

POLYLAN 43

LEAGUE OF LEGENDS

REGLEMENT DU TOURNOI

Centre de Congrès de Beaulieu, Lausanne
15 - 17 mai 2026

Version 2.0



1. Propos général

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entièreté de l'événement PolyLAN 43, qui se déroule au Centre de Congrès de Beaulieu à Lausanne, du vendredi 15 mai 2026 à 9 h 00 au dimanche 17 mai 2026 à 16 h 00. Ce règlement est disponible en plusieurs langues. En cas de divergence entre les différentes versions linguistiques, la version française prévaut.

1.1 Destinataires

Ce règlement s'applique à toutes les personnes participant au tournoi League of Legends de PolyLAN (ci-après : "LoL" ou "Jeu"), ainsi qu'à leur organisation et équipe, y compris leurs coachs, managers, propriétaires, membres et salariés (l'ensemble de ces personnes sont désignées par le terme "joueurs" dans la suite de ce document). En prenant part à ce tournoi, chaque joueur atteste avoir pris connaissance du contenu de ce règlement et s'engage à le respecter dans son intégralité. Les joueurs acceptent que leurs matchs puissent être diffusés, commentés ou projetés sur scène.

1.2 Autorité des administrateurs

Les décisions prises par les administrateurs du tournoi sont définitives et s'appliquent en priorité sur toute autre considération. En cas de situation non prévue par ce règlement, les administrateurs statuent à leur seule discrétion, dans l'intérêt du bon déroulement de la compétition. Toute contestation doit suivre la procédure décrite à la section 2.6.4.

2. Informations sur le tournoi

2.1 Plateforme de gestion du tournoi

La plateforme de gestion officielle du tournoi est Plamingo (intranet de PolyLAN).

2.2 Format du tournoi

Le tournoi se joue en deux étapes :

Étape 1 : poules suisses

Phase de poules suisses sur 7 rounds en format Best-of-1 (Bo1).

Étape 2 : arbres à élimination double

Deux arbres à élimination double sont constitués à partir des résultats de l'étape 1 :

- Arbre Pro : équipes classées 1 à 32 (toutes placées dans le Winner Bracket).
- Arbre Fun : équipes classées 33 et au-delà (toutes placées dans le Winner Bracket).

Phase	Format	Fearless Draft
Rounds avant les quarts	Bo1	Non
Quarts de finale	Bo3	Oui
Demi-finales	Bo3	Oui
WB Finale / LB Finale	Bo3	Oui
Grande Finale	Bo3	Oui

2.3 Sélection du side

- Étape 1 (poules suisses) : l'ordre de la phase de Pick & Ban est déterminé par un !roll d6 dans le canal rand sur Discord. La valeur la plus élevée l'emporte.
- Étape 2 (arbres) : l'équipe la mieux seedee choisit le side pour la Game 1. Pour les games suivantes d'un Best-of, le perdant de la game précédente choisit le side.
- Grande Finale : l'équipe issue du Winner Bracket choisit le side pour la Game 1. Ensuite, le perdant de chaque game choisit le side pour la suivante.

2.4 Départage en poules suisses

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes à l'issue des 7 rounds de poules suisses, les critères de départage suivants s'appliquent dans l'ordre :

1. Nombre de victoires (score global).
2. Confrontation directe (head-to-head) entre les équipes à égalité.
3. Brawl

2.5 Horaire du tournoi

Les capitaines d'équipe ou managers sont appelés au briefing le vendredi 15 mai à 9 h 00. Le tournoi débute 30 minutes plus tard. Tous les joueurs doivent être présents sur le lieu du tournoi dès le début de celui-ci.

Jour	Phase	Horaire
Vendredi 15 mai	Briefing + Étape 1 (poules + BO1 arbres)	09:00-20:00
Samedi 16 mai	Étape 2 (arbres)	09:00 - 20:00
Dimanche 17 mai	Finales + Grande Finale	09:00 - 16:00

2.5b Planning détaillé des games

Note : les horaires ci-dessous sont indicatifs et peuvent être ajustés par les administrateurs en fonction de l'avancement du tournoi. Les joueurs doivent impérativement vérifier les mises à jour sur Discord.

Jour	Round / Phase	Heure de début	Format	Remarques
Vendredi 15 mai	Briefing capitaines	09:00		
Vendredi 15 mai	Round 1	09:30	Bo1	
Vendredi 15 mai	Round 2	10:30	Bo1	
Vendredi 15 mai	Round 3	11:30	Bo1	
Vendredi 15 mai	Round 4	12:30	Bo1	
Vendredi 15 mai	Pause déjeuner	13:30 - 14:30	-	
Vendredi 15 mai	Round 5	14:30	Bo1	
Vendredi 15 mai	Round 6	15:30	Bo1	
Vendredi 15 mai	Round 7	16:30	Bo1	Fin des poules suisses
Vendredi 15 mai	Annonce des arbres	17:30	-	Discord + Plamingo
Vendredi 15 mai	Arbre Pro + Fun : 1/16	18:00	Bo1	
Vendredi 15 mai	Arbre Pro + Fun : 1/8	19:00	Bo1	
Samedi 16 mai	Arbre Pro + Fun : Quarts	09:00	Bo3 Fearless	
Samedi 16 mai	Pause déjeuner	12:00 - 13:00	-	
Samedi 16 mai	Arbre Pro + Fun : Demi-finales	13:00	Bo3 Fearless	
Samedi 16 mai	Arbre Pro + Fun : Winner Finale	16:00	Bo3 Fearless	
Dimanche 17 mai	Arbre Pro + Fun : Loser Finale	09:00	Bo3 Fearless	
Dimanche 17 mai	Grande Finale	13:00	Bo3 Fearless	
Dimanche 17 mai	Remise des prix	~16:00	-	

2.6 Communication durant le tournoi

2.6.1 Communication générale

Toute annonce concernant le tournoi est diffusée via le Discord de PolyLAN, channel League of Legends (<https://discord.gg/polylan>). Les joueurs doivent utiliser le tag Discord approprié. Pour toute autre question, l'administrateur du tournoi se trouve au coin comité.

2.6.2 Communication en jeu

La communication entre les joueurs ou les équipes pour chaque match se fait sur la page Plamingo du match ou via Discord.

2.6.3 Problème en cours de match

Si un joueur rencontre un problème, il doit contacter l'administrateur au plus vite. Il est fortement conseillé de prendre des captures d'écran (écran de victoire, chat, etc.) en guise de preuve.

2.6.4 Contestation d'une décision

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

2.7 Composition des équipes

Les équipes comptent au maximum 7 personnes, réparties comme suit :

- 5 joueurs titulaires
- 1 remplaçant (optionnel)
- 1 manager (optionnel)

Lors des matchs, seuls les 5 joueurs en jeu sont autorisés dans le même salon vocal. Seuls les joueurs sont autorisés sur scène lors de la Grande Finale.

2.8 Substitutions

Un remplaçant peut être intégré à la place d'un titulaire entre deux games d'un même match (Bo3 ou Bo5). Les conditions suivantes s'appliquent :

- L'équipe doit notifier l'administrateur dans les 5 minutes suivant la fin de la game précédente.
- Le remplaçant doit figurer sur la feuille d'équipe enregistrée sur Plamingo avant le début du tournoi.
- Aucune substitution n'est autorisée en cours de game.
- En cas d'urgence médicale rendant un joueur inapte à poursuivre, l'administrateur peut autoriser une substitution exceptionnelle même en Best-of-1, à sa seule discrétion.

3. Paramètres de jeu

3.1 Serveur

EU West

3.2 Paramètres de match

Paramètre	Valeur
Mode	5v5
Version du jeu	Dernier patch en vigueur
Carte	Faillie de l'Invocateur
Type de partie	Mode Tournoi (Tournament Draft)

Note : les champions sortis sur le patch en cours sont automatiquement interdits de jeu. Les champions ayant subi un rework majeur sont activés à la discrétion de l'administrateur.

3.2b Restrictions en cours de tournoi

Les administrateurs peuvent, à tout moment avant ou pendant un match, interdire certains éléments de gameplay (champions, skins, objets) en cas de bug connu affectant l'intégrité compétitive. Les équipes seront informées des restrictions en vigueur via Discord avant le début de chaque round.

3.3 Scripts et logiciels externes

Seuls les logiciels ne conférant aucun avantage ni aucune information en temps réel en jeu sont autorisés. A titre indicatif :

- Autorisés hors du jeu : sites et applications d'analyse (U.GG, OP.GG, Porofessor) pour la préparation d'avant-match.
- Interdits en jeu : tout overlay, script, macro ou outil tiers fournissant des informations en temps réel (timers automatiques, suivi de jungle, etc.).
- Tolérés : compteurs de FPS et indicateurs de performance système.

4. Déroulement des matchs

4.1 Avant le match

4.1.1 Heure de match

Les joueurs doivent vérifier régulièrement l'horaire annoncé, dans l'éventualité d'ajustements, et veiller à ne pas retarder le tournoi.

4.1.2 Confirmation de présence

Le capitaine d'équipe ou le manager doit confirmer la présence de son équipe en contactant l'équipe adverse au plus tard 15 minutes après le début du programme du round. Passé ce délai et sans justification valable, une victoire par forfait pourra être attribuée à l'adversaire.

4.1.3 Début de match retardé

Si des difficultés techniques involontaires ou un défaut de communication empêchent le début d'un match plus de 15 minutes après l'heure prévue, l'administrateur peut, à sa seule discrétion, attribuer une victoire par forfait.

4.1.4 Phase de Pick & Ban

La phase de Pick & Ban suit le format standard Tournament Draft :

- Blue Team = A ; Red Team = B
- Bans : A B A B A B
- Picks : A B B A A B
- Bans : B A B A
- Picks : B A A B

Si un joueur sélectionne un champion par erreur, il doit en avvertir l'administrateur avant que l'équipe adverse ne verrouille sa prochaine sélection. Si tel est le cas, la phase sera relancée avec les mêmes picks et bans jusqu'au moment de l'erreur. Si l'équipe adverse a déjà verrouillé sa sélection suivante, le champion sélectionné par erreur reste verrouillé.

4.2 Pendant le match

4.2.1 Pauses

La durée totale de toutes les pauses confondues ne peut pas excéder :

- 10 minutes pour un Best-of-1
- 20 minutes pour un Best-of-3

Il est interdit de mettre la partie en pause sans raison technique ou médicale valable. Une pause injustifiée entraîne un avertissement. En cas de dépassement du temps de pause autorisé, l'administrateur peut ordonner la reprise immédiate ou, si le problème persiste, attribuer la victoire de la gamme à l'équipe adverse.

4.2.2 Connexion / Lag / Bug

En cas de déconnexion, le joueur doit tenter de se reconnecter au plus vite. Le joueur ou un coéquipier doit mettre le jeu en pause immédiatement via la commande / pause. Si, après plusieurs tentatives, le joueur ne parvient pas à rejoindre la partie, l'administrateur doit être prévenu sans délai.

4.2.3 Urgence technique ou médicale

En cas d'urgence médicale ou de problème technique majeur, le match est interrompu et l'administrateur doit être prévenu immédiatement. L'administrateur décide, à sa seule discrétion, de l'issue de la partie.

4.2.4 Communication pendant les pauses

Pendant une pause, les joueurs n'ont pas le droit de communiquer entre eux, sauf pour identifier et résoudre le problème technique à l'origine de la pause. Toute communication stratégique pendant une pause est interdite et sera sanctionnée. L'administrateur peut, à sa discrétion, autoriser les équipes à discuter brièvement avant la reprise si la pause se prolonge.

4.2.5 Disposition des joueurs

Lors des matchs sur scène (Grande Finale), les joueurs doivent s'asseoir dans l'ordre suivant, de gauche à droite du point de vue du public : Top, Jungle, Mid, Bot, Support. Cet ordre doit être respecté par les deux équipes.

4.2.6 Appareils électroniques en zone de match

Lors des matchs sur scène, les joueurs ne sont pas autorisés à avoir des appareils sans fil (téléphones portables, montres connectées, écouteurs Bluetooth, etc.) en zone de match. Les administrateurs collectent ces appareils avant le début du match et les restitueront à l'issue de celui-ci.

4.3 Après le match

4.3.1 Saisie des résultats

Sauf indication contraire de l'administrateur, les résultats sont automatiquement enregistrés sur Plamingo à l'issue du match. Il incombe aux équipes de vérifier l'exactitude du score. En cas d'erreur, les deux équipes doivent le signaler.

4.3.2 Victoires par forfait

Les matchs remportés par forfait sont enregistrés au score minimum nécessaire (1-0 en Bo1, 2-0 en Bo3, 3-0 en Bo5). Aucune autre statistique n'est consignée.

5. Fearless Draft

Le Fearless Draft est un mode de sélection des champions appliqué à tous les matchs en Best-of-3, à partir des quarts de finale (Arbre Pro et Arbre Fun).

5.1 Règles du Fearless Draft

- Tout champion sélectionné dans une game d'un match devient interdit de sélection pour le reste du match, et ce pour les deux équipes.
- Les champions bannis ne sont pas concernés par cette règle : un champion banni en Game 1 peut être pick ou ban de nouveau en Game 2.
- Pour plus de clarté : si le champion X est pick par l'équipe A en Game 1, il ne peut être pick par aucune des deux équipes en Game 2 ou 3.

Le Fearless Draft ne s'applique pas aux matchs en Best-of-1 (poules suisses, rounds avant les quarts de finale et loser brackets hors-finale).

6. Chronobreak et remakes

Cette section décrit les procédures à suivre en cas de bug ou de problème technique majeur.

6.1 Game of Record (GOR)

Une game est considérée comme "Game of Record" (partie officielle) dès lors que l'une des conditions suivantes est remplie :

- Un joueur établit une ligne de vue avec un adversaire.
- Une attaque ou une compétence touche des sbires, des monstres de la jungle, des structures ou des champions ennemis.
- Un joueur pénètre dans la jungle adverse.
- Le chronomètre de la game atteint 2 min 00.

6.1b Signalement immédiat des bugs (Prompt Reporting)

Dès qu'un joueur prend conscience d'un bug, il est tenu de mettre la partie en pause aussi rapidement que possible (via la commande /pause, en demandant à un coéquipier ou en alertant l'administrateur) et de signaler le problème. Si un joueur poursuit volontairement le jeu sans signaler un bug dont il a connaissance, il perd tout droit à un remake ou à un retour en arrière pour ce bug. L'administrateur peut considérer qu'une pause n'est pas immédiatement réalisable si les équipes étaient engagées dans un combat au moment de la découverte du bug.

6.2 Avant le GOR

Avant qu'une game n'atteigne le statut de GOR, un remake peut être accordé dans les cas suivants : mauvaise application des runes ou des sorts d'invocateur en raison d'un bug, ou difficultés techniques empêchant le déroulement normal de la partie.

6.3 Après le GOR

Après le GOR, un remake ne peut être accordé que dans des situations exceptionnelles, à la seule discrétion de l'administrateur. Exemples : crash du serveur, bug critique affectant significativement la capacité d'un joueur à jouer, ou conditions environnementales rendant le jeu injouable.

6.4 Victoire attribuée

En cas de problème technique nécessitant l'arrêt d'une game après le GOR, l'administrateur peut attribuer la victoire à une équipe s'il estime, avec un degré de certitude raisonnable, que l'équipe adverse ne pouvait plus éviter la défaite. Les critères suivants peuvent être pris en compte :

- La game a dépassé 15 minutes.
- L'écart d'or est supérieur à 57,5 % en faveur d'une équipe.
- L'écart de tourelles restantes est supérieur à 7.
- L'écart d'inhibiteurs restantes est supérieur à 2.

La décision finale revient toujours à l'administrateur du tournoi. En cas de désaccord, la procédure d'appel décrite en section 2.6.4 s'applique.

7. Sanctions

Le tableau suivant récapitule les sanctions applicables. L'administrateur se réserve le droit d'adapter les sanctions selon la gravité et les circonstances.

Gravité	Infraction	Sanction	Précision
Très haute	Agression physique, menaces, vol, corruption, collusion, dommages matériels	Disqualification immédiate + autorités contactées si nécessaire	
Haute	Triche (scripts, exploits, logiciels tiers), usurpation d'identité, insulte discriminatoire	Disqualification de l'équipe	
Moyenne	Résultat falsifié, compte non enregistré, insultes répétées, interruption volontaire	Défaite de la game ou du match	Après 2 avertissements
Basse	Retard, pause injustifiée, protestations excessives, insulte isolée	Avertissement ou défaite de la game	< 15 min : avert. / > 15 min : défaite

Les sanctions sont cumulatives. Un joueur ayant reçu 2 avertissements se verra infliger une défaite de game à la prochaine infraction. Les sanctions de gravité élevée ou très élevées sont applicables immédiatement, sans avertissement préalable.

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 éliminé

8. Terminologie

8.1 Match, Game, Set et Round

Un match désigne la rencontre de deux équipes. Un match se compose d'une ou plusieurs games (manches). Le terme "round" désigne une manche dans le contexte des poules suisses. Un match peut être divisé en sets, chacun composé de plusieurs games.

8.2 Best-of-X (BoX)

Dans un match en Best-of-X, un maximum de X games sont disputées. Le match est remporté dès qu'une équipe gagne plus de la moitié des games. Les games restantes ne sont pas jouées.

8.3 Fearless Draft

Mode de sélection dans lequel les champions picks dans une game sont exclus pour les gammes suivantes du même match, pour les deux équipes (cf. section 5).

8.4 Game of Record (GOR)

Point à partir duquel une game est considérée comme officielle et ne peut plus être relancée sans procédure particulière (cf. section 6.1).

8.5 Side

Le côté de la carte sur lequel joue une équipe : Blue Side (bas-gauche, premier pick) ou Red Side (haut droit, dernier pick).

8.6 Seeding

Classement des équipes à l'issue de l'étape 1, utilisé pour déterminer les positions dans les arbres à élimination double et le choix du side.

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 évènements 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 Arbitre 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 utilise 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.