

BANQUE POPULAIRE

REGLEMENT DU JEU TOURNOI VALORANT 2V2 « DOUBLE DOWN »

La Banque Centrale Populaire, société anonyme, au capital de 2.033.124.730,00 dirhams, ayant son siège social sis à Casablanca, 101, Boulevard Zerktouni, régie par la loi n°12/96 portant réforme du Crédit Populaire du Maroc, immatriculée au Registre de Commerce de Casablanca sous N° 28173. (ci- après la " Banque"), a décidé d'organiser, un tournoi Valorant dans le cadre de la fidélisation et la gamification (ci-après le " Jeu" ou "Double Down") et ce, conformément au règlement de jeu suivant (ci-après le " Règlement").

1. PRÉSENTATION DU TOURNOI

Double Down est un tournoi VALORANT 2v2 organisé sous la forme de plusieurs qualifieurs menant à une phase finale de 32 équipes.

Le tournoi comprend :

- **5 jours de qualification commençant à compter du 02 septembre au 06 septembre 2026**
- **1 phase finale LAN**

Chaque Qualifier principal accueille un maximum de **64 équipes**.

2. CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ

Pour participer à Double Down :

- Les joueurs doivent être âgés de **18 ans ou plus**.
- Les joueurs doivent être **résidents au Maroc**.
- Les joueurs doivent disposer **d'un passeport valide couvrant les dates du voyage relatives au lot**
- Les joueurs doivent utiliser le **compte Riot et l'ID Discord enregistré pour le tournoi**.
- Le partage de compte est strictement interdit.
- Jouer sur le compte d'une autre personne entraîne une **disqualification immédiate**.

Les administrateurs peuvent demander une vérification de l'éligibilité à tout moment pendant le tournoi, notamment :

- Une preuve d'âge
- Une preuve de résidence au Maroc

- Une preuve de propriété/identité du compte Riot

Les informations de vérification :

- Sont collectées uniquement pour vérifier l'éligibilité au tournoi.
- Sont accessibles uniquement aux membres autorisés de l'organisation.
- Ne seront pas rendues publiques.
- Sont traitées conformément à la politique de confidentialité et à la protection des données à caractère personnel, applicable de l'organisateur et aux exigences légales en vigueur.

Le refus ou l'incapacité de fournir une vérification valide lorsqu'elle est demandée peut entraîner une **disqualification**.

Les Participants autorisent, sauf avis contraire, toute exploitation promotionnelle interne ou externe qui pourrait être faite par la Banque de leur nom, prénom, sans prétendre à d'autre droit ou rémunération que le lot leur revenant. Cette autorisation est valable pour tout support connu ou inconnu à ce jour, par tout moyen de communication et pour une durée du 02 septembre au 13 septembre 2026 à compter de la date de début de jeu.

3. INSCRIPTION

Toutes les inscriptions au tournoi sont effectuées via le **site officiel du tournoi**

<https://yourcard-yourgame.gbp.ma/>

Les inscriptions au tournoi ferment à la première des deux conditions suivantes :

1. Dès que la limite de **64 équipes** est atteinte pour chaque jour de qualification.

Une fois une équipe inscrite :

- Son **roster de 2 joueurs est verrouillé** pour le jour de qualification choisie ;
- Aucun joueur ne peut être ajouté, retiré ou remplacé ;
- L'équipe est tenue de participer au tournoi ;
- Les inscriptions multiples pour un même jour de qualification sont interdites ;
- Une inscription en double confirmée entraîne une **disqualification**.

Les joueurs peuvent participer à différents jours de qualification avec des rosters différents, sous réserve du respect du règlement.

4. Descriptif de lot à gagner :

2 packages Premium pour 1 gagnant et son co équipier:

- Shangaï, Chine
- 16-19 Octobre 2026
- Billet A/R pour le gagnant et son accompagnateur à destination de Shangaï.
- Concierge/Hôte dédié sur place
- Immersion totale au cœur de VALORANT Champions à Shanghai :
 1. Expérience e-sports exclusive autour de l'événement VALORANT Champions
 2. Accès à une compétition internationale de très haut niveau
 3. Plongée dans l'univers gaming au sein de l'une des villes les plus dynamiques d'Asie
 4. Combinaison unique : E-sports, Lifestyle, gastronomie et découvert urbaine.

Jour 1- Accueil & Mise en immersion :

- Arrivée et installation à l'hôtel
- Service de transport de luxe à l'hôtel
- Accueil personnalisé sur place
- Dîner de bienvenue pour lancer l'expérience.

Jour 2- Découverte & Surprise

- Matinée Libre/détente
- Visite privée de la ville
- Expérience surprise exclusive
- Après-midi libre
- Dîner dans un restaurant emblématique

Jour 3- VALORANT Champions

- Matinée libre
- Accès Premium à l'événement VALORANT Champions
- Ambiance live, compétition intense et moments forts e-sports
- Déjeuner
- Transfert à la Fan zone

Jour 4- Clôture & Départ

- Petit déjeuner à l'hôtel
- Transfert vers l'aéroport
- Fin de l'expérience

5. DUREE

Le tournoi organisé est valable pendant toute la période allant du 02 septembre au 13 septembre 2026.

6. CAPITAINE DE L'ÉQUIPE

Chaque équipe doit désigner un capitaine lors de son inscription.

La désignation du capitaine est **définitive une fois l'inscription soumise**.

Le capitaine est responsable de :

- Communiquer avec les administrateurs du tournoi ;
- Effectuer le check-in de l'équipe sur Discord ;
- Signaler les résultats des matchs ;
- S'assurer que son coéquipier est disponible et respecte les exigences du tournoi ;
- Transmettre les informations officielles à son coéquipier.

Les deux joueurs restent responsables du respect du Règlement.

7. RIOT ID ET COMPTE DISCORD

Les joueurs doivent utiliser le **Riot ID et le compte Discord enregistré** pour le tournoi.

Sont strictement interdits :

- Le partage de compte ;
- L'utilisation du compte d'une autre personne ;
- L'utilisation d'un compte Riot non enregistré.

L'utilisation du compte d'une autre personne entraîne une **disqualification immédiate**. Tout changement de Riot ID après l'inscription doit être approuvé par les administrateurs.

8. COMMUNICATION DISCORD

Le serveur Discord officiel de Double Down constitue la plateforme de communication principale du tournoi.

Discord sera utilisé pour :

- Le check-in des matchs ;
- La coordination des matchs ;
- La communication avec les administrateurs ;
- Les problèmes techniques ;
- Les réclamations ;
- Le signalement des résultats ;
- Les annonces du tournoi ;
- Les demandes de vérification du stream et de la caméra.

Le capitaine est responsable de recevoir les informations officielles et de les communiquer à son coéquipier.

9. FORMAT DES QUALIFIERS

Chaque Qualifier principal accueille un maximum de **64 équipes**.

Les qualifiers utilisent un format **Double Élimination**.

Le fonctionnement est le suivant :

1. Toutes les équipes commencent dans le **Winner's Bracket**.
2. Une première défaite envoie l'équipe dans le **Loser's Bracket**.
3. Une deuxième défaite élimine l'équipe.
4. Les équipes continuent leur parcours jusqu'à la détermination des places qualificatives.

Format des matchs

- Les matchs sont en **BO1 au début du qualifier**.
- À partir du **Top 8**, les matchs passent en **BO3**.

Qualification

Les quatre premiers qualifiers permettent de qualifier 6 équipes chacun, tandis que le cinquième qualifier permet d'en qualifier 4.

10. PHASE FINALE LAN

La phase finale LAN est composée de **32 équipes**.

Les 32 équipes sont composées de :

- **28 équipes** qualifiées via les cinq Qualifiers principaux.
- **4 équipes invitées directement** par les organisateurs.

La phase finale utilise un format **Double Élimination complet**.

Système d'élimination

- Première défaite → Loser's Bracket.
- Deuxième défaite → élimination.
- Le tournoi continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule équipe.
- La Grande Finale détermine le champion de Double Down.

11. SEEDING DE LA PHASE FINALE

La phase finale utilise un système de **seeding hybride**.

Les quatre équipes invitées sont considérées comme **égales pour le seeding**.

Les équipes invitées sont protégées afin de ne pas s'affronter au Round 1.

Les équipes qualifiées sont ensuite réparties dans les positions restantes selon la procédure de seeding du tournoi.

Les équipes issues du même qualifier sont également protégées afin de ne pas s'affronter au Round 1.

Après le Round 1, le bracket de Double Élimination se poursuit normalement.

12. FORMAT DES MATCHS DE LA PHASE FINALE

Tous les matchs de la phase finale sont en **BO3 dès le premier tour**.

La Grande Finale est en **BO5**.

La Grande Finale se joue **avec bracket reset**.

La Grande Finale se termine lorsqu'une équipe atteint **3 victoires de map**.

13. ROTATION DES MAPS

Le tournoi utilise une rotation de maps prédéterminée :

Map A → Map B → Map C

Pour un BO3 :

- Map 1 → A
- Map 2 → B
- Map 3 → C, si nécessaire

Pour un BO5 :

- Map 1 → A
- Map 2 → B
- Map 3 → C
- Map 4 → A
- Map 5 → B

Les administrateurs communiquent les instructions concernant les maps avant chaque match.

14. SEEDING DE LA PHASE FINALE

La phase finale utilise un système de **seeding hybride**.

Les quatre équipes invitées sont considérées comme **égales pour le seeding**.

Les équipes invitées sont protégées afin de ne pas s'affronter au Round 1.

Les équipes qualifiées sont ensuite réparties dans les positions restantes selon la procédure de seeding du tournoi.

Les équipes issues du même qualifier sont également protégées afin de ne pas s'affronter au Round 1.

Après le Round 1, le bracket de Double Élimination se poursuit normalement.

15. FORMAT DES MATCHS DE LA PHASE FINALE

Tous les matchs de la phase finale sont en **BO3 dès le premier tour**.

La Grande Finale est en **BO5**.

La Grande Finale se joue **avec bracket reset**.

La Grande Finale se termine lorsqu'une équipe atteint **3 victoires de map**.

16. ROTATION DES MAPS

Le tournoi utilise une rotation de maps prédéterminée :

Map A → Map B → Map C

Pour un BO3 :

- Map 1 → A
- Map 2 → B
- Map 3 → C, si nécessaire

Pour un BO5 :

- Map 1 → A
- Map 2 → B
- Map 3 → C
- Map 4 → A
- Map 5 → B

Les administrateurs communiquent les instructions concernant les maps avant chaque match.

17. SERVEUR

Le serveur est prédéterminé pour l'ensemble du tournoi.

Tous les matchs du tournoi seront joués sur :

Serveur de Madrid

Les équipes ne peuvent pas demander un changement de serveur sans l'autorisation des administrateurs.

18. PARAMÈTRES DU JEU

Le tournoi utilise les **paramètres compétitifs standards de VALORANT**, sauf lorsqu'une règle spécifique de ce règlement prévoit le contraire.

Les armes suivantes sont **interdites** :

- Operator
- Odin
- Ares
- Marshal
- Outlaw

Achat accidentel

Si une arme interdite est achetée accidentellement :

- Le joueur doit la **revendre immédiatement**.
- Le match continue sans l'utilisation de cette arme.

Utilisation intentionnelle

L'utilisation intentionnelle d'une arme interdite entraîne :

Perte de la manche.

Une utilisation intentionnelle répétée peut entraîner une **disqualification de l'équipe**.

Les administrateurs peuvent examiner des captures d'écran ou des clips vidéo avant d'appliquer une pénalité liée à une arme interdite.

19. CRÉATION DES LOBBIES

Les administrateurs créeront les lobbies lorsque cela sera nécessaire.

Étant donné que plusieurs matchs peuvent être joués simultanément, les administrateurs ne créeront pas nécessairement tous les lobbies.

Lorsque cela est nécessaire :

- Certains capitaines peuvent être désignés pour créer un lobby.
- Le créateur du lobby doit suivre toutes les instructions des administrateurs.
- Le créateur du lobby est responsable de l'application des bons paramètres du tournoi.
- Les administrateurs peuvent vérifier les paramètres du lobby.

Si un mauvais paramètre est utilisé, les administrateurs décident si :

- Le match peut continuer, ou
- Le match doit être recommencé.

20. DÉBUT DU MATCH

Les équipes doivent être présentes et confirmées avant leur match. Une fois que :

- Les deux équipes sont prêtes,
- Le lobby est prêt, et
- L'administrateur a confirmé la configuration,

L'administrateur donne la **confirmation officielle de début du match**.

Le match commence officiellement uniquement après cette confirmation.

21. PLANNING DYNAMIQUE

Double Down utilise un **planning dynamique**.

Plusieurs matchs peuvent être joués simultanément.

Les matchs suivants sont programmés en fonction de :

- La fin des matchs précédents
- La progression du bracket
- La disponibilité des équipes
- L'organisation du tournoi

Les équipes doivent rester disponibles et suivre les instructions des administrateurs concernant leur prochain match.

22. CHECK-IN

Les équipes effectuent leur check-in dans le **channel Discord dédié au check-in**.

Les administrateurs confirment manuellement la présence des équipes via Discord.

Le capitaine est responsable de s'assurer que les deux joueurs sont prêts et disponibles.

23. ABSENCE ET FORFAIT

Les équipes disposent d'une **période de grâce de 5 minutes**. Le délai

de 5 minutes commence uniquement lorsque :

- Le lobby est prêt, et
- L'administrateur a donné l'instruction officielle de début.

Les équipes ne seront pas pénalisées pour un retard causé par l'organisation du tournoi. Une fois le délai dépassé :

Absence → 1 défaite.

Une deuxième absence entraîne :

Deuxième défaite → élimination.

24. ABANDON D'UN MATCH

Si une équipe quitte volontairement un match avant sa fin :

L'équipe reçoit un forfait / une défaite.

Si l'abandon est associé à une autre violation grave du règlement, les administrateurs peuvent appliquer la règle correspondante.

25. SIGNALEMENT DES RÉSULTATS

L'**équipe gagnante** est responsable du signalement du résultat. Le capitaine doit :

1. Signaler le résultat dans le channel Discord dédié aux résultats.
2. Fournir une **capture d'écran du résultat final**.

Les administrateurs peuvent vérifier les résultats communiqués.

26. PROBLÈMES TECHNIQUES

Les problèmes techniques comprennent notamment :

- Crash du jeu
- Problème informatique
- Déconnexion Internet
- Problème du client VALORANT

Lorsqu'un joueur rencontre un problème technique :

- L'équipe concernée peut demander une pause technique.
- L'équipe doit prévenir immédiatement un administrateur.
- Les administrateurs décident de la manière dont la situation est gérée.

Un problème technique ne donne **pas automatiquement droit à un replay**.

27. PAUSE TECHNIQUES

La durée maximale d'une pause technique est de :

5 minutes par incident.

Les administrateurs décident :

- Du début de la pause.
- De la fin de la pause.
- De la reprise du match.
- De la nécessité d'un restart.
- De la solution à appliquer si le problème ne peut pas être résolu.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser les pauses à des fins tactiques.

28. PROBLÈMES SERVEUR GÉNÉRALISÉS

En cas de problème majeur affectant le serveur, notamment :

- Forte instabilité du serveur
- Déconnexions multiples
- Lag important affectant les joueurs
- Problème majeur des serveurs VALORANT

Les administrateurs peuvent mettre le match en pause et décider de la procédure à suivre. La

décision peut être de :

- Reprendre le match
- Recommencer le match
- Reporter le match
- Appliquer toute autre solution jugée nécessaire

29. PAUSE NON AUTORISÉE

Mettre en pause ou tenter d'interrompre un match sans problème technique réel est interdit. Première violation :

Avertissement à l'équipe.

Violation répétée :

Disqualification de l'équipe.

30. VÉRIFICATION PAR STREAM ET CAMÉRA

Les administrateurs peuvent demander à un joueur de streamer à tout moment via Discord :

- Son écran de jeu complet ;
- Sa caméra.

Aucune résolution ou fréquence d'image minimale n'est imposée.

Le stream doit simplement être suffisamment clair pour permettre aux administrateurs d'effectuer la vérification demandée.

Les joueurs ne sont pas obligés d'enregistrer l'intégralité de leurs matchs.

Refus de vérification

Le refus ou l'incapacité de respecter une demande de stream/caméra d'un administrateur entraîne :

Disqualification immédiate de l'équipe.

31. SPECTATEURS

Aucun spectateur externe n'est autorisé.

Seuls :

- Les joueurs participant au match, et
- Les administrateurs autorisés

peuvent être présents dans les lobbies des matchs.

Les administrateurs peuvent regarder les matchs lorsque cela est nécessaire pour : L'administration du tournoi

- La surveillance ;
- L'intégrité compétitive ;
- La résolution d'un litige.

Les amis, coachs, joueurs éliminés ou autres personnes non autorisées ne peuvent pas rejoindre comme spectateur dans le lobbies.

32. COACHING

Le coaching est interdit pendant les matchs.

Les éléments suivants sont interdits pendant un match :

- Instructions données par un coach
- Assistance stratégique extérieure
- Assistance de joueurs éliminés
- Assistance de spectateurs
- Assistance de toute autre personne extérieure Seuls les

deux joueurs inscrits peuvent participer au match.

33. TRICHE

Les éléments suivants sont strictement interdits :

- Cheats
- Hacks
- Logiciels non autorisés

- Scripts
 - Macros procurant un avantage injuste
 - Partage de compte
 - Toute autre méthode permettant d'obtenir un avantage compétitif déloyal
- Toute triche confirmée entraîne :

Disqualification immédiate de l'équipe.

34. BUGS ET EXPLOITS

Les joueurs ne peuvent pas exploiter intentionnellement :

- Des bugs permettant de casser le fonctionnement normal du jeu
- Des mécaniques de jeu non prévues
- La géométrie involontaire de la map
- Des zones hors limites

35. INTÉGRITÉ DES MATCHS

Les comportements suivants sont strictement interdits :

- Match-fixing
 - Perdre volontairement
 - Collusion entre équipes
 - Manipulation des résultats ou des qualifications
 - Partage d'informations confidentielles avec une autre équipe
 - Corruption
 - Offre ou acceptation d'une contrepartie visant à influencer un match
- Toute

violation confirmée entraîne :

Disqualification immédiate de l'équipe.

36. COMPORTEMENT

Les comportements suivants sont interdits :

- Harcèlement
- Insultes envers les joueurs ou administrateurs
- Racisme
- Discrimination
- Discours haineux
- Menaces
- Toxicité excessive
- Perturbation volontaire
- Comportement abusif
- Pseudos ou noms d'équipe inappropriés

Les violations de comportement sont enregistrées contre **l'équipe**.

Système d'avertissement

Première violation → Avertissement officiel à l'équipe Deuxième

violation → Disqualification de l'équipe

Les violations graves liées à l'intégrité compétitive restent soumises à une disqualification immédiate, indépendamment des avertissements précédents.

37. DISQUALIFICATION

Une équipe disqualifiée est :

- Immédiatement retirée du tournoi.
- Interdite de poursuivre le qualifier ou la phase finale.
- Retiré de tous ses matchs restants.
- Non autorisée à transférer sa place à une autre équipe ou à un autre joueur.

Lorsque cela est applicable, l'équipe adverse avance dans le bracket.

38. LITIGES ET RÉCLAMATIONS

Tout :

- Violation du règlement
- Problème technique
- Litige concernant un match
- Problème lié à l'intégrité compétitive

doit être signalé **immédiatement** à un administrateur via Discord.

Les équipes ne doivent pas attendre les tours suivants pour signaler un problème.

Les administrateurs ont le dernier mot concernant :

- La validité d'une réclamation.
- L'interprétation des preuves.
- La décision à appliquer.

Le présent Règlement est soumis au droit marocain.

Tout litige qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du présent Règlement doit être résolu dans les conditions prévues dans le présent Règlement. À défaut de parvenir à un règlement dans un délai de (30) jours à compter de la survenance du litige, les différends seront tranchés par les tribunaux compétents de Casablanca.

39. PREUVES EN CAS DE LITIGE

Les administrateurs peuvent demander :

- Des captures d'écran
- Des clips vidéo

pour enquêter sur un litige ou une violation présumée.

Les joueurs ne sont **pas obligés d'enregistrer l'intégralité de leurs matchs**.

Lorsqu'une preuve est demandée, elle doit être fournie dans les meilleurs délais.

40. VERROUILLAGE DE LA QUALIFICATION

Une fois qu'une équipe s'est qualifiée pour la phase finale, **le roster exact de cette équipe devient le roster qualifié**.

Une équipe qualifiée :

- Ne peut plus participer à un autre qualifier.
- Ne peut pas transférer sa place qualificative à une autre équipe.
- Ne peut pas transférer sa qualification à un autre joueur.
- Conserve sa qualification même si un joueur change ultérieurement de Riot ID, sous réserve de l'approbation des administrateurs.

Les situations exceptionnelles sont traitées **au cas par cas par les administrateurs**.

41. AUTORITÉ DES ADMINISTRATEURS

Les administrateurs du tournoi ont l'autorité finale pour interpréter et faire appliquer ce règlement. Dans les situations qui ne sont pas explicitement couvertes par le règlement, les administrateurs peuvent prendre les décisions qu'ils jugent nécessaires afin de préserver l'intégrité compétitive et d'assurer le bon déroulement du tournoi.

Les décisions des administrateurs sont définitives.

42. ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

En s'inscrivant à Double Down, chaque joueur reconnaît avoir lu, compris et accepté l'intégralité du présent règlement.

La participation au tournoi constitue une acceptation des règles :

- Compétitives
- Administratives
- De comportement
- D'éligibilité
- De fonctionnement du touroi

43. DEPOT DU REGLEMENT DU JEU

Le présent Règlement, ainsi que toutes les modifications éventuelles, seront déposés au rang des minutes chez Maître Wafa GRANE.

44. MODALITES DE REMISE DES LOTS

Les Participants au Jeu s'engagent à informer la Banque (via leur conseiller en agence) de tout changement de numéros de téléphone opéré préalablement au jour de la finale et demeurent seuls responsables en cas de non communication à la Banque de leurs coordonnées exactes.

En cas de gagnants injoignables et qui ne se manifestent pas au plus tard dans un délai d'une (1) semaine après la notification du gagnant ou en cas de non-respect par les Participants des modalités de participation telles que prévues sur ledit règlement, la Banque procédera à une réattribution du lot aux personnes figurant sur la liste d'attente.

Le désistement de tout Participant notifié ou non à la Banque ne saurait donner lieu à aucune compensation ni aucune indemnisation et ce, quels que soient les motifs dudit désistement.

45. MODIFICATION DU JEU

Les Organisateurs se réservent le droit de modifier en tout ou en partie le Jeu, sans préavis, et sans pour autant que sa responsabilité ne puisse être engagée pour quelque raison que ce soit et ce, avant les dates des tirages au sort susmentionnées.

On entend par modification du Jeu, de façon non limitative, tout prolongement de la durée ou sa réduction, toute suspension ou même annulation du Jeu.

Les Organisateurs, se réservent le droit de remplacer le lot par un autre de même valeur. À cet égard, ils aviseront le public de cette modification par tout moyen qu'elle jugera approprié.

46. PROPRIETE INTELLECTUELLE

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou d'une partie des éléments composants le jeu qui y sont proposés sont strictement interdites. Tous les concepts, logos, marques, noms de produits par les Organismes restent sa propriété exclusive.

47. ADHESION

La simple participation au Jeu entraîne l'acceptation pure et simple par le participant du présent Règlement et de ses avenants modificatifs éventuels, aucune contestation ou litige ne peut être soulevé à ce sujet. Les Participants acceptent toute modification du présent Règlement demandée unilatéralement par la Banque.

Les Participants au présent Règlement dégagent les Organismes de toute responsabilité quant à tout dommage de quelque nature que ce soit, pouvant résulter directement ou indirectement suite à leur participation à ce Jeu.

48. FRAUDE

La Banque se réserve la faculté de suspendre tout participant, s'il apparaît que des fraudes ont été commises, notamment en cas de liens juridiques avec les responsables du jeu ou toute autre fraude de quelque nature que ce soit.

Auquel cas, la suspension du participant se fera sans préjudice du droit dont dispose la Banque d'engager à son encontre les recours qu'elle estimera nécessaires.

49. PROTECTION DES DONNEES A CARACTERES PERSONNELLES ET DROIT A L'IMAGE

En référence à la loi n° 09-08 relative à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel, nous vous informons que les données à caractère personnel collectées dans le cadre de votre inscription et de votre participation au tournoi sont traitées aux fins de participer au tournoi Valorant DOUBLE DOWN.

Ces données peuvent être communiquées au profit de la Banque Populaire.

Dans le cadre de cet événement, des photos et/ou des vidéos peuvent également être réalisées et utilisées à des fins de communication (interne/externe), notamment via les réseaux sociaux de la Banque.

La prise et la diffusion de photos et/ou de vidéos permettant d'identifier les participants sont subordonnées au recueil préalable de leur consentement. Celui-ci sera recueilli au moyen d'un formulaire de consentement, sous format électronique ou papier, selon les modalités retenues pour l'événement.

Le participant devra ainsi exprimer son choix et valider son consentement dans le formulaire prévu à cet effet, préalablement à toute prise et/ou diffusion de son image à des fins de communication.

La durée de conservation des données est limitée à la durée nécessaire à la réalisation des finalités

poursuivies.

Les participants disposent, conformément à la loi n° 09-08, des droits d'accès, de rectification et d'opposition pour des motifs légitimes.

Pour exercer leurs droits, les participants peuvent contacter le Délégué à la Protection des Données (DPO) en envoyant un courrier électronique à l'adresse : DPOGroupe@cpm.co.ma ou par courrier postal à l'adresse : Délégué à la Protection des Données de BCP -- 101, boulevard Mohamed Zerktouni – BP 10.622 - 20100- Casablanca.

Ce traitement a été autorisé par la CNDP.



























