

LEAGUE OF LEGENDS

Règlement FER Spring 2022 Tournament



FROM ESPORTS
ROMAND —

Table des matières

General	3
Destinataires	3
Information sur le Tournoi	3
Plateforme de Gestion du Tournoi	3
Format du Tournoi	3
Horaire du tournoi	4
Communication	4
Communication générale	4
Communication en Jeu	4
Problème au cours d'un match	4
Problème décisionnel	4
Constitution des équipes & inscriptions	5
Remplaçants	5
Nationalité des joueurs	5
Compte de jeu	5
Paramètres de Jeu	5
Serveur	5
Paramètres de Match	5
Scripts / Logiciel externe	5
Déroulement des Matches	6
Avant le match	6
Heure de matchs	6
Début de match retardé.	6
Sélection de Côté / Ordre de Pick&Ban	6
Pendant le Match	6
Mettre le Match en Pause	6
Déconnexion / Lag / Bug	6
Urgence Technique / Médicale	7
Après le match	7
Entrer le résultat	7
Terminologie	7
Match, Sets et Round	7
Best-of-X	7
Standards SESF	8
Préambule	9
Partie I Généralités	10
Cadre et application	10
Confidentialité	10
Partie II Organisation du système d'Arbitrage	11
Principes	11
Système d'Arbitrage	11
Transparence et obligation de compte rendu	11

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

1 General

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entièreté de l'événement FER Spring 2022 Tournament se déroulant en ligne, le samedi 26 et dimanche 27 mars 2022.

1.1 Destinataires

Ce règlement s'applique à tous les joueurs(euses) participant au tournoi League of Legends de FER Spring 2022 Tournament (ci-après : « LoL » ou « Jeu »), mais aussi à leur organisation et équipe, incluant leurs coachs, managers, propriétaires, membres et employés. L'entièreté de ces personnes sont appelées « participants » ou « joueurs » sous sa forme masculin au travers du reste de ce document. En prenant part à ce tournoi, chaque participant garantit qu'il a pris conscience du contenu de ce règlement et s'engage à le respecter dans son entièreté.

Les participants acceptent que leurs matchs puissent être diffusés ou commentés.

2 Information sur le Tournoi

2.1 Plateforme de Gestion du Tournoi

La plateforme de gestion officielle de tournoi pour les tournois principaux sera Battlefy, assurez-vous que chacun de vos membres dispose d'un compte actif et utilisable.

2.2 Format du Tournoi

Le tournoi se joue en 2 étapes.

Etape 1 : Poules suisses sur 6 rounds en format Best-of-1 avec 32 équipes.

Etape 2 : 2 arbres à élimination double en format Best-of-1. Un arbre sera nommé "Arbre élite" et le second "Arbre fun". Le seeding de l'arbre de tournoi sera fait selon les résultats des phases précédentes de poules suisses comme suit:

- Équipes 1-16: Arbre élite (Tout le monde dans le Winner Bracket)
- Équipes 17-32: Arbre fun (Tout le monde dans le Winner Bracket)

Les équipes jouent l'une contre l'autre en BO1 lors de toutes les rencontres, à l'exception des manches ci-dessous, qui seront jouées en BO3 :

- Arbre Elite
 - Loser Bracket Finale Injector
 - Grande Finale
- Arbre Fun
 - Loser Bracket Finale Injector
 - Grande Finale

Tiebreaker :

Dans le cas d'une égalité après l'étape 1, le résultat direct compte. Dans le cas de triple égalité la rapidité de la partie entre les trois équipes compte (dans la mesure du possible). Si cela ne permet pas de déterminer un résultat, un tirage au sort aura lieu.

2.3 Horaire du tournoi

Toutes les équipes devront impérativement "Check-in" sur la page du tournoi Battlefy afin de confirmer leurs présence entre 7h00 et 9h40 le samedi matin du tournoi.

Le premier rendez-vous pour le capitaine d'équipe ou manager (ou joueur s'il n'a aucun des deux précédents) sera pour un briefing le samedi matin à 9h40. Le tournoi lui-même commencera 20 minutes plus tard (10h00).

L'horaire approximatif du tournoi peut être trouvé sur Battlefy dans la description du tournoi ou sur le Discord de l'événement.

Selon le nombre de participants, des changements peuvent survenir.

2.4 Communication

2.4.1 Communication générale

Toute la communication du tournoi se fera via le Discord de FER Tournament, channel League of Legends (<https://discord.gg/DJdcTaBpHh>).

2.4.2 Communication en Jeu

La communication entre les joueurs/équipes pour chaque jeu individuel se fera sur la page Battlefy du match ou par Discord.

2.4.3 Présence durant le tournoi

Ce tournoi étant en ligne, il est essentiel à son bon déroulement que durant l'ensemble du tournoi, le capitaine ou le manager de chaque équipe soit **joignable dans un délai très bref** sur Discord. Si un problème survient et qu'une équipe n'est pas joignable dans un délai raisonnable, elle sera **dans tous les cas** considérée comme fautive/perdante.

2.4.4 Problème au cours d'un match

Si un joueur rencontre un problème technique rendant impossible de continuer le match, il doit contacter un admin **immédiatement**.

Si un joueur rencontre un problème de tricherie, insulte, etc... venant de l'équipe adverse, il doit contacter un admin **à la fin du match uniquement**.

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

2.4.5 Problème décisionnel

Dans le cas où un joueur (ou équipe) n'est pas d'accord avec une décision prise par un admin, le capitaine d'équipe ou manager (ou le joueur dans le cas où il ne dispose d'aucun des deux derniers) a l'opportunité de passer en revue le problème et la décision avec le Panel d'Arbitrage de la SESF (voir section *Standards SESF*).

2.5 Constitution des équipes & inscriptions

2.5.1 Remplaçants

Chaque équipe a le droit à **maximum 2 remplaçants**.

2.5.2 Nationalité des joueurs

Ce tournoi ayant pour but de privilégier l'Esports romand, les équipes doivent impérativement être constituées au minimum de:

- 2 joueurs Suisses (minimum 2 joueurs Suisse doivent jouer à chaque match)
- 3 à 5 joueurs de n'importe quel pays.
- Un capitaine d'équipe.

Un joueur suisse est une personne ayant soit la nationalité Suisse, soit habitant en Suisse.

2.6 Compte de jeu

Chaque joueur à l'**obligation formelle** de jouer l'ensemble des matchs du tournoi avec le compte enregistré lors de l'inscription au tournoi.

Si un événement empêche un joueur de jouer avec son compte **avant que le tournoi débute**, il doit rapidement en informer l'un des admins via Discord afin que les changements puissent être effectués le plus tôt possible.

Si un événement empêche un joueur de jouer avec son compte **pendant le tournoi**, il doit **immédiatement** en informer l'un des admins via Discord afin que ce cas puisse être pris en compte.

Tout abus ou non-respect de cette règle peut mener à **une victoire par défaut de l'équipe adverse, voire un bannissement du tournoi** selon les cas.

3 Paramètres de Jeu

3.1 Serveur

EU West

3.2 Paramètres de Match

Mode: 5v5

Version du jeu : Dernier patch

Carte: Faillie de l'Invocateur

Durée des matchs: 20 à 70 minutes

3.3 Scripts / Logiciel externe

Seuls les logiciels ne donnant aucun avantage ni aucune information en temps réel dans le jeu sont autorisés.

4 Déroulement des Matches

4.1 Avant le match

4.1.1 Heure de matchs

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

4.1.2 Début de match retardé.

Tout match doit **commencer au plus tard 15 min après le début du round** selon l'horaire officiel (en comptant les éventuels retards pris durant le tournoi). Cette durée peut être rallongée, à la discrétion de l'administrateur, si l'équipe rencontre des difficultés techniques ou médicales non-intentionnelles et irréparables.

Si une équipe ne se présente pas dans le délai imparti, un admin peut, à sa seule discrétion et dépendant de la situation, conférer une victoire afin de ne pas créer du retard sur l'ensemble du tournoi.

Si aucune des équipes n'est présente dans le lobby d'avant-match 15 min après le début du round, le match sera annulé (victoire par défaut d'une des 2 équipes) et les 2 équipes se verront pénalisées par une défaite (l'équipe ayant reçu une victoire par défaut recevra automatiquement une défaite par défaut lors de son prochain match).

4.1.3 Sélection de Côté / Ordre de Pick&Ban

En cas de BO1: Un *#roll* sur le serveur Discord doit être fait entre les deux capitaines d'équipes afin de choisir le côté. Celui avec le plus haut score choisit le côté. En cas d'égalité, un nouveau *#roll* doit être effectué.

En cas de BO3: Le *#roll* se joue uniquement au premier match. Pour les matchs suivants, l'équipe ayant gagné le match précédent a l'avantage.

Grande finale: Lors de la finale, l'équipe venant du Winner Bracket (n'ayant jamais perdu un match) reçoit automatiquement l'avantage du side.

Lien Discord du channel #bot-rand: <https://discord.gg/dcjU9X4bNP>

4.2 Pendant le Match

4.2.1 Mettre le Match en Pause

La durée de toutes les pauses confondues dans un match ne peut pas excéder 10 minutes. Lors de l'intervention d'un admin pour résoudre les problèmes, le temps de pause n'est pas limité.

Il est interdit de mettre le match en pause sans une raison technique ou médicale valable.

4.2.2 Déconnexion / Lag / Bug

En cas de déconnexion, le joueur doit tenter de se reconnecter au plus vite. Si suite à plusieurs essais infructueux le joueur n'est toujours pas en mesure de rejoindre la partie, les admins doivent être immédiatement prévenus et le cas sera étudié.

4.2.3 Urgence Technique / Médicale

Dans le cas d'une urgence médicale ou d'un problème technique, le match est interrompu et un admin doit être immédiatement prévenu. Selon les cas, les admins peuvent décider à leur seule discrétion l'issue de la partie selon le score actuel ou l'incapacité de l'équipe en difficulté à continuer le tournoi.

4.3 Après le match

4.3.1 Entrer le résultat

Les résultats des matchs sont normalement automatiquement entrés sur la plateforme (sans intervention des joueurs) une fois le match terminé. Il est de la responsabilité des équipes de vérifier que le bon score est entré. S'il devait y avoir un quelconque problème ou erreur, le résultat doit être entré par les deux équipes. Si une différence de résultat doit être constatée par l'une des équipes, ils doivent immédiatement contacter un administrateur afin de résoudre la situation avant que le prochain match commence.

5 Terminologie

5.1 Match, Sets et Round

Un match est la rencontre de deux équipes. Un match consiste généralement en une ou plusieurs manches. Le terme round est utilisé comme synonyme du terme manche. Si cela est utile, un match peut être divisé en plusieurs sets, lesquels se composent respectivement de plusieurs manches.

5.2 Best-of-X

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

Standards SESF

LES STANDARDS DE LA SESF

CONCERNANT L'ORGANISATION DES COMPÉTITIONS ESPORTIVES

Préambule	2
Partie I Généralités	3
Cadre et application	3
Confidentialité	3
Partie II Organisation du système d'Arbitrage	4
Principes	4
Système d'Arbitrage	4
Transparence et obligation de compte rendu	4
Conflit d'intérêt et indépendance	5
Administrateurs	5
Arbitre SESF	5
Le Panel d'Arbitrage	5
La Commission d'Arbitrage de la SESF	5
Partie III Conduite du participant	6
Conduite générale	6
Noms, pseudonymes et alias	6
Transparence et obligation de compte rendu	6
Liste des substances considérée comme illégale à la consommation	7
Comportement et actes interdits	7
Part IV Procédure	8
Général	8
Langue de la procédure	8
Présomption d'innocence	8
Droit d'être entendu	8
Règles de la preuve	8
Audiences et rapports	8
Confidentialité	9
Partie V Autre	10
Reconnaissance et application des décisions	10
Licence	10
Modification	10
Interprétation	10
Promouvoir la bonne pratique de l'Esport	11
Appendice I: Tableau des sanctions	12
Appendice II: Glossaire	13

PRÉAMBULE

À la SESF, nous pensons que l'Esport doit se dérouler dans un environnement juste et équitable, ce qui implique, entre autres, une atmosphère sans discrimination, sans corruption, ce qui assure que toutes les parties impliquées se comportent de manière intègre, et respectueuse.

Pour établir cet environnement sécuritaire, nous avons décidé de fournir aux joueurs(euses), aux organisateurs, aux arbitres et à toutes autres parties impliquées dans les compétitions esportives, un corpus de règles basiques (Standards SESF), qui ont pour but d'être appliquées durant les évènements et compétitions esportives.

Ces règles régulent *inter alia* la conduite des participants, l'organisation du système d'arbitrage et sa procédure. Nous attendons de nos membres qu'ils respectent ce règlement.

De plus, pour aider à ce que ce but soit atteint, nous avons l'intention d'offrir une formation de base pour les arbitres, pour s'assurer que l'Esport en Suisse adhère à certains standards.

Cet effort est en lien avec celui initié à un niveau plus global, notamment par l'ESIC, qui a pour but de préserver l'intégrité de l'Esport. Nos standards sont inspirés des différents codes développés par l'ESIC.

Partie I Généralités

Article 1: Cadre et application

- 1) Les Standards SESF s'appliquent à toutes les parties impliquées dans une compétition sportive en Suisse (ci-après: participant). Toutes les parties sont considérées comme ayant accepté:
 - a) qu'il est de leur responsabilité personnelle de se familiariser avec les points présents dans ce document.
 - b) de se soumettre à la juridiction exclusive des Arbitres présents à l'évènement, sur tous les sujets qui entrent dans le cadre de ce présent règlement.
- 2) Toutes les parties concernées sont tenues et requises de se soumettre à ce règlement durant toute la durée de l'évènement en question, ainsi que pour les sujets liés à l'évènement en question, mais, dans tous les cas, pas plus de 3 mois après l'évènement en question, à partir du jour suivant la date de la fin de l'évènement en question.
- 3) Sans préjudice de 1.a) et 1.b), les membres de la SESF, de concert avec les organisateurs de l'évènement, ont la responsabilité de promouvoir leur savoir et leur éducation à toutes les parties concernant ce présent document.
- 4) Il est reconnu que certains participants peuvent aussi être sujet à d'autres règles de Membres qui influencent la discipline et/ou la conduite, et que la conduite de ces participants en question peut aussi impliquer d'autres règles que les Standards de la SESF. Pour qu'il n'y ait aucun doute, toutes parties reconnaissent que:
 - a) les Standards SESF n'ont pas pour but de limiter la responsabilité des participants concernant de telles autres règles ; et
 - b) aucune de ces autres règles n'a le droit de retirer, annuler, remplacer ou modifier, de quelque manière que ce soit, la juridiction des Arbitres à déterminer correctement les faits conformément aux Standards SESF.

Article 2: Confidentialité

- 1) Les discussions, raisons de contestation, tickets de support ou tout document interne, tel que les rapports écrits des Arbitres, sont strictement confidentiels.
- 2) Il est interdit de rendre ces documents publics sans la permission de la Commission d'Arbitrage.

Partie II Organisation du système d'Arbitrage

Article 3: Principes

Pour atteindre les buts cités dans le préambule, il est nécessaire que le système d'Arbitrage durant une compétition esportive prévienne les situations qui amèneraient à prendre une décision arbitraire.

Article 4: Système d'Arbitrage

- 1) Le système d'Arbitrage comprend 3 niveaux de décision, les administrateurs, le Panel d'Arbitrage et la Commission d'Arbitrage de la SESF (Arbitres).
- 2) L'organisateur de la compétition est responsable d'établir et d'appointer les administrateurs, à l'exception des représentants de la SESF.
 - a) La SESF peut aider l'organisateur dans cette tâche.

Article 5: Transparence et obligation de compte rendu

- 1) Les administrateurs doivent communiquer à un Arbitre SESF tous les bénéfices non-contractuels, par exemple, les cadeaux, des paiements, hospitality, etc. lorsque ces bénéfices ont pour but de leur faire faire quelque chose qui pourrait entacher la réputation de l'événement, d'un autre joueur ou d'un autre participant.
- 2) Dans tous les cas, les administrateurs doivent annoncer tout bénéfice qui excède la valeur de 200.-, qui n'est pas contractuel, qui ne vient pas de la famille ou qui ne fait pas partie d'une compétition.
- 3) Les administrateurs doivent aussi annoncer à un Arbitre SESF toute approche ou invitation à la corruption qu'ils reçoivent.
- 4) Les administrateurs doivent aussi reporter à un Arbitre SESF tout incident, fait ou problème venu à sa connaissance qui pourrait faire penser à de la corruption.
- 5) Ces déclarations seront traitées par l'Arbitre SESF Referee avec toute la confidentialité que la situation requiert, sous réserve des dispositions légales suisses¹.
- 6) Si ces obligations devaient concerner un Arbitre SESF, le compte rendu doit être fait à la Commission d'Arbitrage.

¹ Cf. Regarding private corruption: Art. 322^{octies} et art. 322^{novies} [Swiss Penal Code](#)

Article 6: Conflit d'intérêt et indépendance

- 1) Les Arbitres sont indépendants en tout temps.
 - a) L'indépendance est jaugée par rapport à la situation.
 - b) Une attention particulière, mais non exclusive, doit être apportée aux relations commerciales, contractuelles, employé-employeur, etc.
- 2) Les Arbitres doivent se retirer si un conflit d'intérêt se présente.
 - a) En particulier, les Arbitres ne doivent pas être appointés si leur équipe ou ancienne équipe, leur famille, etc. participe à la compétition.

Article 7: Administrateurs

- 1) Les administrateurs sont le premier niveau de décision. Ils supervisent l'évènement et interviennent en temps qu'arbitres durant les rounds ou matchs de la compétition.
- 2) Un administrateur est responsable d'un match.
- 3) Un administrateur est élu pour siéger dans le Panel d'Arbitrage.

Article 8: Arbitre SESF

- 1) Les Arbitres SESF sont des arbitres formés par la SESF spécifiquement.
 - a) Ils supervisent l'évènement d'un point de vue éducationnel, ils ont la charge de sensibiliser les participants à tous les problèmes mentionnés dans ce présent règlement, en particulier, les problèmes liés à la corruption, à la triche, au harcèlement, à la discrimination, etc.
 - i) Avec l'accord de l'organisateur, une formation basique peut être dispensée à tous les participants.
- 2) Au minimum 2 Arbitres SESF doivent superviser une compétition.
- 3) Les Arbitres SESF siègent dans le Panel d'Arbitrage.

Article 9: Le Panel d'Arbitrage

- 1) Le Panel d'Arbitrage est le second degré de décision.
- 2) Le Panel d'Arbitrage comprend 1 représentant des administrateurs et 2 Arbitres SESF.
- 3) Le Panel d'Arbitrage prend une décision si la décision prise par un administrateur est contestée.

Article 10: La Commission d'Arbitrage de la SESF

- 1) Les décisions prises par le Panel d'Arbitrage peuvent être contestées auprès de la Commission d'Arbitrage de la SESF.

2) La Commission d'Arbitrage est choisie par la SESF.

Partie III Conduite du participant

Article 11: Conduite générale

- 1) Chaque participant à la compétition doit faire preuve de fairplay et de respect envers tous les participants². En particulier, mais pas exclusivement, des comportements discriminatoires, sexistes, diffamatoires, offensifs, vulgaires ou obscènes ne seront pas tolérés et ce, en toute circonstance.
 - a) De plus, tout comportement affectant le déroulement du tournoi, endommageant la propriété des autres (ceci inclut, par exemple, le logement des participants, ou le trajet à l'événement), ou tout comportement non sportif peut résulter, selon la gravité, à une disqualification immédiate du/de la joueur(euse) ou de l'équipe.
 - b) Reste réservée toute action légale qui pourrait être prise selon la loi suisse.

Article 12: Noms, pseudonymes et alias

- 1) Dans le cas où le nom d'une équipe ou le pseudonyme d'un(e) joueur(euse) est offensif, l'organisateur se réserve le droit de le changer. En fonction des circonstances, l'équipe ou le/la joueur(euse) peut être interdit de participation à l'événement.
- 2) De plus, les noms et pseudonymes violant d'autres droits, par exemple une marque déposée (sans permission), les droits à la personnalité, etc. sont prohibés.
- 3) Les alternatives ou une fausse orthographe pour contourner 1) et 2) sont aussi interdites.

Article 13: Transparence et obligation de compte rendu

- 1) 1. Les joueurs(euses) et leur personnel doivent communiquer à un Arbitre SESF tous les bénéfices non-contractuels, par exemple, les cadeaux, des paiements, hospitality, etc. lorsque ces bénéfices ont pour but de leur faire faire quelque chose qui pourrait entacher la réputation de l'événement, d'un(e) autre joueur(euse) ou d'un autre participant.
- 2) 1. Dans tous les cas, les joueurs(euses) et leur personnel doivent annoncer tout bénéfice qui excède la valeur de 200.-, qui n'est pas contractuel, qui ne vient pas de la famille ou qui ne fait pas partie d'une compétition.
- 3) Les joueurs(euses) et leur personnel doivent aussi annoncer à un Arbitre SESF toute approche ou invitation à la corruption qu'ils reçoivent.
- 4) Les joueurs(euses) et leur personnel doivent aussi reporter à un Arbitre

² Cf. ESIC code of conduct and the directives of the Federal Sports Department, which can be found [here](#).

SESF tout incident, fait ou problème venu à sa connaissance qui pourrait faire penser à de la corruption.

- 5) Ces déclarations seront traitées par l'Arbitre SESF avec toute la confidentialité que la situation requiert, sous réserve des dispositions légales suisses³.

Article 14: Liste des substances considérée comme illégale à la consommation

La liste des substances considérée comme interdite à moins que le/la joueur(euse) ait obtenu une exemption pour utilisation thérapeutique, est celle présente sur le site web de l'Esports Integrity Coalition (ESIC)⁴.

Article 15: Comportement et actes interdits

- 1) Les actes suivants sont strictement interdits durant tout événement :
 - a) Tricher par quelque moyen que ce soit (exploitations, software tiers, etc.).
 - b) Se comporter de manière injuste (déconnexion intentionnelle, spam/flood, etc.).
 - c) Se comporter de manière toxique.
 - d) Se comporter de manière agressive, au point où le jeu doit être arrêté.
 - e) Être violent.
 - f) Endommager les équipements.
 - g) Contester avec véhémence une décision d'un officiel.
 - h) Refuser de respecter les instructions des Arbitres de manière répétée.
 - i) Intentionnellement et sciemment enfreindre les règles mentionnées dans ce document.
- 2) Un(e) joueur(euse) ou l'équipe entière sera sanctionnée d'après le tableau de l'appendice I.

³ Cf. Regarding private corruption: Art. 322^{octies} et art. 322^{novies} [Swiss Penal Code](#),

⁴ See the [ESIC PROHIBITED LIST](#) and the [ESIC ANTI-DOPING CODE](#).

Part IV Procédure

Article 16: Général

- 1) La procédure est définie par les Arbitres selon les circonstances.
- 2) Si aucun consensus n'est trouvé entre les Arbitres, toutes les décisions de ce présent règlement sont prises à la majorité.

Article 17: Langue de la procédure

Les langues des procédures sont l'anglais, le français, l'allemand et l'italien.

- 1) L'anglais est la langue par défaut.
- 2) Lorsque toutes les parties sont d'accord, le français, l'allemand ou l'italien peuvent être utilisés au lieu de l'anglais.

Article 18: Présomption d'innocence

- 1) Un participant accusé d'avoir enfreint le présent document est innocent jusqu'à preuve du contraire.
- 2) Il va de soi que les preuves doivent être apportées par la personne alléguant l'infraction.

Article 19: Droit d'être entendu

- 1) 1. Tous les participants ont le droit d'être entendus et de se défendre avant qu'une décision ne soit prise à leur propos.
- 2) 1. Ceci inclut, le droit d'apporter des preuves, de faire appel à témoin, de s'expliquer, etc.

Article 20: Règles de la preuve

- 1) Les Arbitres doivent utiliser les preuves à leur disposition pour analyser la situation qui se présente.
- 2) Chaque preuve a son propre poids concernant les circonstances de l'infraction présumée.

Article 21: Audiences et rapports

- 1) La procédure est majoritairement orale ; cependant, un Arbitre est désigné pour en faire une transcription écrite.
 - a) Les Arbitres écrivent aussi un rapport incluant leurs interventions.
 - b) En particulier, si les protestations sont exprimées oralement, une transcription écrite doit être faite peu après.

- 2) Les documents numériques et les courriels sont admis.
- 3) Chaque document doit inclure le nom, l'heure et la date, les motifs, et un résumé des discussions et des circonstances.

Article 22: Confidentialité

- 1) Tous les documents mentionnés ci-dessus sont strictement confidentiels et ne doivent pas être rendus publics, sauf si la loi suisse le requiert.
- 2) Une version anonyme de ces documents peut être utilisée à des fins de formation.

Partie V Autre

Article 23: Reconnaissance et application des décisions

- 1) L'organisateur, les participants et les membres de la SESF reconnaissent et respectent toute décision prise selon ce présent règlement, sans qu'aucune autre formalité ne soit requise.
- 2) De plus, l'organisateur, les participants et les membres de la SESF doivent suivre toutes les mesures légales existantes pour que ces décisions prennent effet.

Article 24: Licence

- 1) L'organisateur de l'événement permet à la SESF de couvrir l'événement gratuitement.
 - a) Ceci inclut toute forme de transmission.
 - b) Cette permission ne doit pas altérer les droits de l'organisateur concernant sa propre couverture de l'événement.
 - c) La SESF peut assigner ses droits de couverture de l'événement à un tiers ou aux joueurs(euses) eux-mêmes, si ni l'organisateur, ni la SESF n'utilisent leurs droits.
- 2) Les participants acceptent aussi que la SESF prenne des photos, des vidéos et des séquences de leur gameplay et les utilisent pour la promotion de l'Esport.

Article 25: Modification

- 1) Ce règlement peut être modifié à tout moment par la Commission d'Arbitrage.
- 2) Ces modifications prennent effet à la date spécifiée par la Commission d'Arbitrage et après avoir été communiquées et approuvées par le Comité de la SESF.
- 3) Pour chaque modification, les effets transitoires et les applications rétrospectives doivent être considérés dans la communication faite au Comité de la SESF.

Article 26: Interprétation

- 1) Si un article ou une clause devait s'avérer invalide, inopposable ou illégale pour n'importe quelle raison, les Standards SESF resteront pleinement en vigueur, à l'exception de l'article ou clause concernée, qui sera considérée comme étant supprimée, dans la mesure où elle est invalide, inopposable ou illégale.
- 2) S'il devait y avoir une lacune dans ce règlement, les Arbitre décideront,

conformément aux principes généraux légaux et d'équité, fondé sur les règles qu'ils auraient établies s'ils devaient agir en tant que législateurs.

- 3) Les Standards SESF sont gouvernés et s'entendent conformément à la loi suisse.
 - a) Tout litige entre ce présent règlement et la loi suisse relève de la compétence des tribunaux suisses.

Article 27: Promouvoir la bonne pratique de l'Esport

La SESF veut promouvoir la bonne pratique de l'Esports et autorise tout le monde à utiliser l'entièreté ou des parties de ce règlement, à condition que le présent règlement et la SESF soient mentionnés.

APPENDICE I: TABLEAU DES SANCTIONS

Gravité	Violation	Sanction	Mise en pratique	Divers		
Très haute	Agression physique	Disqualification		Police		
	Menaces					
	Vol					
	Corruption					
	Collusion					
	Dommmages à la propriété					
Haute	Insulte discriminatoire		Disqualification			
	Triche					
	Ringer/Faker					
	Tromperie					
Moyenne	Résultat faux			Disqualification		
	Mauvais compte					
	Compte non enregistré					
	Insultes répétées	Match perdu			>2 fois	
	Ne pas se présenter au match				>15 min	
	Interruption du match	Game perdue				
Tromperie						
Basse	Mettre en pause	Sanction spécifique relative au jeu				
	Être en retard	Game perdue / Avertissement	> 15 min / <15min			
	Protestations excessives	Avertissement				
	Insulte					

APPENDICE II:GLOSSAIRE

- Administrateurs: Personnes appointées pour gérer une compétition.
- Toutes les personnes impliquées: Organiseurs, arbitres, équipes, joueurs(euses), coachs, managers, ou toute autre personne impliquée d'une manière ou d'une autre dans la compétition, qui ne fait pas partie du public.
- Compétition: Tout tournoi Esport, en ligne ou hors ligne. Une compétition est organisée par un ou plusieurs organisateur(s).
- Événement: Une occasion publique esportive gérée par un/plusieurs organisateur(s).
- Décisions: Les trois différents niveaux de décision définis par les Standards :
 - Décision d'un administrateur: la première décision, prise par les officiels.
 - Décision du Panel d'Arbitrage: la deuxième décision, prise par le Panel d'Arbitrage.
 - Décision de la Commission d'Arbitrage: la décision finale, prise par la Commission d'Arbitrage.
- Match: Une seule étape du tournoi, où les équipes ou les joueurs(euses) s'affrontent.
- Organisateur: Une organisation et/ou une personne qui organise des compétitions.