



## REGLEMENT Événement esport « L'ACADÉMIE »

### • Article 1 : Organisation

Un événement esport à destination des étudiants de l'enseignement supérieur et uniquement accessible sur le site internet dédié et accessible grâce au lien suivant : <https://tournoi-lacademie.fr/> est géré par Erisium, Quentin Galliano, GamersOrigin, Student Gaming Network et Société Générale.  
Ce jeu se déroulera du 18/11/2020 au 11/12/2020 inclus.

### • Article 2 : Conditions de participation

L'événement comporte deux tournois distincts. L'un se déroulera sur le jeu vidéo Minecraft développé par l'éditeur Mojang Studios et l'autre se déroulera sur le jeu vidéo Age of Empires II : Definitive Edition, développé par l'éditeur Xbox Game Studios. Ces tournois sont gratuits et exclusivement ouverts à toute personne âgée d'au moins 17 ans, inscrite dans un établissement d'enseignement supérieur français pour l'année scolaire en cours. Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus, et toute personne impliquée directement ou indirectement dans la mise en œuvre du jeu. Les personnes mineures devront fournir une autorisation parentale les autorisant à prendre part à cet événement.

L'organisation se réserve le droit de demander à tout participant de justifier de ces conditions. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier du lot. Toute personne sanctionnée ou bannie par l'une des sociétés ou associations organisatrices dans l'un des tournois ou événements organisés précédemment par L'organisation pourra se voir refuser l'inscription au tournoi.

La participation au tournoi implique l'entière acceptation du présent règlement.

### Article 3 : Modalités de participation

Pour participer, il est nécessaire d'avoir un accès au site internet <https://tournoi-lacademie.fr/>. Le joueur doit se connecter sur le site dédié entre le 02/11/2020 et le 17/11/2020 étant précisé qu'aucune inscription ne sera acceptée au-delà de cette date, et s'enregistrer en remplissant le formulaire de renseignements du bulletin de participation sur le site. Seuls les formulaires de participation remplis sur le site seront admis à l'exclusion de tout autre formulaire qui serait éliminatoire. De plus, afin de valider son inscription et sa participation au tournoi, il sera nécessaire que le joueur coche la case attestant de l'acceptation du présent règlement sans aucune réserve ni modification.

Les informations devant obligatoirement être saisies sur le formulaire de participation sont les suivantes pour que l'inscription soit validée : pseudo en jeu, pseudo Discord, Nom, Prénom, adresse e-mail, école, carte d'étudiant. Le joueur est informé et accepte que les informations saisies dans le formulaire d'inscription valent preuve de son identité.

Le pseudonyme choisi par le participant devra respecter les conditions imposées par les éditeurs des jeux. En aucun cas l'organisation ne saurait être tenue responsable d'une utilisation frauduleuse de votre compte avec un pseudonyme et un mot de passe corrects.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu par L'organisation sans que celle-ci

n'ait à s'en justifier. Les formulaires non-conformes, incomplets ou comportant des coordonnées erronées volontairement ou non seront éliminatoires. La même sanction s'appliquera en cas de multi-participation.

#### • Article 4 : Dotations

Les gagnants qui seront identifiés par leur parcours dans le tournoi gagneront l'un des 6 lots suivants (3 lots par tournois)

Les dotations mises en jeu sont réparties comme suit :

- 1<sup>er</sup> prix de chaque tournoi : 1 000€ et une Xbox Series X (499€) 1 499 € TTC
- 2<sup>ème</sup> prix de chaque tournoi : 600€
- 3<sup>ème</sup> prix de chaque tournoi : 400€

Soit un total de 6 lots d'une valeur totale de 4 998€ TTC

Le Bureau des élèves (BDE) ou l'association gaming / esport de l'école ou l'université qui aura le plus grand nombre de participants remportera 2000€. S'il existe une association gaming ou esport, elle sera destinataire de la totalité ou de la moitié de la somme, l'autre moitié étant versée au BDE. S'il n'existe pas une telle association, tout sera versé au BDE.

La valeur des prix est déterminée au moment de la rédaction du présent règlement et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à son évaluation.

Tous les frais exposés postérieurement au jeu notamment pour l'entretien et l'usage de ces lots sont entièrement à la charge du gagnant.

#### • Article 5 : Attribution des lots

Les gagnants seront prévenus individuellement par courriel et pourront bénéficier de leur dotation dans un délai maximal de 3 mois après la fin du tournoi, soit jusqu'au 11/03/2021. Ce courrier précisera les modalités d'attribution du lot.

GamersOrigin ne pourra pas être tenue pour responsable de l'envoi de courrier (électronique ou postal) ou d'un lot à une adresse inexacte du fait de la négligence du participant.

Au-delà de cette date, les lots ne pourront plus être réclamés. Les lots seront adressés par voie postale par GamersOrigin. Dans l'hypothèse où GamersOrigin serait dans l'impossibilité d'adresser le(s) lot(s) à un ou plusieurs gagnants (adresse postale introuvable, retour du lot par la Poste avec la mention « N'habite pas à l'adresse indiquée », fausse déclaration, ...), L'organisation se réserve le droit d'affecter les lots gagnés mais non attribués, soit à la dotation d'un autre jeu, soit à des œuvres caritatives.

Les lots ne pourront être attribués, envoyés et remis qu'à des personnes physiques exclusivement.

L'organisation se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, notamment liés à ses fournisseurs/partenaires ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer les lots annoncés, par des lots de valeur équivalente. Les gagnants seront tenus informés des éventuels changements.

#### • Article 6 : Protection des données personnelles

La liste des gagnants et leurs coordonnées seront transmises à GamersOrigin pour l'envoi des lots.

Dans le cadre du présent jeu-concours, Student Gaming Network, en qualité de responsable du traitement, est amenée à collecter des données à caractère personnel vous concernant et ce, sur la base de votre consentement. Vous pouvez, à tout moment, retirer votre consentement. Les données collectées font l'objet de traitements automatisés et sont nécessaires à la prise en compte de votre participation, la détermination du ou des gagnant(s) et l'attribution du ou des lot(s).

Par ailleurs, si des informations non strictement nécessaires à l'exécution des finalités ci-dessus mentionnées sont collectées, elles le seront également avec votre consentement préalable.

Vos données personnelles sont destinées à L'organisation et à son partenaire GamersOrigin dans le cadre de l'organisation du tournoi pour l'accomplissement des tâches qui lui sont confiées notamment la bonne gestion du jeu-concours et l'attribution du ou des lot(s) gagnant(s).

Les participants disposent d'un droit d'accès aux données personnelles les concernant, de rectification et

d'effacement, de limitation de traitement, d'opposition ainsi que d'un droit à la portabilité dans les conditions prévues par la réglementation applicable. Ces droits peuvent être exercés à l'adresse suivante : [contact@tournoi-lacademie.fr](mailto:contact@tournoi-lacademie.fr).

Les participants ont le droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL), autorité de contrôle en charge du respect des obligations en matière de données à caractère personnel

#### • Article 8 : Règlement du jeu

Le règlement du tournoi est disponible sur le site <https://tournoi-lacademie.fr>.

L'organisation se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Le règlement modifié sera mis en ligne sur le site <https://tournoi-lacademie.fr>

#### • Article 9 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de quelque façon que ce soit de tout ou partie des éléments composant le jeu sont strictement interdites.

#### • Article 10 : Responsabilités

La participation par Internet implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet notamment en ce qui concerne l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratages et risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau, les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet. L'organisation décline toute responsabilité, sans que cette liste soit limitative, en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de tout dysfonctionnement du réseau Internet, des serveurs du jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique empêchant le bon déroulement du jeu.

Plus généralement, la responsabilité de L'organisation ne saurait être engagée en cas de force majeure telle que définie par la jurisprudence ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

L'organisation ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux. Elle ne saurait non plus être tenue pour responsable et aucun recours ne pourra être engagé contre elle en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au jeu et/ou le/les gagnant(s) du bénéfice de son/leur(s) gain(s).

L'organisation ainsi que ses prestataires et partenaires ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des éventuels incidents pouvant intervenir dans l'utilisation des dotations par les bénéficiaires ou leurs invités dès lors que les gagnants en auront pris possession.

De même L'organisation, ainsi que ses prestataires et partenaires, ne pourront être tenus pour responsables de la perte ou du vol des dotations dès lors que les gagnants en auront pris possession. Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession des dotations est à l'entière charge des gagnants sans que ceux-ci ne puissent demander une quelconque compensation à L'organisation, ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

L'organisation se réserve dans tous les cas la possibilité de modifier toute date et/ou heure annoncées. Les éventuels avenants qui seraient diffusés ou transmis à l'huissier pendant le Jeu seront considérés comme des annexes au Règlement.

#### Article 11 : Litige & Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.

L'organisation se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, après le 18/12/2020. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de L'organisation ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au jeu.

Toute réclamation doit être adressée par écrit avant le 18/12/2020 à : [contact@tournoi-lacademie.fr](mailto:contact@tournoi-lacademie.fr). Passée

cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entière acceptation du présent règlement.

## **REGLEMENT DU JEU MINECRAFT**

### **1. Introduction**

Le tournoi est organisé sur un jeu type "Battle Royale", l'objectif étant de rester en vie le plus longtemps possible en éliminant un maximum de joueurs.

En cas de problème ou de question, contactez un administrateur de tournoi sur le logiciel Discord ou écrivez à [contact@tournoi-lacademie.fr](mailto:contact@tournoi-lacademie.fr).

### **2. Description du jeu**

Les joueurs sont répartis aléatoirement sur une carte Minecraft. Leur objectif est d'éliminer le plus de concurrents possibles tout en restant en vie. Pour ce faire, ils disposent de 3 vies et d'un équipement de départ. À chaque mort, cet équipement s'affaiblit. À la troisième mort, le joueur est éliminé.

### **3. Règles et déroulement**

Les **règles et modifications autorisées** sont précisées dans le canal Discord **#règles**, consultable à l'adresse suivante : <https://discord.gg/9VQMPT2>

#### **3.1. Horaires**

Les horaires indiqués le sont à titre indicatif, il est possible que certains tournois se déroulent sur des horaires différents et qu'ils soient modulés en fonction du nombre de participants. Dans ce cas, l'information sera donnée par les administrateurs du tournoi sur le serveur Discord, dans le canal **#horaires** : <https://discord.gg/9VQMPT2>

#### **3.2. Rejoindre une partie**

- Retrouvez toutes les informations de vos tournois ici : <https://www.toornament.com/me/tournaments/>
- Rendez-vous sur Discord : <https://discord.gg/9VQMPT2>
- Connectez vous sur le serveur donné avec **le même identifiant** inscrit sur Toornament, sans quoi vous ne pourrez pas accéder à la partie.
- Une fois tous les joueurs présents dans la zone d'attente de la partie, celle-ci se lancera automatiquement.

#### **3.3. Déconnexion et autres problèmes**

- La partie continue même si un joueur se déconnecte .

- Le joueur a la possibilité de se reconnecter à la partie avec le même identifiant et via la commande /rejoin.
- Le temps perdu ne peut pas être **rattrapé**.

### 3.4. Phase 1 - Qualifications

Cette phase se déroulera les soirs **1** et **2**.

- **6** parties
- **100** joueurs par partie
- **200** qualifiés
- Chaque joueur joue **1 partie** par jour.

### 3.5. Phase 2 - 16è de finale

Cette phase se déroulera le **3ème** soir.

- **2** parties
- **100** joueurs par partie
- **140** qualifiés

### 3.6. Phase 3 - 8è de finale

Cette phase se déroulera le **4ème** soir.

- **2** parties
- **70** joueurs par partie
- **80** qualifiés

### 3.7. Phase 4 - Quarts de finale

Cette phase se déroulera le **5ème** soir.

- **1** partie
- **80** joueurs par partie
- **50** qualifiés

### 3.8. Phase 5 - Demi-finale

Cette phase se déroulera le **6ème** soir.

- **1** partie
- **50** joueurs par partie
- **30** qualifiés

### 3.9. Phase 6 - Finale

Cette phase se déroulera le **7ème** soir.

- **4** parties
- **30** joueurs par partie

### 3.10. Classement

Les points sont comptés de la manière suivante :

ELIMINATIONS		CLASSEMENT	
Élimination d'un joueur	+1 Point	100ème à 15ème	+0 Points
Bonus de +8 éliminations	+2 Points	15ème à 11ème	+1 Point
Bonus de +15 éliminations	+3 Points	10ème à 5ème	+2 Points

5ème à 3ème

+4 Points

2ème

+5 Points

1er

+7 Points

*En cas d'égalité, le joueur qui aura survécu le plus longtemps sera sélectionné.*

## **REGLEMENT DU JEU AGE OF EMPIRES II DEFINITIVE EDITION**

### **1. Introduction**

Le tournoi est organisé sur le jeu Age of Empire II: **Definitive Edition**.

Il peut être joué sur Steam ou sur le Microsoft Store / Gamepass.

En cas de problème ou de question, contactez un administrateur de tournoi sur le logiciel Discord ou écrivez à [contact@tournoi-lacademie.fr](mailto:contact@tournoi-lacademie.fr).

### **2. Format**

#### **2.1. Phase 1 (soirs 1 et 2)**

Dans cette phase, les joueurs seront départagés selon un système de rondes suisses..

Les joueurs s'affronteront dans **4 matchs sur deux soirs**, en **1V1 BO1**. Le temps de jeu sera limité à **2h In Game**. A la fin de chaque match, ils sont classés en fonction de leurs performances.

A la fin des quatre matchs, **les 64 meilleurs** accéderont à la phase suivante.

#### **2.2. Phase 2**

A partir de la phase 2 toutes les parties seront jouées en 1V1 BO3 en élimination directe.

Le temps de jeu sera limité à **2 heures In Game**

Par soir il y aura:

- **64 participants** le soir 3
- **32 participants** le soir 4
- **16 participants** le soir 5
- **8 participants** puis **4 participants** le soir 6

#### **2.3. Soir 6**

Exceptionnellement, deux phases seront jouées cette soirée. Nous jouerons les quart de finales suivis des demi-finales.

Le temps de jeu sera limité à **1 heure 15 In Game**.

La soirée commencera avec **8 participants**.

Les **4 participants** restants s'affronteront ensuite dans deux demi-finales.



## 6. Configuration de la partie

### 6.1 Création du salon



**Créer un salon**

Nom du salon **Super nom de game**

Visibilité **Public**

Joueurs **2**

Ces paramètres ne pourront plus être modifiés.

Mot de passe **motdepasse**

☐ toriser les spectateurs ☒ Masquer civilisations

Délai spectateur **Aucun**

Serveur **Par défaut**

Mod données **Fichiers définitifs**

**Créer un salon** **Annuler**

1. Choisissez un nom pour votre lobby ou bien laissez celui par défaut.
2. Réduisez le nombre de joueurs à 2
3. Entrez un mot de passe que vous partagerez avec votre adversaire
4. Désactivez les spectateurs
5. Cochez "Masquer civilisations"



## 6.2 Configuration de la partie

**Paramètres de la partie**

Mod données :	Fichiers définitifs
Mode de jeu :	Carte aléatoire
Style de carte :	Standard
Emplacement :	Groupe personnalisé de cartes
Taille de la carte :	Très petite (2 j.)
Difficulté IA :	Très facile
Ressources :	Standard
Population :	200
Vitesse de jeu :	Normale
Révéler la carte :	Normale
Âge de départ :	Standard
Âge final :	Standard
Durée de traité :	<None>
Victoire :	Limite de temps
Temps	1 500 ans (2h)

**Paramètres équipe**

<input checked="" type="checkbox"/> Équipes fixes	<input checked="" type="checkbox"/> Vitesse fixe
<input checked="" type="checkbox"/> Faire équipe	<input type="checkbox"/> Codes de triche
<input type="checkbox"/> Positions d'équipe	<input type="checkbox"/> Mode turbo
<input type="checkbox"/> Exploration partagée	<input type="checkbox"/> Toutes technologies
	<input checked="" type="checkbox"/> Enregistrer

**Paramètres avancés**

**Sélection aléatoire** **Rétablir**

**Paramètres salon**

1. Emplacement: voir la section suivante
2. Taille de carte: Très petite (2 j.)
3. Vitesse de jeu: Normale
4. Victoire: Limite de temps
5. Temps: 2h ou 1h15 à partir des quarts de finale
6. Cocher: Vitesse fixe
7. Pensez à vérifier si vos configurations correspondent bien au screenshot



1. Mode de Jeu: Carte aléatoire
2. Style de carte: Standard
3. Sélectionnez Aléatoire
4. Cochez les cartes:
  - Cartes continent
  - Cartes mixtes
  - Cartes ouvertes
  - Cartes fermées

### 6.3 Rejoindre une partie



Copiez l'ID de la partie, en haut à droite de l'écran et partagez le avec votre adversaire. Il est ensuite possible d'ouvrir directement l'url copiée, ou bien de rechercher la partie via son ID.

**Chercher**

45853613

**Actualiser**

**Nom de la partie**

**Joueurs**

**CGU**

**Emp**