



ROCKET LEAGUE

Règlement PolyLAN 33



Table des matières

Général	3
Destinataires	3
Informations 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	4
Problème décisionnel	4
Adaptation du règlement	4
Paramètres de jeu	5
Joueurs(euses)	5
Matches	5
Équipes	5
Tournoi	5
Inscriptions	6
Déroulement des matchs	6
Avant le match	6
Heure des matchs	6
Postes de jeu	6
Avant le match	6
Début de match retardé	6
Pendant le match	6
Arrêt du match en cours	6
Interruption du match	6
Urgence technique / médicale	7
Après le match	7
Validation du résultat	7
Violation du règlement	7
Infractions au règlement	7
Définition	7
Avertissements et sanctions	7
Actions de jeu interdites	7
Disqualification	8
Terminologie	8
Matches et manches	8
Best-of-X	8
Standards SESF	9
Préambule	10
Partie I Généralités	11

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

1 Général

Ce règlement sera le document de référence durant PolyLAN 33 (ci-après « P33 ») qui aura lieu au campus de l'EPFL au Rez-de-jardin du SwissTech Convention Center du vendredi 19 avril 2019 dès 10:00 au lundi 22 avril 2019 vers 17:00.

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 Rocket League de P33 (ci-après : « RL » ou « Jeu »), mais aussi à leur organisation et équipe, incluant, mais sans s'y limiter, leur 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 conscience 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 Informations sur le tournoi

2.1 Plateforme de gestion du tournoi

La plateforme de gestion officielle de tournoi sera Plamingo.

2.2 Format du tournoi

Le tournoi se joue en 2 étapes.

Etape 1 : 4 groupes de 4 équipes en format Best-of-5. Toutes les équipes se qualifient pour l'étape 2.

Etape 2 : Élimination double en format Best-of-7.

Seedings: Pour le stage 1, les meilleures équipes vont être dispersées dans des groupes séparés. Le seeding est déterminé par les admins et est définitif.

Tiebreaker :

Dans le cas d'une égalité après l'étape 1, le résultat direct compte. Dans le cas de triple égalité, la différence de buts entre les trois équipes compte. Si cela ne permet pas de déterminer un résultat, un tirage à la courte paille aura lieu.

Si la situation le demande (affluence, circonstances exceptionnelles), les directeurs du tournoi se réservent le droit de modifier les conditions de cet article en vertu de l'article 2.4.5 du présent règlement.

2.3 Horaire du tournoi

Le premier rendez-vous pour le/la capitaine d'équipe ou manager (ou joueur(euse) si l'équipe n'a aucun des deux précédents) sera pour un briefing le samedi matin à 9h00. Le tournoi lui-même commencera 1 heure plus tard. Tous les joueurs(euses) doivent être présent(e)s au lieu du tournoi au début de ce dernier.

L'horaire approximatif du tournoi peut être trouvé sur Plamingo. L'horaire est sujet à modifications selon l'affluence et autres circonstances particulières.

L'horaire détaillé, qui inclut l'heure de début des rounds, les pauses et l'heure de fin du tournoi, sera publié le vendredi 19 avril, quelques heures après la fermeture des inscriptions.

2.4 Communication

2.4.1 Communication générale

Toute la communication du tournoi se fera sur le Discord P33, à cette adresse : <https://discordapp.com/channels/291151425633779712/536184826370457640>

2.4.2 Communication en Jeu

La communication entre les joueurs(euses)/équipes pour chaque jeu individuel se fera sur le Discord, ou via le chat in-game du match.

2.4.3 Problème au cours d'un match

Si un(e) joueur(euse) rencontre un problème, il/elle doit contacter un admin du tournoi, dans la mesure du possible directement à son bureau, ou alors via l'outil de communication.

Il est conseillé de prendre des captures d'écrans de victoire, du chat, etc. dans tous les cas en tant que preuve.

2.4.4 Problème décisionnel

Si 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.

2.4.5 Adaptation du règlement

Avec l'accord de la commission d'arbitrage, les organisateurs se réservent le droit, dans des circonstances exceptionnelles, de prendre des décisions sur des points couverts ou non par le règlement, voire même de prendre des décisions contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif, l'équité de la compétition et la bonne tenue des tournois. Pour les mêmes raisons, ils peuvent aussi modifier le règlement (avec l'approbation de la commission d'arbitrage) de manière durable pour le reste de l'événement.

Toute décision à ce sujet sera communiquée à tous les capitaines des équipes participantes avant son entrée en vigueur.

Dans certains cas, les équipes participantes peuvent être amenées à être consultées par les organisateurs afin de prendre la décision la plus adaptée à la situation. Cette consultation se fera uniquement auprès des capitaines des équipes participantes.

3 Paramètres de jeu

3.1 Joueurs(euses)

Tous les joueurs(euses) doivent utiliser leur propre compte Rocket League.

Tous les joueurs(euses) doivent jouer sur Steam (PC), Xbox One, Switch & PS4.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

3.2 Matches

Les matchs se dérouleront en 3 contre 3.

Toutes les parties se déroulent sur le serveur Europe.

La durée d'un match sera de 5 minutes.

3.3 Équipes

Chaque équipe peut être composée de 3 à 4 joueurs. Il peut donc y avoir un remplaçant par équipe.

Chaque équipe désigne un de ses membres comme capitaine pour toute la durée du tournoi. Le capitaine est le porte-parole de son équipe pour toute communication avec les organisateurs. Sauf circonstances exceptionnelles, lui seul sera entendu par les organisateurs. Il est de son ressort de communiquer en retour les informations transmises par les organisateurs à son équipe.

Les équipes peuvent effectuer un changement de joueur uniquement entre les matchs. Tous les changements doivent être annoncés à l'admin par le capitaine au moins 10 minutes avant le début du match suivant (5 minutes avant les 5 minutes de l'article 4.1.3 du présent règlement) .

Si le capitaine de l'équipe ne participe pas au match, il doit désigner à l'admin un capitaine de match remplaçant pour ce match au moment de l'annonce du changement de joueur.

Hors circonstances exceptionnelles, il ne sera donné aucun délai supplémentaire aux équipes pour effectuer un changement de joueur.

Chaque équipe fera attention à ce que tous ses membres utilisent le même Tag.

Le tag et le nom de chaque équipe ne doivent pas être insultants, racistes, déplacés, ou une marque déposée, sauf sponsoring officiel.

3.4 Tournoi

Le tournoi peut accueillir 16 équipes.

Le tournoi commencera le samedi matin et finira avec la finale le dimanche après-midi.

3.5 Inscriptions

Les inscriptions aux tournois se font sur le site de PolyLAN au moment de l'inscription à P33. Les membres d'une équipe doivent rester identiques pour toute la compétition.

4 Déroulement des matchs

4.1 Avant le match

4.1.1 Heure des matchs

Les joueurs(euses) doivent régulièrement vérifier l'horaire publié en cas d'ajustement et s'assurer de ne pas faire prendre du retard au tournoi.

4.1.2 Postes de jeu

Les joueurs(euses) jouent généralement leurs matchs sur leur propre poste de jeu. Cependant, l'organisateur du tournoi peut demander aux joueurs(euses) de jouer sur des ordinateurs spécifiques (finale scène, etc).

4.1.3 Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 5 minutes avant l'heure de match indiquée.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avvertir l'admin immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

4.1.4 Début de match retardé

Dans le cas où des difficultés techniques non-intentionnelles ou non-communication devait mener à l'incapacité de commencer un match plus de 10 minutes après le début du round, un admin peut, à sa seule discrétion et exceptionnellement conférer une victoire.

4.2 Pendant le match

4.2.1 Arrêt du match en cours

Les joueurs(euses) ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf si cela a été expressément autorisé par un organisateur du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme et sans l'accord de l'organisateur, ce dernier se réservera le droit de donner le point de la manche à l'équipe adverse.

4.2.2 Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les organisateurs du tournoi peuvent décider de, soit recommencer le match, soit de donner la victoire à une des deux équipes en fonction de la présence ou l'absence d'un avantage certain pour l'une des deux équipes.

4.2.3 Urgence technique / médicale

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

4.3 Après le match

4.3.1 Validation du résultat

À la fin d'un match les joueurs doivent annoncer le résultat du match auprès des officiels du tournoi.

4.3.2 Violation du règlement

Si une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs(euses) ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des organisateurs du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir toutes les informations valables disponibles qui pourraient aider les organisateurs du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

5 Infractions au règlement

5.1 Définition

Le tournoi est contrôlé par les directeurs de tournoi. Ceux-ci ont tous pouvoirs pour appliquer le règlement en relation avec les tournois et tous les matchs de ces tournois. Les directeurs de tournoi attribuent les admins aux matchs, peuvent donner des avertissements, peuvent donner des sanctions aux équipes.

5.2 Avertissements et sanctions

En cas d'infraction, précédées ou non d'un ou plusieurs avertissements, les directeurs du tournoi peuvent décider d'infliger une ou plusieurs sanctions. Les sanctions seront attribuées à l'équipe dont la, le ou les joueur(euse, s) est/sont membre(s). Les sanctions seront décidées en fonction de la gravité de l'incident (pour plus d'informations, cf le tableau des sanctions dans les Standards SESF).

5.3 Actions de jeu interdites

L'utilisation de failles techniques ou d'actions illicites qui changent ou dénaturent le principe habituel du jeu sont strictement interdites durant un match. Ceci comprend les exemples suivants, mais sans s'y limiter :

- L'utilisation de la pause en cours de manche est interdite sans l'autorisation d'un admin ou de l'adversaire ;
- Toute forme d'utilisation de script est interdite ;
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu est interdit.

Les actions nécessaires seront prises par les directeurs du tournoi pouvant mener à un ou plusieurs avertissement(s) et/ou sanction(s).

5.4 Disqualification

Après étude d'une infraction sévère au règlement par les directeurs de tournoi, un joueur ayant reçu une ou plusieurs sanctions peut également faire subir plusieurs défaites automatiques à son équipe, la disqualification de cette dernière et son expulsion du tournoi.

6 Terminologie

6.1 Matches et manches

Un match est la rencontre de deux équipes. Un match consiste d'une ou plusieurs manches.

6.2 Best-of-X

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

7 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

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 évènements 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 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 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 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 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	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.