



# COUNTERSTRIKE:GO

Règlement PolyLAN 33



## Table des matières

<b>General</b>	<b>3</b>
Destinataires	3
Information sur le Tournoi	<b>3</b>
Plateforme de Gestion du Tournoi	3
Format du Tournoi	3
Horaire du tournoi	3
Communication	4
Communication générale	4
Communication en Jeu	4
Problème décisionnel	4
Team	<b>4</b>
Composition d'une team	4
Joueur(euse)	4
<b>Paramètres</b>	<b>5</b>
Serveur	5
Paramètres de Match	5
Scripts et logiciels tiers.	5
Script illégaux	5
Commande illégale ou paramètres de démarrage	5
Overlays	5
Logiciel interdit ou composant interdit	6
Couleur de l'écran	6
Contenu du dossier de config	6
Paramètre du serveur	6
Déroulement des Matches	<b>6</b>
Avant le match	7
Heure de matchs	7
Postes de Jeu	7
Processus de sélection de la map lors d'un BO1	7
Processus de sélection de la map lors d'un BO3	7
Début de match retardé.	7
Pendant le Match	8
Mettre le Match en Pause	8
Pause tactique	8
Communication	8
Overtime	8
Interruption involontaire d'un match	8
Urgence Technique / Médicale	9
Après le match	9
Validation du score	9
Demande d'investigation	9
<b>Infractions au règlement</b>	<b>9</b>
Bombes	9

Climbing	9
<b>Dispositions générales</b>	<b>10</b>
<b>Terminologie</b>	<b>10</b>
Best-of-X	10
SESF Standards	<b>11</b>
<b>Préambule</b>	<b>12</b>
Partie I Généralités	13
Cadre et application	13
Confidentialité	13
Partie II Organisation du système d'Arbitrage	14
Principes	14
Système d'Arbitrage	14
Transparence et obligation de compte rendu	14
Conflit d'intérêt et indépendance	14
Administrateurs	15
Arbitre SESF	15
Le Panel d'Arbitrage	15
La Commission d'Arbitrage de la SESF	15
Partie III Conduite du participant	16
Conduite générale	16
Noms, pseudonymes et alias	16
Transparence et obligation de compte rendu	16
Liste des substances considérée comme illégale à la consommation	17
Comportement et actes interdits	17
Part IV Procédure	18
Général	18
Langue de la procédure	18
Présomption d'innocence	18
Droit d'être entendu	18
Règles de la preuve	18
Audiences et rapports	18
Confidentialité	19
Partie V Autre	20
Reconnaissance et application des décisions	20
Licence	20
Modification	20
Interprétation	20
Promouvoir la bonne pratique de l'Esport	21
<b>Appendice I: Tableau des sanctions</b>	<b>22</b>
<b>Appendice II:Glossaire</b>	<b>23</b>

# 1 General

Ce règlement sera le document de référence durant l'évènement PolyLAN 33 (ci-après « PolyLAN ») qui aura lieu du 19 au 22 avril 2019

Ce règlement est disponible en plusieurs langues. Si un règlement individuel diffère d'un autre, la version anglaise prévaut et est, dans tous les cas, correcte.

## 1.1 Destinataires

Ce règlement s'applique à tous les joueurs(euses) participant au tournoi Counter Strike:Global Offensive (ci-après : « Abréviation CS:GO » ou « Jeu »), mais aussi à leur organisation et équipe, incluant leurs coaches, managers, propriétaires, membres et employés. (L'entièreté de ces personnes sont appelées « participants » au travers du reste de ce document). En prenant part à ce tournoi, chaque participant garantit qu'il/elle a pris conscience du contenu de ce règlement et s'engage à le respecter dans son entièreté.

Les participants acceptent que leurs matchs puissent être diffusés, commentés ou projetés sur scène.

# 2 Information sur le Tournoi

## 2.1 Plateforme de Gestion du Tournoi

La plateforme de gestion officielle de tournoi pour les tournois principaux sera Plamingo (<https://polylan.ch/Plamingo/>) soyez s'il-vous-plaît sûrs que chaque membre de votre équipe dispose d'un compte actif et utilisable.

## 2.2 Format du Tournoi

Le tournoi se joue en 2 étapes.

**Étape 1 :** Poules en format Best-of-1, 4 poules de 6 équipes. Les premier(e)s 24 équipes se qualifient pour l'étape 2. Le seeding des groupes sera fait selon les résultats des derniers tournois en Suisse & Europe (en ligne et hors ligne).

**Étape 2 :** Élimination double en format Best-of-1/3. Le seeding de l'arbre de tournoi sera fait selon les résultats des phases poules suisses précédentes (exemple. 1<sup>er</sup> A vs 2<sup>ème</sup> B) ou par tirage à la courte paille (dans le cas où seuls les gagnants sortent des groupes).

Tiebreaker :

Dans le cas d'une égalité après l'étape 1, le résultat direct compte. Dans le cas de triple égalité la différence de rounds entre les trois équipes comptent.

## 2.3 Horaire du tournoi

Le premier rendez-vous pour le/la capitaine d'équipe ou manager (ou joueur(euse) s'il/elle n'a aucun des deux précédents) sera pour un briefing le samedi matin à 8:00. Le tournoi lui-même commencera 30 minutes plus tard. Tous les joueurs(euses) doivent être présent(e)s sur le lieu du tournoi ou au début de ce dernier.

L'horaire approximatif du tournoi peut être trouvé sur Plamingo.

Selon le nombre de participants, il pourrait y avoir des changements.  
L'horaire détaillé, incluant l'heure de début des rounds, les pauses et l'heure de fin du tournoi, sera publié le vendredi 19 avril 2019 après la fermeture des inscriptions.

## 2.4 Communication

### 2.4.1 Communication générale

Toute la communication du tournoi se fera sur Discord (<https://discordapp.com/channels/291151425633779712/536181381580062730>).

### 2.4.2 Communication en Jeu

La communication entre les équipes pour chaque jeu individuel se fera sur le chat du jeu directement.

### 2.4.3 Problème décisionnel

Dans le cas où un(e) joueur(euse) (ou équipe) n'est pas d'accord avec une décision prise par un admin, le capitaine d'équipe ou manager (ou le/la joueur(euse) dans le cas où il/elle ne dispose d'aucun des deux derniers) a l'opportunité de passer en revue le problème et la décision avec le Panel d'Arbitrage.

## 3 Team

### 3.1 Composition d'une team

Le nombre maximum de personne dans une team est de huit personnes. Il y'a 5 joueurs(euses), 1 remplaçant, 1 coach et 1 manager. Seuls les joueurs(euses) peuvent être en contact pendant un match. Les règlements du tournoi et de la lan s'appliquent à toute la team.

### 3.2 Joueur(euse)

Un(e) joueur(euse) fait partie d'un roster de 5 joueurs(euses). Seuls les joueurs(euses) sont autorisés à parler pendant le match au sein du roster ou à monter sur la scène.

### 3.3 Capitaine

Le capitaine d'équipe est le/la joueur(euse) en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Il doit s'occuper d'annoncer son équipe avant le début du tournoi, du Pick&Ban des matchs, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi. Lors d'un problème, le coach et lui doivent être les 2 seules personnes de son équipe s'approchant du coin admin et il doit s'en assurer.

### 3.4 Remplaçant

Le remplaçant peut échanger sa place avec un(e) joueur(euse) à tout moment durant la lan pour autant que le changement se fasse avant le début de la partie. Le remplaçant n'a pas le droit de parler aux joueurs(euses) durant le match disputé.

### 3.5 Coach

Le coach peut également seconder le capitaine d'équipe pour toute interaction avec les admins. C'est le seul qui peut accompagner le capitaine au coin admin lors de conflit ou demande d'investigation.

## 4 Paramètres

### 4.1 Serveur

Europe

### 4.2 Paramètres de Match

Mode: 5v5

Mappool:

- de\_dust2
- de\_vertigo
- de\_inferno
- de\_nuke
- de\_train
- de\_overpass
- de\_mirage

### 4.3 Scripts et logiciels tiers.

#### 4.4 Script illégaux

Tous les scripts sont illégaux sauf pour acheter les armes ou les scripts de démo. Voici quelques exemples de script illégaux :

- Jumthrow scripts
- Stop shoot scripts
- Center view scripts
- Turn scripts
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding
- Stop sound scripts

#### 4.5 Commande illégale ou paramètres de démarrage

La commande suivante est interdite :

- mat\_hdr\_enabled

Les commandes suivantes dans les options de lancement sont interdites :

- +mat\_hdr\_enables 0/1
- +mat\_hdr\_level 0/1/2

#### 4.6 Overlays

Tous les overlays In-Game sauf ci-dessous sont interdit :

- cl\_showpos 1
- cl\_showfps 1
- net\_graph 0/1

Le HUD peut être modifié tant qu'aucune information qui est disponible dans le HUD standard n'est supprimée ou falsifiée. Si vous utilisez un HUD personnalisé, il doit être lisible. Si un admin est entravé dans son travail en raison de HUD illisibles, des mesures peuvent être prises. Les fichiers personnalisés ne sont autorisés que pour votre HUD et l'interface graphique. D'autres fichiers personnalisés sont interdits, y compris les modèles personnalisés, modifiés textures ou des sons (volume, paysages sonores).

#### 4.7 Logiciel interdit ou composant interdit

Modifier les graphiques ou les textures du jeu avec l'aide de pilotes comme Videocard ou des outils similaires est illégale. En outre, toute sorte de superposition qui affiche les performances du système lors de la lecture (par exemple Nvidia SLI Display, RivaTuner overlays) est illégal. Les outils qui n'affichent que les FPS sont légaux. Tout hardware aidant par quelconque moyens le/la joueur(euse) est interdit. Vous serez punis indépendamment du fait que les modifications ont été apportées à l'aide du matériel externe ou un logiciel.

#### 4.8 Couleur de l'écran

L'utilisation de l'affichage 16 bits est interdite.

#### 4.9 Contenu du dossier de config

Dans le dossier de config vous êtes seulement autorisés à avoir des fichiers de configuration. Photos, démos, screenshots et fichiers compressés sont interdits. Si un administrateur est entravé dans son travail en raison d'un trop grand nombre de fichiers de configuration peu claire, des mesures peuvent être prises.

#### 4.10 Paramètre du serveur

Les paramètres de configuration des serveurs sont repris de la version du 14.01.2016 de l'ESL.

Les serveurs utilisent un tickrate de 128.

- Le lien pour trouver toute la config :  
<https://play.eslgaming.com/download/26251762/>
- Les commandes ajoutées par nos soins :
  - tv\_enable 1
  - tv\_delay 120

## 5 Déroulement des Matches

### 5.1 Installation du matériel

Les participants sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et de leur fonctionnement. Ceci inclut de fournir et d'installer les pilotes adéquats si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquats. Les officiels du tournoi peuvent aider le/la joueur(euse) s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne retarderont pas le planning du tournoi pour ce type de raison.

## 5.2 Convocation

L'heure de convocation est l'heure à laquelle les participants doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est indiquée sur l'horaire des tournois. L'ordre des matchs est important. Le match se trouvant en haut de la liste des matchs à jouer doit toujours être joué en priorité. Les participants sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu.

## 5.3 Avant le match

### 5.3.1 Heure de matchs

Les joueurs(euses) doivent régulièrement vérifier l'horaire publié dans le cas où des ajustements/modifications auraient lieu et s'assurer de ne pas faire prendre du retard au tournoi.

### 5.3.2 Postes de Jeu

Les joueurs(euses) jouent leurs matchs sur leur propre ordinateur. Cependant, la finale du tournoi se jouera sur la scène. Des ordinateurs, écrans, écouteurs, sièges seront fournis par l'organisateur. Les joueurs(euses) devront venir avec le casque pour le micro ainsi que leur souris et leur clavier.

### 5.3.3 Processus de sélection de la map lors d'un BO1

Pour choisir sur quelle map le match sera joué, le ban se fera ainsi :

- l'équipe supérieure dans l'arbre est considérée comme l'équipe A. L'autre équipe est par définition l'équipe B.
- l'équipe A commence à ban suivie de l'équipe B jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une map. Cette map sera jouée.

### 5.3.4 Processus de sélection de la map lors d'un BO3

Pour choisir sur quelle map le match sera joué, le ban se fera ainsi :

- l'équipe supérieure dans l'arbre est considérée comme l'équipe A. L'autre équipe est par définition l'équipe B.
- l'équipe A commence à ban suivie de l'équipe B jusqu'à ce qu'il ne reste plus que trois maps.
- L'équipe A choisit une des trois maps restantes, celle-ci sera la première map jouée pendant la confrontation.
- L'équipe B choisit une des deux maps restantes, celle-ci sera la deuxième map jouée pendant la confrontation.
- La map restante sera jouée pour le match de départage.

### 5.3.5 Début de match retardé.

Dans le cas où des difficultés techniques non-intentionnelles devaient mener à l'incapacité de commencer un match plus de 15 minutes après le début du round, un admin peut, à sa seule discrétion et dépendant des points et de la situation, exceptionnellement conférer une victoire.



## 5.4 Pendant le Match

### 5.4.1 Démo

Il est obligatoire d'enregistrer une démo pour chaque match joué. Cette dernière pourra être demandée pendant toute la durée du tournoi. Tout manque de démo lors d'une demande d'un officiel entraînera des sanctions.

### 5.4.2 Warmup

Avant le début du match, les deux équipes doivent signaler qu'elles sont prêtes en rentrant la commande `/ready`. Si un(e) joueur(euse) a des problèmes temporaires, il peut retirer son statut de prêt en rentrant la commande `/unready`.

### 5.4.3 Mettre le Match en Pause

Si vous avez un problème qui vous empêche de jouer, vous êtes autorisé à utiliser la fonction pause. La fonction pause doit être utilisé au début du prochain round (au cours du freeze time). Vous devez annoncer la raison avant ou immédiatement après l'avoir utilisé. Si aucune raison n'est donnée, l'équipe adverse peut réactiver le jeu et continuer à jouer. La réactivation ou la pause du jeu sans aucune raison peut conduire à une sanction.

La fonction de pause peut être utilisé par tous les joueurs(euses) sur le serveur en utilisant cette commande: `/pause`

### 5.4.4 Pause tactique

Une pause tactique d'une minute par équipe et par match est autorisée. Cette pause doit être faite pendant le freezetime. Il faut utiliser la pause via le menu et non via la console. Toute erreur pourra être considéré comme une pause sans raison et pourra conduire à une sanction.

### 5.4.5 Communication

Durant toute la durée d'un match, toute communication parvenant à un(e) joueur(euse) doit être limitée aux seuls autres joueurs(euses) de son roster jouant avec lui dans ce match. Aucune autre communication n'est autorisée. Lorsqu'une pause est activée dans le jeu, ils ont l'autorisation de parler avec le coach, le remplaçant et avec les officiels du tournoi mais toute autre communication est interdite.

### 5.4.6 Overtime

Dans le cas d'une égalité (15-15), un overtime sera joué avec un MR3 et 10'000 \$ de start money. Au début de l'overtime, les équipes restent dans le dernier côté joué (CT, T). Elles changent de côté après 3 rounds. Les équipes continuent les overtimes jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

### 5.4.7 Interruption involontaire d'un match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, ...) les règles suivantes doivent être suivies :

- La pause doit être faite (tout en respectant les règles de la pause énoncées ci-dessus) et maintenue jusqu'à ce que tous les 10 joueurs(euses) soient connectés.

- Si le problème a lieu avant que trois rounds d'une des moitiés soit complétés, le serveur doit être redémarré et la moitié est recommencée à partir de zéro.
- Si le problème a lieu après que trois rounds d'une des moitiés soit complétés, la moitié doit être relancée et le score sera compté à partir du dernier round complété. L'argent de départ est fixé à 2000 et l'équipe qui a perdu le dernier round doit se suicider avec la commande "kill" dans la console. Ce round n'est pas compté. Le score continue dès le round suivant. L'argent de départ est de nouveau fixé à 800.

Si un(e) joueur(euse) se déconnecte involontairement, une pause doit être faite (tout en respectant les règles de la pause énoncées ci-dessus). Si aucun kill a été fait, le match recommencera. Si le premier kill a déjà eu lieu, les joueurs(euses) devront mettre la pause au début du prochain round. Le temps d'attente d'un(e) joueur(euses) déconnecté est de 10 minutes. Si le/la joueur(euses) rejoint la partie dans les temps, le match peut être repris. Si après 10 minutes le/la joueur(euses) manquant n'est pas reconnecté, le match se poursuit avec un(e) joueur(euses) en moins. Aucun arrangement à l'amiable n'est autorisé sans l'accord d'un officiel. Les officiels pourront, en cas de validation, surveiller que les conditions soient respectées. Tous les arrangements faits à l'amiable sans validation officielle seront ignorés par les officiels et considérés comme nuls et nonavenus en cas de litige.

#### 5.4.8 Urgence Technique / Médicale

Dans le cas d'une urgence médicale ou d'un problème technique, le match est interrompu et selon les cas, les admins peuvent décider à leur seule discrétion l'issue de la partie.

### 5.5 Après le match

#### 5.5.1 Validation du score

À la fin du match, les capitaines des deux équipes devront se présenter au coin des admins pour annoncer le score et prendre connaissance du prochain match.

#### 5.5.2 Demande d'investigation

Si une équipe a des soupçons de triche contre un(e) joueur(euses) adverse. Le capitaine doit aller en informer les officiels. Ils regarderont la gotv seulement sur le/la joueur(euses) concerné pour savoir si les soupçons de triche sont avérés, le "record" du/de la joueur(euses) peut être demandé. Si le/la joueur(euses) en question est dans l'incapacité de fournir ce record, le match sera considéré comme un forfait.

## 6 Infractions au règlement

### 6.1 Action et bug interdits

#### 6.1.1 Bombes

Il est interdit de planter la bombe d'une manière qu'elle ne peut plus être atteinte. Les endroits qui peuvent être atteints avec l'aide d'un coéquipier sont autorisés. La violation de cette règle entraînera la déduction de 3 rounds.

#### 6.1.2 Climbing

Les boosts avec l'aide de coéquipiers sont autorisés. Il n'est pas autorisé d'atteindre des positions ou les textures disparaissent dans les murs ou les motifs si un mouvement spécial (par exemple un saut) est nécessaire.

#### 6.1.3 Boosting, sky walking, sharking

Le boosting a travers les murs, les plafonds, le sol, les pixels ou les surfaces invisible ainsi que le sky walking, floating et sharking sont interdits.

#### 6.1.4 Grenades

Lancer des grenades dans un mur est interdit. Les jeter par dessus les murs ou les toits est autorisé

#### 6.1.5 Suicide

Il est interdit de se suicider via la console.

#### 6.1.6 Autres

L'utilisation de bugs n'est en général pas autorisée. Si un bug qui ne figure pas dans le règlement est utilisé, un officiel décidera si une mesure sera prise.

### 6.2 Disqualification et expulsion

Après étude par un admin d'une infraction au règlement, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe ou même l'expulsion de l'équipe. Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations et prix qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place de l'équipe éliminée.

## 7 Dispositions générales

### 7.1 Santé

Afin d'éviter tous problèmes médicaux résultant du tournoi, les participants doivent être garants de ne pas être la proie de problèmes de santé incompatibles avec l'univers du jeu vidéo ou du tournoi. Les écrans, la foule ou le bruit ne pourront pas être tenus responsables de quelconques complications physiques ou psychologiques pour les participants.

### 7.2 Droit à l'image

Les participants autorisent les organisateurs à prendre des photos/vidéos d'eux et à les publier sur la page Facebook de l'évènement, dans une exposition, des revues et des journaux de la presse à des fins de promotion. Ils acceptent que ces droits à l'image soient cédés aux organisateurs sans contrepartie, notamment d'ordre financier. Tous les participant autorisent la possible diffusion de leurs matchs.

## 8 Terminologie

### 8.1 Best-of-X

Si un match est joué en Best-of-X, un maximum de X manches (ou sets) sont jouées. Le match est considéré gagné si une équipe ou joueur(euse) remporte plus de la moitié des manches (ou sets). Les manches restantes (ou sets) ne sont pas jouées.

## 9 SESF Standards

### LES STANDARDS DE LA SESF

#### CONCERNANT L'ORGANISATION DES COMPÉTITIONS ESPORTIVES

Préambule	2
Partie I Généralités	3
Cadre et application	3
Confidentialité	3
Partie II Organisation du système d'Arbitrage	4
Principes	4
Système d'Arbitrage	4
Transparence et obligation de compte rendu	4
Conflit d'intérêt et indépendance	4
Administrateurs	5
Arbitre SESF	5
Le Panel d'Arbitrage	5
La Commission d'Arbitrage de la SESF	5
Partie III Conduite du participant	6
Conduite générale	6
Noms, pseudonymes et alias	6
Transparence et obligation de compte rendu	6
Liste des substances considérée comme illégale à la consommation	7
Comportement et actes interdits	7
Part IV Procédure	8
Général	8
Langue de la procédure	8
Présomption d'innocence	8
Droit d'être entendu	8
Règles de la preuve	8
21. Auditions et rapports	8
Confidentialité	9
Partie V Autre	10

Reconnaissance et application des décisions	10
Licence	10
Modification	10
Interprétation	10
Promouvoir la bonne pratique de l'Esport	11
Appendice I: Tableau des sanctions	12
Appendice II:Glossaire	13

## PRÉAMBULE

À la SESF, nous pensons que l'Esport doit se dérouler dans un environnement juste et équitable, ce qui implique, entre autres, une atmosphère sans discrimination, sans corruption, ce qui assure que toutes les parties impliquées se comportent de manière intègre, et respectueuse.

Pour établir cet environnement sécuritaire, nous avons décidé de fournir aux joueurs(euses), aux organisateurs, aux arbitres et à toutes autres parties impliquées dans les compétitions esportives, un corpus de règles basiques (Standards SESF), qui ont pour but d'être appliquées durant les événements et compétitions esportives.

Ces règles régulent *inter alia* la conduite des participants, l'organisation du système d'arbitrage et sa procédure. Nous attendons de nos membres qu'ils respectent ce règlement.

De plus, pour aider à ce que ce but soit atteint, nous avons l'intention d'offrir une formation de base pour les arbitres, pour s'assurer que l'Esport en Suisse adhère à certains standards.

Cet effort est en lien avec celui initié à un niveau plus global, notamment par l'ESIC, qui a pour but de préserver l'intégrité de l'Esport. Nos standards sont inspirés des différents codes développés par l'ESIC.

## Partie I Généralités

### Article 1: Cadre et application

- 1) Les Standards SESF s'appliquent à toutes les parties impliquées dans une compétition sportive en Suisse (ci-après: participant). Toutes les parties sont considérées comme ayant accepté:
  - a) qu'il est de leur responsabilité personnelle de se familiariser avec les points présents dans ce document.
  - b) de se soumettre à la juridiction exclusive des Arbitres présents à l'évènement, sur tous les sujet qui rentre dans le cadre de ce présent règlement.
- 2) Toutes les parties concernées sont tenues et requises de se soumettre à ce règlement durant toute la durée de l'évènement en question, ainsi que pour les sujets liés à l'évènement en question, mais, dans tous les cas, pas plus de 3 mois après l'évènement en question, à partir du jour suivant la date de la fin de l'évènement en question.
- 3) Sans préjudice de 1.a) et 1.b), les membres de la SESF, de concert avec les organisateurs de l'évènement, ont la responsabilité de promouvoir leur savoir et leur éducation à toutes les parties concernant ce présent document.
- 4) 1. Il est reconnu que certains participants peuvent aussi être sujet à d'autres règles de Membres qui influencent la discipline et/ou la conduite, et que la conduite de ces participants en question peut aussi impliquer d'autres règles que les Standards de la SESF. Pour qu'il n'y ait aucun doute, toutes parties reconnaissent que:
  - a) les Standards SESF n'ont pas pour but de limiter la responsabilité des participants concernant de telles autres règles ; et
  - b) aucune de ces autres règles n'a le droit de retirer, annuler, remplacer ou modifier, de quelque manière que ce soit, la juridiction des Arbitres à déterminer correctement les faits conformément aux Standards SESF.

### Article 2: Confidentialité

- 1) Les discussions, raisons de contestation, tickets de support ou tout document interne, tel que les rapports écrits des Arbitres, sont strictement confidentiels.
- 2) Il est interdit de rendre ces documents publiques sans la permission de la Commission d'Arbitrage.

## Partie II Organisation du système d'Arbitrage

### Article 3: Principes

Pour atteindre les buts cités dans le préambule, il est nécessaire que le système d'Arbitrage durant une compétition esportive prévienne les situations qui amèneraient à prendre une décision arbitraire.

### Article 4: Système d'Arbitrage

- 1) Le système d'Arbitrage comprend 3 niveaux de décision, les administrateurs, le Panel d'Arbitrage et la Commission d'Arbitrage de la SESF (Arbitres).
- 2) L'organisateur de la compétition est responsable d'établir et d'appointer les administrateurs, à l'exception des représentants de la SESF.
  - a) La SESF peut aider l'organisateur dans cette tâche.

### Article 5: Transparence et obligation de compte rendu

- 1) Les administrateurs doivent communiquer à un Arbitre SESF tous les bénéfices non-contractuels, par exemple, les cadeaux, des paiements, hospitality, etc. lorsque ces bénéfices ont pour but de leur faire faire quelque chose qui pourrait entacher la réputation de l'événement, d'un autre joueur ou d'un autre participant.
- 2) Dans tous les cas, les administrateurs doivent annoncer tout bénéfice qui excède la valeur de 200.-, qui n'est pas contractuel, qui ne vient pas de la famille ou qui ne fait pas partie d'une compétition.
- 3) Les administrateurs doivent aussi annoncer à un Arbitre SESF toute approche ou invitation à la corruption qu'ils reçoivent.
- 4) Les administrateurs doivent aussi reporter à un Arbitre SESF tout incident, fait ou problème venu à sa connaissance qui pourrait faire penser à de la corruption.
- 5) Ces déclarations seront traitées par l'Arbitre SESF Referee avec toute la confidentialité que la situation requiert, sous réserve des dispositions légales suisses<sup>1</sup>.
- 6) Si ces obligations devaient concerner un Arbitre SESF, le compte rendu doit être fait à la Commission d'Arbitrage.

### Article 6: Conflit d'intérêt et indépendance

- 1) Les Arbitres sont indépendants en tout temps.
  - a) L'indépendance est jugée par rapport à la situation.

---

<sup>1</sup> Cf. Regarding private corruption: Art. 322<sup>octies</sup> et art. 322<sup>novies</sup> Swiss Penal Code, <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19370083/index.html#a322octies>

- b) Une attention particulière, mais non exclusive, doit être apportée aux relations commerciales, contractuelles, employé-employeur, etc.
- 2) Les Arbitres doivent se retirer si un conflit d'intérêt se présente.
  - a) En particulier, les Arbitres ne doivent pas être appointés si leur équipe ou ancienne équipe, leur famille, etc. participe à la compétition.

#### Article 7: Administrateurs

- 1) Les administrateurs sont le premier niveau de décision. Ils supervisent l'évènement et interviennent en temps qu'arbitres durant les rounds ou matchs de la compétition.
- 2) Un administrateur est responsable d'un match.
- 3) Un administrateur est élu pour siéger dans le Panel d'Arbitrage.

#### Article 8: Arbitre SESF

- 1) Les Arbitres SESF sont des arbitres formés par la SESF spécifiquement.
  - a) Ils supervisent l'évènement d'un point de vue éducationnel, ils ont la charge de sensibiliser les participants à tous les problèmes mentionnés dans ce présent règlement, en particulier, les problèmes liés à la corruption, à la triche, au harcèlement, à la discrimination, etc.
    - i) Avec l'accord de l'organisateur, une formation basique peut être dispensée à tous les participants.
- 2) Au minimum 2 Arbitres SESF doivent superviser un compétition.
- 3) Les Arbitres SESF siègent dans le Panel d'Arbitrage.

#### Article 9: Le Panel d'Arbitrage

- 1) Le Panel d'Arbitrage est le second degré de décision.
- 2) Le Panel d'Arbitrage comprend 1 représentant des administrateurs et 2 Arbitres SESF.
- 3) Le Panel d'Arbitrage prend une décision si la décision prise par un administrateur est contestée.

#### Article 10: La Commission d'Arbitrage de la SESF

- 1) Les décisions prises par le Panel d'Arbitrage peuvent être contestée auprès de la Commission d'Arbitrage de la SESF.
- 2) La Commission d'Arbitrage est choisie par la SESF.



## Partie III Conduite du participant

### Article 11: Conduite générale

- 1) Chaque participant à la compétition doit faire preuve de fairplay et de respect envers tous les participants<sup>2</sup>. En particulier, mais pas exclusivement, des comportements discriminatoires, sexistes, diffamatoires, offensifs, vulgaires ou obscène ne seront pas tolérés et ce, en toute circonstance.
  - a) De plus, tout comportement affectant le déroulement du tournoi, endommageant la propriété des autres (ceci inclut, par exemple, le logement des participants, ou le trajet à l'événement), ou tout comportement non sportif peut résulter, selon la gravité, à une disqualification immédiate du/de la joueur(euse) ou de l'équipe.
  - b) Reste réservée toute action légale qui pourrait être prise selon la loi suisse.

### Article 12: Noms, pseudonymes et alias

- 1) Dans le cas où le nom d'une équipe ou le pseudonyme d'un(e) joueur(euse) est offensif, l'organisateur se réserve le droit de le changer. En fonction des circonstances, l'équipe ou le/la joueur(euse) peut être interdit de participation à l'événement.
- 2) De plus, les noms et pseudonymes violant d'autres droits, par exemple une marque déposée (sans permission), les droits à la personnalité, etc. sont prohibés.
- 3) Les alternatives ou une orthographe fausse pour contourner 1) et 2) sont aussi interdits.

### Article 13: Transparence et obligation de compte rendu

- 1) 1. Les joueurs(euses) et leur personnel doivent communiquer à un Arbitre SESF tous les bénéfices non-contractuels, par exemple, les cadeaux, des paiements, hospitality, etc. lorsque ces bénéfices ont pour but de leur faire faire quelque chose qui pourrait entacher la réputation de l'événement, d'un(e) autre joueur(euse) ou d'un autre participant.
- 2) 1. Dans tous les cas, les joueurs(euses) et leur personnel doivent annoncer tout bénéfice qui excède la valeur de 200.-, qui n'est pas contractuel, qui ne vient pas de la famille ou qui ne fait pas partie d'une compétition.
- 3) Les joueurs(euses) et leur personnel doivent aussi annoncer à un Arbitre SESF toute approche ou invitation à la corruption qu'ils reçoivent.
- 4) Les joueurs(euses) et leur personnel doivent aussi reporter à un Arbitre

---

<sup>2</sup> Cf. ESIC code of conduct and the directives of the Federal Sports Department, which can be found here.

SESF tout incident, fait ou problème venu à sa connaissance qui pourrait faire penser à de la corruption.

- 5) Ces déclarations seront traitées par l'Arbitre SESF avec toute la confidentialité que la situation requiert, sous réserve des dispositions légales suisses<sup>3</sup>.

#### Article 14: Liste des substances considérée comme illégale à la consommation

La liste des substances considérée comme interdite à moins que le/la joueur(euse) ait obtenu une exemption pour utilisation thérapeutique, est celle présente sur le site web de l'Esports Integrity Coalition (ESIC)<sup>4</sup>.

#### Article 15: Comportement et actes interdits

- 1) Les actes suivants sont strictement interdits durant tout événement:
  - a) Tricher par quelque moyen que ce soit (exploitations, software tiers, etc.).
  - b) Se comporter de manière injuste (déconnexion intentionnelle, spam/flood, etc.).
  - c) Se comporter de manière toxique.
  - d) Se comporter de manière agressive, au point où le jeu doit être arrêté.
  - e) Être violent.
  - f) Endommager les équipements.
  - g) Contester avec véhémence une décision d'un officiel.
  - h) Refuser de respecter les instructions des Arbitres de manière répétée.
  - i) Intentionnellement et sciemment enfreindre les règles mentionnées dans ce document.
- 2) Un(e) joueur(euse) ou l'équipe entière sera sanctionnée d'après le tableau de l'appendice I.

---

<sup>3</sup> Cf. Regarding private corruption: Art. 322<sup>octies</sup> et art. 322<sup>novies</sup> Swiss Penal Code, <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19370083/index.html#a322octies>

<sup>4</sup> See the [ESIC PROHIBITED LIST](#) and the [ESIC ANTI-DOPING CODE](#).

## Part IV Procédure

### Article 16: Général

- 1) La procédure est définie par les Arbitres selon les circonstances.
- 2) Si aucun consensus n'est trouvé entre les Arbitres, toutes les décisions de ce présent règlement sont prises à la majorité.

### Article 17: Langue de la procédure

Les langues des procédures sont l'anglais, le français, l'allemand et l'italien.

- 1) L'anglais est la langue par défaut.
- 2) Lorsque toutes les parties sont d'accord, le français, l'allemand ou l'italien peuvent être utilisés au lieu de l'anglais.

### Article 18: Présomption d'innocence

- 1) Un participant accusé d'avoir enfreint le présent document est innocent jusqu'à preuve du contraire.
- 2) Il va de soi que les preuves doivent être apportées par la personne alléguant l'infraction.

### Article 19: Droit d'être entendu

- 1) 1. Tous les participants ont le droit d'être entendu et de se défendre avant qu'une décision ne soit prise à leur propos.
- 2) 1. Ceci inclus, le droit d'apporter des preuves, de faire appel à témoin, de s'expliquer, etc.

### Article 20: Règles de la preuve

- 1) Les Arbitres doivent utiliser les preuves à leur disposition pour analyser la situation qui se présente.
- 2) Chaque preuve a son propre poids concernant les circonstances de l'infraction présumée.

### Article 21: Audiences et rapports

- 1) La procédure est majoritairement orale ; cependant, un Arbitre est désigné pour en faire une transcription écrite.
  - a) Les Arbitres écrivent aussi un rapport incluant leurs interventions.
  - b) En particulier, si les protestations sont exprimées oralement, une transcription écrite doit être faite peu après.

- 2) Les documents numériques et les courriels sont admis.
- 3) Chaque document doit inclure le nom, l'heure et la date, les motifs, et un résumé des discussions et des circonstances.

## Article 22: Confidentialité

- 1) Tous les documents mentionnés ci-dessus sont strictement confidentiels et ne doivent pas être rendus publics, sauf si la loi suisse le requiert.
- 2) Une version anonyme de ces documents peut être utilisée à des fins de formation.

## Partie V Autre

### Article 23: Reconnaissance et application des décisions

- 1) L'organisateur, les participants et les membres de la SESF reconnaissent et respectent toute décision prise selon ce présent règlement, sans qu'aucune autre formalité ne soit requise.
- 2) De plus, l'organisateur, les participants et les membres de la SESF doivent suivre toutes les mesures légales existantes pour que ces décisions prennent effet.

### Article 24: Licence

- 1) L'organisateur de l'événement permet à la SESF de couvrir l'événement gratuitement.
  - a) Ceci inclut toute forme de transmission.
  - b) Cette permission ne doit pas altérer les droits de l'organisateur concernant sa propre couverture de l'événement.
  - c) La SESF peut assigner ses droits de couverture de l'événement à un tiers ou aux joueurs(euses) eux-mêmes, si ni l'organisateur, ni la SESF n'utilisent leurs droits.
- 2) Les participants acceptent aussi que la SESF prenne des photos, des vidéos et des séquences de leur gameplay et les utilisent pour la promotion de l'Esport.

### Article 25: Modification

- 1) Ce règlement peut être modifié à tout moment par la Commission d'Arbitrage.
- 2) Ces modifications prennent effet à la date spécifiée par la Commission d'Arbitrage et après avoir été communiquées et approuvées par le Comité de la SESF.
- 3) Pour chaque modification, les effets transitoires et les applications rétrospectives doivent être considérés dans la communication faite au Comité de la SESF.

### Article 26: Interprétation

- 1) Si un article ou une clause devait s'avérer invalide, inopposable ou illégale pour n'importe quelle raison, les Standards SESF resteront pleinement en vigueur, à l'exception de l'article ou clause concernée, qui sera considérée comme étant supprimée, dans la mesure où elle est invalide, inopposable ou illégale.
- 2) S'il devait y avoir une lacune dans ce règlement, les Arbitre décideront, conformément aux principes généraux légaux et d'équité, fondé sur les

règles qu'ils auraient établi s'ils devaient agir en tant que législateurs.

- 3) Les Standards SESF sont gouvernés et s'entendent conformément à la loi suisse.
  - a) Tout litige entre ce présent règlement et la loi suisse relève de la compétence des tribunaux suisses.

#### Article 27: Promouvoir la bonne pratique de l'Esport

La SESF veut promouvoir la bonne pratique de l'Esports et autorise tout le monde à utiliser l'entièreté ou des parties de ce règlement, à condition que le présent règlement et la SESF soient mentionnés.

APPENDICE I: TABLEAU DES SANCTIONS

Gravité	Violation	Sanction	Mise en pratique	Divers	
Très haute	Agression physique			Police	
	Menaces				
	Vol				
	Corruption				
	Collusion				
	Dommages à la propriété				
Haute	Insulte discriminatoire	Disqualification			
	Triche				
	Ringer/Faker				
	Tromperie				
Moyenne	Résultat faux				
	Mauvais compte				
	Compte non enregistré				
	Insultes répétées		Match perdu	>2 fois	
	Ne pas se présenter au match			>15 min	
	Interruption du match		Game perdue		
Basse	Tromperie				
	Mettre en pause	Sanction spécifique relative au jeu			
	Être en retard	Game perdue / Avertissement	> 15 min / <15min		
	Protestations excessives	Avertissement			
	Insulte				

## APPENDICE II:GLOSSAIRE

- **Administrateurs:** Personnes appointées pour gérer une compétition.
- **Toutes les personnes impliquées:** Organiseurs, arbitres, équipes, joueurs(euses), coachs, managers, ou tout autre personne impliquée d'une manière ou d'une autre dans la compétition, qui ne fait pas partie du public.
- **Compétition:** Tout tournoi Esport, en ligne ou hors ligne. Une compétition est organisée par un ou plusieurs organisateur(s).
- **Événement:** Une occasion publique esportive gérée par un/plusieurs organisateur(s).
- **Décisions:** Les trois différents niveaux de décision définis par les Standards :
  - Décision d'un administrateur: la première décision, prise par les officiels.
  - Décision du Panel d'Arbitrage: la deuxième décision, prise par le Panel d'Arbitrage.
  - Décision de la Commission d'Arbitrage: la décision finale, prise par la Commission d'Arbitrage.
- **Match:** Une seule étape du tournoi, où les équipes ou les joueurs(euses) s'affrontent.
- **Organisateur:** Une organisation et/ou une personne qui organise des compétitions.