



STUDENT E-SPORT CUP BY GEEK AND GAME FESTIVAL

Informations générales

Article 1 : Application et modification du règlement

L'organisation de la Student E-sport Cup et ses représentants sont souverains dans leurs décisions : aucune de leurs décisions ne peut être contestée par un participant. Ils se réservent le droit de prendre des décisions sur des points non spécifiés par le présent règlement, voire en apparence contraire à ce dernier dans le but seulement de conserver l'esprit e-sportif et l'équité de la compétition.

Le non-respect des règles de la compétition peut entraîner une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification du joueur ou de l'équipe. Les comportements allant à l'encontre de l'esprit sportif comme le racisme, la vulgarité ou le non-respect des organisateurs donnent lieu à une sanction, à la discrétion totale des organisateurs.

L'organisation se réserve le droit de modifier le règlement à tout moment afin qu'il puisse être au mieux adapté aux conditions du tournoi. Le cas échéant, les participants seront les premiers informés via leur email fourni lors de l'inscription.

Toute réclamation ou demande peut être faite auprès des organisateurs, directement via Discord (<https://discord.gg/pf88B>) en privé les soirs de matchs ou via l'adresse de contact : studentesportcup@gmail.com.

Article 2 : Responsabilité du joueur

Chaque participant inscrit à la Student E-sport Cup confirme avoir pris entière connaissance du règlement établie au jour de son inscription et atteste de respecter tous les articles le composant.

Description du tournoi

Le tournoi est ouvert à tous les étudiants et gratuit malgré une dotation importante.

Ce document rassemble toutes les modalités de la compétition. Si toutefois vous ne trouvez pas vos réponses ici, vous pouvez contacter l'équipe directement sur Discord (<https://discord.gg/pf88B>) ou bien nous envoyer un mail à studentesportcup@gmail.com.

Calendrier

4 dates majeures sont à retenir :

- ★ Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 18 avril à 19H
- ★ Une première phase de qualifications se déroule du mardi 25 avril au 9 mai

★ A l'issue de cette première période, les meilleures équipes s'affronteront lors de phases finales online le 16 mai.

★ La grande finale se déroulera en LAN le 20 mai lors du Geek and Game Festival (Université Pierre et Marie Curie, Paris 5^{ème}).

Récompenses

★ PREMIÈRE PLACE

600€, RP, Ryze Triomphant

★SECONDE PLACE

200€, RP

★TROISIÈME PLACE

125€, RP

★QUATRIEME PLACE

75€, RP

Règles générales

Article 3 : Inscriptions au tournoi

L'inscription au tournoi se déroule exclusivement sur le site de Battlefy :

<https://battlefy.com/geek-game-festival/student-e-sport-cup/58b93a3cbd02fe2e05a68b62/info?infoTab=details>

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au mardi 18 avril à 19H

Chaque participant doit avoir créé son compte et rempli les champs obligatoires, à savoir :

★ Un pseudo

★ Son BattleTag / Nom d'invocateur / SteamID

★ Son rang estimé dans le jeu

De plus, chaque équipe doit être caractérisée par :

★ Le nom entier de l'équipe

★ Le tag de l'équipe (3 ou 4 lettres)

★ Son capitaine

★ Ses membres (+ remplaçants optionnels)

Une équipe peut être constituée d'étudiants venant d'établissements différents.

Nous invitons les joueurs n'ayant pas d'équipe complète à se rendre sur notre serveur Discord (<https://discord.gg/pf88B>) pour trouver des coéquipiers.

Pour les jeux par équipe, l'un des membres doit prendre le rôle de capitaine, qui va construire son équipe sur le site. Le capitaine sera responsable de son équipe, notamment au moment des check-in : il est l'interlocuteur privilégié des administrateurs/arbitres pendant le tournoi.

Toute équipe ou inscription incomplète à la clôture des inscriptions ne sera pas prise en compte.

Article 5 : Les remplaçants

L'inscription jusqu'à 2 remplaçants est permise, mais pas obligatoire.

Ce ou ces remplaçants devront suivre le même processus d'inscription que les autres joueurs de l'équipe et respecter les mêmes conditions d'éligibilité.

Après la clôture des inscriptions, seuls les joueurs listés seront autorisés à participer aux matchs de la compétition. Les mercenaires sont interdits.

Aucune modification d'équipe, donc de remplaçants, ne sera permise.

Les coachs ne sont pas autorisés.

Article 6 : Le statut étudiant et éligibilité

Pour être éligibles, les équipes doivent être composées exclusivement d'étudiants de l'établissement supérieur ou de jeunes diplômés.

Sont éligibles :

- les étudiants français, belges ou suisses résidant en France, en Belgique

ou en Suisse,

- les étudiants français en échange dans un pays européen (le justificatif demandé sera celui de l'établissement français),

- les étudiants étrangers inscrits dans un établissement en France (le justificatif demandé sera celui de l'établissement français).

A tout moment de la compétition, l'équipe organisatrice se réserve le droit de demander un justificatif du statut étudiant, sans préavis, que le joueur devra fournir immédiatement.

Nous acceptons les justificatifs valables jusqu'en décembre 2016. Un justificatif n'indiquant pas l'année est invalide.

L'incapacité d'un joueur à justifier de son statut lorsqu'il lui est demandé pourra entraîner jusqu'à la disqualification de l'équipe.

Article 7 : Tricherie

Un joueur surpris à tricher, à abuser des mécaniques du jeu ou à exploiter des bugs verra toute son équipe disqualifiée du tournoi, et le joueur fautif sera banni des futurs tournois organisés.

En outre, l'utilisation de programmes tiers modifiant l'exécution normale du jeu ou l'affichage de ce dernier est strictement interdite. La découverte d'une telle fourberie disqualifie toute l'équipe, sans préavis ni négociations possibles.

Par ailleurs, porter une accusation sans preuve ou n'est pas un acte anodin, en abuser peut être sanctionné.

Article 8 : Problèmes techniques

La majeure partie de la compétition se déroulant en ligne (exceptée la finale), il est de la responsabilité des équipes et des joueurs de se donner les moyens pour jouer dans de bonnes conditions. Chaque équipe et chaque joueur est responsable de son matériel et de son bon fonctionnement (ordinateur, jeu à jour, connexion à internet stable).

L'équipe organisatrice laisse les participants libres de choisir leurs éventuels outils de communication pendant les matchs. Les équipes qui le souhaitent peuvent utiliser le serveur Discord de la compétition comme outil de communication pendant les matchs.

C'est à l'équipe d'anticiper ses potentiels absents et donc le recours à un remplaçant en cas de problème. Le calendrier des matchs ne sera pas modifié et le match se déroulera comme prévu.

En cas de déconnexion involontaire d'un joueur, le match pourra être mis en pause. Il est toléré jusqu'à 10 minutes de pause cumulée par équipe, uniquement pour des problèmes de connexion des joueurs. Après ces 10 minutes, même si le joueur a toujours des problèmes de connexion, le match reprendra son cours.

Toute utilisation abusive des pauses techniques sur la durée du tournoi sera sanctionnée.

Article 9 : Droit à l'image

L'organisation se réserve le droit de regarder et diffuser sur Internet en live ou a posteriori n'importe quel match de la compétition sans avertissement préalable.

Déroulement du tournoi

Article 10 : Format du tournoi

Les phases de qualifications : du 25 avril au 16 mai 2017

★ 3 matchs de qualifications par soir

Nous avons donc choisi d'utiliser le système de poules :

8 poules de 4 équipes.

Mardi 25 avril : les 4 équipes de la poule se rencontrent. Seules les deux meilleures équipes de chaque poule passeront à l'étape suivant.

Mardi 2 mai : Les deuxièmes rencontrent les premiers de chaque poule

Mardi 9 mai : Quart de finale

Mardi 16 mai : Demi-finales

Nous comptons sur la ponctualité des joueurs : aucun retard ne sera toléré.

Chaque capitaine d'équipe recevra sur le mail de contact un déroulé complet de la soirée avant chaque jour de compétition. Les horaires seront alors rappelés aux équipes.

Le classement final est établi selon les conditions suivantes :

★ Nombre de victoires / égalités / défaites

La grande finale se déroulera à Paris sur le campus de Pierre et Marie Curie, Paris 5^{ème}.

Toutes les informations relatives à l'organisation avec les finalistes seront transmises en temps et en heure.

Article 11 : Déroulement des soirs de matchs

11.1. Déroulement général

Les 3 matchs par soir pour les phases de qualifications demanderont une exigence particulière de la part des joueurs. Les étapes générales sont les suivantes :

1. Check-in des équipes via leur capitaine à une heure donnée
2. Préparation et annonce du premier match
3. Fin du premier match et résultats à renseigner par le capitaine
4. Mise à jour du classement général, préparation et annonce du deuxième match
5. Et ainsi de suite

Les capitaines d'équipe seront briefés quelques jours avant le début de la compétition et accompagnés tout au long de l'aventure.

11.2. Check-in et avant match

Le capitaine d'équipe dispose d'un délai de 15 minutes entre 20h00 et 20h15 pour annoncer son équipe comme étant prête le soir de match. En effet, un check-in effectué implique donc que l'ensemble des joueurs de l'équipe soit prêt à jouer.

Veuillez contacter vos éventuels remplaçants en avance si vous savez qu'un joueur sera absent.

Tout retard d'un joueur sera sanctionné, jusqu'au forfait de l'équipe fautive pour ce match.

Tout manquement au check-in est synonyme de forfait de l'équipe pour la soirée. 1 défaite viendra s'ajouter à l'équipe ou le joueur concerné(e). En revanche, une deuxième absence sera synonyme d'abandon du tournoi, et donc d'une disqualification définitive de l'équipe.

Si toutefois le capitaine ne peut être présent pour la soirée, son rôle peut être assuré exceptionnellement par un autre membre de l'équipe s'il prévient au maximum 4h avant le début des matchs.

Le check-in se déroule de la façon suivante :

1. Le capitaine se présente sur League of Legends ou discord
2. Si son équipe est prête, le capitaine indique !checkin dans le canal check in du discord <https://discord.gg/gemDw> ou envoi check in en MP sur LOL à l'Admin StudentEsportCup.
3. Le capitaine patiente avant d'être notifié par les administrateurs/arbitres du tournoi pour l'annonce de son prochain match.

11.3. Annonce des matchs

L'équipe organisatrice s'efforce d'annoncer les matchs au plus vite.

Les matchs sont annoncés aux capitaines d'équipe concernés directement dans le canal textuel de Discord ou directement sur LOL

Les deux équipes ont alors 10 minutes pour lancer le match.

Si un joueur est manquant au bout du temps imparti, l'équipe fautive est considérée comme forfait pour le match.

11.4. Résultats des matchs

Une fois le match terminé, les deux capitaines d'équipe doivent envoyer un screenshot de l'écran final sur le chanel résultat du discord.

Si les deux capitaines renseignent un score identique, le résultat est automatiquement mis à jour.

Si les scores sont différents, une vérification manuelle des administrateurs/arbitres sera effectuée.

Un abus sur le report des scores sera sanctionné.

Format et horaires

Les phases de qualifications se déroulent en "Best-of-1".

Lancement du premier match : **20h15**

Lancement du deuxième match : **21h30**

Lancement du troisième match : **22h45**

Veillez rester attentifs aux annonces, les deuxième et troisième match pouvant être lancés plus tôt si toutes les équipes sont prêtes.

Les phases finales se déroulent en "Best-of-3".

La grande finale se déroule en "Best-of-5".

Paramètres de jeu

★ Carte : Summoner's Rift

★ Taille de l'équipe : 5

★ Autoriser les spectateurs : Tous

★ Type de jeu : Tournament Draft

Le nom d'invocateur renseigné lors de l'inscription doit rester le même tout au long de la compétition.