

Règles Student Gaming League : Hearthstone

1-DEFINITIONS	2
1.1 Participants.....	2
1.2 Organisateurs	2
1.3 Fuseau Horaire	2
1.4 Durée du Tournoi	2
2-GENERAL :.....	2
2.1 Validité des règles	2
2.2 Code de Conduite	2
2.3 Accords additionnels	2
2.4 Médias	2
2.5 Alcools & Drogues	2
2.6 Communication	3
2.7 Compte de jeu	3
2.8 Déroulement du Tournoi.....	3
2.9.1 Inscriptions.....	3
2.9.2 Dates des phases de qualifications	3
2.9.3 Déroulement des qualifiants et nombre de qualifiés	3
2.9.4 Phases Finales	3
2.9.5 Horaires des Qualifiants.....	3
2.9.6 Validation de sa présence (Check-in).....	3
2.9.7 Absence et retards à un match	4
2.9.8 Résultats d'un Match	4
2.9.9 Fichiers médias de match	4
2.10 Conditions de Participation	4
2.10.1 Être étudiant	4
2.10.2 Étudiant à l'étranger	5
3-REGLES EN JEU:.....	5
3.1 Définitions	5
3.1.1 Best of Three	5
3.1.2 Best of Five	5
3.1.3 Résultats.....	5
3.2 Réglages Client	5
3.3 Quitter le Serveur	5
3.4 Crash Joueur	5
3.5 Battle Tag.....	6
4-SANCTIONS & PENALITES	6
5-DROIT A L'IMAGE ET OFFRES PARTENAIRES	6
5.1 Droit à l'image	6
5.2 Traitement des données personnelles	6
5.3 Offres partenaires	6

1-Définitions

1.1 Participants

Les joueurs et membres du Staff sont désignés comme «Participant».

1.2 Organismes

Le SGN est la fédération organisatrice de l'ensemble de la compétition Student Gaming League 2015.

1.3 Fuseau Horaire

Tous les horaires seront entendus en Central European Summer Time (CEST). Il s'agira du fuseau horaire de référence pour l'ensemble des horaires communiqués.

1.4 Durée du Tournoi

Le Tournoi débutera le dimanche 11 Octobre 2015 avec les poules de qualification (également nommées « Qualifier ») et s'achèvera le 21 Novembre 2015 avec les Finales Offline. La date des Finales pourra être modifiée, en fonction des impératifs que l'Organisateur subira. Le cas échéant, celui-ci avertira les joueurs et participants dans un délai raisonnable.

2-Général :

2.1 Validité des règles

Les Organismes se réservent le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir du propriétaire de l'participant de vérifier qu'il possède bien la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, l'Organisateur en informera les participants. Dans certains cas, un problème peut survenir et ne pas trouver de solution immédiate dans le règlement. Dans ces cas de figure, l'Organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant toute autre considération.

2.2 Code de Conduite

En s'inscrivant à la Student Gaming League, tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres et les organismes. Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction sera prononcée allant de l'avertissement écrit à l'exclusion définitive en fonction de la gravité des propos tenus. Le détail des sanctions est détaillé en fin de règlement.

2.3 Accords additionnels

Les Organismes de la Student Gaming League ne sont pas responsables des accords additionnels qui pourraient intervenir entre deux participants. Ces accords ne pourront en aucun cas être sujets à réclamation si l'un des participants venait à ne pas les respecter. De même, un accord additionnel ne peut en aucun cas déroger au présent règlement.

2.4 Médias

Tous les droits de diffusion des rencontres de la Student Gaming League sont l'exclusivité de l'organisateur. Cela englobe toutes les formes de diffusion ou d'enregistrement comme par exemple le Streaming, le Broadcasting, les Replay et les démos. L'Organisateur peut, pour des rencontres particulières ou un groupe de rencontres, déléguer les droits de diffusion à un tiers ou à un participant des dites rencontres. Dans ce cas, cela doit être au préalable discuté avec l'organisateur. Un participant ne peut pas refuser de voir son match retransmis sur l'un de nos sites partenaires. Il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

2.5 Alcools & Drogues

Il est strictement interdit de jouer des matchs de la Student Gaming League 2015 sous l'emprise de l'alcool ou de produits stupéfiants. En cas de non-respect de cette règle, le participant sera exclu définitivement de la compétition.

2.6 Communication

L'onglet « Contact » est l'unique moyen de communication pour demander une information auprès de l'organisateur. La Réclamation (ou 'Protest') est le seul outil pour porter réclamation contre un adversaire lorsqu'une faute en match a été commise.

2.7 Compte de jeu

Chaque joueur doit enregistrer son Battle Tag sur le serveur Europe. Un joueur qui participe à un ou plusieurs matchs de la Student Gaming League sans compte de jeu se verra perdre ses matchs auxquels il a participé sans réclamation possible.

2.8 Déroulement du Tournoi

La Student Gaming League se déroule en 2 étapes : Phases de Qualifications et Phases Finales.

2.9.1 Inscriptions

Pour s'inscrire, il suffit d'aller sur notre site internet et d'y suivre les étapes :

- Le joueur s'inscrit grâce à l'adresse email de son école via le lien disponible sur le site <http://www.studentgamingnetwork.fr/index.html> redirigeant vers le tournoi sur le site Toornament.
- Le battle Tag devra être rajouté d'un tiret et du nom de l'école.

Exemple : Palins - NEOMA BS

- L'organisateur validera l'inscription du joueur qui pourra ensuite participer aux phases de qualifications.

2.9.2 Dates des phases de qualifications

Entre le 11 Octobre et le 9 Novembre, 4 qualifieurs seront accessibles à tous les participants, à raison de un Qualifier par semaine (le dimanche) : **les 11 Octobre, 18 Octobre, 25 Octobre et 9 Novembre.**

2.9.3 Déroulement des qualifieurs et nombre de qualifiés

Chaque Qualifier permettra sur 4 semaines aux 2 meilleures participants d'obtenir leur qualification pour la phase finale. L'ensemble des matchs de cette phase de qualification se joue en Best of Three (Bo3). Cela signifie que le participant qui gagne deux manches remporte la rencontre. Un participant qui perd un Qualifié peut se réinscrire pour ceux des semaines à venir.

2.9.4 Phases Finales

Les participants issues de chaque Qualifier s'affronteront dans un tournoi à partir des quarts de finale ; la petite finale sera également jouée. Les quarts et demi-finales auront lieu online, la grande finale offline. Le SGN ne prend pas en charge les frais de transport et de nourriture. Toutefois, il pourra héberger les participants n'habitant pas en région parisienne.

2.9.5 Horaires des Qualifieurs

Un Qualifier débutera toujours à 18 heures. S'il n'est pas terminé avant minuit, le Qualifier est mis en pause et reprend le lendemain à 18:00 CEST.

2.9.6 Validation de sa présence (Check-in)

Une participant doit se présenter au complet entre 15 et 30 minutes avant le lancement pour valider sa présence, autrement appelé 'phase de Check-in'. Toutefois, il est possible de s'inscrire tout de même aux Qualifiers dans les 15 minutes avant le début du tournoi. Les Organisateurs se réservent le droit de refuser l'accès à l'participant si ces derniers jugent que cela pourrait ralentir le déroulement de la compétition.

2.9.7 Absences et retards à un match

Le Qualifier, dans la mesure du possible, se joue dans la soirée. Ainsi, lorsque vous gagnez un match, 7 vous avez une pause de 5 minutes avant d'entamer votre prochain match. Tout retard excédant 15 minutes entraînera la disqualification du Qualifier auquel vous participez. Deux retards dans un même Qualifier conduiront à une disqualification immédiate. Si cela se produit dans le cadre d'un match de poule, votre participant perdra le match par forfait. De même, un participant qui s'inscrit et valide sa présence à un Qualifier, et qui ne se présente pas lors de son premier match sans prévenir les Organisateurs, sera disqualifié du Qualifier en cours mais aussi du prochain Qualifier.

2.9.8 Résultats d'un Match

A la fin de chaque rencontre, que le participant ait perdu ou gagné, le participant doit entrer le score ou valider celui entré par son adversaire. Pour le bon déroulement de la compétition, il est impératif que chaque participant fasse le nécessaire pour ne pas bloquer l'arbre du Qualifier et faire intervenir les Organisateurs inutilement. Si un participant conteste les résultats du match, il doit ouvrir une Réclamation (« Protest ») dans les 15 minutes qui suivent la fin du match. Un Organisateur traitera sa demande le plus rapidement possible. Attention ! N'abusez pas de la fonction réclamation pour des motifs illégitimes ni de l'oubli de validation du score. Ces pratiques peuvent être considérées comme anti-fairplay.

2.9.9 Fichiers médias de match

A la fin de chaque match, les participants doivent uploader les captures d'écran (aussi appelés « screenshots ») nécessaires pour prouver le résultat du match. En cas de contestation, les screenshots seront les seules preuves crédibles aux yeux des organisateurs. Si aucune participant ne peut présenter de preuves du score alors les deux participants seront disqualifiées.

2.10 Conditions de Participation

2.10.1 Être étudiant

La Student Gaming League est une compétition réservée aux étudiants des écoles du Student Gaming Network. Cela concerne donc les étudiants en échange universitaire dans une école éligible. Une liste non-exhaustive a été dressée et est disponible sur ce lien : <http://www.studentgamingnetwork.fr/federation.html>. Si votre école ne figure pas dans cette liste mais qu'elle correspond aux critères, vous pouvez nous contacter via l'onglet « Contact ». Après vérification, vous serez autorisé à participer si votre école est validée par les Organisateurs.

Afin de vérifier votre statut étudiant, les adresses email types acceptées sont les suivantes :

- AUDENCIA : intialeduprenomnom@audencia.com
- Centrale Lyon : prenom.nom@ecl1X.ec-lyon.fr
- Centrale Paris : prenom.nom@student.ecp.fr
- EDHEC : prenom.nom@edhec.com
- EM LYON : prenom-nom@edu.em-lyon.com
- Ensta : prenom.nom@ensta-paristech.fr
- ESCP : prenom.nom@edu.escpeurope.eu
- ESSEC : prenom.nom@essec.edu
- GEM : prenom.nom@grenoble-em.com
- HEC : prenom.nom@hec.edu

- Kedge BS : prenom.nom@kedgebs.com
- Neoma BS: prenom.nom@neoma-bs.com
- Polytechnique : prenom.nom@polytechnique.edu
- SKEMA : prenom.nom@skema.edu
- Supelec : prenom.nom@rez-gif.supelec.fr
- TBS : initialieduprenom.nom@tbs-education.com

2.10.2 Étudiant à l'étranger

Les étudiants faisant partie de l'une des écoles éligibles et qui sont actuellement en échange Erasmus et/ou dans un pays d'Europe, peuvent s'inscrire pour les phases online, à condition qu'ils soient en France pour les phases finales offline. Pour ces étudiants. Attention, l'organisation de la Student Gaming League ne pourra être tenue responsable des problèmes de connexion rencontrés en participant depuis l'étranger.

3-Règles en jeu:

3.1 Définitions

3.1.1 Best of Three

Dans le format Best of Three (Bo3), si une participant gagne deux manches, elle remporte le match (note : si le joueur remporte les 2 premières manches, il est inutile de jouer la 3ème). Avant le début du match, chaque joueur bannit (ban) une race de l'adversaire, laissant deux decks jouables à chacun. Les joueurs se diront les races jouables par chacun avant le début du match. Lorsqu'un adversaire perd avec un deck, il est inutilisable jusqu'à la fin du BO.

3.1.2 Best of Five

Dans le Best of Three (Bo5), si un joueur gagne trois manches, il remporte le match (note : si un joueur remporte les 3 premières manches, il est inutile de jouer les autres). Avant le début du match, chaque joueur bannit deux decks de l'adversaire, laissant trois decks jouables à chacun. Lorsqu'un adversaire perd avec un deck, il est inutilisable jusqu'à la fin du BO.

3.1.3 Résultats

Une manche est remportée lorsque le jeu Hearthstone l'annonce en affichant une bannière « Victoire » ou « Défaite ». Un joueur peut concéder la manche uniquement en utilisant les commandes du jeu.

3.2 Réglages Client

Les participants doivent jouer avec les configurations de base. Certains ajustements sont possibles si cela ne donne pas un avantage prépondérant pendant les matchs. Les Organisateurs peuvent demander que certaines configurations soient corrigées pour l'équité sportive.

3.3 Quitter le Serveur

Si un joueur quitte prématurément une manche, la manche est déclarée perdue pour le joueur quelle que soit la raison invoquée. Si cette situation se reproduit trop souvent, les Organisateurs pourront prendre des sanctions plus lourdes.

3.4 Crash Joueur

Si lors d'un match, un joueur a un plantage, la manche est déclarée comme « concédée ». Cela signifie que la manche est remportée par l'adversaire. Néanmoins, un accord des deux joueurs peut permettre de rejouer la partie si celle-ci avait débuté depuis moins de 10 minutes.

3.5 Battle Tag

Tous les participants doivent jouer leurs matchs avec le Battle Tag enregistré lors de leur inscription.

4-Sanctions & Pénalités

L'organisateur a établi un tableau de sanctions ci-dessous. Cette liste est non-exhaustive et en fonction de la situation, l'Organisateur se réserve le droit d'alléger ou alourdir une sanction en fonction des faits. Aucune contestation ne sera possible de la part d'un joueur ou d'un participant une fois le verdict rendu par les organisateurs.

Faute	Sanction
Tricherie	Exclusion définitive de l'participant
Ringer/Faker	Exclusion définitive de l'participant
Absence ou retard important lors d'une poule	Exclusion de la poule en cours et suspendu pour la prochaine poule
Absence ou gros retard lors d'une phase finale	Exclusion définitive de l'participant
Insultes et/ou mauvais comportement	Exclusion définitive de l'participant
Non fair-play	Sanction variable pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive de l'participant
Quitter le serveur avant la fin	Exclusion définitive de l'participant

5-Droit à l'image et Offres partenaires

5.1 Droit à l'image

En s'inscrivant à la Student Gaming League 2015, le participant autorise à titre gratuit l'organisateur ou ses ayants droit à exploiter, directement ou indirectement, son image et ses exploitations sur ses différents supports d'informations. Par image, il est entendu l'ensemble des attributs de la personnalité, qui comprennent notamment l'image, les noms, les prénoms, l'appartenance à une école et la voix. La diffusion et l'exploitation de ces images, de ces propos et des documents pourront se faire par le biais de sites Internet, presse et photothèques accessibles sans aucune restriction d'accès.

5.2 Traitement des données personnelles

Les informations recueillies font l'objet d'un traitement informatique destiné à la Student Gaming League. Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. Elles sont enregistrées dans notre fichier de participants et peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de notre service communication.

5.3 Offres partenaires

Seules les personnes autorisées, à savoir le SGN et ses partenaires, pourront accéder aux données personnelles contenues dans le fichier. Ces informations sont amenées à être conservées et utilisées durant toute la durée de la compétition. Dans le cadre de nos partenariats, le fichier est susceptible d'être exploité par le SGN ou par l'un de nos partenaires dans le cadre d'une sollicitation commerciale. L'objectif sera de communiquer des informations relatives à la compétition de la

Student Gaming League ainsi que des offres susceptibles d'intéresser les participants. Si le participant ne souhaite plus recevoir des propositions commerciales de nos partenaires par voie électronique, il pourra utiliser le lien de désinscription prévu dans le message. En aucun cas, le SGN ne pourra être tenu responsable de la nature des messages émis par nos partenaires. Le participant devra s'adresser directement au partenaire en question pour toute réclamation.