

# Règlement Student Gaming League : League Of Legends

<b>1-DEFINITIONS .....</b>	<b>2</b>
1.1 Participants .....	2
1.2 Organisateurs .....	2
1.3 Équipes .....	2
1.4 Fuseau Horaire.....	2
1.5 Durée du Tournoi.....	2
<b>2-GENERAL .....</b>	<b>2</b>
2.1 Validité des règles.....	2
2.2 Code de Conduite .....	2
2.3 Accords additionnels .....	3
2.4 Médias .....	3
2.5 Alcools & Drogues.....	3
2.6 Communication .....	3
2.7 Compte de jeu .....	3
2.8 Gestion de l'équipe.....	3
2.8.1 Qualification d'une équipe .....	3
2.8.2 Minimum de Membres .....	3
2.8.3 Changement de joueur .....	3
2.8.3 Rôles dans l'équipe .....	4
2.9 Déroulement du Tournoi .....	4
2.9.1 Inscriptions.....	4
2.9.2 Dates des phases de qualifications .....	4
2.9.3 Déroulement des qualifieurs et nombre de qualifiés .....	4
2.9.4 Phases Finales .....	4
2.9.5 Horaires des Qualifieurs.....	4
2.9.6 Validation de sa présence (Check-in).....	4
2.9.7 Absence et retards à un match.....	5
2.9.8 Résultats d'un Match .....	5
2.9.9 Fichiers médias de match .....	5
2.10 Conditions de Participation .....	5
2.10.1 Être étudiant .....	5
2.10.2 Étudiant à l'étranger .....	5
<b>3-REGLES EN JEU.....</b>	<b>5</b>
3.1 Définitions.....	6
3.1.1 Best of One .....	6
3.1.2 Best of Three .....	6
3.1.3 Déroulement d'une manche.....	6
3.1.4 Résultats .....	6
3.2 Réglages Client.....	6
3.3 Quitter le Serveur .....	6
3.4 Nickname et ClanTag .....	6
<b>4-SANCTIONS &amp; PENALITES .....</b>	<b>7</b>
<b>5-DROIT A L'IMAGE ET OFFRES PARTENAIRES .....</b>	<b>7</b>
5.1 Droit à l'image .....	7
5.2 Traitement des données personnelles .....	7
5.3 Offres partenaires.....	7

## 1-Définitions

### 1.1 Participants

L'équipe, ainsi que les membres la composant, joueurs et membres du Staff, est désignée comme «Participant».

### 1.2 Organismes

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

### 1.3 Équipes

L'équipe est l'entité qui participera aux étapes de qualification et dans le cas d'une qualification jouera la phase de groupe et les phases finales. Un propriétaire, également appelé 'Owner', doit être désigné lors de la création de l'équipe. Cela signifie qu'il est le seul responsable de son équipe. Le propriétaire doit être majeur au début de la compétition. Il est également le responsable financier (il recevra les lots matériels et numéraires pour son équipe). Aucune autre voix ne pourrait se faire entendre en cas de litiges auprès des Organismes. Il est possible à tout moment de transmettre la propriété de l'équipe à une autre personne. Cette dernière doit faire absolument partie de l'équipe. ATTENTION ! Toute transmission est définitive et il sera impossible de vous réattribuer les droits par le biais des Organismes.

### 1.4 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.

### 1.5 Durée du Tournoi

Le Tournoi débutera le 10 Octobre 2015 avec les poules de qualification (également nommées « Qualifier ») et s'achèvera le Samedi 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 équipes 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'équipe 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 impartial 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 Organisateurs 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 d'une équipe doit enregistrer son nom d'invocateur de League of Legends EU WEST. Un joueur qui participe à un ou plusieurs matchs de la Student Gaming League sans compte de jeu, verra son équipe perdre les matchs auxquels il a participé sans réclamation possible.

## 2.8 Gestion de l'équipe

### 2.8.1 Qualification d'une équipe

Lorsqu'une équipe gagne le droit de participer à la phase de poules, elle ne peut transférer sa qualification à une autre équipe et ce quelle que soit la motivation et la proximité des deux équipes. Si l'équipe est supprimée ou devient inactive, la qualification est perdue.

### 2.8.2 Minimum de Membres

Une équipe doit toujours avoir au moins 5 membres dans son équipe. A défaut, elle sera déclarée comme forfait. L'utilisation de mercenaires (joueur pour pallier une absence) est interdite. Une équipe doit être composée d'au moins 4 membres (sur les 5) des écoles partenaires du Student Gaming Network.

L'exception : une 5<sup>ème</sup> personne peut-être une personne extérieure à l'école, les 4 autres devant être des étudiants des écoles du Student Gaming Network.

### 2.8.3 Changement de joueur

Une équipe peut changer autant de fois de joueurs qu'elle le souhaite et sans restriction. Toutefois, il est interdit de changer de joueur 24 heures avant le début d'un match. Les mercenaires sont interdits et occasionneront une disqualification sans réclamation possible. Un joueur qui quitte une équipe ne peut pas s'engager avec une nouvelle autre

avant 24 heures. Il ne peut réintégrer sa précédente équipe qu'après 8 jours (exemple : Paul quitte l'équipe A, rejoint l'équipe B et veut au final revenir dans l'équipe A, il devra attendre 8 jours).

### 2.8.3 Rôles dans l'équipe

Chaque joueur peut occuper une fonction officielle au sein de son équipe comme Manager, Capitaine ou Organisateur.

## 2.9 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 :

- Un capitaine d'équipe 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.
- Il doit rajouter au moins 3 autres personnes issus des écoles du Student Gaming Network en donnant obligatoirement les adresses emails de leurs écoles.
- Le cinquième joueur peut venir de l'extérieur.  
*Exemple : 2 joueurs de centrale Lyon + 2 joueurs d'HEC + 1 joueurs extérieur = équipe conforme*
- Le nom de l'équipe devra être rajouté d'un tiret et du nom de l'école.  
*Exemple : Les tigres du Bengale - HEC*
- L'organisateur validera l'équipe qui pourra ensuite participer aux phases de qualifications.

### 2.9.2 Dates des phases de qualifications

Entre le 10 Octobre et le 8 Novembre, 4 qualifieurs seront accessibles à tous les participants, à raison de un Qualifier par semaine (le samedi) : les 10 Octobre, 17 Octobre, 24 Octobre et 8 Novembre. Les joueurs pourront suivre l'évolutions des matchs et des phases de qualification sur notre site internet et le logiciel Toornament.

### 2.9.3 Déroulement des qualifieurs et nombre de qualifiés

Chaque Qualifier permettra sur 4 semaines aux 2 meilleures équipes d'obtenir leur qualification pour la phase finale. L'ensemble des matchs de cette phase de qualifications se joue en Best of One (Bo1). Cela signifie que l'équipe qui gagne la manche remporte la rencontre. Une équipe qui perd un Qualifier peut se réinscrire pour ceux des semaines à venir.

### 2.9.4 Phases Finales

Les 2 équipes issues de chaque Qualifier s'affronteront dans une arborescence à partir des quarts de finale ; la petite finale sera également jouée. Les quarts et demi-finales auront lieu online, la petite et grande finale offline. De plus, les frais de transport et de nourriture ne sont pas pris en charge par le Student Gaming Network. Par contre, l'hébergement pour les non parisiens sera pris en compte.

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

### 2.9.7 Absence et retards à un match

Le Qualifier, dans la mesure du possible, se joue dans la soirée. Ainsi, lorsque vous gagnez un match, 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 équipe perdra le match par forfait. De même, une équipe 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 disqualifiée du Qualifier en cours mais aussi du prochain Qualifier.

### 2.9.8 Résultats d'un Match

A la fin de chaque rencontre, que l'équipe ait perdu ou gagné, l'équipe doit entrer le score ou valider celui entré par son adversaire. Pour le bon déroulement de la compétition, il est impératif que chaque équipe 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 équipes doivent uploader les captures d'écrans (aussi appelées « 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 équipe ne peut présenter de preuves du score alors les deux équipes 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 les écoles éligibles. Toutefois, l'étudiant devra impérativement être présent en France jusqu'aux phases finales. Une liste non-exhaustive a été dressée et est disponible ici <http://www.studentgamingnetwork.fr/associations.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. Lors de la phase finale, les 4 joueurs minimum de l'équipe devront ramener leur carte étudiante.

### 2.10.2 Étudiant à l'étranger

En revanche, 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. 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 One

Un Match se déroule sous l'un de ces 3 formats: Best of One (Bo1), Best of Three (Bo3) ou Best of Five (Bo5). Dans le Best of One (Bo1), l'équipe qui remporte la manche gagne le match.

### 3.1.2 Best of Three

Dans le Best of Three (Bo3), 3 manches sont jouées. Si une équipe gagne deux manches, elle remporte le match (note : si l'équipe remporte les 2 premières manches, il est inutile de jouer la 3ème manche).

### 3.1.3 Déroulement d'une manche

Les deux équipes se retrouvent sur un match d'entraînement. Le Client du Jeu League of Legends déterminera lui-même la phase d'exclusions des Champions. Les joueurs doivent respecter le déroulement du jeu et ne doivent en aucun cas tenter de modifier ou de faire planter le jeu en refusant de choisir un champion par exemple. Si un tel cas arrive, le match doit être recommencé mais l'incident doit être reporté à l'organisateur. Si un ou des joueurs abusent de cette situation, l'équipe se verra disqualifiée de la compétition.

### 3.1.4 Résultats

Une manche est remportée lorsqu'une équipe détruit l'inhibiteur adverse et que le jeu affiche une bannière « Victoire » ou « Défaite ». Une équipe peut concéder la manche uniquement en utilisant les commandes du jeu (« /surrender » ou « /ff » validées par les membres de l'équipe).

## 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

Vous n'êtes autorisé à quitter le serveur seulement à l'issue du match lorsqu'un vainqueur est désigné. En aucun cas, vous ne pouvez quitter la partie pour une raison autre que technique. Le joueur subissant un problème technique, est autorisé à quitter la partie, le temps d'effectuer les actions nécessaires à la résolution de son problème. Il doit se reconnecter le plus rapidement possible. Pendant qu'il effectue les actions nécessaires pour résoudre son problème et se reconnecter, son équipe peut mettre la partie en pause via la commande /pause du jeu. Chaque équipe dispose de 15 minutes de pause, réparties en autant de périodes de pause que nécessaires (par exemple, une équipe peut utiliser la pause une première fois pendant 5 minutes, puis une seconde fois pendant 10 minutes). Au-delà de cette durée, l'équipe adverse a le droit de reprendre la partie via la commande /unspause ou /resume. A noter que l'usage de la pause est strictement réservé aux problèmes techniques d'un joueur, ou à tout autre problème urgent. L'usage intempestif de la pause sera considéré comme anti-fairplay.

Si une équipe quitte prématurément le match, elle est déclarée perdante et ne pourra participer à la prochaine phase de qualification.

## 3.4 Nickname et ClanTag

Tous les participants doivent jouer leurs matchs avec le nickname enregistré lors de leur inscription. De même, chaque participant d'une équipe devra mettre le même ClanTag désignant le nom de leur équipe/école.

*Exemple : Les tigre du Bengale - HEC*

## 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'une équipe une fois le verdict rendu par les organisateurs.

Faute	Sanction
Tricherie	Exclusion définitive de l'équipe
Ringer/Faker	Exclusion définitive de l'équipe
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'équipe
Insultes et/ou mauvais comportement	Exclusion définitive de l'équipe
Non fair-play	Sanction variable pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive de l'équipe
Quitter le serveur avant la fin	Exclusion définitive de l'équipe

## 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 au 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.