



OVERWATCH

Règlement PolyLAN 33



Table des matières

Général	3
Destinataires	3
Information sur le Tournoi	3
Plateforme de Gestion du Tournoi	3
Format du Tournoi	3
Horaire du tournoi	4
Communication	4
Communication générale	4
Communication en Jeu	4
Problème au cours d'un match	5
Problème décisionnel	5
Paramètres de Jeu	5
Serveur	5
Paramètres de Match	5
Scripts / Logiciel externe	6
Déroulement des Matches	6
Avant le match	6
Heure de matchs	6
Postes de Jeu	6
Confirmation de présence avant match	6
Sélection de Côté / Ordre de Pick&Ban (Maps)	6
Début de match retardé.	6
Pendant le Match	7
Mettre le Match en Pause	7
Déconnexion / Lag / Bug	7
Urgence Technique / Médicale	7
Après le match	7
Capture d'écran	7
Entrer le résultat	7
Terminologie	7
Match, Sets et Round	7
Best-of-X	8
Standards SESF	8
Préambule	9
Partie I Généralités	10
Cadre et application	10
Confidentialité	10
Partie II Organisation du système d'Arbitrage	11
Principes	11
Système d'Arbitrage	11
Transparence et obligation de compte rendu	11
Conflit d'intérêt et indépendance	11

Administrateurs	12
Arbitre SESF	12
Le Panel d'Arbitrage	12
La Commission d'Arbitrage de la SESF	12
Partie III Conduite du participant	13
Conduite générale	13
Noms, pseudonymes et alias	13
Transparence et obligation de compte rendu	13
Liste des substances considérée comme illégale à la consommation	14
Comportement et actes interdits	14
Part IV Procédure	15
Général	15
Langue de la procédure	15
Présomption d'innocence	15
Droit d'être entendu	15
Règles de la preuve	15
Audiences et rapports	15
Confidentialité	16
Partie V Autre	16
Reconnaissance et application des décisions	16
Licence	16
Modification	16
Interprétation	17
Promouvoir la bonne pratique de l'Esport	17
Appendice I: Tableau des sanctions	18
Appendice II:Glossaire	19

1 Général

Ce règlement sera le document de référence pour le tournoi Overwatch durant l'événement de PolyLAN 33 (ci-après « OW ») qui aura lieu du samedi 20 avril au dimanche 21 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 Overwatch de PolyLAN (ci-après : « OW » ou « Jeu »), mais aussi à leur organisation et équipe, incluant leurs coachs, 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 connaissance du contenu de ce règlement et s'engage à le respecter dans son entièreté.

Les participants acceptent que leurs matchs pourraient 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 (intranet de PolyLAN, <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.

Etape 1 : 5 Poules Suisses en format Best-of-3. Les premières 16 équipes se qualifient pour l'étape 2. Le seeding des groupes sera aléatoire pour le premier round, puis en fonction des performances des équipes. En cas d'égalité de score au round 2 (càd: 1-1), un KOTH devra être joué comme 3ème carte.

Etape 2 : La seconde étape consiste en arbre à double élimination joué en Bo3 (càd: il y a deux brackets, le "winner" et le "loser". Lorsqu'une équipe perd un BO, elle descend en "loser bracket", ayant cependant toujours la possibilité de remonter jusqu'à la Grande Finale du tournoi contre les vainqueurs du "winner bracket". Si l'équipe subit une deuxième défaite (se trouvant donc dans le "loser bracket" à ce moment) elle sera éliminée du tournoi. Le seeding de l'arbre de tournoi sera fait selon les résultats des phases de poules suisses précédentes.

Grande Finale : La Grande Finale aura lieu sur scène. À la différence des autres matches, elle sera jouée en Bo5. Elle opposera les gagnants du "winner bracket" et du "loser bracket", l'équipe sortant du "winner bracket" ayant l'avantage d'une victoire d'avance car elle n'a subi

aucune défaite précédemment. Voir point 3.2 pour les paramètres du match.

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/la rapidité de la partie/... entre les trois équipes/joueurs(euses) comptent. Le système de Buchholz dépend des résultats des adversaires rencontrés, qui eux comptent. Ensuite, le Sonneborn-Berger qui est un calcul basé sur la somme des points des adversaires battus uniquement, entre en compte. Ce qui donc vient aider à départager lorsque plusieurs équipes sont à égalité pour passer dans l'arbre à double élimination.

Note:

1. Les matchs précédant la Grande Finale ont tous lieu en Bo3, il n'y a pas de Mappool imposé, cependant il faut juste faire attention qu'en cas d'égalité des scores (càd : 1-1 au second round), la dernière carte jouée sera de type KOTH (Control : Lijiang Tower, Illios, Nepal, Oasis, Busan) afin d'éviter une égalité de plus et un retard potentiel.
2. Si un match est draw, le score sera de 0 partout et non de 1, càd aucun point ne sera attribué et il faudra donc jouer jusqu'à qu'une équipe gagne 2 manches (Bo3) ou 3 manches (Bo5).

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 8h30. Le tournoi lui-même commencera 30 minutes plus tard, càd à 9h00. Tous les joueurs(euses) doivent être présent(e)s sur le lieu du tournoi 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 peu après la fermeture des inscriptions.

2.4 Communication

2.4.1 Communication générale

Toute la communication du tournoi se fera sur Plamingo et Discord (<https://polylan.ch/Plamingo/> et <https://discord.gg/gcFrbTy>).

2.4.2 Communication en Jeu

La communication entre les joueurs(euses)/équipes pour chaque jeu individuel se fera sur la chat Plamingo et/ou Discord. Il est important qu'au moins les capitaines disposent d'un compte sur ces deux plateformes et soient en tout temps joignables. Il est également du devoir du capitaine de l'équipe de suivre les messages ciblant la totalité des équipes sur les chat Plamingo/Discord. Ils se chargeront également de contacter, toujours via ces deux plateformes, le capitaine de l'équipe adverse afin

d'effectuer le Pick & Ban des Maps, puis de créer le lobby et de jouer le round en question.

2.4.3 Problème au cours d'un match

Si un(e) joueur(euse) rencontre un problème, le capitaine de l'équipe doit se rendre au coin admin et discuter avec la responsable du tournoi OW (Slayz) ou la contacter sur Discord ou Plamingo si la situation est minime (Slayz#9611). En cas d'altercation avec l'équipe adverse, de soupçons de triche ou autre problème concernant les deux équipes, nous prierons les deux capitaines et seulement eux de se rendre au stand admin afin d'explorer la situation plus en détail. Il est conseillé de prendre des captures d'écrans de victoire, du chat, etc. dans tous les cas afin de les utiliser en tant que preuve.

2.4.4 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 Paramètres de Jeu

3.1 Serveur

Europe

3.2 Paramètres de Match

Mode: 6v6 compétitif

DLC/Version : dernier patch sorti

Maps : Toutes les cartes disponibles en jeu à ce moment à l'exception de celles de type "arène".

Durée des Bo3 : 1h30

Durée de la Grande Finale (Bo5) : 2h30.

"Mappool" Grande Finale:

Ordre des maps:

1ère : Assault

2ème: Hybrid

3ème: Control

4ème: Escort

5ème: Assault (exclure la 1ère map choisie)

Assault: Hanamura, Temple of Anubis, Volskaya Industries, Paris, Horizon Lunar

Colony Hybrid: Eichenwalde, Hollywood, King's Row, Numbani, Blizzard World

Control: Lijiang Tower, Illios, Nepal, Oasis, Busan

Escort: Route 66, Watchpoint: Gibraltar, Dorado, Junkertown, Rialto

! Aucune map n'est exclue, c'est juste le format/l'ordre à suivre !

3.3 Scripts / Logiciel externe

Il est interdit d'utiliser tout logiciel externe au jeu Overwatch (ex: aimbot). Tout logiciel externe au jeu Overwatch sera considéré comme triche et entraînera une disqualification immédiate du tournoi.

3.4 Roster

Un roster est composé de 7 joueurs(euses) maximum, c'est-à-dire 6 joueurs(euses) + 1 remplaçant(e). Le changement entre un(e) joueur(euses) titulaire et un remplaçant ne peut s'effectuer qu'entre deux Swiss Rounds ou round de l'arbre à double élimination. On ne peut effectuer de changement lors d'un même Bo-X.

4 Déroulement des Matches

4.1 Avant le match

4.1.1 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.

4.1.2 Postes de Jeu

Les joueurs(euses) jouent leurs matchs sur leur propre poste de jeu. Vous devrez ramener votre set-up (écran, clavier, souris, casque et câble ethernet [10 mètres]).

Lors de la Grande Finale qui aura lieu sur scène, vous n'aurez à monter que vos claviers, casques (ou micro) et souris. Seulement le micro de votre casque vous sera utile, nous vous fournirons des écouteurs intra ainsi que des casques anti-bruits.

4.1.3 Confirmation de présence avant match

Le/la capitaine d'équipe/joueur(euse) doit confirmer sa présence sur Plamingo/Discord pour le match pas plus tard que 15 minutes après le début du round selon l'horaire afin de contacter le capitaine adverse et organiser la rencontre. Si il/elle manque le délai, le/la capitaine de l'équipe adverse doit venir le reporter aux administrateurs et une pénalité sera infligée à l'équipe manquante. La pénalité est d'une défaite dans le Bo. Si après 10 minutes l'équipe concernée n'est toujours pas joignable, l'équipe adverse obtiendra la victoire totale sur le Bo3 en entier.

4.1.4 Sélection de Côté / Ordre de Pick&Ban (Maps)

Le site utilisé pour le Pick&Ban des Maps est le suivant : <http://draft.overtown.fr/>.

La première équipe (celle du dessus dans l'arbre) commence à pick et ban. Il est préférable de se rendre sur le site et effectuer un essai avant le tournoi afin qu'au moment d'effectuer le Pick&Ban, les deux capitaines sachent le faire et ne perdent pas de temps.

4.1.5 Début de match retardé.

Dans le cas où des difficultés techniques non-intentionnelles ou une non-communication devait 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.

4.2 Pendant le Match

4.2.1 Mettre le Match en Pause

Lors d'un problème technique ou physique, le/la créateur/créatrice du lobby peut mettre le match en pause (vérifier vos commandes de pause et modifier les de façon à pouvoir les effectuer rapidement) à sa discrétion ou à la demande de l'équipe adverse. Une fois la partie mise en pause, veuillez de suite mentionner la raison de la pause. Tout abus peut être reporté aux administrateurs du tournoi et sera puni.

4.2.2 Déconnexion / Lag / Bug

En cas de déconnexion/lag/bug, vous pouvez mettre la partie en pause et tenter de relancer après coup. Il y a deux types de bugs/lags/déconnexions, le premier type concerne ceux qui sont personnels, impactant donc seulement un(e) joueur/joueuse. À ce moment, il est autorisé de mettre la partie en pause au maximum 5 minutes afin de régler les potentiels problèmes. Ce type de pause concernant un(e) seul(e) joueur(euse) n'est autorisée qu'une fois par BO. Tout abus sera puni.

Si les problèmes impactent toute une équipe ou une rangée de joueurs, veuillez contacter les admins au plus vite afin que nous puissions rapidement identifier la cause et régler le problème avec les administrateurs réseaux.

4.2.3 Urgence Technique / Médicale

Dans le cas d'une urgence médical 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.

4.3 Après le match

4.3.1 Capture d'écran

Il est impératif de prendre une capture d'écran de victoire/défaite incluant au moins 2 joueurs(euses) de chaque équipe afin de pouvoir servir de preuve en cas de litige.

4.3.2 Entrer le résultat

Les deux capitaines d'équipe doivent entrer le résultat sur la page Plamingo du match, dans les 5 minutes suivant la fin du match. Si le résultat entré est le même, Plamingo le validera directement. En cas de divergence, les captures d'écran de victoire/défaite feront foi.

5 Terminologie

5.1 Match, Sets et Round

Un match est la rencontre de deux équipes. Un match consiste en un Bo3 ou Bo5. Le terme "round" est utilisé comme synonyme du terme manche.

5.2 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.

6 Standards SESF

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 sportives, un corpus de règles basiques (Standards SESF), qui ont pour but d'être appliquées durant les événements et compétitions sportives.

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 sportive 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 suisses¹.
- 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.

¹ Cf. Regarding private corruption: Art. 322^{octies} et art. 322^{novies} 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 participants². En particulier, mais pas exclusivement, des comportements discriminatoires, sexistes, diffamatoires, offensifs, vulgaires ou obscènes 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 fautive 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

² 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 suisses³.

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)⁴.

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.

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

⁴ 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 rétropectives 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	Game perdue		
	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.