à un participant, le parent ayant la charge ou le tuteur légal doit :

(a) répondre correctement, sans aide et dans un délai limité, à une question d'habileté mathématique.

(b) signer un formulaire standard de renonciation et d'exonération de responsabilité (les « **formulaires de renonciation et d'exonération** »), en son nom et en celui de son enfant mineur, confirmant qu'en participant au concours :

- il a lu, compris et accepté les règles du concours;
- il comprend qu'accepter un prix pourrait comporter un danger ou une exposition à certains risques et dangers découlant d'erreur ou de négligence humaine prévisible ou imprévisible, et que par conséquent, que son enfant ou lui pourraient subir des dommages

aux biens personnels, des blessures personnelles graves, tomber malade ou décéder;

- il accepte et assume librement et volontairement tout risque de blessure personnelle, de maladie et de décès découlant de ou lié à la participation de son enfant à l'événement et à un prix gagné; et
- il libère, dégage, indemnise et tien indemne le fournisseur de prix, les commanditaires de l'événement, les filiales, et l'ensemble de leurs administrateurs, dirigeants, employés, entrepreneurs indépendants, représentants et mandataires et agents, ainsi que leurs agences publicitaires et promotionnelles respectives (collectivement, les « **Renonciataires** ») contre toute réclamation découlant toute blessure, tout dommage ou toute perte à toute personne (y compris le décès) ou propriété de toute sorte, découlant en partie ou en totalité, directement ou indirectement, de l'acceptation, la possession, la mauvaise utilisation ou l'utilisation du prix, ou en lien à la participation à cet événement, à toute activité en lien à cet événement, y compris, sans limitation, toute responsabilité financière, légale ou morale, ou perte ou blessure personnelle, y compris le décès ou tout dommage à, ou perte de bien découlant de la participation à l'événement ou l'acceptation d'un prix, subis par un gagnant de prix, ou ses héritiers, administrateurs, représentants personnels ou exécuteurs, nonobstant le fait que de telles blessures ou pertes pourraient avoir été causées en entier ou en partie par toute action, omission, négligence ou négligence grave de la part de tout Renonciataire.

Les prix seront seulement décernés (a) après la vérification de la réponse à la question réglementaire d'aptitude mathématique et (b) suivant le retour des formulaires d'exonération et de renonciation remplis au membre d'équipe responsable de l'événement ou par courriel ou télécopie à l'adresse ou le numéro fourni par les commanditaires de l'événement. Si un formulaire de renonciation n'est pas retourné tel qu'exigé par le commanditaire de l'événement, le participant pourrait être disqualifié, à la seule discrétion du commanditaire de l'événement. Le parent ayant la charge ou le tuteur légal d'un gagnant de prix à la responsabilité d'obtenir les formulaires de renonciation et de retourner les copies signées.

12. SUBSTITUTION DE PRIX

Les Prix et les portions des Prix ne sont pas échangeables, transférables, remboursables, ne possèdent aucune valeur de rachat et doivent être acceptés tels que décernés, sans aucune substitution, sauf suivant la décision du commanditaire de l'événement ou du fournisseur de prix, à leur seule et absolue discrétion. Le commanditaire de l'événement se réserve le droit, à sa seule discrétion, de substituer ou de modifier un Prix, une portion d'un Prix, avec un ou des Prix de valeur égale ou supérieure pour toute raison. Si un gagnant est incapable de réclamer son Prix ou une portion du Prix tel que décerné, ses droits à ce Prix ou à cette portion du Prix pourraient être annulés. Cela sera déterminé par le commanditaire de l'événement, à sa seule discrétion.

13. CESSATION/MODIFICATION

Sous réserve des lois applicables, le commanditaire de l'événement se réserve le droit d'annuler, de suspendre, de mettre fin à et de modifier les règles de l'événement ou

l'administration de l'événement, en entier ou en partie, avec ou sans avis, sans obligation ou responsabilité, y compris, si pour toute raison, l'événement ne peut se dérouler tel que prévu, que ce soit en raison de défaillance technique, de sabotage, de fraude, de corruption de la sécurité ou d'autres raisons au-delà du contrôle des commanditaires de l'événement. Les Renonciataires ne sont pas responsables envers tout participant ou gagnant ou toute personne ayant une réclamation à travers un participant ou gagnant de tout manquement à fournir un Prix ou toute partie d'un Prix, en raison d'événements de force majeure, de toute action, de tout règlement, de tout ordre ou de toute demande effectuée par toute entité gouvernementale ou quasi gouvernementale (peu importe si l'action, le règlement, l'ordre ou la demande s'avère être invalide), de faille d'équipement, de menaces terroristes proférées, d'attaque aérienne, de panne d'électricité, d'acte d'ennemi public, de tremblement de terre, d'éruption volcanique, de tsunami, de guerre (déclarée ou non déclarée), d'incendie, d'inondation, d'épidémie, d'explosion, de condition météorologique exceptionnellement défavorable, d'ouragan, d'embargo, de conflit de travail, de grève de travail (légale ou illégale), de manque de main-d'œuvre ou de matériel, de toutes sortes d'interruption de transport, de ralentissement du travail, de désordre civil, d'insurrection, d'émeute, de la maladie, de la blessure ou du décès d'un intervenant, ou de toute autre cause hors du contrôle exclusif des Renonciataires.

14. PROPRIÉTÉ DES INSCRIPTIONS

Sous réserve des modalités présentées dans la section 19 ci-dessous, tous les bulletins de participation deviennent la propriété des commanditaires de l'événement et de leurs agences publicitaires et promotionnelles. Les Renonciataires n'assument aucune responsabilité pour tout bulletin de participation perdu, volé, détruit ou autrement indechiffirable en raison de problèmes ou de défaillances techniques des réseaux téléphoniques, des systèmes informatiques en ligne, des serveurs, des fournisseurs d'accès, des logiciels, de la mauvaise réception, de problèmes techniques, de défaillance de tout courriel ou de soumission, ou en raison de toute autre raison, peu importe la cause.

15. PUBLICITÉ

En participant au concours, chaque participant (dans le cas d'une personne mineure, son parent ayant la charge ou tuteur légal) consent à l'utilisation du nom, de la ville de résidence, de la photo, de la voix, de l'image ou de tout autre aspect de sa personnalité à des fins de publicité et de programmation, commerciales ou autre, à travers le monde, sous toute forme, à perpétuité, par le commanditaire du concours et/ou fournisseur de Prix, promoteurs et leurs agences de publicité et promotionnelles, sans rémunération ou compensation. Un tel consentement doit aussi être inclus dans le formulaire de renonciation que les gagnants de Prix (dans le cas de personnes mineures, leur parent ayant la charge ou tuteur légal) signent, tel qu'établi ci-dessus.

16. CONSENTEMENT AU RECUEIL ET À L'UTILISATION DE RENSEIGNEMENTS PERSONNELS

En participant au concours et en fournissant volontairement des renseignements personnels, y compris, mais sans s'y limiter, son nom, son adresse, sa ville, son adresse courriel ainsi que son numéro de téléphone (« les **Renseignements** »), chaque

participant (ou dans le cas où le participant est mineur, le parent gardien ou le tuteur légal, au nom du mineur) donne au commanditaire du concours la permission de recueillir et d'utiliser ses renseignements, exclusivement aux fins d'administration du concours et de sélection des gagnants des prix. Aucune correspondance n'aura lieu entre le commanditaire du concours et les participants (ou dans le cas où le participant est mineur, le parent gardien ou le tuteur légal, au nom du mineur) sauf en lien avec le concours et, dans le cas d'un gagnant de prix, en lien à la participation au concours et au gain du prix. Pour consulter la politique en matière de confidentialité du commanditaire du concours, veuillez visiter : http://www.toysrus.ca/helpdesk/panel/index.jsp?display=safety&subdisplay=privacy&overrideStore=TRUSCA&locale=fr_CA

17. SABOTAGE

Si, pour quelque raison, l'événement ne peut pas se dérouler comme prévu, y compris en raison d'infection du système par un virus informatique, de bogues, d'interférences, d'une intervention non autorisée, de fraude, de failles techniques ou toute autre cause hors du contrôle du commanditaire, qui corrompt, entrave ou affecte l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la bonne conduite de l'événement, le commanditaire de l'événement se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'annuler, de mettre fin à, de modifier, de prolonger ou de suspendre le concours et/ou les prix. De plus, le commanditaire de l'événement se réserve le droit de disqualifier de cet événement et de ses prochains événements tout individu qui manipule ou corrompt de quelque façon le processus d'inscription. Le commanditaire de l'événement pourrait empêcher un participant de participer à cet événement, à ses événements futurs et/ou de gagner de prix si, à sa seule discrétion, le commanditaire de l'événement détermine que le participant tente d'entraver le déroulement légitime de l'événement par tricherie, piratage, déception ou toute pratique illégale ou injuste en lien avec l'événement (y compris, sans limitation, l'utilisation de logiciels d'inscription automatisés) ou en tentant d'ennuyer, d'abuser, de menacer ou de harceler tout autre participant ou représentant des commanditaires de l'événement. **Toute tentative visant à endommager délibérément tout site Web ou le bon fonctionnement de l'événement pourrait constituer une violation du droit civil et pénal. Dans un tel cas, le commanditaire de l'événement se réserve le droit d'exercer des recours et de demander des dommages-intérêts (y compris les honoraires d'avocat) envers un tel participant ou toute autre personne dans toute la mesure permise par la loi, y compris à travers une poursuite pénale.**

18. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

En participant à l'événement, le participant (ou dans le cas où le participant est mineur, le parent gardien ou le tuteur légal, au nom du mineur) accepte que les Renonciataires se dégagent de toute responsabilité et doivent être exonérés par le participant (ou dans le cas où le participant est mineur, le parent gardien ou le tuteur légal, au nom du mineur) pour tout dommage, toute perte ou responsabilité envers toute personne ou tout bien, dues en tout ou en partie, directement ou indirectement, suite à la participation à l'événement, l'acceptation, la possession, l'utilisation, l'appréciation ou la mauvaise utilisation de tout Prix, ou à la préparation ou la participation à toute activité relative à l'événement ou un Prix. Les Renonciataires ne sont pas responsables de toute défaillance technique, d'équipement, de logiciel ou téléphonique de toute sorte, de perte de connexion au réseau, de fraude, de transmission informatique incomplète, tronquée ou retardée, qu'elle soit causée par les Renonciataires, les utilisateurs ou par tout équipement ou toute programmation associé à l'événement ou utilisé pour l'événement,

ou par toute erreur technique ou humaine qui pourrait survenir dans le traitement des soumissions qui pourraient poser des risques au système d'un utilisateur ou limiter l'aptitude d'un participant à participer à l'événement.

19. ACCÈS AUX MODALITÉS ET CONDITIONS DU CONCOURS

Ces modalités et conditions sont disponibles en ligne sur <http://www.toysrus.ca/2019BatailleBeybladeBurst> dans les magasins Toys“R”Us à travers le Canada, au comptoir du service à la clientèle (sauf au Québec).

20. CONFORMITÉ AUX RÈGLES DU CONCOURS

Tous les participants (ou si la personne inscrite est mineure, son parent ayant la charge ou tuteur légal agissant à son nom) doivent consentir à respecter les règles du concours, qui peuvent être modifiées à la seule discrétion du commanditaire du concours.

21. CONFORMITÉ AUX LOIS

Ce concours est nul là où la loi l'interdit et est assujéti à toutes les lois et réglementations fédérales, provinciales, territoriales et municipales du Canada et de chaque province, territoire et municipalité du Canada, respectivement.

©Hiro Morita, BBBProject, TV TOKYO

©2018HASBRO. Tous droits réservés.

Toys “R” Us (Canada) Ltd. Toys “R” Us (Canada) Itée.

ANNEXE A

N° du magasin	Nom du magasin	Adresse	Ville	Province	Code postal	Téléphone
2435	South Barrie	30 North Village Way	Barrie	Ontario	L4N 6P3	(705) 408-0297
2462	Charlottetown	201 Buchanan Drive	Charlottetown	PEI	C1E 2E4	(902) 894-7838
2463	Kanata	5661 Hazeldean Road	Kanata	Ontario	K2S 0P6	(613) 836-3250
2465	Pembina Crossing	Unit 1, 1910 Pembina Highway	Winnipeg	Manitoba	R3T 4S5	(204) 275-0850
2466	Thunder Bay	339 Main St., Unit A-1	Thunderbay	Ontario	P7B 5L6	(905) 730-2687
2467	Stoney Creek	540 Centennial Parkway North	Hamilton	Ontario	L8E 0G2	(905) 662-1970
2468	Brantford	Unit C-1, 410 Fairview Drive	Brantford	Ontario	N3R 2X8	(226) 250-0100
2470	Argyle	1925 Dundas Street, Building C-1	London	Ontario	N5V 1P7	(519) 963-0309
2474	Orleans	3742 Innes Road, Unit B3	Orleans	Ontario	K1W 0C8	(613) 824-0810
3502	Brampton	150 West Drive	Brampton	Ontario	L6T 4P9	(905) 454-8697
3503	Hamilton	970 Upper Wentworth St.	Hamilton	Ontario	L9A 4V8	(905) 529-8697
3505	Thornhill	300 Steeles Avenue West	Thornhill	Ontario	L4J 1A1	(905) 731-7093
3506	Sherway	690 Evans Avenue	Etobicoke	Ontario	M9C 1A1	416) 621-8697
3507	Kitchener	419 Fairway Road South	Kitchener	Ontario	N2C 1X4	(519) 894-8697
3508	Whitby	50 Thickson Rd. South	Whitby	Ontario	L1N 7T2	(905) 668-2090
3509	Windsor	3039 Howard Avenue	Windsor	Ontario	N8X 3T9	(519) 972-8697
3518	Oakville	290 North Service Rd. W.	Oakville	Ontario	L6M 2S2	(905) 849-1860
3519	Don Mills	1440 Lawrence Ave. E.,	North York	Ontario	M4A 2V6	(416) 757-8588
3520	St. Catharines	87 Meadowvale Drive	St. Catharines	Ontario	L2N 3Z8	(905) 646-8697
3521	South Edmonton	3940 Gateway Blvd. Nw	Edmonton	Alberta	T6J 5H2	(780) 944-9424
3522	West Edmonton	9908 170Th Street	Edmonton	Alberta	T5T 5L5	(780) 944-9414
3523	Sunridge	2929 32nd Ave. N.E	Calgary	Alberta	T1Y 6J1	(403) 974-8680
3524	Macleod Trail	10450 Macleod Trail, S.E.	Calgary	Alberta	T2J OP8	(403) 974-8686
3525	Polo Park	1445 St. Matthews Ave.	Winnipeg	Manitoba	R3G OK7	(204) 982-8697
3526	Kildonan	1560 Regent Ave. W.	Winnipeg	Manitoba	R2C 3B4	(204) 982-8690
3527	Nepean	1683 Merivale Road	Nepean	Ontario	K2G 3K2	(613) 228-8697
3528	Mississauga	4559 Hurontario St.	Mississauga	Ontario	L4Z 3L9	(905) 568-8697
3529	Barrie	555 Bayfield St.	Barrie	Ontario	L4M 4Z9	(705) 739-8697
3530	Markville	5000 Highway #7 East Unit E002	Markham	Ontario	L3R 4M9	(905) 946-8697
3531	St. Laurent-Ontario	1200 St. Laurent	Ottawa	Ontario	K1K 3B8	(613) 749-8697
3533	Coquitlam	1110 Lougheed Highway	Coquitlam	British Columbia	V3K 6S4	(604) 654-4775
3534	Langley	19705 Fraser Highway, Unit #145	Langley	British Columbia	V3A 7E9	(604) 534-8607
3535	Edmonton	13029 97Th Street Nw	Edmonton	Alberta	T5E 4C4	(780) 944-9404
3536	Kingston	1020 Midland Avenue R.R. #3	Kingston	Ontario	K7L 4V2	(613) 634-8697
3537	Belleville	390 North Front Street	Belleville	Ontario	K8P 3E1	(613) 967-8697
3540	Newmarket	17600 Yonge Street	Newmarket	Ontario	L3Y 4Z1	(905) 895-0869
3542	Calgary Market Mall	3625 Shaganappi Trail N.W.	Calgary	Alberta	T3A OE2	(403) 974-8683
3543	Lethbridge	225 1St Avenue South	Lethbridge	Alberta	T1J 4P2	(403) 329-4869
3544	Saskatoon	300 Idylwild South	Saskatoon	Saskatchewan	S7M 5T4	(306) 653-8697
3545	Regina	730 Albert Street	Regina	Saskatchewan	S4R 2P5	(306) 781-8697
3546	Kelowna	2020 Harvey Avenue	Kelowna	British Columbia	V1Y 8P8	(250) 862-8697

3547	Lansdowne Mall	5300 No. #3 Road	Richmond	British Columbia	V6X 2X9	(604) 654-4790
3549	Surrey	10232 Whalley Boulevard	Surrey	British Columbia	V3T 4H2	(604) 586-1000
3552	Burnaby	4750 KINGSWAY	Burnaby	British Columbia	V5H 4J2	(604) 668-8330
3553	Victoria	3147 Douglas Street	Victoria	British Columbia	V8Z 6E3	(250) 953-2400
3554	Nanaimo	6631 Island Hwy N	Nanaimo	British Columbia	V9T 4T7	(250) 390-1993
3555	St. John'S	58 Kenmount Road	St. John'S	Newfoundland	A1B 1W2	(709) 722-8697
3556	Moncton	477 Paul Street	Moncton	New Brunswick	E1A 4X5	(506) 859-8697
3557	Red Deer	4900 Molly Banister Dr.	Red Deer	Alberta	T4R 1N9	(403) 341-8760
3558	Kamloops	100-500 Notredame Drive	Kamloops	British Columbia	V2C 6T6	(250) 851-8250
3559	Fredericton	1381 Regent Street	Fredericton	New Brunswick	E3C 1A2	(506) 457-9206
3560	Dufferin Mall	900 Dufferin Street	Toronto	Ontario	M6H 4B1	(416) 532-8697
3561	Sarnia	1380 London Road	Sarnia	Ontario	N7S 1P8	(519) 542-8697
3562	Saint John	519 Westmorland Road	Saint John	New Brunswick	E2J 3W9	(506) 635-8697
3563	Vancouver	1154-1174 West Broadway	Vancouver	British Columbia	V6H 1G5	(604) 733-8697
3565	Yonge & Eglinton	2300 Yonge Street	Toronto	Ontario	M4P 1E4	(416) 322-1599
3568	Burlington	3051 Appleby Line	Burlington	Ontario	L7M 0V7	(905) 335-2994
3569	Woodbridge	200 Windflower Gate	Woodridge	Ontario	L4L 9K8	(905) 265-8697
3570	Pickering	1899 Brock Road Unit 3	Pickering	Ontario	L1V 4H7	(905) 428-8269
3571	Richmond Hill	295 High Tech Road	Richmond Hill	Ontario	L4B 4R2	(905) 763-7582
<u>3585</u>	<u>Guelph Toy Box</u>	<u>435 Stone Road West</u>	<u>Guelph</u>	<u>Ontario</u>	<u>N1G 2X6</u>	<u>226-251-1016</u>

ANNEXE B

RÈGLES DE JEU OFFICIELLES DE L'ÉVÉNEMENT BATAILLE ET JEU BEYBLADE DE TOYS"R"US EN MAGASIN (« RÈGLES OFFICIELLES »)

DIRECTIVES GÉNÉRALES

1. Toys"R"Us désignera un membre d'équipe en magasin pour arbitrer et faire respecter ces règles officielles lors de l'événement. Les décisions des arbitres sont finales et non discutables.
2. Des modifications à ces règles pourraient être requises dans des situations particulières, telles que, sans s'y limiter, les exigences en matière d'assurance, la loi ou les réglementations. Dans de tels cas, Toys"R"Us pourrait modifier ces règles officielles au besoin. Les questions au sujet de modifications doivent être adressées à Toys"R"Us avant le début de l'événement.
3. S'il y a un conflit entre ces règles officielles et d'autres règles de jeu de Beyblade, ces règles officielles primeront.

ÉQUIPEMENT

Toys"R"Us fournira les produits désignés qui seront utilisés lors de l'Événement (les joueurs ne seront pas permis d'utiliser leurs propres produits).

CHOIX D'ÉQUIPEMENT

4. Les joueurs doivent faire un choix parmi les 12 toupies de combat BEYBLADE Burst fournies par Toys"R"Us.
5. Les joueurs choisiront les trois (3) composantes suivantes afin d'assembler une toupie Beyblade qu'ils utiliseront dans chaque ronde, et non chaque bataille (couche d'énergie, disque forgé et point de performance). Si deux (2) joueurs qui s'affrontent souhaitent utiliser les mêmes composantes, l'arbitre tirera à pile ou face ou choisira un nombre au hasard afin de régler le différend.
6. Après la ronde, les toupies doivent être retournées afin d'être réutilisées pour la prochaine ronde.

ENREGISTREMENT À L'ÉVÉNEMENT : SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2019

1. ENREGISTREMENT. Les participants doivent s'enregistrer à la table d'accueil de l'Événement à 10:30 h, 12:30 h ou 14:30 h au plus tard, heure locale (selon l'heure de la bataille choisie) le jour de l'Événement, afin de réserver leur place. Si un joueur ne s'est pas enregistré une fois l'heure indiquée passée, sa place pourrait être donnée au prochain joueur présent. La décision à ce sujet sera prise à la seule discrétion du commanditaire de l'Événement. Tous les joueurs doivent être accompagnés, en tout temps, de leur parent ayant la charge ou tuteur légal. L'Événement commencera à 11 h, 13 h ou 15 h locale.

2. RENONCIATIONS. Le parent ayant la charge ou le tuteur légal de chaque joueur doit avoir rempli, lors de l'inscription en ligne, un « formulaire de renonciation et d'exonération de responsabilité du participant » à leur compte et celle de leur enfant participant.

3. RÈGLES OFFICIELLES. Chaque joueur doit avoir pris entièrement conscience de ces règles officielles. Toys“R”Us mettra des copies de ces règles officielles à la disposition de tous les joueurs lors de l'enregistrement.

DÉROULEMENT DU JEU

DÉBUT DE LA BATAILLE

1. Chaque joueur est préattribué une position dans la grille principale de l'Événement, selon l'ordre d'enregistrement. Dans le cas où un magasin n'a pas rempli le tirage de l'Événement de 16 participants, une formule différente pourrait être utilisée pour diriger le déroulement. Si moins de 8 joueurs se sont enregistrés le jour de l'Événement, un tournoi à la ronde aura lieu, selon les règles établies ci-dessous.

2. Il y aura deux matchs séparés qui auront lieu un à la fois. L'ordre du jeu sera établi selon la position attribué aux joueurs dans le cadre de l'Événement. Les joueurs qui ne s'affrontent pas lors des deux matchs doivent attendre leur tour patiemment à proximité de là où se tient l'Événement.

3. Sélection de toupies - seuls les quatre (4) joueurs à s'affronter prochainement pourront choisir leur toupie Beyblade. Toutes les toupies doivent être retournées à la fin de chaque jeu pour les prochains joueurs. Les arbitres de l'événement changeront l'ordre dans lequel les joueurs choisissent les toupies.

4. Chaque bataille consiste en deux (2) joueurs qui lancent leur toupie Beyblade dans l'arène Beystadium au signal de l'arbitre. Une partie se joue selon la meilleure performance en trois manches. Le gagnant des trois manches passe à la prochaine ronde jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un gagnant.

5. Chaque bataille aura lieu sur le plancher de vente dans une arène Beystadium, non pas sur une table.

6. Si un joueur est absent lorsque son tour arrive, son adversaire remportera automatiquement la partie. Si une heure de début a été établie (non obligatoire - à la seule discrétion du magasin), il relève de la responsabilité des joueurs d'être à leur arène Beystadium attribuée à l'heure établie et avec un matériel fonctionnel officiel.

7. Si un joueur n'est pas prêt ou si sa toupie BEYBLADE n'est pas correctement assemblée lorsque sa bataille commence, il perdra la bataille et son adversaire la remportera par défaut.

LANCEMENT

1. Seul un lancement est permis par affrontement lors de chacune des 3 manches.

2. Les joueurs doivent lancer leur toupie Beyblade à partir de la surface désignée.

3. Les joueurs ne peuvent pas se tenir debout, sauter ou courir afin de lancer leur toupie Beyblade.

4. Les toupies Beyblade doivent être lancées immédiatement au signal de l'arbitre! Les joueurs qui lancent leur toupie avant que le signal ne soit donné ou qui retardent le lancement de leur toupie lorsque le signal est donné perdent automatiquement cette bataille.

FIN DE LA BATAILLE

Le gagnant de chaque bataille sera le premier joueur à gagner deux (2) des trois (3) manches.

Une bataille se termine si :

- une toupie arrête de tourner;
- une toupie est éjectée de l'arène Beyblade Burst; ou
- une toupie se brise.

Si l'arbitre détermine que les deux toupies Beyblade arrêtent de tourner au même moment, alors l'arbitre déclarera un match nul.

GRILLE DE BATAILLE DE 16 JOUEURS

Le format de la bataille est de style « tranche » et comprend 16 joueurs, répartis au hasard en deux tranches différentes sur la grille de la bataille (8 joueurs par tranche). Il y aura deux batailles différentes en tout temps, et ce jusqu'à la ronde demi-finale; lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, une ronde demi-finale à la fois aura lieu afin de déterminer les finalistes. Trois rondes distinctes doivent être jouées avant qu'un champion ne soit déclaré. Le gagnant de chaque affrontement sera l'adversaire qui aura remporté la majorité des 3 manches – soit en gagnant 2 des 3 manches, ou en gagnant 1 manche lorsque les 2 autres sont nulles. Si une bataille se termine avec 3 nulles, des manches additionnelles devront être jouées jusqu'à ce qu'il y ait une victoire. Le gagnant de cette bataille sera déclaré le vainqueur de cette ronde.

Bataille 1 : Chacun des 16 joueurs affrontera son adversaire respectif, selon la grille de la bataille préétablie. Le gagnant de chaque match avancera à la prochaine ronde (ronde de 8), pour affronter l'autre joueur gagnant sélectionné pour cette tranche. Rappel : Chaque match consiste en « 2 des 3 meilleures manches ». Si une bataille se termine avec trois (3) manches nulles, d'autres manches auront lieu jusqu'à ce qu'il y ait une victoire. Le gagnant de cette bataille sera déclaré le vainqueur de cette ronde.

Batailles 2 à 4 : Les 8 joueurs restants participeront à une deuxième ronde afin que 4 d'entre eux soient éliminés, semblable à la première ronde ci-dessus. Les 4 joueurs restants passeront à la troisième ronde, selon les règles de jeu de la première ronde ci-dessus. Les 2 meilleurs de chaque côté de la grille avanceront à la ronde finale. Le gagnant de la ronde finale sera le gagnant de la bataille pour le magasin.

NOTE : Dans le cas où il n'y a pas assez de joueurs pour remplir un tirage de 16 participants, une option alternative peut être utilisée pour le déroulement de l'événement, à la seule discrétion de l'arbitre (par ex. tirage à 8 participants ou tirage de jeu à la ronde).

STYLE DE JEU À LA RONDE

Dans le cas où il y a moins de 8 joueurs enregistrés le jour de l'événement, un style de jeu à la ronde aura lieu. Pour cela, chaque joueur aura l'occasion d'affronter tous les autres joueurs lors de l'événement. **Veillez utiliser le matériel de tirage de jeu à la ronde fourni dans les trousseaux.**

Règles du jeu :

- 11) Deux (2) affrontements séparés doivent avoir lieu en tout temps. L'ordre des affrontements peut varier, à condition que tous les joueurs aient une chance de s'affronter entre eux afin de déterminer les 4 gagnants finaux. À l'exception du Québec, tel que mentionné.
- 12) Un « V » (victoire) sera inscrit pour chaque gagnant et un « D » (défaite) sera inscrit pour son adversaire.
- 13) Les points seront calculés **horizontalement** afin que les résultats finaux soient exacts.
Voici un exemple :
 - Le joueur n° 1 gagne contre le joueur n° 2 (2 des 3 meilleures batailles).
 - Le joueur n° 1 obtiendra un « V » pour le match dans la rangée 1 sous la colonne du 2^e joueur.
 - Le 2^e joueur obtiendra un « D » dans la rangée 2 sous la colonne du 1^{er} joueur.
- 14) Toutes les victoires et défaites doivent être inscrites après chaque match.
- 15) Le nombre total de victoires doit être calculé à la fin en comptant le nombre de « V » de chaque joueur.
- 16) Le joueur ayant remporté le plus de « V » sera le champion de la bataille, à l'exception du Québec, tel que mentionné.
- 17)
- 18) Le prochain joueur ayant remporté le plus de « V » sera le gagnant de deuxième place, à l'exception du Québec, tel que mentionné.
- 19) Les gagnants des troisième et quatrième places seront aussi déterminés selon le nombre total de victoires.
- 20) Si les joueurs sont à égalité selon leur nombre total de victoires (toute position), une bataille décisive devra avoir lieu pour déterminer le gagnant. Dans l'exemple ci-dessous : les 3^e et 4^e joueurs s'affronteront pour les 2^e et 3^e places, et les 2^e et 5^e joueurs s'affronteront pour la 4^e place, à l'exception du Québec, tel que mentionné.

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	VICTOIRES TOTALES	PLACE FINALE	Bris d'égalité
Joueur 1		V	V	V	V	4	1	
Joueur 2	D		D	V	D	1	3	
Joueur 3	D	V		D	V	2	2	
Joueur 4	D	D	D		V	2	2	
Joueur 5	D	V	D	D		1	3	

Les jeux doivent se dérouler en utilisant le même format que celui du tirage des tranches, « la meilleure des 3 batailles » – soit en remportant 2 des 3 batailles ou en remportant 1 bataille avec 2 nulles. Si un match se termine avec 3 nuls, des matchs

additionnels devront être joués jusqu'à ce qu'il y ait une victoire. Le gagnant de cette bataille sera déclaré le vainqueur de cette ronde.

VICTOIRE

1. Si un joueur touche son adversaire ou l'arène Beystadium lors de la bataille, il perdra automatiquement.
2. À tout moment lors de la bataille, si la toupie Beyblade d'un joueur sort de l'arène Beystadium, son adversaire remportera cette bataille (pas la ronde).
3. Si la toupie Beyblade d'un joueur entre dans une poche latérale de l'arène Beystadium et continue de tourner plus longtemps que celle de son adversaire, il sera déclaré gagnant pour cette bataille.
4. Le gagnant de la ronde sera le joueur qui gagne le plus de batailles, soit en gagnant 2 des 3 batailles ou 1 bataille s'il y a 2 nulles.
5. Si une ronde se termine avec 3 batailles à égalité, d'autres batailles doivent être jouées jusqu'à ce qu'il y ait une victoire. Le gagnant de cette bataille sera déclaré le vainqueur de cette ronde.

DISQUALIFICATION

1. L'arbitre peut disqualifier un joueur de l'événement s'il enfreint ces règles officielles, ou si, dans son jugement, le comportement du joueur est antisportif (voir le Code de conduite ci-dessous).
2. Si à tout moment un joueur lance une toupie Beyblade contre une personne de façon intentionnelle, ce joueur sera disqualifié.

CODE DE CONDUITE

Un bon esprit sportif et la connaissance de ces règles officielles sont requis en tout temps. Si un joueur décide de participer à l'événement, il relève de sa responsabilité de savoir non seulement comment jouer, mais comment jouer conformément à ces règles officielles. Ces règles officielles permettent aux batailles de se dérouler de façon ordonnée. Certaines des choses à garder en tête sont :

1. **BON ESPRIT SPORTIF.** S'abstenir de tout comportement ou propos anti sportif. Encourager, ne pas critiquer. Respecter les efforts de votre adversaire. Avoir une attitude positive envers tous les joueurs.
2. **RESPECT DES OFFICIELS.** Démontrer du respect envers l'arbitre et les décisions de l'arbitre, en tout temps. Accepter les décisions de l'arbitre et suivre ses directives sans être impoli ou se livrer à des comportements inappropriés.
3. **FRANC-JEU.** Être honnête et jouer franc. Coopérer avec vos adversaires et l'arbitre. Amusez-vous!

SPECTATEURS

1. Coopérer avec les arbitres qui sont là pour arbitrer l'événement et maintenir l'ordre.
2. Encourager un bon esprit sportif et un comportement positif.
3. Respecter les règles du jeu. Amusez-vous!

FOURNISSEUR DE PRIX

Hasbro Canada Corp., 2605 Skymark Ave, Mississauga, ON
