



CONDITIONS GENERALES DE PARTICIPATION

REGLEMENT DU TOURNOI HELLO!NEXEN CHAMPIONSHIP 2021

PREAMBULE

Le tournoi Hello!Nexen Championship est un tournoi de jeux-vidéos se jouant, selon les choix du participant, sur l'un des jeux suivants :

- League of Legends ;
- Counter Strike : Global Offensive ;

Le tournoi est organisé par l'association HelloWorld!EDHEC en partenariat avec l'association Nexen.

Dans toute la suite du présent règlement, il sera désigné par :

- l' « Organisateur », les associations HelloWorld!EDHEC et Nexen, et leurs membres ;
- le « Participant », le participant au tournoi ;
- l' « Evénement », le tournoi Hello!Nexen Championship.

CHAPITRE 1 : INSCRIPTIONS ET PARTICIPATION

ARTICLE 1. – INSCRIPTIONS

Le formulaire d'inscription pour le tournoi sera disponible jusqu'au dimanche 7 mars.

La billetterie pour la phase finale sera disponible **jusqu'à la veille des dates de finale, sur la plateforme suivante : <http://www.esport.helloworldedhec.com/>.**

ARTICLE 2. – FORMULES ET PAIEMENT

Si le Participant se qualifie pour les phases finales et que celles-ci sont tenues en présentiel uniquement :

Le Participant devra effectuer, lors de son inscription sur la plateforme dédiée, le choix de la formule qu'il souhaite :

- Participation seule : **dix-huit euros (18€)** pour les tournois League of Legends et Counter Strike : Global Offensive

Il sera également possible pour un joueur de prendre un pack repas auquel cas il devra payer **six euros (6€)**.

Il est entendu que la participation seule inclut uniquement la participation au tournoi du jeu de son choix.

Une collation sera proposée à chaque joueur par l'Organisateur à son arrivée.

Le Participant devra s'acquitter de la somme due après inscription sur la plateforme dédiée et explicitée à l'article 1. Les conditions tarifaires de participation aux tournois organisés pour chacun des jeux susmentionnés sont précisées dans leurs conditions particulières de participation respectives, disponibles sur le site Internet de l'événement et à tout moment lors de l'Évènement.

ARTICLE 3. – CONDITIONS PARTICULIERES A CHAQUE JEU

Les règles de participation particulières aux tournois organisés pour chacun des deux jeux susmentionnés sont prévues dans leurs conditions particulières de participation respectives disponible sur le site Internet de l'événement et à tout moment lors de l'Évènement.

En cas d'interprétation contradictoire entre les présentes conditions générales de participation et les conditions particulières de participation relatives à chaque jeu, il est explicitement prévu que ces dernières prévaudront sur le présent règlement.

ARTICLE 4. – PARTICIPANT MINEUR

Les Participants mineurs inscrits doivent, remplir et renvoyer une copie numérisée et signée de l'autorisation parentale disponible sur le site internet de l'Évènement avant l'ouverture de celui-ci, ou, *a minima* présenter le document original signé par le responsable parental de la personne mineure et une pièce d'identité à l'Organisateur, le jour de l'Évènement.

Tout individu mineur n'ayant pas respecté au moins l'une de ces conditions ne sera pas autorisé à participer à l'événement. Aucun dédommagement ne lui sera accordé.

ARTICLE 5. – NOM DES EQUIPES

Aucun nom d'équipe à caractère obscène ne sera accepté. Une fois la composition de l'équipe indiquée et confirmée le jour de l'Évènement, aucun changement de cette composition ne sera autorisé.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation d'une équipe dont le nom contreviendrait à cette condition afin d'assurer le bon déroulement de l'événement, à charge pour l'équipe de proposer un nom adéquat.

ARTICLE 6. – REGLEMENT

En validant son inscription, le Participant accepte, sans réserve, le respect des présentes conditions.

ARTICLE 7. – ASSURANCE

Le Participant doit impérativement avoir souscrit une assurance responsabilité civile pour couvrir les frais d'éventuels accidents.

ARTICLE 8. – MATERIEL (Compétition CS :GO et League of Legends)

L'Organisateur ne met pas d'ordinateur à disposition du Participant et, par conséquent, chaque participant est tenu d'amener son propre ordinateur complet (unité centrale avec carte réseau 10/100 ou 10/100/1000 Ethernet, clavier, écran ou ordinateur portable, souris, casque et câble d'alimentation).

Les Participants devront veiller à l'absence de tout virus sur leur machine personnelle et être obligatoirement à jour concernant les failles de sécurité de leur système d'exploitation. Un Participant dont la machine s'avérerait infectée sera isolé du réseau jusqu'à résolution, ou définitivement sans remboursement des frais de participation.

De plus, le participant dont l'ordinateur est infecté est responsable vis-à-vis des autres Participants en cas de propagation du virus par le réseau.

Un Participant qui oublierait son matériel ne pourra pas participer et ne recevra aucun dédommagement de l'Organisateur. S'il est membre d'une équipe, sa non-participation entraînera la disqualification de son équipe.

CHAPITRE 2 : RESPONSABILITES

ARTICLE 9. – RESPONSABILITE DE L'ORGANISATEUR

L'Organisateur pourra se décharger de sa responsabilité en prouvant la faute d'un tiers, la faute de la victime ou la force majeure.

L'Organisateur décline toute responsabilité concernant la santé des Participants : il appartient à ceux-ci de connaître leur état de santé (notamment en cas d'épilepsie, photosensibilité, allergies, tendinites, etc.) et il leur incombe la responsabilité de participer ou non à l'Événement.

Sauf prêt, il appartient aux participants de veiller sur leur matériel personnel et l'Organisateur n'est pas responsable d'éventuels pertes, vols ou dégradations subis par le matériel des participants (ordinateur, perte de données, accessoires, etc.).

De plus, l'Organisateur décline toute responsabilité quant aux dégâts pouvant être occasionnés au matériel personnel du Participant suite à une éventuelle défaillance des systèmes électriques mis à disposition par l'EDHEC Business School, aux infrastructures de réseaux informatiques ou autre.

L'Organisateur est tenu par le contrat de prêt, il est responsable de la perte de la chose et dédommagera le Participant à hauteur des dommages subis.

ARTICLE 10. – RESPONSABILITE DES PARTICIPANTS

Les Participants sont responsables de tous les dommages (physique ou informatique) que pourraient subir un autre Participant, ainsi que le matériel et les locaux mis à disposition par l'Organisateur ou l'EDHEC Business School. Ils doivent donc utiliser le matériel de manière raisonnable et avec soin, aux seules fins prévues par l'Organisateur et les présentes conditions générales de participation.

CHAPITRE 3 : DEROULEMENT DE L'EVENEMENT

ARTICLE 11. – ACCUEIL

Lors des phases en ligne, une présentation générale du fonctionnement du tournoi sera donnée 30 minutes avant le début du tout premier match de la phase en ligne, ainsi les Participants doivent être présents 45 minutes avant l'heure de match indiquée. Cela signifie que ces derniers doivent être connectés sur le salon Discord prévu à cet effet 30 minutes avant le début des matchs. Si l'équipe a plus de 20 minutes de retard, conformément au règlement général, l'équipe est déclarée perdante.

Si la phase finale du tournoi se déroule en présentiel, l'accueil du Participant se fera au 24 Avenue Gustave Delory, le **(date à préciser)** à partir de 8 heure. Un amphithéâtre de présentation obligatoire se déroulera à 9h. Les Participants doivent être présents 60 minutes avant l'heure de match indiquée. Il n'est pas possible pour les Participants de quitter la zone de match sans la permission de l'Organisateur durant les 20 minutes qui précèdent le match.

ARTICLE 12. – INSTALLATION ET INFRASTRUCTURES RESEAUX

Les matériels réseaux (serveurs, switches, câbles, etc.) ne peuvent être configurés, modifiés ou déplacés seulement par l'Organisateur sous peine d'avertissement, tel que prévu à l'article 18 des présentes.

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre temporairement ou définitivement la mise en service des infrastructures réseaux et informatiques, ainsi que le réseau électrique en cas de nécessité grave ou de danger (force majeure). Dans ce cas, aucun remboursement ne pourra être prévu.

Dans le cas où la phase du tournoi se déroule en ligne :

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau...), l'Organisateur peut décider de recommencer le match selon les règles définies dans les règlements de chaque jeu. Il convient de rappeler qu'il est de la responsabilité des Participants de se pourvoir de tout le matériel nécessaire (ordinateur, téléphone, connexion internet, programmes et logiciels, Discord et tout matériel que le Participant estime nécessaire dans les limites de ce règlement) à la bonne tenue d'un match. En cas de problème, il reviendra à l'Organisateur de juger souverainement si le joueur avait mis en œuvre ou non tous les moyens nécessaires à la bonne tenue du match.

ARTICLE 13. – HORAIRE DES MATCHS

L'heure de convocation indique l'heure à laquelle le Participant doit être présent pour jouer son match. Cette heure de convocation est inscrite dans le planning de l'Évènement et fournie au début de celui-ci pour le premier match. Un calendrier en ligne sera disponible pendant l'Évènement sur le site officiel de la compétition. L'Organisateur se réserve le droit de contacter par SMS les capitaines d'équipe pour leur communiquer l'heure de convocation de leurs prochains matchs.

ARTICLE 14. – VALIDATION DU RESULTAT

A la fin de chaque rencontre, les participants vainqueurs s'engagent à faire connaître le résultat à l'Organisateur. Dans le cas où aucun score ne serait communiqué, l'Organisateur se réserve le droit d'appliquer un avertissement au participant vainqueur, conformément à l'article 18 du présent règlement. Le Participant doit signer la feuille de match si la phase se déroule en présentiel et effectuer une impression d'écran du résultat du match si la phase se déroule en ligne.

Après avoir reporté les résultats, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation. Le Participant dispose d'un délai de 15 minutes après la fin de la partie pour contester le score auprès de l'Organisateur.

Une impression d'écran du résultat du match pourra être demandée par l'Organisateur même lors des phases en présentiel. Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les Participants 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 de l'Organisateur.

Il est à la charge de celui qui se dit victime de violation du règlement de rapporter des éléments probatoires pertinents quant au préjudice subi, afin notamment d'aider l'Organisateur dans son investigation. Il reviendra à l'Organisateur seul d'apprécier le caractère pertinent ou non des informations transmises. Une fois la décision de l'Organisateur prise et annoncée, celle-ci s'impose aux Participants et n'est pas sujette à plus de contestation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

CHAPITRE 4 : DROITS D'IMAGE ET COMMUNICATION DES INFORMATIONS

ARTICLE 15. – DROITS A L'IMAGE

Le participant autorise, à titre gratuit, l'Organisateur à publier et diffuser toute photographie ou vidéo prises de sa personne lors de l'Événement. Ces images seront exploitées dans le cadre des opérations de communications de l'Organisateur et de ses partenaires.

L'utilisation ne pourra porter atteinte à la réputation ou à la vie privée de la personne photographiée.

ARTICLE 16. – DETAILS DES COMPTES ET DES RENCONTRES

En participant à l'événement, le Participant accepte que les détails publics de son compte (pseudo, Rang, etc.) soient publiés sur le site de l'Organisateur et de ses partenaires.

Le Participant accepte que ses replays soient utilisés dans le cadre de la promotion de la compétition. Le Participant cède les droits des replays à l'Organisateur, qui pourra les transmettre à son tour à ses partenaires.

CHAPITRE 5 : INTERDICTIONS ET INFRACTIONS AU REGLEMENT

ARTICLE 17. – EXCLUSION

Pendant toute la durée de l'événement, il est strictement interdit sous peine d'exclusion immédiate sans indemnisation :

- De détériorer volontairement le matériel mis à disposition (ordinateurs, tables, chaises, câblage électrique, réseau, switches, ...);
- De fumer à l'intérieur des locaux, de consommer de l'alcool ou toute sorte de substance interdite dans l'enceinte de l'EDHEC Business School ;
- D'utiliser des appareils électriques autres que les ordinateurs, tablettes, téléphones. Les onduleurs, les petits réfrigérateurs, congélateurs, ventilateurs et autres appareils électriques

sont strictement interdits pour des raisons de place et de puissance du réseau électrique déployé ;

- D'amener des réchauds à gaz et autres appareils de cuisson. Il est interdit de faire la cuisine dans les locaux ;
- De réaliser des manipulations électriques non usuelles : demander éventuellement de l'aide à un organisateur pour se raccorder au secteur ou pour le raccordement des câbles réseaux aux routeurs. De même, le Participant déposera son matériel à l'endroit qui lui est dédié et indiqué par l'Organisateur ;
- D'écouter la bande-son des jeux avec des enceintes. Pour la tranquillité de tous, seuls les casques sont autorisés ;
- De tenter de prendre le contrôle via le réseau d'un autre ordinateur ou d'un serveur, d'utiliser volontairement l'IP d'un serveur, de saturer le réseau ;
- De faire des échanges de fichiers illégaux. Le Participant s'engage à ne pas participer au piratage informatique sous toutes ses formes et l'Organisateur ne saurait être tenu responsable des agissements de ceux-ci ;
- De créer des troubles sur la voie publique à proximité des locaux.
- De tricher et donner un avantage à son équipe durant un match, quel que soit la forme de la triche. Le caractère de triche relève de l'appréciation de l'Organisateur.

ARTICLE 18. – AVERTISSEMENT

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses Participants commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions de l'Organisateur ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision de l'Organisateur ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur l'Organisateur ;
- Violier les règles de ce règlement.

ARTICLE 19. – SANCTION

Un Participant peut recevoir une sanction s'il commet l'une des infractions suivantes :

- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Arriver en retard de plus de 10 minutes à l'heure de son match ;
- Violier les règles de ce règlement.

Un Participant recevant une sanction perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match s'il ne joue pas.

D'autres sanctions supplémentaires sont possibles jusqu'à la disqualification du Participant et son exclusion de l'événement.

Les sanctions, la disqualification et l'exclusion ne sauraient entraîner aucun remboursement.

ARTICLE 20. – DEMANDE D'INVESTIGATION

Il est à la charge de celui qui se dit victime de violation du règlement de rapporter des éléments probatoires pertinents quant au préjudice subi, afin notamment d'aider l'Organisateur dans son investigation. Il reviendra à l'Organisateur seul d'apprécier le caractère pertinent ou non des informations transmises. Une fois la décision de l'Organisateur prise et annoncée, celle-ci s'impose aux Participants et n'est pas sujette à plus de contestation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

ARTICLE 21. – ATTRIBUTION DES LOTS

Le détail des lots offerts aux vainqueurs des tournois organisés pour chacun des jeux susmentionnés est explicité dans leurs conditions particulières de participation, disponibles sur le site Internet de l'Événement et à tout moment lors de celui-ci.