



Counter-Strike 2

Règlement PolyLAN 43

Table des matières

1 Général

1.1 Destinataires

1.2 Stream

2 Information sur le Tournoi

2.1 Admins

2.2 Plateforme de Gestion du Tournoi

2.3 Format du Tournoi

2.4 Tiebreaker

2.5 Horaire du tournoi

2.6 Communication

2.6.1 Communication générale

2.6.2 Communication en Jeu

2.6.3 Problème décisionnel

3 Team

3.1 Composition d'une team

3.2 Membre du roster

3.3 Capitaine

3.4 Remplaçant

3.5 Coach

4 Paramètres

4.1 Serveur

4.2 Paramètres de match

4.3 Scripts et logiciels tiers

4.3.1 Script illégaux

4.3.2 Commande illégale ou paramètres de démarrage

4.3.3 Overlays

4.3.4 Logiciel interdit ou composant interdit

4.3.5 Couleur de l'écran

4.3.6 Contenu du dossier de config

4.4 Paramètres du serveur

4.5 Skins/Models

5 Déroulement des Matches

5.1 Installation du matériel

5.2 Convocation

5.3 Avant le match

5.3.1 Heure de matchs

5.3.2 Connexion au serveur

5.3.3 IP du match

5.3.4 Pick / Ban

5.3.4.1 Processus de sélection de la map lors d'un BO1

5.3.4.2 Processus de sélection de la map lors d'un BO3

5.3.4.3 Processus de sélection de la map lors de la Grande Finale

5.3.5 Début de match retardé

5.4 Pendant le Match

5.4.1 Démo

5.4.2 Warmup

5.4.3 Pause technique

5.4.4 Pause tactique

5.4.5 Communication

5.4.6 Overtime

5.4.7 Restaurer un Round

5.4.8 Interruption involontaire d'un match

5.4.9 Urgence Technique / Médicale

5.5 Après le match

5.5.1 Demande d'investigation

6 Infractions au règlement

6.1 Action et bug interdits

6.1.1 Bombes

6.1.2 Climbing

6.1.3 Boosting, sky walking, sharking

6.2 Suicide

6.3 Autres

6.4 Disqualification et expulsion

7 Dispositions générales

7.1 Santé

8 Terminologie

8.1 Best-of-X

1 Général

Ce règlement sera le document de référence durant le tournoi Counter Strike 2 de l'évènement PolyLAN 43 (ci-après « PolyLAN ») qui aura lieu du 13 mai 2025 au 17 mai 2026.

Ce règlement est disponible en plusieurs langues. Si un règlement individuel diffère d'un autre, la version anglaise prévaut et est, dans tous les cas, correcte.

1.1 Destinataires

Ce règlement s'applique à toutes les personnes participant au tournoi Counter Strike 2 (ci-après : « CS », « CS2 » ou « Jeu »), mais aussi à leur organisation et team, incluant leurs coachs, managers, propriétaires, membres et personnes employées. (L'entièreté de ces personnes sont appelées « membres du tournoi » au travers du reste de ce document). En prenant part à ce tournoi, chaque membre du tournoi garantit qu'il a pris conscience du contenu de ce règlement et s'engage à le respecter dans son entièreté.

Les membres du tournoi acceptent que leurs matchs puissent être diffusés, commentés ou projetés sur scène.

1.2 Stream

Il est possible de streamer le tournoi si et seulement si le match n'est pas streamé par l'équipe d'organisation du tournoi.

Un délai de 105 secondes est obligatoire sur le stream.

Si ces conditions ne sont pas respectées, une sanction peut être prise.

2 Information sur le Tournoi

2.1 Admins

Les admins du tournoi sont :

- TBD : Tournament Manager

- LOR1 : Server Admin

2.1 Plateforme de Gestion du Tournoi

La plateforme de gestion officielle pour le tournoi sera Plamingo, l'intranet de PolyLAN, assurez-vous que chaque membre de votre team dispose d'un compte actif et utilisable.

2.3 Format du Tournoi

Le tournoi se joue en 2 étapes :

- **Étape 1** : Poules suisses en format Best-of-1, 1 poule de 15-16 équipes. Toutes les équipes se qualifient pour l'étape 2. Le seeding des groupes sera fait à la discrétion des admins.
- **Étape 2** : Élimination double en format Best-of-1/3. Le seeding de l'arbre de tournoi sera fait selon les résultats des phases poules précédentes.

Le format du tournoi peut être modifié en fonction du nombre de participants.

2.4 Tiebreaker

Dans le cas d'une égalité après l'étape 1, le résultat direct compte. Dans le cas de triple égalité la différence de rounds entre les trois équipes comptent.

2.5 Horaire du tournoi

Le tournoi commence le vendredi à 09h00. Ce qui veut dire que les matchs doivent commencer à cet horaire. La suite de l'horaire du tournoi peut être trouvé sur Plamingo.

Selon le nombre de participants, il pourrait y avoir des changements. L'horaire détaillé, incluant l'heure de début des rounds, les pauses et l'heure de fin du tournoi, sera publié le jeudi 13 mai après la fermeture des inscriptions des tournois.

2.6 Communication

2.6.1 Communication générale

Toute la communication du tournoi se fera sur le [Discord](#) de PolyLAN.

2.6.2 Communication en Jeu

La communication entre les équipes pour chaque jeu individuel se fera directement sur le chat du jeu directement.

2.6.3 Problème décisionnel

Dans le cas où une personne qui participe au tournoi (ou une team) n'est pas d'accord avec une décision prise par un ou une admin, la/le capitaine ou la/le manager a l'opportunité de passer en revue le problème avec un représentant de le Panel d'Arbitrage et la décision sera prise par celui ou celle-ci.

3 Team

3.1 Composition d'une team

Le nombre maximum de personnes dans une team est de 9 personnes. Il y a au minimum 5 joueurs et joueuses (ci-après "roster"), et peuvent s'additionner à cela au maximum 2 personnes remplaçantes, 1 coach et 1 manager. Seuls les membres du roster peuvent être en contact pendant un match. Le présent règlement s'applique à toutes les personnes faisant partie de la team.

3.2 Membre du roster

Le roster est composé des 5 joueurs et joueuses de la team. Seuls les membres du roster sont autorisés à parler pendant le match au sein du roster ou à monter sur la scène.

3.3 Capitaine

La ou le capitaine de la team est la personne du roster en charge de sa team auprès des admins du tournoi. La ou le capitaine de la team doit rester la même personne durant tout le tournoi. Elle ou il doit s'occuper d'annoncer sa team avant le début du tournoi, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des personnes qui organisent le tournoi. Lors d'un problème, la ou le coach et la ou le capitaine sont les seules personnes autorisées à dialoguer avec les admins (pour toute discussion en rapport avec un match ou leur team) et elles doivent s'en assurer.

3.4 Remplaçant

Une personne remplaçante peut échanger sa place avec un membre du roster à tout moment durant le tournoi pour autant que le changement se fasse avant le début d'une partie. La personne remplaçante n'a pas le droit de parler aux autres membres du roster durant le match disputé.

3.5 Coach

La ou le coach peut également seconder la ou le capitaine de la team pour toute interaction avec les admins. Coach et capitaine sont les seules personnes autorisées à dialoguer avec les admins pour toutes questions relatives à un match.

4 Paramètres

4.1 Serveur

Les serveurs de PolyLAN se situent dans les locaux de la LAN.

4.2 Paramètres de match

Mode : 5v5

Mappool :

- de_ancient
- de_anubis
- de_vertigo
- de_dust2
- de_nuke
- de_inferno
- de_mirage

Les Admins se réservent le droit de conserver le map pool d'une mise à jour précédente si ce dernier est modifié par Valve dans un délais jugé trop court pour une adaptation pour les équipes entre la mise à jour et le début du tournoi.

4.3 Scripts et logiciels tiers

4.3.1 Script illégaux

La majorité des scripts sont illégaux (sauf pour acheter les armes ou les

scripts de démo). Voici quelques exemples de script illégaux :
• Stop shoot scripts

- Center view scripts
- Turn scripts
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding
- Stop sound scripts

4.3.2 Commande illégale ou paramètres de démarrage

La commande suivante est interdite :

- mat_hdr

Les commandes suivantes dans les options de lancement sont interdites :

- +mat_hdr_enables 0/1
- +mat_hdr_level 0/1/2

4.3.3 Overlays

Tous les overlays In-Game sauf ci-dessous sont interdit :

- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- net_graph 0/1

Le HUD peut être modifié tant qu'aucune information qui est disponible dans le HUD standard n'est supprimée ou falsifiée. Si vous utilisez un HUD personnalisé, il doit être lisible. Des mesures peuvent être prises si un HUD illisible entrave un ou une admin dans son travail. Les fichiers personnalisés ne sont autorisés que pour votre HUD et l'interface graphique. D'autres fichiers personnalisés sont interdits, y compris les modèles personnalisés, modifiés textures ou des sons (volume, paysages sonores).

4.3.4 Logiciel interdit ou composant interdit

Modifier les graphiques ou les textures du jeu avec l'aide de pilotes comme Videocard ou des outils similaires est illégal. En outre, toute sorte

de superposition qui affiche les performances du système lors de la lecture (par exemple Nvidia SLI Display, RivaTuner overlays) est illégal. Les outils qui n'affichent que les FPS sont légales. Tout hardware aidant par quelconque moyen le/la joueur(euse) est interdit. Vous serez punis indépendamment du fait que les modifications ont été apportées à l'aide du matériel externe ou un logiciel.

4.3.5 Couleur de l'écran

L'utilisation de l'affichage 16 bits est interdite.

4.3.6 Contenu du dossier de configuration

Dans le dossier de configuration, vous êtes seulement autorisés à avoir des fichiers de configuration. Photos, démos, screenshots et fichiers compressés sont interdits. Des mesures peuvent être prises si un trop grand nombre de fichiers de configuration peu clairs entrave un ou une admin dans son travail.

4.4 Serveurs

4.4.1 Configuration

- Max rounds : 24 (mp_maxrounds 24)
- Round time : 1.92 (mp_roundtime 1.92)
- Freeze time : 20 seconds (mp_freezetime 15)
- Buy time : 20 seconds (mp_buytime 15)
- Overtime rounds : 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- Overtime start money : 10000 (mp_overtime_startmoney 10000)

4.4.2 Plugin de match

Le plugin de match utilisé sera "MatchZy". Pour s'assurer que tous les joueurs puissent se connecter au serveur, ces derniers doivent procurer leurs SteamID aux Admins avant le début du tournoi.

4.4.3 Version du jeu

Le tournoi se joue sur la dernière version (patch) de Counter-Strike. Dans le cas où une mise à jour est déployée par Valve durant le tournoi, cette dernière sera testée sur un serveur à part pour s'assurer du bon fonctionnement du plugin de match. Si le plugin de match n'est pas fonctionnel, le reste du tournoi se jouera sur la version précédente.

4.5 Skins/Models

Les skins ou modèles d'agent sont interdits durant toute la durée du tournoi. Il faut sélectionner le skin par défaut. Si l'erreur est dite aux admins une fois la fin de la partie, aucune sanction ne sera prise. La première fois qu'une équipe est prise en ayant mis un ou des skins par défaut, un avertissement sera mis. Dès la deuxième fois, le match sera considéré comme perdu.

5 Déroulement des Matches

5.1 Installation du matériel

Les membres du tournoi sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et de leur fonctionnement. Ceci inclut de fournir et d'installer les pilotes adéquats si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquats.

5.2 Convocation

L'heure de convocation est l'heure à laquelle les membres du tournoi doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est indiquée sur l'horaire des tournois. L'ordre des matches est important. Le match se trouvant en haut de la liste des matches à jouer doit toujours être joué en priorité. Les membres du tournoi sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible. Si les membres du tournoi de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matches dans l'ordre prévu.

5.3 Avant le match

5.3.1 Heure de matchs

Les membres du tournoi doivent régulièrement vérifier l'horaire publié dans le cas où des ajustements/modifications auraient lieu et s'assurer de ne pas faire prendre du retard au tournoi.

5.3.2 Connexion au serveur

Chaque membre d'un roster est autorisé à se connecter au serveur sur lequel doit se dérouler le match de sa team. Le membre est identifiable via son Steam ID. Si le membre ne peut pas se connecter au serveur, une personne en charge (capitaine ou coach) est priée de contacter immédiatement les admins.

5.3.3 IP du match

Les IP des tournois pourront être trouvées sur Plamingo.

5.3.4 Pick / Ban

Le map veto se fait directement sur le serveur. Lorsque les deux teams seront prêtes à jouer, le serveur lancera le processus de map veto.

5.3.4.1 Processus de sélection de la map lors d'un BO1

Pour choisir sur quelle map le match sera joué, le ban se fera ainsi :

- L'équipe supérieure dans l'arbre est considérée comme l'équipe A. L'autre équipe est par définition l'équipe B.
- L'équipe A commence à ban suivie de l'équipe B jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une map. Cette map sera jouée.
- Un cut round sera joué pour définir le side des équipes.

5.3.4.2 Processus de sélection de la map lors d'un BO3

Pour choisir sur quelle map le match sera joué, le ban se fera ainsi :

- L'équipe supérieure dans l'arbre est considérée comme l'équipe A. L'autre équipe est par définition l'équipe B.
- L'équipe A commence à ban suivie de l'équipe B.
- L'équipe A choisit une des cinq maps restantes, celle-ci sera la première map jouée pendant la confrontation. L'équipe B choisit le side du premier match.
- L'équipe B choisit une des quatre maps restantes, celle-ci sera la deuxième map jouée pendant la confrontation. L'équipe A choisit le side du deuxième match.
- L'équipe A commence à ban suivie de l'équipe B.
- La map restante sera jouée pour le match de départage. Un cut round sera joué pour définir le side des équipes.

5.3.4.3 Processus de sélection de la map lors de la Grande Finale

Pour la Grande Finale, le processus de sélection de la map est la suivante :

- L'équipe gagnante du winner bracket est l'équipe A.

L'équipe venant du lower bracket est considérée comme l'équipe B.

- L'équipe A choisit une map, celle-ci sera la première map jouée pendant la confrontation.
- L'équipe B choisit le side du premier match.
- L'équipe B ban une map suivie de l'équipe A.
 - L'équipe B choisit une des quatre maps restantes, celle-ci sera la deuxième map jouée pendant la confrontation. L'équipe choisit le side du deuxième match.
 - L'équipe A ban une map suivie de l'équipe B.
 - La map restante sera jouée pour le match de départage. Un cut round sera joué afin de définir le side des équipes.

5.3.5 Début de match retardé

Dans le cas où des difficultés techniques non-intentionnelles devaient mener à l'incapacité de commencer un match plus de 15 minutes après le début du round, un ou une admin peut, à sa seule discrétion et de pendant des points et de la situation, exceptionnellement conférer une victoire.

5.4 Pendant le Match

5.4.1 Démo

Il est obligatoire d'enregistrer une démo pour chaque membre de la team qui joue le match. Cette dernière pourra être demandée pendant toute la durée du tournoi. Tout manque de démo lors d'une demande d'un ou une admin entraînera des sanctions.

5.4.2 Warmup

Avant le début du match, les deux teams doivent signaler qu'elles sont prêtes en tapant la commande " !ready". Si un membre d'un roster a des problèmes temporaires, il peut retirer son statut de prêt en rentrant la commande " !unready". Pour forcer votre team à être prête à commencer, n'importe quelle personne du roster peut écrire la commande " !for ceready", qui définit que tous les membres du roster seront prêts.

5.4.3 Pause technique

Si vous avez un problème qui vous empêche de jouer, vous avez l'autorisation d'utiliser la pause technique. Vous devez annoncer la raison avant ou immédiatement après l'avoir utilisée. Si aucune raison n'est donnée, la team adverse peut réactiver le jeu et continuer à jouer. La réactivation ou la pause du jeu sans aucune raison peut conduire à

une sanction. La pause technique peut être utilisée par tous les membres d'un roster sur le serveur en utilisant cette commande " !tech". Pour reprendre le match, les deux teams doivent taper la commande " !unpause" dans le chat.

5.4.4 Pause tactique

Chaque team a 3 pauses de 30 secondes à disposition pour chaque map et 1 par prolongation. Ces dernières peuvent être prises séparément ou toutes à la suite lors du même freeze time. Pour demander une pause, utilisez le système de vote intégré au jeu (ESC -> Demander une pause tactique).

5.4.5 Communication

Durant toute la durée d'un match, toute communication parvenant à un membre d'un roster doit être limitée aux seuls autres membres de son roster jouant avec lui dans ce match. Aucune autre communication n'est autorisée. Lorsqu'une pause est activée dans le jeu, les membres du roster ont l'autorisation de parler avec leur coach, la personne remplaçante et avec les admins du tournoi, mais toute autre communication est interdite.

5.4.6 Overtime

Dans le cas d'une égalité (12-12), un overtime sera joué avec un MR3 et 10'000 \$ de start money. Au début de l'overtime, les teams restent dans le dernier côté joué (CT, T). Elles changent de côté après 3 rounds. Les teams continuent les overtimes jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

5.4.7 Restaurer un Round

Dans certains cas, le round peut être restauré par les admins. Les demandes de restauration ne peuvent être faites que dans les cas suivants :

- Déconnexion d'un membre du roster

- Latence instantanée du serveur
- Erreur de config du serveur

En cas de déconnexion d'un membre du roster ou d'une latence instantanée du serveur, le round peut être uniquement restauré si aucun dégâts n'a été infligés avant la déconnexion ou la latence instantanée du serveur.

5.4.8 Interruption involontaire d'un match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, ...) une pause technique doit être faite et il est nécessaire d'avertir les admins.

Le temps d'attente d'un membre d'un roster déconnecté est de 10 minutes. Si le membre du roster rejoint la partie dans les temps, le match peut être repris. Si après 10 minutes le membre du roster manquant n'est pas reconnecté, le match se poursuit avec un membre de roster en moins. Aucun arrangement à l'amiable n'est autorisé sans l'accord d'un admin. Les admins pourront, en cas de validation, surveiller que les conditions soient respectées. Tous les arrangements faits à l'amiable sans validation officielle seront ignorés par les admins et considérés comme nuls et nonavenus en cas de litige.

5.4.9 Urgence Technique / Médicale

Dans le cas d'une urgence médicale ou d'un problème technique, le match est interrompu et selon les cas, les admins peuvent décider à leur seule discrétion l'issue de la partie.

5.5 Après le match

5.5.1 Demande d'investigation

Si une team a des soupçons de triche contre un membre d'un roster adverse. La ou le capitaine doit aller en informer les admins. Les admins regarderont la gotv seulement sur le membre du roster concerné pour savoir si les soupçons de triche sont avérés, le "record" du membre du roster peut être demandé. Si le membre du roster en question est dans l'incapacité de fournir sa démo, le match sera considéré comme un forfait.

6 Infractions au règlement

6.1 Action et bug interdits

6.1.1 Bombes

Il est interdit de planter la bombe d'une manière qu'elle ne peut plus être atteinte. Les endroits qui peuvent être atteints avec l'aide d'un autre membre de l'équipe sont autorisés.

6.1.2 Climbing

Les boosts avec l'aide d'autres membres de l'équipe sont autorisés. Il n'est pas autorisé d'atteindre des positions ou les textures disparaissent dans les murs ou les motifs si un mouvement spécial (par exemple un saut) est nécessaire.

6.1.3 Boosting, sky walking, sharking

Le boosting a travers les murs, les plafonds, le sol, les pixels ou les surfaces invisibles ainsi que le skywalking, floating et sharking sont interdits.

6.2 Suicide

Il est interdit de se suicider via la console.

6.3 Autres

L'utilisation de bugs n'est en général pas autorisée. Si un bug qui ne figure pas dans le règlement est utilisé, un ou une admin décidera si une mesure sera prise.

6.4 Disqualification et expulsion

Après étude par un ou une admin d'une infraction au règlement, une team ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de la team ou même l'expulsion de la team. Une team disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations et prix qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place de la team éliminée.

7 Dispositions générales

7.1 Santé

Afin d'éviter tous problèmes médicaux résultant du tournoi, les membres du tournoi doivent être garants de ne pas être la proie de problèmes de santé incompatibles avec l'univers du jeu vidéo ou du tournoi. Les écrans, la foule ou le bruit ne pourront pas être tenus responsables de quelques complications physiques ou psychologiques pour les membres du tournoi.

8 Terminologie

8.1 Best-of-X

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

9. Paiement du cash prize

Le paiement du cash prize se fera par virement bancaire à un seul membre de l'équipe désigné par les autres joueurs/joueuses.

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 sportives, un corpus de règles basiques (Standards SESF), qui ont pour but d'être appliquées durant les événements et compétitions sportives.

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 sportive 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.

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

- 4) Les joueurs(euses) et leur personnel 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 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			
	Triche			
	Ringer/Faker			
	Tromperie			
Moyenne	Résultat faux			
	Mauvais compte			
	Compte non enregistré			
	Insultes répétées		>2 fois	
	Ne pas se présenter au match	Match perdu	>15 min	
	Interruption du match			
Basse	Tromperie	Game perdue		
	Mettre en pause	Sanction spécifique relative au jeu		
	Être en retard	Game perdue / Avertissement	> 15 min / <15min	
	Protestations excessives			
	Insulte	Avertissement		

APPENDICE II:GLOSSAIRE

- **Administrateurs:** Personnes appointées pour gérer une compétition.
- **Toutes les personnes impliquées:** Organisateur, 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.