



Le plus grand tournoi e-sport étudiant
Hearthstone, League of Legends, Overwatch :
3 jeux pour représenter les couleurs de votre université

NRJ GAMES STUDENT SERIES

Règlement



E-corp Gaming Organisateur Officiel

Merci de lire attentivement le présent règlement car il contient des informations importantes concernant les droits et obligations des participants. Elles incluent différentes limitations et exclusions, ainsi que des obligations relatives au respect des lois et réglementations applicables.

SOMMAIRE

Chapitre I	Informations Générales	3
Chapitre II	Format de match	6
Chapitre III	Déroulement d'un match	7
Chapitre IV	Paramètres de jeu	8
Chapitre V	Infractions au règlement	8
Chapitre VI	Règlement offline & scènes	8

CHAPITRE I - INFORMATIONS GENERALES

Article I-1. Société Organisatrice

Le règlement général de L'Esport Students Series a été décidé et écrit par la L'organisateur de la compétition E-corp Gaming. E-corp Gaming est une marque commerciale, appartenant à la société ECG, domiciliée au 7 Rue Paul Lafargue à Puteaux et enregistrée sous le numéro siren : 817875123. Ci-après dénommée « E-corp Gaming »

E-corp Gaming est une société spécialisée dans le secteur du sport électronique. Elle propose divers services tels que des services de formation d'équipes et de joueurs de esport, des services de gestion de carrières et d'image des joueurs de esport, des services de communication digitale (création de contenus web) et des services de communication événementielle (organisation d'évènement et d'animation autour de l'esport).

L'équipe organisatrice E-corp Gaming est la seule organisation compétente pour organiser et gérer cette compétition esportive. Elle se réserve le droit de modifier le règlement à tout moment et sans préavis. En cas de modification, la nouvelle version sera publiée sur le Site et une notification de modification sera transmise aux Parties prenantes au moins 10 jours ouvrés avant leur entrée en vigueur.

Dans le cadre de ses activités, E-corp Gaming a créé en et organise en France, un tournoi à destination des étudiants dénommé « Esport Students series ». Ci-après dénommée « Le Tournoi »

Le Tournoi, d'une durée de 6 mois, se compose de qualifications online et offline qui auront lieu au cœur des campus universitaires français. E-corp Gaming a procédé au dépôt de la marque « *Esport Student Series* » à l'INPI le 22 aout 2016, en France, dans la classe 41.

Suite au partenariat noué avec NRJ GAMES la dénomination du Tournoi sera donc « NRJ GAMES STUDENTS SERIES ».

Article I-2. Acceptation du règlement

En participant au NRJ Games Student Series, les joueurs acceptent, sans résistance ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-3. Conditions et modalités de participation

La participation est ouverte à toute personne physique, âgée d'au moins 16 ans, disposant d'un accès Internet et inscrite dans un établissement ou une formation d'enseignement supérieur. Si la personne physique est mineure, une autorisation parentale est nécessaire pour participer. La participation à la phase online (Phase inter-filière) et les phases suivantes en cas de qualification est de 12€ TTC par joueur, le montant de l'inscription est à régler lors de l'inscription de l'équipe.

Les participants à s'affronteront sur le jeu « League of Legends », propriété de l'éditeur Riot Games.

E-corp Gaming organise une opération «NRJ GAMES STUDENTS SERIES » (ci- après « Le Tournoi ») entre le 15 novembre 2016 et le 1er juin 2017 inclus.

Pour participer, les participants devront se rendre sur la page du Tournoi, accessible à l'adresse url www.nrj-games-students-series.com. Les participants répondants aux conditions de participation fixées à l'article 3 du présent règlement de devront :

- Accepter le présent règlement;
- Remplir dûment le formulaire d'inscription en remplissant l'ensemble des champs obligatoires :

Nom de l'établissement d'enseignement supérieur dans lequel ils sont inscrits, nom de l'équipe, Civilité, nom, prénom, date de naissance, adresse, code postal, Ville, téléphone, adresse e-mail, Niveau de jeu et pseudonyme utilisé en jeu, enfin les participants devront uploader leur carte étudiante afin de valider les informations saisies.

E-corp Gaming se charge d'étudier chacune des inscriptions. Toute inscription inexacte et/ou incomplète ne sera pas prise en compte et entraînera la nullité de la participation. Une seule inscription sur le site est autorisée (mêmes noms et adresses postales et/ou électroniques, étant entendu qu'une même personne ne peut s'inscrire plusieurs fois avec différentes adresses postales et/ou électroniques pour quelques raison que ce soit. En cas de pluralité d'inscriptions et/ou de réponses d'un même participant, seule la première réponse reçue par E-corp gaming sera prise en compte. De manière générale, les inscriptions / réponses incomplètes, erronées, non nominatives, émanant d'un non-participant ou effectuées après la date et/ou l'heure limite de réponse, soit après le 13 Février 2016 à 23h59, de même que celles émettant des réserves à l'encontre du présent règlement, ne seront pas prises en compte. Il est entendu que seul le contenu, la date et l'heure de la réponse reçus par E-corp gaming feront foi. La date limite des inscriptions est fixée au vendredi 13 Février 2016 à 23h59. Toute modification des inscriptions survenant après les 13 Février ne pourra être prise en compte. E-corp Gaming se réserve le droit d'annuler ou de modifier les règles du Tournoi si des fraudes venaient à être constatées

Article I-4. Informatiques et libertés

Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent du droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des informations nominatives les concernant sur simple demande écrite à E-corp Gaming au 7 rue Paul Lafargue 92800 Puteaux.

Article I-5. Dotation de l'événement

La dotation attribuée au tournoi League of Legends est fixée à 7500€ et sera répartie comme suit:

1000€ par joueur pour l'équipe terminant à la première place

500€ par joueur pour l'équipe terminant à la seconde place

De la 3ème place à la dernière les participants seront récompensés par des dotations en matériel informatique ou High Tech selon les dotations partenaires ainsi que des goodies. La valorisation totale sur le tournoi sera de 7500€ en apport financier et un apport en giveaway et matériel informatique valorisé à hauteur de 7500€ pour une dotation totale sur le tournoi de 15000€.

Article I-6. Application & modifications du Tournoi

E-corp Gaming se réserve le droit, et ce de façon discrétionnaire, de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou le Tournoi sans préavis, sans que sa responsabilité soit engagée. Dès lors, aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participants.

E-corp Gaming pourra annuler tout ou partie du processus de sélection des participants s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelques formes que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation ou de la détermination du vainqueur. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

Article I-7. Responsabilités

La participation au Tournoi implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques mais également des limites de l'internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements ou piratages éventuels et des risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

E-corp Gaming décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants. En outre, la responsabilité d'E-corp Gaming ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier électronique quel qu'ils soient.

E-corp Gaming ne saurait d'avantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à recevoir les questions et envoyer leurs réponses du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement/aux:

- l'encombrement du réseau ;
- une erreur humaine ou d'origine électrique ;
- toute intervention malveillante ;
- la liaison téléphonique ;
- matériels ou logiciels ;
- tout dysfonctionnement de logiciels ou de matériels ;
- perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement des jeux.

Article I-8. Application & modifications du Tournoi

Conformément aux lois régissant les droits de propriété intellectuelle, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant le Tournoi sont strictement interdites sans l'accord préalable d'E-corp Gaming. Les marques citées à l'occasion du Tournoi sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.

Il est également rappelé que l'ensemble des éléments & contenus issu du jeu League of Legends sont la propriété exclusive de son éditeur Riot Games.

Article I-9. Droit à L'image

En acceptant le règlement, les participants déclarent accepter qu'E-corp Gaming et les partenaires de l'événement procèdent à titre gracieux, à l'enregistrement de son image et de ses propos. La diffusion et l'exploitation de ces images et de ces propos pourront se faire par le biais de sites Internet, presse, films, photothèque accessibles sans aucune restriction d'accès et sans rémunération de la personne concernée. L'organisateur reste à votre disposition pour d'éventuelles réclamations concernant des photos et vidéos qui pourraient être prises le jour de l'événement et publiées.

Article I-10. Dépôt du règlement

Ce présent règlement est disponible à l'adresse internet www.nrj-games-students-series.com, il est soumis aux droits français.

CHAPITRE II - FORMAT DU TOURNOI

Article II-1. Match "Best of 1, 3 et 5" et détermination du side.

Un match " Best Of 1 " se joue au meilleur d'une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Un match " Best Of 3 " se joue au meilleur de trois parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie. La sélection du 1^{er} side se fait par tirage aléatoire

Un match " Best Of 5 " se joue au meilleur de 5 parties, soit en en trois, quatre ou cinq parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie. La sélection du 1^{er} side se fait par tirage aléatoire

Article II-2. Mode de jeu

Les matchs devront se faire en partie draft (tournoi), sur le scénario faille de l'invocateur. S'il n'est pas possible de réaliser une partie en draft tournoi, les matchs devront se faire en partie personnalisés, faille de l'invocateur.

Les Bans et Picks devront être réalisés avant le début de la partie et doivent respecter la procédure du draft:
Dans le cas où l'équipe A se retrouve à gauche lors de la constitution du match :

- L'équipe A retire l'un des champions disponible;
- L'équipe B retire un des champions disponible ;
- L'équipe A retire un des champions disponible ;
- L'équipe B retire un des champions disponible ;
- L'équipe A retire un des champions disponible ;
- L'équipe B retire un des champions disponible ;

- L'équipe A choisit l'un des champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe B choisit deux champions ;
- L'équipe A choisit deux champions ;
- L'équipe B choisit deux champions ;
- L'équipe A choisit deux champions ;
- L'équipe B choisit un champion.

L'équipe ayant le plus grand nombre de point à le Blue side, en cas d'égalité ou de 1er match du tournoi (toutes les équipes à 0 points), les capitaines d'équipe procèdent à un tirage au sort entre les capitaines de la manière de leur choix.

Article II-3. Système de points et départage des égalités

Les critères suivant s sont appliqués pour le classement de la phase inter-filière. Et afin de séparer les équipes à égalités

1. Plus grand nombre de points.
2. Résultat de la confrontation directe si il a eu lieu entre les équipes à égalité.
3. Durée moyenne des victoires. L'équipe avec la plus courte moyenne de temps de jeu pour ses victoires seulement sera considérée comme meilleure.
4. Match de départage en BO1.

CHAPITRE III - DÉROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

Les organisateurs préviendront les équipes pour déterminer leur adversaire. Les équipes auront donc un temps donné pour faire le match. Si le match n'est pas réalisé dans le temps imparti, le match se jouera à une date et un horaire fixé par les organisateurs. Si l'une ou les deux équipes sont absentes elle(s) ne gagne(ront) aucun point.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être présents au moins 15 minutes avant l'heure du match.

Article III-2. Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux administrateurs officiels du tournoi. Il doit être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le coach ou le manager. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Article III-3. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les organisateurs du tournoi se réservent le droit de recommencer le match en fonction des règles suivantes:

Si le problème a eu lieu avant le premier kill, que les champions ne sont pas encore niveaux 6 et que la reconnexion ne fonctionne pas.

Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir et se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent utiliser la fonctionnalité "/pause" à la condition qu'aucun champion ne s'affronte comprenant une embuscade "gank", sur le point d'aboutir. L'utilisation abusive de cette fonctionnalité est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match. La limitation de durée de pause par équipe est de 15 min.

Article III-4. Validation du Résultat

A la fin d'un match, chaque capitaine d'équipe doit informer l'organisateur du résultat à l'aide d'une preuve (capture d'écran des scores). Ce résultat est à envoyer sur l'adresse mail de contact du tournoi : contact.ess@ecorp-gaming.com ou sur le compte Skype d'administration du tournoi

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas terminée. Une fois la partie aboutie, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des administrateurs officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de

Copyright E-corp Gaming – Version 1.0 – Décembre 2016

fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les administrateurs officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

CHAPITRE IV - PARAMÈTRE DE JEU

Article IV-1. Paramètre joueur

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte League of Legends. L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu sont interdites.

CHAPITRE V - INFRACTION AU RÈGLEMENT

Article V-1. Définition

Les administrateurs officiels du tournoi sont les arbitres, L'organisation est également assistée par un directeur du tournoi. Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'éventuelles sanctions supplémentaires. En cas de point non couvert par le règlement le directeur du tournoi prendra une décision afin de trancher.

Article V-2. Comportements interdits et sanctions.

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un administrateur officiel du tournoi ;
- Arriver en retard a l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un administrateur officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage insultant ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un administrateur officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Article V-3. Actions de jeu interdites

L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdit durant un match et entraînera une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

Lorsqu'une pénalité est appliquée, le champion où les champions doivent rester dans la zone d'achat de la boutique durant une période variant entre 1sec et 5 min en fonction de la pénalité ou limiter le nombre de ban

Article V-4. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions.

CHAPITRE VI – REGLEMENT OFFLINE & SCENE

Article I. Conditions particulières liées à la scène

Les joueurs acceptent les conditions particulières liées à la scène.

Notamment :

- éclairage
- flexibilité du planning et contraintes de timing
- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires du Tournoi

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

Article II. Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène est sujet à accréditation spéciale, seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à y accéder. Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe). Le staff se réserve le droit en cas de problèmes d'exclure toute personne non nécessaire au déroulement du match.

Article III. Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins 30min avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 10 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposeront de 20min pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche. Les joueurs ne pourront pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 10 minutes qui précèdent le passage sur scène.

Article IV. Equipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC

- Ecran

Les autres éléments sont au libre choix des participants.

Les éléments offline hors scène que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier

- Souris

- Ecran

- Ordinateur

- Casque audio

- Souris / Tapis de souris

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

Article V. Qualifications offline

Les 16 meilleures équipes seront qualifiés pour la partie offline suite à la phase online. Les équipes qualifiées en phase offline se départageront les 7500€ de dotation tournoi.

Article VI. Grande Finale

Les deux meilleures équipes de la phase offline s'affronteront lors de la Grand Finale et se départageront les 7500€ de gain financier