

Règlement Général du Tournoi EPSI-LIGUE Saison 2

« Championnat de France 2015 »

Version du 16 Juin 2015



1. Préambule.....	3
2. Organisateur du Tournoi.....	3
3. L'EPSI-LIGUE.....	3
3.1. Le Championnat.....	4
3.1.1. Les Playoffs.....	4
3.1.2. Conditions de participation.....	4
4. Les matchs.....	4
4.1. Format.....	4
4.2. Mode de jeu.....	4
4.3. Déroulement du match.....	5
4.3.1. Avant le match.....	5
4.3.2. Capitaine.....	5
4.3.3. Interruption du match.....	5
4.3.4. Arrêt du match en cours.....	5
5. Avantages et obligations des Finalistes.....	6
5.1. Dotations accordées aux Finalistes.....	6
5.2. Engagements du Finaliste.....	6
6. La Finale.....	7
6.1. Durée.....	7
6.2. Déroulement de la Finale.....	7
6.3. Conditions de participation.....	7
7. Limitation de responsabilités.....	8
8. Force Majeure.....	8
9. Code de Conduite.....	8
10. Sanctions.....	9
11. Modification du Règlement.....	9
12. Copyright.....	9
13. Données à caractère personnel.....	10
14. Droit applicable.....	10

1. Préambule

LE PRESENT TOURNOI INTITULE « EPSI-LIGUE » EST UN JEU D'ADRESSE REPOSANT SUR LE SAVOIR-FAIRE DES PARTICIPANTS. AUCUN ACHAT, AUCUN SACRIFICE FINANCIER, NI AUCUNE AVANCE FINANCIERE NE SONT REQUIS POUR PARTICIPER OU GAGNER À CE TOURNOI. UN ACHAT, DE QUELQUE TYPE QUE CE SOIT, N'AUGMENTERA PAS VOS CHANCES DE GAGNER. LES CHANCES DE GAGNER DÉPENDENT DE L'ADRESSE DES PARTICIPANTS ELIGIBLES.

TOUTE PARTICIPATION AU PRESENT TOURNOI EST SOUMISE A L'ACCEPTATION PLEINE ET ENTIERE DU PRESENT REGLEMENT (ci-après, le « Règlement »).

2. Organisateur du Tournoi

Le présent tournoi est organisé par la société Oxent SAS, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 518 858 378, dont le siège social est sis 76 boulevard Saint-Michel 75006 Paris (ci-après, l'« Organisateur »), agissant pour le compte de l'association ECOLE PRIVEE DES SCIENCES INFORMATIQUE « EPSI », Association régie par la loi de 1901, déclarée en préfecture sous le numéro W922002749, publiée au JO du 23 juin 1993 et immatriculée au répertoire SIREN sous le numéro 393 504 816, dont le siège social est situé 70, rue Marius AUFAN 92300 Levallois-Perret-France (ci-après, le « Parrain »).

3. L'EPSI-LIGUE

Le tournoi EPSI-LIGUE (ci-après, le « Tournoi ») se déroule en deux phases : une première phase de championnat (ci-après, le « Championnat ») octroyant le droit de participer à la deuxième phase qui se déroulera le 28 Octobre 2015 lors de l'événement ESWC (ci-après, la « Finale ») dont les modalités de participation sont définies ci-après.

Le Tournoi est ouvert à tout étudiant inscrit au sein des campus EPSI participant à l'opération et s'étant valablement acquitté des droits de scolarité, ainsi que tout ancien étudiant, (ci-après, le « Participant ») sous réserve de respecter le présent Règlement. En participant au Tournoi, le Participant reconnaît être également lié aux Conditions De Licence d'Utilisateur Final du jeu League of Legends, édité par RIOT (ci-après, le « Jeu »).

Pour participer au Tournoi, le Participant doit impérativement être inscrit au sein d'un des huit (8) établissements de l'EPSI (ci-après « Campus ») autorisés à participer au Tournoi. Une seule équipe de six (6) personnes (ci-après l'« Equipe ») composée de cinq (5) joueurs et d'un coach ou remplaçant, est autorisée par Campus pour jouer un match. Une Equipe peut changer sa composition entre chaque match.

Pour assurer la coordination du Championnat et faciliter les échanges avec l'Organisateur, une ou plusieurs personnes privilégiées (ci-après l'/les « Ambassadeur(s) ») seront désignées sur chaque Campus. L'Ambassadeur peut être un Participant et donc faire partie de l'Equipe.

Les huit (8) Campus autorisés à participer sont les suivants : EPSI Arras, EPSI Lille, EPSI Bordeaux, EPSI Lyon, EPSI Montpellier, EPSI Nantes, EPSI Paris et EPSI Grenoble.

Le nom de chaque équipe est déjà défini. Elle portera le nom de l'école suivi du campus représenté. Par exemple, l'équipe du Campus de Paris s'appellera EPSI Paris.

3.1. Le Championnat

Le Championnat se déroule sur 7 (7) journées. Lors des 7 journées, chaque équipe joue un match contre une autre équipe, selon un tableau et un planning publié sur le site EPSI-LIGUE.com. Au terme des 7 journées, chaque équipe aura joué un match contre tous les autres équipes engagées. Suite à chaque journée, un classement sera mis à jour selon les différentes victoires ou défaite de toutes les équipes engagées. Tous les matchs seront joués sur Internet.

3.1.1. Les Playoffs

Au terme des 7 journées, les 4 meilleures équipes (en tête du classement) s'affronteront dans « playoff », c'est-à-dire une phase de demi-finale (le 1^{er} du classement contre le 4^e / le 2^e du classement contre le 3^e). En cas d'égalité, le résultat de la rencontre directe entre les deux équipes à égalité de points déterminera le vainqueur. En cas de nouveau litige, la différence de manches gagnées, puis la durée des parties seront prises en compte.

Ces deux matchs seront joués sur Internet selon un planning publié sur le site EPSI-LIGUE.com.

Les 2 équipes victorieuses seront autorisées à participer à la Finale.

3.1.2. Conditions de participation

La participation au Tournoi est ouverte seulement aux étudiants de l'EPSI. Pour faire partie de l'Equipe de son Campus, il faut être inscrit dans l'école ou être un ancien étudiant, s'être acquitté des droits de scolarité, avoir été sélectionné selon les modalités convenues, avoir accès au jeu League of Legends, sans obligation d'achat, être titulaire d'un compte d'invocateur et posséder une connexion à Internet haut débit.

Le tournoi est organisé sur les serveurs officiels de l'Europe de l'Ouest. Les participants doivent donc disposer d'un compte d'invocateur et d'un client du jeu à jour sur ces serveurs pour pouvoir participer au Tournoi.

4. Les matchs

4.1. Format

Pour chaque phase du Tournoi, le format choisi sera le format « Best of 3 » soit « au meilleur de 3 manches », opposant deux équipes de cinq (5) Participants.

4.2. Mode de jeu

Les matchs devront se faire en partie personnalisée, sur la carte faille de l'invocateur été. Le nom de la partie s'appellera « EPSI-Ligue ». Le mode de la partie personnalisée devra être « Draft Tournoi ».

L'un des deux Ambassadeurs du match devra créer la partie, y inviter tous les Participants préalablement ajoutés en amis sur son compte League of Legends, et leur communiquer le mot de passe de la partie pour qu'ils puissent la rejoindre.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort et sera communiquée au moment du matchmaking. L'équipe A se retrouve à gauche (jouera donc du côté bleu) lors de la constitution du match.

Les Bans et Picks devront être réalisés avant le début de la partie et doivent respecter la procédure du mode « Draft Tournoi » :

- L'équipe A retire l'un des champions disponible
- L'équipe B retire deux des champions disponible
- L'équipe A retire deux des champions disponible
- L'équipe B retire l'un des champions disponible
- L'équipe A choisit l'un des champions parmi ceux encore disponible
- L'équipe B choisit deux champions parmi ceux encore disponible
- L'équipe A choisit deux champions parmi ceux encore disponible
- L'équipe B choisit deux champions parmi ceux encore disponible
- L'équipe A choisit deux champions parmi ceux encore disponible
- L'équipe B choisit un champion parmi ceux encore disponible

Si un ban n'est pas réalisé à la fin du temps imparti, alors aucun champion ne sera banni et ce sera à l'équipe adverse de bannir un champion à son tour.

Si un pick n'est pas réalisé dans le temps imparti, alors le champion sera choisi de manière aléatoire.

4.3. Déroulement du match

4.3.1. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte mentionnée par les Ambassadeurs auprès des deux Equipes. Les Participants doivent être prêts à démarrer au moins quinze (15) minutes avant l'heure de match indiquée. Les Ambassadeurs sont chargés d'être présents afin de créer la partie et d'inviter les deux Equipes à la rejoindre.

4.3.2. Capitaine

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des Ambassadeurs. Il doit s'occuper du choix des Bans et des Picks de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des Ambassadeurs.

4.3.3. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les Ambassadeurs peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu avant le premier « kill », que les héros ne sont pas encore niveaux 6 et que la reconnexion ne fonctionne pas.
- Si l'un des Participants est déconnecté du match, il doit revenir et se reconnecter au match aussi vite que possible. Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la condition qu'aucun héros ne s'affronte comprenant les embuscades, « gank », sur le point d'aboutir. L'utilisation excessive de la pause est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

4.3.4. Arrêt du match en cours

Les Participants ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par les Ambassadeurs de chaque Equipe. Si une Equipe ou un Participant quitte par ses propres moyens un match avant son terme

sans en avoir été expressément autorisé alors la victoire est automatiquement accordée à l'équipe adverse.

5. Avantages et obligations des Finalistes

5.1. Dotations accordées aux Finalistes

Les Participants des deux équipes finalistes (ci-après les « Finalistes ») se verront offrir les dotations suivantes :

1. Le droit de participer à la Finale qui se déroulera lors de la Paris Games Week le 28 octobre 2015, sous réserve de respecter les conditions de participation à la Finale telles que définies ci-après dans le Règlement
2. Un droit d'accès à la Paris Games Week du 28 octobre 2015 au 1er novembre 2015, matérialisé par la remise d'un badge « PARTICIPANT » nominatif.

Les Finalistes sont informés que les dotations sont accordées sous réserve de respecter les conditions de participation et d'éligibilité de la Finale.

5.2. Engagements du Finaliste

Les Finalistes s'engagent à participer à la Finale en se présentant aux dates et heures qui seront indiquées par l'Organisateur, à prendre en charge le transport et l'hôtel, à respecter les règles spécifiques et les conditions générales de participation à la Finale, à satisfaire les conditions d'éligibilité prévues pour participer à la Finale et à respecter le Code de Conduite du Tournoi.

6. La Finale

6.1. Durée

La Finale se déroulera le 28 octobre 2014 lors de la Paris Games Week au Parc des Expositions de la Porte de Versailles à Paris.

6.2. Déroulement de la Finale

La Finale se déroule en Bo3 sur l'une des scènes de l'ESWC.

Les Finalistes doivent être présents près de la scène 30 minutes avant le match. Il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'Organisateur avant le début du match.

Les Participants doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'Organisateur incluant notamment la disposition à un éclairage spécial, l'utilisation d'un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'Organisateur. Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le Participant doit en avvertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier, avant le 28 octobre 2015 et sans réserve, l'ensemble des modalités relatives au déroulement de la Finale. En cas de modification, l'Organisateur adressera aux Finalistes les modifications ainsi effectuées.

6.3. Conditions de participation

Ne seront éligibles à participer à la Finale que les Sélectionnés répondant aux critères d'éligibilité suivants :

- avoir confirmé à l'Organisateur, par écrit, sa participation à la Finale avant le 15 octobre 2014
- faire partie du Campus respectif du nom de l'équipe

Les Sélectionnés non éligibles à la Finale seront automatiquement disqualifiés du Tournoi. Pour pouvoir participer à la Finale, l'équipe sélectionnée devra remplacer les Participants défaillants par des Participants éligibles.

7. Limitation de responsabilités

Les services en ligne permettant de participer au Tournoi sont fournis « tel quel », sans garantie d'aucune sorte. Ni le Parrain, ni l'Organisateur ne peuvent garantir que les services en ligne ne subiront aucune interruption ou qu'ils seront exemptés de défaut, que les anomalies seront corrigées, que les services en ligne ne contiennent aucun virus et ne sauraient être tenus responsables, en aucune manière, de l'interruption partielle ou définitive des services. Ni le Parrain, ni l'Organisateur ne pourra être tenu responsable de quelconques bugs ou problèmes ayant un lien avec le jeu. Dans le cas où il y aurait des bugs, le tournoi ne subira aucune modification et les matchs ne seront pas rejoués.

Pendant toute la durée du Tournoi, les Participants et les Qualifiés sont entièrement responsables de leur comportement et ni l'Organisateur, ni le Parrain ne sauraient être tenus pour responsables d'un dommage direct ou indirect résultant du comportement fautif d'un Participant ou d'un Qualifié.

Les dommages subis par le Participant ne sauraient engager la responsabilité de l'Organisateur ou du Parrain sauf en cas de manquement volontaire grave à une obligation de sécurité ou en cas de négligence grave. Une négligence grave s'entend comme toute action ou omission de prendre ou de provoquer les mesures permettant, sans risque, d'empêcher un sinistre présentant un danger pour la sécurité des personnes.

La responsabilité de l'Organisateur est limitée aux dommages matériels directs, à l'exclusion de tous dommages indirects ou immatériels y compris notamment la perte ou les dommages sur les comptes des Participants, la panne ou le dysfonctionnement informatiques, de toute perte de profit, d'exploitation, ou toute autre perte de revenus, d'atteinte à la réputation, la renommée ou l'image subie par le Participant.

Les Participants sont avertis des risques inhérents à la pratique intensive de jeu vidéo et, à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect constaté.

8. Force Majeure

L'Organisateur et le Participant s'entendent pour reconnaître comme cas de force majeure, tout événement répondant aux critères retenus par la jurisprudence des Cours et Tribunaux français.

Le cas de force majeure a pour effet de suspendre, en tout ou partie, l'exécution des obligations prévues par le présent Règlement. L'Organisateur et le Participant sont exemptés de l'exécution de leurs obligations dans la limite de leurs empêchements et devront mettre en œuvre tous les moyens leur permettant de reprendre pleinement l'exécution de leurs obligations réciproques.

En cas de force majeure, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer une ou plusieurs dotations par d'autres dotations d'une valeur au moins équivalente.

9. Code de Conduite

L'Organisateur encourage tous les Participants au Tournoi à adopter un comportement fairplay, respectueux, honnête vis-à-vis des autres Participants, de l'Organisateur, du Parrain et plus généralement vis-à-vis de toutes les personnes concourant directement ou indirectement au Tournoi.

Le présent Code de Conduite a pour objet d'établir certaines règles de conduites et à interdire certaines pratiques malhonnêtes, pouvant procurer un avantage indu, non naturel ou non prévu.

La non-conformité au Code de Conduite pourra entraîner des sanctions telles que la disqualification d'un Participant au Tournoi. L'Organisateur et le Parrain se réservent le droit de poursuivre tout Participant engageant sa responsabilité civile ou pénale à la suite d'un dommage direct ou indirect qu'il aurait pu causer.

1. Le Participant s'engage notamment à ne pas frauder, harceler, menacer, embarrasser, intimider, corrompre et plus généralement à ne pas adopter un comportement nuisible envers les autres. Cette restriction inclut de poster des commentaires injurieux, offensants ou abusifs. Toute forme de discrimination fondée sur la race, l'orientation sexuelle, la religion n'est pas tolérée.
2. Le Participant s'engage à ne pas avoir recours à « l'aliasing ». L'aliasing se définit comme étant le fait pour un Participant de faire jouer un match par une personne tierce en lieu et place du Participant. Il peut notamment s'agir d'un Participant autorisant une personne à utiliser son compte League of Legends à sa place.
3. Le Participant s'engage à respecter la loi et la réglementation locale, nationale en vigueur.
4. Le Participant s'engage à avertir, sans délai, l'Organisateur de tout bug, faille ou toute utilisation de logiciels permettant de se procurer un avantage indu. Toute exploitation de bug (ne concerne que les bugs procurant un avantage indu) et toute communication directe faisant mention de ce bug est strictement interdite.
5. Le Participant s'engage à ne pas créer de fausse identité ou d'usurper l'identité d'un tiers dans le but de se procurer une chance supplémentaire. Le fait d'utiliser le compte League of Legends d'un autre Participant est interdit.
6. Le Participant s'engage à ne pas accéder ou à se maintenir, frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données.
7. Le Participant s'engage à ne pas communiquer au public les données personnelles (nom, adresse, numéro de téléphone, etc) des autres Participants par un quelconque moyen que ce soit.

10. Sanctions

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler de plein droit le résultat d'une équipe en cas de non-respect du Règlement. Toute annulation est définitive.

11. Modification du Règlement

L'Organisateur se réserve le droit, sans que sa responsabilité puisse être engagée à ce titre, de modifier, d'annuler, d'écourter ou de proroger le Tournoi si les circonstances l'exigent, sans et aucun Participant ne pourra réclamer d'indemnité à ce titre. Les modifications éventuelles seront communiquées par tous moyens appropriés. Les Participants s'engagent en conséquence à consulter régulièrement le Règlement pour prendre connaissance des modifications éventuelles.

12. Copyright

LES LOGOS, LES MARQUES, LES GRAPHISMES, LES ANIMATIONS ET LES TEXTES CONTENUS SUR LE SITE INTERNET EPSI-LIGUE.COM SONT LA PROPRIETE D'EPSI ET NE PEUVENT ETRE REPRODUITS, UTILISES OU REPRESENTES D'AUCUNE MANIERE SANS L'AUTORISATION EXPRESSE D'EPSI SOUS PEINE DE POURSUITES JUDICIAIRES.

LES ILLUSTRATIONS DU JEU LEAGUE OF LEGENDS SONT LA PROPRIETE DE RIOT GAMES ET SONT UTILISES A TITRE D'INFORMATIONS.

13. Données à caractère personnel

Les informations à caractère personnel demandées aux Participants sont utilisées par l'Organisateur pour prendre en compte leur participation au Tournoi et attribuer les dotations aux Sélectionnés et aux Finalistes.

Pendant toute la durée du Tournoi, le Participant est informé qu'il sera amené à être photographié, enregistré, filmé, seul ou en groupe. Le Participant cède à l'Organisateur et au Parrain le droit de fixer, de reproduire et de communiquer au public, en intégralité, ou par extrait, les contenus des photographies où le Participant apparaît, dans le monde entier et sans limitation de durée, et notamment sous forme d'édition électronique, en particulier DVD, CD-Rom, CD photo, ebook, clé USB, par téléphonie mobile, par réseau numérique, site Internet ou par tout autre support numérique existant ou à venir.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 (modifiée), le Participant est informé que l'Organisateur et le Parrain sont autorisés à exploiter les photographies et les vidéos enregistrées lors du Tournoi.

Le Participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de modification et de suppression au traitement de ses données personnelles. Le Participant peut exercer ses droits en contactant l'Organisateur par e-mail à l'adresse suivante : contact@epsi-ligue.com.

14. Droit applicable

Le Règlement est soumis à la loi française et toute action ou réclamation apparaissant dans le cadre du Tournoi doivent être portées dans les juridictions françaises.

Si une quelconque clause du Règlement est déclarée nulle ou illégale par une décision de justice devenue définitive, les autres dispositions du Règlement resteront applicables et effectives.