

# RÈGLEMENT OFFICIEL



**SAISON SUMMER 2019**

*HEARTHSTONE*

*VERSION 31.03.2019*

## PRÉAMBULE

Ce Règlement trace les grandes lignes des règles qui devront être en tout temps suivis par quiconque participe au Championnat National ESL. Refuser de se plier à ces règles conduira à des pénalités comme il est mentionné dans le règlement.

Il est également rappelé que les Administrateurs du tournoi ont toujours le dernier mot, et certaines décisions peuvent être prises lorsqu'un problème survient et qu'aucune réponse ne puisse être trouvée dans le règlement. Un Administrateur, dans des cas extrêmes et dans le seul et unique but de préserver l'équité & le fair-play de la compétition, peut également prendre une décision qui va à l'encontre du règlement.

Nous espérons que tous les participants qu'ils soient joueurs, managers, spectateurs, journalistes ou commentateurs prendront un réel plaisir à prendre part à cette compétition et nous ferons tout pour qu'elle soit la plus équitable, plaisante et passionnante pour toutes les personnes impliquées.

## Table des matières

<b>1 Définitions</b>	<b>6</b>
1.1 Domaine de validité	6
1.2 Participants	6
1.3 Fuseau horaire	6
1.4 Arbitres officiels	6
1.5 Points de Pénalité	6
1.5.1 Points de Pénalité Mineurs	7
1.5.2 Points de Pénalité Majeurs	7
1.5.3 Attribution des Points de Pénalités	7
1.5.4 Exclusion & Points de Pénalités en dehors du Championnat	7
<b>2 Général</b>	<b>7</b>
2.1 Modifications des règles	7
2.2 Validité des règles	7
2.3 Confidentialité	7
2.4 ESIC	8
2.4.1 Code de conduite	8
2.4.2 Substances & méthodes illicites	8
2.5 Bans ESIC ou de l'éditeur	9
2.6 Accords additionnels	10
2.7 Retransmission des matchs	10
2.7.1 Droit de retransmission	10
2.7.2 Responsabilité de l'équipe	10
2.8 Communication	10
2.8.1 E-Mail	10
2.8.2 Skype / Discord	10
2.8.3 Support	10
2.9 Conditions de participation à la compétition	11
2.9.1 Âge requis	11
2.9.2 Lieu de Résidence	11
2.9.3 Résidence/ Nationalité et nombre de joueurs dans une équipe	11
2.9.4 Nicknames / Pseudonymes / Tag	11
2.9.5 Compte de jeu	11

2.9.6	Nom d'équipe .....	11
2.9.7	Changement dans l'équipe.....	12
2.9.7	2.9.8 CONTENU ADULTE.....	12
2.10	Licence ECN.....	12
2.10.1	Définition .....	12
2.10.2	Durée de la licence.....	12
2.10.3	Licence d'équipe.....	12
2.10.4	Changement de Propriétaire de licence .....	13
2.10.5	Retrait de Licence.....	13
2.11	Changement de joueurs & lineup .....	13
2.11.1	Changement de joueurs durant la Saison .....	13
2.11.2	Changement de joueurs avant les matchs .....	13
2.11.3	Changement de joueurs dans la même ligue.....	14
2.12	Contrats Multiples .....	14
2.13	Prize Money .....	14
2.13.1	Répartition du Cash-Prize.....	14
2.13.2	Déduction du Cash-prize avec les points de Pénalités.....	14
2.13.3	Cash-prize en cas d'abandon ou exclusion de la compétition.....	14
2.13.4	Retrait du Cash-prize.....	15
2.13.5	Paiement des Cash-prize.....	15
2.14	Remplacements .....	15
2.14.1	Délai de Remplacements.....	15
2.15	Sanctions & conséquences d'un abandon.....	15
2.15.1	Suppression des matchs.....	15
2.15.2	Joueur bannis.....	15
2.16	Début des matchs .....	15
2.16.1	Ponctualité (ONLINE) .....	16
2.16.2	Retard en match .....	16
2.16.3	Forfait .....	16
2.17	Procédure de match .....	16
2.17.1	Enregistrement et stockage des Médias de match .....	16
2.18	Réclamation sur un match .....	16
2.18.1	Définition .....	16
2.18.2	Règles concernant les Réclamations.....	16
2.19	Interviews .....	17

<b>3 Déroulement du Championnat .....</b>	<b>17</b>
3.1 Étapes.....	17
3.2 Qualifications & Invitations .....	17
3.3 Phase de groupe .....	18
3.4 Phases Finales (Playoff) .....	18
<b>4 Sanctions .....</b>	<b>18</b>
4.1 GÉNÉRAL.....	18
4.2 Netiquette.....	18
4.2.1 Insultes .....	18
4.2.2 Spamming .....	19
4.2.3 SPAMMING INGAME.....	19
4.3 Comportement antisportif.....	19
4.3.1 Mauvaise conduite .....	19
4.3.2 RINGER/FAKER .....	19
4.3.3 Jouer avec un joueur non-autorisé .....	20
4.3.4 Mensonge aux Admins ou aux joueurs.....	20
4.3.5 Tricherie (Cheating).....	20
4.3.6 Paris et Jeux d'argent .....	20
<b>5 Règlement spécifique - HEARTHSTONE .....</b>	<b>20</b>
5.1 Procédure de Match .....	20
5.1.1 CONQUEST .....	20
5.1.2 FORMAT STANDARD .....	20
5.1.3 MAUVAISE CLASSE CHOISIE .....	21
5.1.4 MULTIDECKS & Deckslists .....	21
5.1.5 nOMBRE DE JOUEURS PARTICIPANT A UN MATCH .....	21
5.1.6 BEST OF SEVEN/NINE .....	21
5.1.7 Déroulement du pick & Bans.....	21
5.1.8 Nombre de joueurs.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
5.1.9 Chat & Discord.....	21
5.1.10 Délai de Stream .....	22
5.1.11 Déconnexion de joueurs.....	22
5.2 Utilisation de Bugs & Glitches .....	22
<b>6. EVENT.....</b>	<b>22</b>
6.1 PONCTUALITÉ.....	22

6.2 ÉQUIPEMENT .....	23
6.3 CONFIG & DRIVERS .....	23
6.4 VÊTEMENTS.....	23
6.5 ADMINSTRATEURS TOURNOI .....	24
6.6 BRIEFING JOUEUR .....	24
6.7 CHECKLIST TECHNIQUE .....	24
6.8 LOGICIEL DE COMMUNICATION .....	24
6.9 OBLIGATIONS MEDIA .....	24
6.9.1 MANQUEMENT AUX OBLIGATIONS MEDIA .....	24
6.10 MATCHS SUR SCENE .....	25
6.10.1 Pauses entre les matchs.....	25
6.11 ZONE DE JEU .....	25
6.11.1 Boissons, Nourritures, cigarettes & comportement.....	25
6.11.2 Object de stockage transportable.....	25
6.11.3 SMARTPHONES, TABLETTES, AUTRE OBJECTS ÉLECTRONIQUES.....	25
6.11.4 AUTRE OBJETS.....	26
6.11.5 ACCES INTERNET .....	26
6.12 WARM-UP .....	26
6.13 demos & DROITS.....	26
6.14 DROIT PHOTOS & VIDEOS.....	26
6.15 Cérémonie remise de prix.....	26

## 1 DEFINITIONS

### 1.1 DOMAINE DE VALIDITE

Le Championnat National ESL (appelé également "**ECN**" ou "**Championnat**") est géré par la marque ESL à travers la société SARL Turtle Entertainment France.

Ceci est le seul règlement valide qui régit cette compétition et tous les matchs joués dans le cadre de celle-ci. Ses participants (aussi appelés "**Équipes**" ou "**Team(s)**") doivent s'y conformer sans conditions. En rejoignant une équipe participant à la compétition, les membres de cette équipe sont également soumis aux mêmes règles peu importe leur position et statut au sein de l'équipe (ils sont définis en tant que "**Joueur(s)**") et les acceptent de facto.

Tous les litiges découlant, en rapport avec le présent règlement, sa validité, son application ou sa violation, seront réglés par voie d'arbitrage conformément aux règles d'arbitrage établies par la World Esports Association (WESA). Dans le cadre de sa mise en application, les décisions prises par les arbitres peuvent être saisies par un tribunal compétent.

### 1.2 PARTICIPANTS

Aucun joueur ne doit être engagé ou participé avec une autre équipe à des qualifications dans les compétitions suivantes :

- ESL Championnat National d'autres pays que la France.

### 1.3 FUSEAU HORAIRE

Le site internet ESL ([www.eslcn.fr](http://www.eslcn.fr)) affiche les heures des matchs en fonction du fuseau horaire de la localisation de la personne qui se connecte au site grâce à la géolocalisation IP.

### 1.4 ARBITRES OFFICIELS

Toutes les équipes peuvent contactées les **Arbitres** (appelé également "**Admins**" ou "**Organisateurs**") via le système de Support du site ESL, par email, par messagerie instantanée (Skype ou Discord). Attention, certains arbitres ne parlent pas le Français et nous vous demandons de parler dans ce cas en Anglais. Vous trouverez ci-dessous la liste officielle des arbitres de la compétition :

Name	Fonction	Email
<b>Olivier 'Mortis' Debout</b>	Head of Tournament	<a href="mailto:o.debout@eslgaming.com">o.debout@eslgaming.com</a>

### 1.5 POINTS DE PENALITE

Les Points de Pénalités (appelé également "**PP**") sont attribués lorsqu'une violation des règles du Championnat est constatée. En fonction de la gravité des faits, les points de pénalité peuvent être dit Majeurs ou Mineurs

### 1.5.1 POINTS DE PENALITE MINEURS

Les points de pénalité mineurs sanctionnent des incidents tels que l'oubli d'uploader les médias de matchs obligatoires, des refus d'interview, manque d'informations renseignées sur les fiches joueurs et équipes, etc. Chaque pénalité mineure entraîne la perte de 1% (un pour cent) du Cash-prize gagné sur l'ensemble de la saison.

### 1.5.2 POINTS DE PENALITE MAJEURS

Les points de pénalité majeurs sanctionnent les incidents importants comme ne pas se présenter à un match, retards répétés, utilisation de bugs et toute sorte de tricherie en jeu ainsi que le fait de mentir ou omettre volontairement des informations aux arbitres pour les induire en erreur. Chaque pénalité majeure entraîne la perte de 10% (dix pour cent) l'ensemble du Cash-prize gagné sur l'ensemble de la saison.

### 1.5.3 ATTRIBUTION DES POINTS DE PENALITES

Les points de pénalité mineurs et majeurs ne sont pas incompatibles entre eux et peuvent être attribués mutuellement si le règlement l'indique par les administrateurs de la compétition.

### 1.5.4 EXCLUSION & POINTS DE PENALITES EN DEHORS DU CHAMPIONNAT

Les Points de pénalité acquis dans d'autres tournois que le Championnat ne sont pas comptabilisés, exceptés ceux pour Cheat. Toutefois, certains cas comme l'usurpation de comptes (Ringing/Faking) ou les sanctions pour insultes et propos irrespectueux peuvent conduire à une interdiction de participer au Championnat.

## 2 GENERAL

### 2.1 MODIFICATIONS DES REGLES

Les arbitres se réservent le droit d'ajouter, modifier ou retirer les règles de ce Règlement sans restriction. De même, les arbitres se réservent le droit de prendre des décisions sur des cas litigieux dont la réponse n'est pas clairement indiquée dans le Règlement et peut également prendre, dans des cas rares et critiques, une décision allant à l'encontre du règlement afin de préserver l'équité et le fair-play de la compétition.

### 2.2 VALIDITE DES REGLES

Si une disposition du règlement venait à être invalide ou irréalisable, partiellement ou complètement, cela n'affecterait en aucun cas la validité du reste du règlement. En lieu et place de la disposition invalide ou irréalisable, une disposition appropriée sera appliquée dans l'esprit et le respect de l'équité sportive.

### 2.3 CONFIDENTIALITE

Le contenu des **réclamations** (aussi appelées « **protest** » ou « **arbitrage** »), des tickets support et tout autre correspondance avec les arbitres est considéré comme strictement confidentiel. La publication partielle ou intégrale de ces communications sans autorisation préalable est strictement interdite et pourra entraîner des sanctions à l'encontre du participant.



## 2.4 ESIC

ESL et l'ensemble de ses tournois sont soumis à l'ESIC, Esports Integrity Coalition. Cela signifie que toutes les règles de l'ESIC s'appliquent à toutes nos compétitions, dont le Championnat National ESL, sans condition ni exception. Vous pouvez prendre connaissance de celles-ci en vous rendant sur le site officiel de l'organisation : <http://www.esportsintegrity.com/>.

Les paragraphes suivants sont destinés à vous donner un aperçu de vos obligations. Pour plus d'informations, merci de visiter le site officiel de l'ESIC.

### 2.4.1 CODE DE CONDUITE

Toutes les équipes et tous les joueurs sont d'accord pour avoir un comportement approprié et respectueux envers les autres équipes, joueurs, spectateurs, la presse, les équipes de streaming, les arbitres et organisateurs de la compétition. Les joueurs et les membres d'une équipe se doivent d'être irréprochables par le fait qu'ils sont considérés comme des modèles de professionnalisme dans l'esport.

Toute sorte de harcèlement devra être reporté immédiatement aux arbitres mentionnés plus haut. Le harcèlement inclut et de manière non-exhaustive toutes les actions insultantes et toutes les discriminations, écrites ou orales, sur le genre, l'orientation et l'expression sexuelle, sur l'âge, sur la situation d'handicap, l'apparence physique, taille et forme du corps, la couleur de peau, l'origine géographique, la nationalité ou encore la religion.

Et aussi considéré comme du harcèlement, les faits comme la diffusion d'images sexuelles dans un espace public, l'intimidation délibérée, suivre dans le but de nuire, diffusion de photographie ou enregistrement audio et vidéo embarrassante, discussions bruyantes ou toute autre événement perturbant, contact physique inapproprié et toute sollicitation sexuelle inopportune.

Les mêmes restrictions ne concernent pas uniquement les participants (joueurs et équipes) mais également toutes les personnes impliquées de près ou de loin dans la compétition. Quiconque contrevient à ce code conduit pourra être puni, allant de l'avertissement jusqu'à l'exclusion permanente des compétitions ESL. De potentielles poursuites judiciaires en fonction de la gravité des faits ne sont pas exclues.

### 2.4.2 SUBSTANCES & METHODES ILLICITES

#### 2.4.2.1 DOPAGE

##### 2.4.2.1.1 REFUS D'ETRE TESTE

Refuser de participer à un dépistage de substances illicites sera automatiquement considéré comme du dopage. Les sanctions prises seront alors identiques aux plus sévères cas de dopage.

#### 2.4.2.1.2 LISTES DES PRODUITS & METHODES

---

La liste des produits et méthodes illicites ont été décrétée par l'Agence mondiale anti-dopage (World Anti-Doping Agency - WADA) et est valide pour cette compétition. La liste peut être trouvée ici : <http://list.wada-ama.org/>

#### 2.4.2.1.3 ORDONNANCE MEDICALE

---

Si les joueurs ont une ordonnance valide et en cours pour une des substances interdites parmi la liste éditée par la WADA, ils devront envoyer une preuve aux organisateurs de la compétition avant le premier jour de la compétition (date limite en fonction de l'heure locale). Ils pourront tout de même être sujet à des tests anti-dopage, mais tout résultat positif à la substance prescrite ne sera pas considéré.

#### 2.4.2.1.4 CATEGORIES DE DOPAGE

---

Les cas bénins de dopage seront sanctionnés par un avertissement et possiblement des points de pénalités pour le participant.

Les cas importants de dopage (par exemple, l'utilisation de drogues contenant des substances améliorant les performances comme l'Adderall) seront sanctionnés de points de pénalités, d'un ban du joueur et de la perte du ou des matchs et potentiellement l'exclusion de l'équipe peut être prononcée.

En cas de récidive par un même joueur d'un cas de dopage entrainera une sanction plus lourde allant jusqu'à l'exclusion à vie de toute compétition ESL. En cas de récidive de cas de dopage dans une même équipe (mais avec des joueurs différents) l'équipe sera également sanctionnée plus lourdement. En cas de récidive de cas de dopage d'un même joueur dans une même équipe, chaque partie sera sanctionnée plus lourdement.

Si un joueur est déclaré coupable pour un cas important de dopage seulement après la fin du dernier match de la compétition terminé au moins depuis 24 heures, alors le joueur recevra un ban mais le résultat du tournoi restera et il n'y aura aucune conséquence pour l'équipe. Les cas bénins ne seront pas punis après ce délai.

#### 2.4.2.2 ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES PSYCHOACTIVES

---

Jouer un match, que ce soit en ligne (« online ») ou en direct (« offline »), sous l'influence de l'alcool ou de substances et drogues psychoactives, même si elles ne font pas partis des produits illicites, est strictement interdit, peut mener à de lourdes sanctions. La consommation modérée d'alcool en dehors des heures de compétition pour un participant est tolérée si cela ne rentre pas en conflit avec les juridictions locales et nationales.

### 2.5 BANS ESIC OU DE L'EDITEUR

Les arbitres se réservent le droit de refuser les joueurs ayant des exclusions ou bans actifs donnés par l'éditeur du jeu en lice dans la compétition. Aussi, les bans ESIC seront validés et automatiquement convertis en exclusion sur ESL.

## 2.6 ACCORDS ADDITIONNELS

Les arbitres officiels ne pourront être tenus responsables de la non-application des accords additionnels conclus entre les équipes ou entre les joueurs. Les arbitres déconseillent fortement la conclusion de tels accords. De même, un accord entre deux participants ne peut aller dans aucune circonstance à l'encontre du règlement actuel.

## 2.7 RETRANSMISSION DES MATCHS

### 2.7.1 DROIT DE RETRANSMISSION

Tous les droits de retransmissions sont détenus par ESL. Ceci inclut et de manière non-exhaustive : Streaming vidéo, retransmission TV, shout-cast streams, replays, demos ou live score bots.

#### 2.7.1.1 ATTRIBUTION DES DROITS

ESL se réserve le droit de donner l'autorisation de retransmettre un ou plusieurs matchs à une partie tierce ou aux équipes elles-mêmes. Dans de tels cas, les retransmissions devront avoir été validées au préalable avec les arbitres officiels avant le début du match.

### 2.7.2 RESPONSABILITE DE L'EQUIPE

Les équipes ne peuvent refuser la retransmission de leurs matchs par ESL et les parties autorisées par ESL, ni imposer la manière dont le match doit être retransmis. La retransmission peut uniquement être refusée par les arbitres officiels. Les équipes doivent faire le nécessaire pour faciliter la tenue de la retransmission.

## 2.8 COMMUNICATION

### 2.8.1 E-MAIL

La méthode principale de communication de la compétition est l'email. Les arbitres officiels utiliseront l'email enregistré sur le profil utilisateur disponible sur le site ESL. Assurez-vous que l'email renseigné soit à jour et vérifiez de manière régulière qu'une information importante n'ait été envoyée.

### 2.8.2 DISCORD

En début de saison, les capitaines et managers des équipes seront regroupés dans un groupe de discussion sur Discord afin de faciliter les échanges lors des matchs. Ce moyen de communication doit servir uniquement lors de cette période, notamment pour les phases de pick & bans par exemple. Tout autre demande ne nécessitant pas une réponse immédiate doit faire le sujet d'un email ou d'un Support (voir ci-dessous) à l'attention des Arbitres.

### 2.8.3 SUPPORT

Le Support ESL est l'outil à privilégier pour les problèmes d'ordre technique avec les outils et fonctionnalités de nos sites ESL. Tout ce qui concerne le tournoi, dates de matchs et autres sujets doivent être traités par email uniquement.

## 2.9 CONDITIONS DE PARTICIPATION A LA COMPETITION

Les conditions suivantes doivent être respectées pour participer à la compétition :

### 2.9.1 Âge requis

Tous les joueurs participant à la compétition doivent être âgés de 12 ans ou plus. L'équipe doit avoir au minimum une personne majeure (18 ans) dans sa composition (joueur ou staff).

### 2.9.2 Lieu de Résidence

La résidence d'un joueur est déterminée en fonction du lieu de résidence principale. Les arbitres peuvent exiger qu'une preuve leur soit fournie à tout moment de la saison pour vérifier la véracité des déclarations faites par les joueurs et équipes. Dans le cas de « **Gaming House** », le gérant de la structure devra déclarer sur l'honneur que le ou les joueur(s) réside(nt) à l'adresse de la Gaming House de façon régulière.

### 2.9.3 RESIDENCE/ NATIONALITE ET NOMBRE DE JOUEURS DANS UNE EQUIPE

L'équipe doit être composée au minimum de 3 joueurs résidant en France, en Belgique, en Suisse, au Luxembourg ou à Monaco et peut accueillir également 1 joueur supplémentaire en qualité de remplaçant. Le coach et le manager ne sont pas considérés comme des joueurs et ne peuvent prendre part aux matchs. Il pourra être demandé aux joueurs de justifier leur domiciliation (voir [2.9.2 Lieu de Résidence](#)).

### 2.9.4 NICKNAMES / PSEUDONYMES / TAG

Chaque joueur doit utiliser son pseudonyme officiel (nickname) durant les matchs de la compétition. Il n'est pas permis d'ajouter des caractères spéciaux ou messages à l'exception du nom des sponsors.

De plus, il est strictement interdit de changer de nickname sans prévenir les arbitres officiels du tournoi. Vous devez faire une demande de changement 48 heures avant un match auquel vous prenez part. Vous ne pouvez changer de nickname qu'une fois par saison.

Enfin, votre nickname doit être lisible et prononçable facilement pour les streamers. Tout nickname ne présentant pas ces conditions pourra se voir refuser par les arbitres officiels.

Aucun tag avec un sponsor n'est permis dans les nicknames sur le site ESL et les règles générales ESL sur les pseudonymes s'appliquent pour cette compétition.

### 2.9.5 COMPTE DE JEU

Tous les joueurs, sans exception, présents sur la fiche d'équipe doivent entrer leur compte de jeu sur leur profil de membre ESL. Ceci inclut de manière non-exhaustive :

- Battle.net ID Europe

### 2.9.6 NOM D'EQUIPE

Les noms d'équipe ne doivent pas avoir de particules comme « HS Team ». Le nom de l'équipe peut intégrer le nom d'un (1) sponsor, mais aucune description de produit n'est permise. Un sponsor ne peut apparaître que dans le nom d'une (1) seule équipe à la fois dans la compétition.

#### 2.9.7 CHANGEMENT DANS L'ÉQUIPE

Tout changement sur le compte de l'équipe doit être au préalable signifié aux arbitres officiels qui valideront le changement. Ceci inclut de manière non-exhaustive :

- Ajout et/ou retrait de joueurs
- Changement du nom de l'équipe
- Changement du logo de l'équipe

#### 2.9.7 2.9.8 CONTENU ADULTE

Les équipes ne peuvent en aucun cas et par n'importe quels moyens faire la promotion de contenu adultes (pornographie, alcool, cigarettes) ou de produits et d'usage interdit en France (drogues, médicaments). Dans le cas contraire, l'équipe sera immédiatement exclue de la compétition.

#### 2.10 LICENCE ECN

##### 2.10.1 DEFINITION

Avant le début de chaque saison, ESL décerne des licences ECN aux équipes participantes. Dans la plupart des cas, ces licences sont données lorsque les critères suivants sont remplis :

- L'équipe est invitée ou s'est qualifiée par une compétition en amont.
- L'équipe possède le nombre minimum de joueurs pour participer.
- L'équipe remplit intégralement les conditions de résidence stipulées dans ce règlement.
- Les membres de l'équipes sont annoncés officiellement par l'équipe en question ( pas de Stand-in).

##### 2.10.2 DUREE DE LA LICENCE

Une licence ECN est valide pour une durée d'une saison uniquement.

##### 2.10.3 LICENCE D'ÉQUIPE

La licence dans les compétitions d'équipe est prioritairement attribuée aux entités légales (enregistrées comme personne morale tels que les associations ou les entreprises etc...). S'il n'y a aucune entité légale existante enregistrée et validée par les arbitres officiels alors une licence restreinte pourra être accordée à l'équipe actuelle où le team leader/Manager sera désigné comme la personne à contacter pour cette équipe. Cette personne sera responsable de la gestion de l'équipe sur le site ESL. La licence d'équipe restreinte ne peut être accordée seulement si la majorité des membres de l'équipe a pris part lors de la précédente saison (est pris en référence la dernière étape à laquelle l'équipe a participé). Dans le cas contraire, ESL se réserve le droit d'attribuer ou non la licence d'équipe à cette dernière.

Le détenteur de la licence est responsable de toutes les actions et engagements de son équipe. Tout changement de propriétaire de la licence doit faire l'objet d'une demande formelle auprès des arbitres officiels et être validée par ces derniers, avant qu'elles ne puissent prendre effet. Omettre de fournir des informations nécessaires à la bonne tenue du tournoi engendrera des sanctions à l'encontre de l'équipe et du détenteur de la licence.

Le détenteur de la licence est l'entité qui a autorité pour obtenir les gains de son équipe.

#### 2.10.4 CHANGEMENT DE PROPRIETAIRE DE LICENCE

Le détenteur de la licence peut demander un transfert de la licence à une autre entité, s'il y a une raison suffisante pour le faire. Il est à la discrétion des arbitres officiels de juger la pertinence de la raison invoquée.

Après le changement du détenteur de la licence, la restriction concernant la majorité de joueurs ayant joué pour la licence lors du dernier match du tournoi sera maintenue pour une durée donnée par les arbitres officiels. Cette restriction est conçue comme une protection pour éviter que des joueurs rejoignent la nouvelle structure afin d'obtenir une licence qu'ils n'auraient pas acquise via les Qualifications.

#### 2.10.5 RETRAIT DE LICENCE

ESL se réserve le droit de retirer une licence ECN à n'importe quel moment à une équipe si les arbitres officiels jugent que le participant n'a pas agi dans l'esprit de ce règlement. Ceci inclut mais ne se limite pas aux :

- Joueurs et membres de l'équipe ayant commis une violation substantielle des dispositions décrites dans ce Règlement
- L'équipe a perdu plusieurs de ces joueurs.

### 2.11 CHANGEMENT DE JOUEURS & LINEUP

#### 2.11.1 CHANGEMENT DE JOUEURS DURANT LA SAISON

Les équipes ne peuvent ajouter qu'un joueur durant la saison. Pour ajouter un nouveau joueur, l'équipe doit envoyer aux arbitres officiels une fiche d'équipe mise à jour et attendre la validation de celle-ci avant que le joueur ne puisse être autorisé à jouer. La demande doit être envoyée dès que possible et avant le déroulement d'un match. La Saison démarre cinq (5) jours avant le premier match planifié dans le calendrier de la compétition. Si une équipe pour n'importe quelle raison n'a pas le nombre suffisant de joueurs pour participer à un match, l'équipe perdra le match d'office (default loss).

#### 2.11.2 CHANGEMENT DE JOUEURS AVANT LES MATCHS



Un joueur peut prendre part à un match à tout moment si son compte est présent sur la fiche de l'équipe et que les arbitres officiels ont donné leur accord pour ce changement.

### 2.11.3 CHANGEMENT DE JOUEURS DANS LA MEME LIGUE

Un joueur ne peut jouer au maximum que pour deux équipes durant une même saison ce qui signifie qu'il ne peut changer qu'une seule fois d'équipe par saison.

### 2.12 CONTRATS MULTIPLES

Pour un joueur du Championnat National, avoir un contrat ou accord avec deux (2) équipes ou plus est strictement interdit que ce soit écrit ou oral. Si un tel contrat ou accord s'avère être conclu réellement, ESL se réserve le droit de bannir le joueur jusqu'à ce que sa situation soit réglée. Si la situation ne peut être régularisée, ESL se réservera le droit de disqualifier le joueur ou les équipes en question.

### 2.13 PRIZE MONEY

Tous les Cash-prize seront versés sous 90 jours après que les finales du tournoi soient jouées sous réserve de remplir les conditions indiquées dans l'article [2.13.6 Paiement des Cash-Prize](#).

Si une équipe ne fait pas le nécessaire pour fournir ses informations bancaires et de renvoyer le document fourni dans la même période, alors les gains seront déclarés comme non-réclamés et ne pourront plus être perçus par l'équipe en question.

#### 2.13.1 REPARTITION DU CASH-PRIZE

Le montant du Cash-prize total est de 5.000€ (cinq mille euros). Voici la manière dont sera répartie le Cash-prize lors de cette saison :

PLACE	DOTATIONS
<b>Vainqueur</b>	2.000€
<b>Finaliste</b>	1.000€
<b>Demi-finaliste</b>	500€
<b>5<sup>ème</sup> &amp; 6<sup>ème</sup> place</b>	300€
<b>7<sup>ème</sup> et 8<sup>ème</sup> place</b>	200€

#### 2.13.2 DEDUCTION DU CASH-PRIZE AVEC LES POINTS DE PENALITES

Tous les points de pénalité qu'une équipe a obtenu lors de la saison conduisent à une réduction du montant du Cash-prize. Les réductions de Cash-prize sont établies ainsi :

- 1% du montant total du Cash-prize est retiré par point de pénalité mineure.
- 10% du montant total du Cash-prize est retiré par point de pénalité majeure.

#### 2.13.3 CASH-PRIZE EN CAS D'ABANDON OU EXCLUSION DE LA COMPETITION

Si une équipe abandonne alors que la saison n'est pas achevée ou est exclue de la compétition, et ce quel que soit le stade de la compétition où l'événement se produit, alors l'ensemble des gains cumulés sera perdu (ceci inclut tous les gains provenant de la compétition sans exception).

#### 2.13.4 RETRAIT DU CASH-PRIZE

Aussi longtemps que le Cash-prize n'est pas versé, les arbitres officiels se réservent le droit d'annuler tout paiement en cours ou programmés si une quelconque infraction au Règlement est découverte.

#### 2.13.5 PAIEMENT DES CASH-PRIZE

Si une équipe ne réclame pas son dû dans les 90 jours suivants la finale, alors le Cash-prize sera déclaré perdu.

Le Cash-prize ne sera versé que par le biais d'un virement sur un compte bancaire de l'Union Européenne. Tout autre moyen de paiement ne sera pas accepté. Ne pas donner d'informations suffisantes et/ou ne pas fournir les documents demandés et signés comme la reconnaissance de gain résultera à un non-paiement de notre part. Si la situation perdure au-delà de 90 jours suivants la finale alors le Cash-prize sera considéré comme perdu.

#### 2.14 REMPLACEMENTS

Si une équipe pour n'importe quelle raison n'est pas en mesure de participer à la compétition et est retirée avant la date limite de remplacements, alors un remplacement sera effectué. Les équipes ainsi choisies sont à la discrétion des arbitres officiels et dans l'intérêt de la compétitivité des équipes.

Les arbitres officiels contacteront directement les équipes remplaçantes potentielles pour les informer et avoir leur aval de leur participation.

#### 2.14.1 DELAI DE REMPLACEMENTS

Les remplacements seront effectués uniquement si un délai raisonnable avant le début du Championnat existe. Dans le cas contraire, la compétition débutera avec un participant en moins.

#### 2.15 SANCTIONS & CONSEQUENCES D'UN ABANDON

##### 2.15.1 SUPPRESSION DES MATCHS

Tous les matchs joués par une équipe durant la compétition seront considérés comme perdus et une régularisation des arbres sera effectuée. Toutefois, dans aucun cas, les matchs déjà joués seront rejoués.

##### 2.15.2 JOUEUR BANNIS

Si une équipe est disqualifiée ou abandonne, les joueurs de cette dernière sont exclus de la compétition jusqu'à la fin de la saison.

#### 2.16 DEBUT DES MATCHS



### 2.16.1 PONCTUALITE (ONLINE)

Tous les matchs doivent débuter comme indiqués sur le site web. Tout changement doit être validé par les arbitres. Tous les joueurs et équipes d'un match devront être présents sur le lobby du jeu et prêt à jouer au moins 15 minutes avant le début du match.

### 2.16.2 RETARD EN MATCH

Le match doit débuter à l'heure prévue à moins qu'un changement soit confirmé par les Arbitres. Ne pas démarrer un match à l'heure prévue entraînera l'attribution de (3) trois points de pénalité mineure à/aux équipe(s) fautive(s) ainsi que la perte de la première manche (l'équipe adverse choisira quel deck sera validé). Après 15 minutes, l'équipe fautive sera considérée comme forfait et perdra le match sans recours possible avec les conséquences que cela entraîne.

### 2.16.3 FORFAIT

Si une équipe ne se présente pas deux fois de suite, alors l'équipe sera déclarée défaillante pour le reste de la compétition et ne pourra prétendre recevoir quel gain que ce soit.

## 2.17 PROCEDURE DE MATCH

### 2.17.1 ENREGISTREMENT ET STOCKAGE DES MEDIAS DE MATCH

Tous les médias de match (screenshots / démos / replays / etc.) doivent être conservés par les joueurs et l'équipe pendant au minimum (2) semaines après la fin du match. S'il y a une réclamation sur le match, les enregistrements vidéo (démos, record) doivent être conservés par l'équipe et les joueurs pendant une durée de (2) semaines après la clôture et résolution de la réclamation.

## 2.18 RECLAMATION SUR UN MATCH

### 2.18.1 DEFINITION

Une réclamation concerne les problèmes qui affectent un match. Une réclamation peut même être écrite pendant un match pour signaler des irrégularités comme un mauvais paramétrage du serveur ou d'autres choses illicites. La réclamation est le moyen officiel de communication entre les équipes et les arbitres.

### 2.18.2 REGLES CONCERNANT LES RECLAMATIONS

#### 2.18.2.1 DELAI POUR UNE RECLAMATION

Le délai maximum autorisé pour déposer une réclamation est (selon le cas) :

- En ligne - 72 heures après la fin du match.
- Offline – Jusqu'à la fin de la journée de l'événement (Départ des Arbitres)

#### 2.18.2.2 CONTENU DE LA RECLAMATION

Le ticket doit contenir des informations détaillées sur la raison du dépôt d'une réclamation, comment cela s'est-il produit, à quel moment et dans quelle circonstance cela à pénaliser l'équipe. Une réclamation pourra être clôturée si les informations fournies sont jugées insuffisantes. Un simple « Ils ont triché » par exemple ne suffit pas.

### 2.18.2.3 COMPORTEMENT DANS UNE RECLAMATION

Les insultes et les provocations sont strictement interdites dans une réclamation et peuvent être sanctionnées de points de pénalité. Il n'est pas exclu que cela entraîne une décision en défaveur de l'équipe coupable d'insultes lors de la réclamation.

## 2.19 INTERVIEWS

Pour chacun des matchs retransmis en direct, nous demandons à ce qu'un joueur de chaque équipe soit désigné et disponible pour une interview soit via téléphone soit via TeamSpeak/Skype/Discord. L'équipe doit fournir les informations de contact aux arbitres pour le bon déroulement des interviews. Il n'est pas possible de refuser une interview. Dans le cas contraire, des pénalités pourront être administrés.

## 3 DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

### 3.1 ÉTAPES

La compétition est décomposée de la manière suivante :

- Étape 1 - Qualifications & Invitations
- Étape 2 - Saison régulière (Championnat)
- Étape 3 - Phases Finales (Finales)

### 3.2 QUALIFICATIONS & INVITATIONS

Quatre équipes ont été sélectionnées sur la base de performances en 2018. Ainsi les finalistes de la saison précédente sont automatiquement qualifiés. Deux autres équipes seront invitées au regard de leur performance .

Deux qualifications auront lieu cette saison. La première se jouera en mode Invitational avec 4 équipes déterminées plus tard par ESL. Les 4 équipes s'affronteront en poule GSL (Bracket à 4 équipes avec double élimination). Le Top 2 rejoindra la phase de groupe.

La seconde phase de qualifications se fera en arbre à simple élimination. Huit équipes seront sélectionnées sur candidature. Pour postuler à une invitation à ce Qualifier, merci d'envoyer un email à [qualifierhs@eslcn.fr](mailto:qualifierhs@eslcn.fr) avant le Mardi 2 Avril 2019 20:00. Les critères de sélection se baseront sur les performances de votre équipe en 2018 et 2019, du degré de sérieux de votre équipe (structure légale, logo, réseau sociaux et/ou site web actif, remplir les conditions de participation etc..). ESL se réserve le droit de sélectionner les équipes de son choix à son entière discrétion. La liste des équipes sélectionnées sera annoncée le Mercredi 3 Avril.

Les dates des qualifications seront annoncées sur le [site officiel](#) de la compétition.

### 3.3 PHASE DE GROUPE

La phase de groupe est composée de 2 groupes de 4 équipes. Les équipes invitées sont d'office tête de série. Chaque groupe aura 2 têtes de série dans sa composition. Les 4 autres équipes issues des qualifications sont tirées aléatoirement pour compléter les deux groupes.

La phase de poule se déroule sous le format GSL (Arbre à double élimination). Cela signifie qu'une équipe doit remporter deux matchs pour se qualifier en Playoff. A contrario, une équipe qui perd deux matchs est définitivement éliminée. La Grande Finale d'un groupe n'est pas jouée.

### 3.4 PHASES FINALES (PLAYOFF)

La phase finale se joue en élimination directe. Les deux équipes de chaque groupe ayant remporté leurs deux confrontations durant la phase de groupe sont qualifiées pour les playoffs. Les demi-finales sont tirées comme suit :

- Vainqueur de la finale WB du groupe A vs Vainqueur du Decider Match Groupe B
- Vainqueur de la finale WB du groupe B vs Vainqueur du Decider Match Groupe A

Le vainqueur d'une demi-finale affronte l'autre vainqueur de la seconde demi-finale en Finale de Playoff. Le gagnant de ce dernier match est alors le Champion National Hearthstone SUMMER 2019.

## 4 SANCTIONS

### 4.1 GÉNÉRAL

Sauf contre-indication stipulée dans ce règlement, quand un joueur ou une équipe ne respecte pas une ou plusieurs règles du championnat, alors une sanction pourra être prise à l'encontre du participant. Les principales fautes et les sanctions en découlant sont référencées ci-dessous.

### 4.2 NETIQUETTE

Il est essentiel dans le cadre de la compétition que celle-ci se déroule dans le calme et le respect. Tous les participants doivent donc avoir une attitude fair-play et une éthique sportive. Aller à l'encontre de cette règle entraînera une sanction entre un (1) à six (6) point(s) de pénalités mineures. Les principales insultes et provocations sont listées ci-dessous. Cependant, les arbitres peuvent administrer des points de pénalités pour des comportements douteux qui ne seraient pas listés dans ce règlement (ex : harcèlement).

#### 4.2.1 INSULTES

Toutes les insultes proférées par écrit ou à l'oral dans le cadre du Championnat National seront punies. Cela s'applique pendant un match mais aussi sur les sites web ESL ou ESEA (forums, commentaires de match, livre d'or des joueurs, ticket support et de réclamation, etc.). Les insultes sur les messageries instantanées, E-mail ou tout autre forme de communication seront punies si elles ont un lien évident avec le Championnat National et si la preuve apportée est irréfutable.

Pour les propos racistes, homophobes, appelant à la haine raciale ou religieuse ou toute menace de violence physique pourront résulter à une forte sanction allant de points de pénalités majeures jusqu'à l'exclusion temporaire ou définitive du joueur.

En fonction de la nature et la gravité des propos tenus, la pénalité pourra être administrée également à l'équipe. De plus, un joueur peut être suspendu temporairement pour une ou plusieurs journées.

#### 4.2.2 SPAMMING

Le fait de poster de manière excessive des messages sans aucun sens, dans le but d'harcéler ou insultant est considéré comme du spamming. Le Spamming sur les sites web (forums, commentaires de matchs, livre d'or des joueurs, ticket support et de réclamation, etc.) sera puni en fonction de la nature et de la gravité des faits.

#### 4.2.3 SPAMMING INGAME

Trois points de pénalités seront attribués à l'équipe fautive si la fonctionnalité chat est utilisé de manière abusive en vue de perturber l'adversaire ou créer des tensions lors du match. Le chat du match doit servir uniquement pour communiquer de manière rapide entre les joueurs et les arbitres.

### 4.3 COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Pour qu'une partie se déroule de manière plaisante, il est essentiel que tous les joueurs observent un comportement sportif et fair-play. Contrevenir à cette règle pourra être puni entre un (1) et six (6) points de pénalités mineures. Les plus importantes et communes insultes sont listées plus bas. Toutefois, les arbitres peuvent octroyer des points de pénalités pour des insultes non-listées expressément dans le règlement.

#### 4.3.1 MAUVAISE CONDUITE

La tentative d'induire en erreur les administrateurs ou les autres joueurs, à l'aide de fausses informations ou de toute autre manière pour tromper les autres joueurs ou équipes sera punie comme suit.

##### 4.3.1.1 FAUX MEDIA DE MATCH

Apporter de fausses preuves de Résultats de match sera puni d'un (1) à quatre (4) points de pénalités.

##### 4.3.1.2 CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Lors d'une suspicion de tricherie (cheating), présenter de faux médias de matchs occasionnera une sanction à hauteur de six (6) points de pénalités mineures.

#### 4.3.2 RINGER/FAKER

Il est strictement interdit de se faire passer pour un joueur en utilisant son compte. Tous les joueurs impliqués dans ce type de manipulation seront suspendus pour (2) deux matchs. De plus, l'équipe sera sanctionnée d'un (1) points de pénalité majeure par incident.

#### 4.3.3 JOUER AVEC UN JOUEUR NON-AUTORISE

Utiliser un joueur non-autorisé (par exemple, jouer avec un joueur banni ou n'ayant pas eu l'aval des arbitres) occasionnera une sanction à l'encontre de l'équipe d'un (1) point de pénalité majeur et le joueur sera suspendu pour les deux prochains matchs de l'équipe. Enfin, l'équipe adverse est en droit de demander que le match soit rejoué.

#### 4.3.4 MENSONGE AUX ADMINS OU AUX JOUEURS

Toute tentative de tromper les joueurs, administrateurs ou toutes autres personnes liées à la compétition peut être sanctionnée d'un (1) à quatre (4) points de pénalité mineurs.

#### 4.3.5 TRICHERIE (CHEATING)

Quand une tricherie est découverte, douze points de pénalités sont attribués au joueur fautif et 6 pour son équipe sur le site web ESL. L'équipe est disqualifiée de la saison en cours et le joueur est banni pour (2) deux ans de toute compétition ESL.

#### 4.3.6 PARIS ET JEUX D'ARGENT

Aucun joueur, manager, membre du Staff ou de l'organisation ne peut être impliqué dans la prise de pari ou à s'associer à des parieurs ou à des joueurs ou à fournir à quiconque des renseignements susceptibles d'aider les paris ou les jeux de hasard, de manière directe ou indirecte, sur les matchs de cette compétition ou sur la compétition elle-même.

Tout pari contre votre propre équipe résultera d'une disqualification immédiate de l'équipe et d'une exclusion d'un an minimum de toutes compétitions ESL pour toutes les personnes impliquées dans le ou les paris. Toute autre violation sera sanctionnée à la discrétion des arbitres de la compétition.

### 5 REGLEMENT SPECIFIQUE - HEARTHSTONE

#### 5.1 PROCEDURE DE MATCH

##### 5.1.1 KOTH

Tous les matchs sont joués sous le format KOTH. Cela signifie qu'une fois qu'un joueur a perdu avec une classe, il ne peut plus utiliser cette classe pour le reste du match. Le joueur qui gagne avec une classe doit conserver cette classe.

Les qualifications se joueront en KOTH – BO5 avec un ban de classe. La phase de groupe et la phase finale se joueront sur un format qui sera déterminé ultérieurement.

##### 5.1.2 FORMAT STANDARD

Tous les matchs sont joués sous le format STANDARD, validé par Blizzard. Cela signifie que toutes les cartes basiques classiques ainsi que des extensions suivantes sont autorisées :

- Bois Maudit
- Projet Armageboom
- Jeux de Rastakhan

- L'Eveil des Ombres

Les cartes des autres extensions sont interdites et conduiront à la perte de la manche. En fonction du calendrier de sortie d'extension de Blizzard, nous pourrions être amenés à ajouter des extensions à la liste citées ci-dessus. Gardez en mémoire que toutes les cartes jouables dans l'année du Dragon sont autorisées.

#### 5.1.3 MAUVAISE CLASSE CHOISIE

Si un joueur lance un match et sélectionne une classe qu'il ne devait pas jouer, la manche doit être immédiatement stoppée. L'équipe reçoit un avertissement. Si l'incident se reproduit durant le tournoi, l'équipe fautive verra son adversaire remporter la manche sans contestation possible. L'équipe ayant subi le préjudice peut faire le choix de jouer la même classe ou de changer lors du reset de la manche et dans la limite de ce que le format autorise.

#### 5.1.4 MULTIDECKS & DECKSLISTS

Un joueur ne peut pas avoir plusieurs decks pour une même classe. Afin d'éviter cette situation, les decklists devront être envoyés 24H avant le début du match aux arbitres qui contrôleront que les cartes jouées en match sont bien celles qui ont été transmises et ainsi éviter de tout changement entre les manches. Les Decklist seront ouvertes et à disposition dans un espace cloud.

#### 5.1.5 NOMBRE DE JOUEURS PARTICIPANT A UN MATCH

Chaque match se déroule avec 3 joueurs uniquement. Il n'est pas possible de jouer avec 2 ou 4 joueurs.

Si une équipe n'est pas en mesure d'aligner assez de joueurs, alors le match sera comptabilisé comme un forfait pour l'équipe fautive.

L'équipe doit toujours présenter au minimum deux joueurs doivent respecter la règle de résidence énoncée plus haut dans le règlement.

#### 5.1.6 BEST OF FIVE/SEVEN

##### 5.1.6.1 BEST OF FIVE

Les matchs se jouant en Bo5 indique qu'une équipe doit remporter 4 manches pour remporter la partie.

##### 5.1.6.2 BEST OF SEVEN

Les matchs se jouant en Bo7 indique qu'une équipe doit remporter 4 manches pour remporter la partie.

#### 5.1.7 DEROULEMENT DU PICK & BANS

La règle du pick & ban sera annoncée ultérieurement.

#### 5.1.8 CHAT & DISCORD



Les joueurs d'une même équipe peuvent parler entre coéquipiers pendant le match. Pour ce faire, un channel Discord sera dédié à chaque équipe. Seuls les membres de l'équipe peuvent se trouver sur ce Discord. Enfin, lors de la retransmission de vos matchs, les commentateurs pourront rejoindre à certain moment votre channel Discord. Nous vous prions donc de tenir à tout moment un langage courtois.

#### 5.1.9 WEBCAM & MICROPHONES

Il est demandé qu'au moins un membre de l'équipe dispose d'une webcam avec un rendu graphique de bonne qualité. Cette disposition est obligatoire pour les matchs qui seront retransmis sur les WebTV partenaires.

De plus, les trois joueurs doivent disposer un micro-casque avec une qualité sonore permettant d'entendre distinctement leurs voix afin que les échanges puissent être également diffusés en direct.

Des sanctions allant de l'avertissement à la perte du match pourront être prononcées à l'encontre des joueurs et équipes contrevenantes.

#### 5.1.10 DELAI DE STREAM

Afin d'éviter toute tricherie en observant les parties, un délai d'un minimum de 6 minutes doit être appliqué lors de la retransmission d'un match des ECN.

#### 5.1.11 DECONNEXION DE JOUEURS

Chaque joueur est responsable de son matériel et de sa connexion. Si un joueur est déconnecté et que la partie s'arrête, alors la manche sera considérée comme gagnée pour son adversaire, validant de ce fait sa classe.

### 5.2 UTILISATION DE BUGS & GLITCHES

L'utilisation intentionnelle de bugs, glitches, ou erreurs dans le jeu est pénalisée de six (6) points de pénalités mineures par incident, jusqu'à un maximum de dix-huit (18) points de pénalités mineures par match. De plus, à la discrétion des arbitres, et peu importe si l'utilisation du bug a eu une influence ou non dans le match, peu importe si l'équipe n'a pas remporté le round où le bug a été utilisé, il pourra être imposé que la map entière soit rejouée. Dans certains cas extrêmes d'abus d'utilisation de bugs, des sanctions plus sévères pourront être prises par les arbitres.

## 6. EVENT

Afin de garantir la tenue de matchs dans une parfaite équité et éviter toutes tricheries, les mesures suivantes seront désormais effectives et obligatoires.

### 6.1 PONCTUALITÉ

Nous attendons des participants d'être présent dans la zone de tournoi aux heures et dates indiquées dans la communication en amont de l'événement (par email) afin de préparer et régler tous les problèmes techniques que les joueurs pourraient rencontrer. Si vous pensez être en

retard lors d'une des journées de présence à l'événement, merci d'en informer en premier lieu l'équipe Admin dès que possible. Les circonstances atténuantes et les tentatives d'informer ESL du retard et de minimiser l'impact seront considérées avec bienveillance.

Les pénalités suivantes seront appliquées dès le premier cas (les fautes répétées seront sanctionnées plus lourdement) :

– **Arrivée en retard entre l'heure exigée et 30 minutes avant le match**

Avertissement puis 1 point de pénalité mineur par tranche de 5 minutes de retard (29-25 / 24-20 / 19-15 / etc.) . De plus, si le match est retardé en raison d'une arrivée tardive de l'équipe (par exemple, un problème technique qui aurait pu être détecté sans ce retard) alors 3 points de pénalité mineures supplémentaires par tranche de 5 minutes de retard (1-5 / 6- 10, 11-15 / etc) seront crédités à l'équipe fautive.

– **Équipe non-prête 15 minutes après l'horaire donné**

3 points de pénalité mineures supplémentaire. Le Staff Admin se réserve le droit de donner partiellement (map gagnée) ou intégralement la victoire à l'équipe adverse (disqualification) si le retard perdure.

## 6.2 ÉQUIPEMENT

ESL fournit uniquement les écrans et PC ainsi que les connectiques. Il est de la responsabilité du joueur d'amener son propre matériel, notamment clavier, souris, casque, tapis de souris, oreillettes avec un câble suffisamment long, adaptateurs USB si nécessaire. Les équipements des joueurs doivent être contrôlés et approuvés par les Admins ESL. ESL se réserve le droit de refuser l'utilisation d'un équipement et/ou de ses logiciels donnant un avantage compétitif déloyal à son détenteur.

## 6.3 CONFIG & DRIVERS

Tous les participants doivent envoyés leurs fichiers configs et drivers avant la date butoir fixée par les admins (généralement 10 à 15 jours avant l'événement).

Si un joueur ou une équipe n'a pas fait parvenir ses fichiers de configurations et drivers, alors ils devront paramétrer manuellement leur jeu sur site (aucun outil de stockage ne sera accepté) et jouer avec les pilotes de base de son matériel.

## 6.4 VÊTEMENTS

Les joueurs et équipes doivent s'assurer d'être vêtue d'une tenue aux couleurs identiques, pantalons longs et chaussettes fermées (exemple pas de shorts ni de tongs).

Aucune sorte de couvre-chef n'est autorisé. Des points de pénalités seront attribués en cas de manquement mineur à cette règle. En revanche, pour les cas majeurs (comme par exemple des contenus offensants, maillot d'un autre joueur, etc...), les joueurs ne seront alors pas autorisés à monter sur scène avant que le problème vestimentaire ne soit résolu.



Si ESL est averti assez tôt alors des maillots communs seront conçus spécialement pour l'événement afin que la règle d'unité soit respectée. Le coût de production de ces vêtements sera retiré du cash-prize à verser à l'équipe concernée.

Tout retard provoqué par un manquement à la règles 6.4 entraînera une sanction conformément aux règles de 6.1 Ponctualité.

#### 6.5 ADMINSTRATEURS TOURNOI

Les consignes et décisions Admins doivent toujours être respectées et suivies. Toute contestation après l'avis définitif des Admins entraînera des sanctions allant d'un avertissement jusqu'à l'exclusion pour les cas les plus graves.

#### 6.6 BRIEFING JOUEUR

Un document Briefing Joueur/Équipe sera remis aux participants par email quelques jours avant l'événement. Ce document est considéré comme une annexe du présent règlement avec les règles spécifiques à l'événement. Le document doit donc être respecté au même titre que le présent règlement.

#### 6.7 CHECKLIST TECHNIQUE

Après avoir finalisé le paramétrage de votre station de jeu (SSD), le joueur devra soumettre à validation le dispositif qu'il a effectué par les équipes Admin. Ce procédé est obligatoire est garanti l'intégrité technique du système avant de monter sur scène.

#### 6.8 LOGICIEL DE COMMUNICATION

ESL fournit un serveur local TeamSpeak pour tous les participants et doit être utilisé comme principal système de communication. Ce serveur sera géré par les Admins ESL. ESL se réserve le droit d'enregistrer tous les communications TeamSpeak durant l'événement. Dans certains, cas, ESL pourra diffuser les communications en direct après avoir préalablement averti les équipes et joueurs concernées. Aucun autre logiciel de communication ne sera autorisé.

#### 6.9 OBLIGATIONS MEDIA

ESL peut décider qu'un ou plusieurs joueurs puisse participer à des interviews (avant ou après un match ou une session spéciale d'interviews avant l'événement), à une conférence de presse ou à une session d'autographe (vidéo et photo). Les joueurs ne peuvent décliner et doivent y participer. Certains événements comportent des journée dites « **Media Day** » où les participants seront photographiés, filmés et/ou interviewés par le Staff ESL pour faire une présentation de l'événement. Le Staff Admin avertira les équipes si un Media Day se tient pour l'événement où elles sont qualifiées avec un planning complet des actions qui dépasserait 5 minutes.

##### 6.9.1 MANQUEMENT AUX OBLIGATIONS MEDIA

Ne pas remplir ses obligations media résultera de conséquences financières. La portée des sanctions dépendra de la faute commise. Voici un listing de fautes non-exhaustives avec leurs sanctions standards :

### - Absence ou présence incomplète de l'équipe à un Media Day

500€ + 4% de l'ensemble des gains accumulés lors de la saison en cours (+2% au-delà de deux joueurs manquants)

### - Absence ou présence incomplète de l'équipe à une session de dédicace

250€ + 2% de l'ensemble des gains accumulés lors de la saison en cours (+1% au-delà de deux joueurs manquants)

### - Absence ou présence incomplète de l'équipe à une conférence de presse

250€ + 2% de l'ensemble des gains accumulés lors de la saison en cours

D'autres sanctions peuvent être attribuées pour des fautes comparables à des manquements aux obligations média. Les sanctions pourront être atténuées si le participant arrive avec du délai mais sans compromettre l'obligation média. De plus, les sanctions pourront être atténuées ou suspendues si le participant délivre une preuve de son absence pour des raisons impératives (maladie, hospitalisations). Les Admins jugeront de l'impérativité de l'absence.

## 6.10 MATCHS SUR SCENE

Chaque participant doit jouer leurs matchs sur scène si l'organisation l'a décidé ainsi. Ceci est une partie prépondérante du tournoi et aucune exception ne sera permise.

### 6.10.1 PAUSES ENTRE LES MATCHS

Les équipes auront à minima une pause de 10 minutes entre chaque match.

## 6.11 ZONE DE JEU

### 6.11.1 BOISSONS, NOURRITURES, CIGARETTES & COMPORTEMENT

Si rien ne vient contredire le présent règlement il est alors interdit d'amener de la nourriture ou de manger dans les espaces dédiés à la compétition (Scène, Warm-up). Fumer ou vapoter est également interdit. Les joueurs peuvent boire ou amener de la boisson mais uniquement dans des verres ou bouteilles fournis par ESL. Les boissons doivent être placées sous la table (et non sur). Les propos offensants et les bruits intempestifs sont interdits.

Toute violation des règles ci-dessus seront sanctionnée de points de pénalités.

### 6.11.2 OBJECT DE STOCKAGE TRANSPORTABLE

Il est strictement interdit de connecter tout appareil media mobile (clef USB, Disque USB, Carte SD etc...) aux stations dédiées à la compétition sans que les Admins puissent voir le contenu que le ou les joueurs souhaitent charger. Dans le cas contraire le PC sera réinitialisé et le joueur devra jouer avec les paramètres par défaut.

### 6.11.3 SMARTPHONES, TABLETTES, AUTRE OBJECTS ÉLECTRONIQUES

Les participants ne sont pas autorisés à apporter des appareils électroniques, appareils photos, caméra ou appareils dans la même lignée dans les zones de jeu à moins d'avoir eu un accord explicite du Head Admin du tournoi. Ces appareils doivent être remis aux administrateurs officiels avant le setup des PC par les joueurs.

Les participants ne sont pas autorisés à prendre des photos et/ou à filmer sur scène et durant les cérémonies d'ouverture.

Les formats papiers (calepin, bloc-notes) sont autorisés pour les considérations tactiques.

#### 6.11.4 AUTRE OBJETS

Les objets qui ne sont pas nécessaires pour la bonne tenue (sacs, valises, manteaux, etc...) d'un match doivent être stockés à l'abri des regards dans un espace dédié et désigné par ESL.

#### 6.11.5 ACCES INTERNET

L'accès internet aux PCS dédiés à la compétition sera désactivé pour tous les participants.

#### 6.12 WARM-UP

Une période de 30 minutes avant un match sera proposée aux équipes. Néanmoins, en cas d'impératif, cette période pourra être écourtée ou supprimée par les arbitres ESL sans que les équipes puissent le contester.

#### 6.13 DEMOS & DROITS

Toutes les démos et replays doivent être rendus disponible si les Admins en font la requête. ESL se réserve le droit de jouer et/ou d'uploader sur les sites ESL toutes les démos enregistrées dans le cadre d'une compétition ESL ou liée à ESL (ESEA France Division 2).

#### 6.14 DROIT PHOTOS & VIDEOS

En participant, tous les joueurs et autres membres de l'équipe accorde le droit à ESL d'utiliser toutes les photos, captures audio et vidéo sur les sites ESL ou pour tout objet à but promotionnel. De plus, chaque joueur doit remettre avant le début de son premier match, deux copies du formulaire concernant le droit à l'image qu'il aura reçu préalablement.

#### 6.15 CEREMONIE REMISE DE PRIX

Les participants de la Grande Finale doivent rester pour la remise du Trophée. Sur la scène (si finale Offline).

## COPYRIGHT NOTICE

Tous les contenus apparaissant dans ce document sont la stricte propriété de Turtle Entertainment GmbH ou de toute personne autorisée par le propriétaire de ses droits. La diffusion non-autorisée, la copie, l'altération ou tout autre usage du contenu de ce document, incluant sans limitation l'image de la marque, visuels, textes, photographies, logos, peut constituer une violation des lois sur le Copyright et les Marques et pourront occasionner des actions judiciaires.

Aucune partie de ce document ne peut être reproduit sous quelque forme ou manière que ce soit ou enregistrée dans une base de données ou système de sauvegarde, excepté pour un usage personnel, sans la permission expressive de Turtle Entertainment GmbH.

Tout le contenu de ce document est en adéquation avec le meilleur de nos connaissances. Turtle Entertainment GmbH n'assume aucune responsabilité pour toute erreur ou omission. Nous nous réservons le droit de modifier le contenu et les fichiers sur notre site Web : <http://www.eslgaming.com>, <http://play.eslgaming.com>, <http://pro.eslgaming.com/>, <http://www.interextrememasters.com>, <http://www.esl-one.com>, <http://www.esea.net> à tout moment sans préavis ni notification.