



## ***ESPORT STUDENTS SERIES***

### **Règlement**



### ***E-corp Gaming Organisateurur 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

<b>Chapitre I</b>	<b>Informations Générales .....</b>	<b>4</b>
<b>Chapitre II</b>	<b>Phase Régionale .....</b>	<b>9</b>
<b>Chapitre III</b>	<b>Phase Nationale .....</b>	<b>10</b>
<b>Chapitre IV</b>	<b>Infractions au règlement .....</b>	<b>13</b>

# CHAPITRE I – INFORMATIONS GENERALES

## Article I-1. Société Organisatrice

Le règlement général de L'EsportStudentsSeries a été décidé et écrit par 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 Siret :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 de joueurs eSports, des services de gestion de carrières et d'image des joueurs eSports, des services de communication digitale (création de contenus web) et des services de communication événementielle (organisation d'événements et d'animations 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 organise en France, un tournoi à destination des étudiants dénommé « EsportStudentsseries ».

Ci-après dénommé « Le Tournoi »

Le Tournoi, d'une durée de 7 mois, se compose de phases de qualifications online et offline qui auront lieu au cours de manifestations eSportives. E-corp Gaming a procédé au dépôt de la marque « *EsportStudentsSeries* » à l'INPI le 22 août 2016, en France, dans la classe 41.

## Article I-2. Acceptation du règlement

En participant à l'EsportStudentsSeries, 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 au tournoi est conditionnée à l'acceptation de la demande d'inscription par l'organisateur du tournoi.

L'inscription est gratuite pour les participants.

Les participants s'affronteront sur le jeu « Trackmania<sup>2</sup> Stadium », propriété de l'éditeur UBISOFT.

E-corp Gaming organise une opération « ESPORT STUDENTS SERIES » (ci- après « Le Tournoi ») entre le 22 novembre 2018 et le 30 Avril 2019 inclus.

Pour participer, les joueurs devront se rendre sur la page du Tournoi, accessible à l'adresse url [www.eSport-students-series.com](http://www.eSport-students-series.com). Les participants répondants aux conditions de participation fixées à l'article 3 du présent règlement se devront :

- D'accepter le présent règlement ;
- De 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'acteur, 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 communiquer 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 raisons 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, 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. Toute

modification des inscriptions survenant après la date de fin d'inscription déterminée par l'organisateur 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 ou par mail à [contact.ess@ecorp-gaming.com](mailto:contact.ess@ecorp-gaming.com)

#### **Article I-5. Dotation de l'évènement**

La dotation attribuée au tournoi Trackmania<sup>2</sup> Stadium est fixée à 1 500€ et sera répartie comme suit: 700€ par joueur pour le joueur terminant à la première place.

500€ pour le joueur terminant à la seconde place et 300€ pour le joueur terminant à la troisième place. La valorisation totale sur le tournoi sera de 10 200€.

#### **Article I-6. Application & modifications du Tournoi**

E-corp Gaming se réserve le droit, et ce de façon discrétionnaire, de modifier, prolonger, écourter, suspendre 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/à:

- Encombrements 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 propriétaires respectifs.

Il est également rappelé que l'ensemble des éléments & contenus issu du jeu Trackmania<sup>2</sup> Stadium sont la propriété exclusive de son éditeur UBISOFT.

### **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.eSport-students-series.com](http://www.eSport-students-series.com), il est soumis aux droits français.



# CHAPITRE II – Phase Régionale

## Article II-1. Format du tournoi

### A. Paramètres de jeu et mappack

La dernière version du jeu est suffisante, le téléchargement de titlepacks supplémentaires n'est pas nécessaire.

Toutes les maps sont construites dans un style « Tech ».

Le respawn aux checkpoints est autorisé.

### B. Format

*La qualification régionale se déroulera sur 5 semaines.*

Au total, 10 cartes seront jouées, 2 par semaine effectuant une rotation complète pour jouer toutes les cartes.

Chaque semaine, tous les temps seront sauvegardés et mis en commun à échelle régionale.

Les matchs se joueront en Time Attack.

Lorsque les 5 semaines auront été jouées, les 8 meilleurs temps seront pris en compte pour définir les groupes des phases nationales. Si un joueur a validé 10 temps, il se verra retirer ses 2 moins bons temps, si un joueur en a validé 8, alors ces 8 temps seront pris en compte. S'il manque des temps à un joueur, il se verra attribué des résultats "par défaut" correspondant à la dernière place du classement de sa région, autant de fois qu'il manque de temps validé.

Le nombre de qualifiés par région sera connu après le nombre final d'inscrits et en fonction du nombre d'inscrits par région.

## Article II-2. Déroulement du tournoi

### A. Informations générales

Les matchs auront lieu exclusivement en online (pour ceux ne pouvant pas se déplacer en offline) tous les jeudis du 22 novembre au 20 décembre 2018 inclus.

Les matchs auront lieu entre 20h et 23h. Les joueurs participants en offline auront deux heures de plus pour effectuer leurs temps : de 14h jusque 19h.

Tous les résultats seront affichés sur le document public prévu à cet effet.

Le format restera identique pour chaque semaine des qualifications régionales.

### B. Avant le match

Les administrateurs seront en possession du login et du gametag de chaque joueur. Les informations remplies lors de l'inscription doivent donc être exactes.

Les informations sur les serveurs et les horaires de match seront communiqués quelques heures avant le début des matchs.

Les serveurs ouvriront 15 minutes avant l'heure annoncée.



Les joueurs peuvent se présenter à n'importe quelle heure tant qu'elle est comprise dans la limitation horaire du tournoi, de 14 heures à 19 heures (peut varier selon les campus).

**C. Pendant le match**

Les joueurs ne se présentant pas à l'heure annoncée ne pourront pas accéder au serveur et se verront attribuer ce retard comme une élimination comptant pour la semaine.

**D. Après le match**

A la fin d'un match, le résultat doit être reporté aux administrateurs du tournoi dans les plus brefs délais.

# CHAPITRE III – Phase Nationale

## Article III-1. Format du tournoi

### A. Paramètres de jeu et mappack

La dernière version du jeu est suffisante, le téléchargement de titlepacks supplémentaires n'est pas nécessaire.

Le mappack est composé de 3maps inédites. Toutes les 2 semaines, une nouvelle map sera ajoutée et la plus ancienne sera retirée.

Toutes les maps sont construites dans un style « Tech ».

Le respawn aux checkpoints est autorisé.

### B. Format

Des groupes seront créés selon les résultats de la phase régionale, un groupe sera composé d'un seed 1, d'un seed 2, d'un seed 3 ainsi que d'un seed 4.

Les matchs se joueront en mode Round, 5 rounds par map sur 3 maps.

Chaque round décernera : 10 points pour la 1<sup>ère</sup> place, 6 points pour la 2<sup>ème</sup>, 4 points pour la 3<sup>ème</sup> et 3 points pour la 4<sup>ème</sup> place.

A l'issue du match, le 1<sup>er</sup> obtiendra 0 points pour le classement général, le 2<sup>ème</sup> 1point, 3<sup>ème</sup> 2 points, 4<sup>ème</sup> 3points.

2 absences par joueur seront autorisées sur toute la durée de la phase nationale pour ne pas les pénaliser. Ainsi, les joueurs participant à tous les matchs verront leurs 2 pires matchs soustrait du total de leur points. Les joueurs absents à 1 match verront leur pire match soustrait. Au-delà de 2 absences, le joueur sera définitivement éliminé du tournoi.

A l'issue de tous les matchs, les totaux des points détermineront un classement, les joueurs éligibles à participer à la première phase offline ainsi que leurs seeds. En cas d'égalité, le joueur ayant obtenu le plus de 1<sup>ères</sup> places obtiendra la qualification, en cas de nouvelles égalité, le nombre de 2<sup>ème</sup> places sera pris en compte à son tour.

## Article III-2. Déroulement du tournoi

### A. Informations générales

Les matchs auront lieu exclusivement en online tous les mardis du 8 janvier au 12 mars 2019 inclus.

Les matchs auront lieu entre 20h et 23h.

### B. Avant le match

Les administrateurs doivent être en possession du login et du gametag de chaque joueur. Les informations remplies lors de l'inscription doivent donc être exactes. Les joueurs se doivent de signaler toute modification majeure du gametag.

Les informations sur les serveurs et les horaires de match seront communiquées quelques heures avant le début des matchs.

Les serveurs ouvriront 15 minutes avant l'heure annoncée.

Les joueurs doivent être présents sur leur serveur 5 minutes avant l'horaire indiqué.



### **C. Pendant le match**

Les joueurs n'arrivants pas à l'heure annoncée ne pourront pas accéder au serveur et se verront attribuer ce retard comme une absence.

### **D. Après le match**

Tous les résultats seront affichés sur le document public prévu à cet effet.

## **Article III-3. Déroulement d'un match**

### **A. Pendant un match**

Les joueurs n'ont pas le droit de communiquer pendant leur match avec une personne extérieure au match à l'exception d'un administrateur du tournoi: que ce soit avec des personnes autour d'eux, par messages écrits ou vocaux. Tout logiciel externe au jeu est interdit et sera lourdement sanctionné.

Si une déconnexion d'un joueur intervient, le joueur possède 5 minutes pour se reconnecter et devra fournir un justificatif de sa déconnexion à la fin du match. Si au bout de cinq minutes le joueur ne s'est pas reconnecté, le match reprendra son cours.

### **B. Après un match**

A la fin d'un match, l'administrateur délégué reportera les résultats dans les plus brefs délais afin de les afficher sur le document public.

## **Article III-4. Déconnexions et litiges**

Toute réclamation doit être appuyée par une capture d'écran ou constatée par un administrateur du tournoi. Les administrateurs du tournoi devront alors prendre une décision :

### **A. Déconnexions**

Pour tout problème de déconnexion, un administrateur du tournoi devra prendre connaissance des captures d'écran prises au moment de la déconnexion. S'il l'administrateur estime que cela n'est pas valable, le joueur se verra attribuer une sanction.

### **B. Litiges**

En cas de non-respect du règlement (problème de conformité de gamertag par exemple), n'importe quel joueur et/ou manager présent peut demander à un administrateur du tournoi de constater l'infraction. L'administrateur du tournoi pourra juger lui-même d'une sanction qui conviendra aux deux parties. Si l'une des deux parties souhaite contester la décision, il peut demander à appeler le head-admin qui prendra une décision définitive. En cas de soupçon de triche (communication avec d'autres joueurs pendant une partie par exemple), les joueurs doivent impérativement appeler un administrateur du tournoi qui prendra connaissance de ces soupçons et confrontera si nécessaire les intéressés. Des sanctions ne seront appliquées qu'en cas de triche avérée.

### **Article III-5. Validation du résultat**

A la fin d'un match, chaque joueur doit informer l'organisateur du résultat à l'aide d'une preuve (capture d'écran des fins de partie).

Ce résultat est à envoyer sur l'adresse mail de contact du tournoi : le soir même du match. Si ces derniers ne sont pas reçus au plus tard le jour suivant le match avant 8h du matin, le match sera considéré comme perdu pour toutes les parties. Les résultats doivent être envoyés par tous les joueurs qu'ils soient stream ou non, gagnants ou non.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, ce dernier ne devra pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas terminée. Une fois la partie aboutie, le joueur pourra demander officiellement une investigation auprès des administrateurs officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de 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 - INFRACTION AU RÈGLEMENT

## Article IV-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 de donner d'éventuelles sanctions supplémentaires. En cas de point non couvert par le règlement le directeur du tournoi prendra une décision afin de trancher.

## Article IV-2. Comportements interdits et infractions

Un joueur peut être réprimandé, recevoir un avertissement ou être disqualifié s'il commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un administrateur officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à 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 règlement.

## Article IV-3. Sanctions

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit d'appliquer les sanctions, si cela s'avère nécessaire. En cas d'utilisation d'un logiciel tiers, le joueur sera banni de la compétition. Si un joueur n'utilise pas le gametag annoncé dans sa fiche joueur, le joueur sera également disqualifié de la compétition.



### **A. Avertissement**

En cas d'infraction, un joueur recevra un avertissement d'un administrateur du tournoi qui lui signalera ainsi qu'à la table des administrateurs du tournoi.

### **B. Partie perdue**

En cas d'infraction plus sévère de la réception de 2 avertissements pour le même motif, le joueur obtiendra la dernière place du match ou sera même disqualifié s'il en est jugé nécessaire.

### **C. Disqualification**

Un joueur ayant déjà reçu la sanction de partie perdue pour avoir reçu 2 avertissements pour le même motif, qui reçoit un troisième avertissement pour ce même motif, sera disqualifié du tournoi.