



Règlement
Altran eSport Cup
Saison 2

alTRAN

Règles de vie

Matériel du participant

Lors des sessions online, le participant est autorisé à utiliser ses propres périphériques informatiques ou le matériel mis à disposition par son campus.

Le participant s'engage à effectuer, au plus tard la veille du début du tournoi, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement. Le participant s'engage à ce que son équipement informatique soit équipé d'une version légale du Jeu ou acquise légalement, installée avec la dernière mise à jour. Le participant s'engage à ce que ses périphériques ne contiennent aucun élément ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement du Tournoi.

Pour des raisons de sécurité, l'Organisateur peut être amené à interdire l'utilisation de certains logiciels et périphériques dont la liste sera communiquée au participant au plus tard le jour du Tournoi.

Lors des phases finales, les participants utiliseront le matériel installé et mis à disposition par l'Organisateur.

Responsabilité

L'organisateur ne pourra voir sa responsabilité engagée pour quelque cause et de quelque manière que ce soit et le participant renonce à engager la responsabilité de l'organisateur et le garantit de tous recours de tiers au titre de sa participation aux tournois.

L'Organisateur ne saurait être tenue pour responsable de tout fait qui ne lui serait pas imputable, notamment en cas d'indisponibilité du site Internet, de défaillance technique rendant impossible la poursuite des tournois, des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement du challenge, de toutes défaillances techniques, matérielles ou logicielles, de quelque nature que ce soit ayant empêché ou limité la possibilité de participer au challenge ou ayant endommagé le système d'un participant.

Il appartient à chaque participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site Internet et la participation au challenge se fait sous l'entière responsabilité des participants.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs des tournois, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant l'issue des tournois et de ses gagnants. Un gagnant qui aurait triché sera de plein droit déchu de tout lot.

Cession de droit à l'image

Le participant autorise, gracieusement, l'Organisateur, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, l'éditeur du jeu, ainsi que toute personne agissant pour son compte à capter son image et sa voix au cours du Tournoi, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement, ...) et à exploiter utiliser, reproduire, représenter, modifier, adapter, traduire, sous-titrer son image, son nom patronymique, son pseudonyme et/ou sa voix, ses propos, doubler sa voix, ses propos, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, notamment sur tout site internet et déclinaisons mobiles, sur les sites de l'Organisateur des sociétés du groupe auquel l'Organisateur appartient, ses affiliés, ses partenaires commerciaux et médiatiques, l'Editeur du Jeu, les pages des réseaux sociaux de ces entités, les services en ligne, les services de communication électronique, les chaînes de télévisions, les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, etc, en toute

langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinq (5) ans, étant entendu que cette durée d'autorisation pourra être prolongée jusqu'à vingt (20) ans pour la diffusion d'extraits à des fins de promotion commerciale ou d'archive.

Données à caractère personnel

L'organisateur s'engage à traiter les données à caractère personnel collecté dans le cadre du Tournoi conformément aux dispositions légales et réglementaires et notamment celles issues du règlement 2016/679 du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données.

Données collectées :

Au moment de son inscription au Tournoi, l'Organisateur collecte des informations personnelles concernant le participant, notamment des données relatives son état-civil (prénom, nom, date de naissance, adresse de résidence, document d'identité, etc) et, éventuellement en lien avec le Jeu (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc) que le participant certifie adéquat, exact et pertinent. Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation du Tournoi. Toute inscription au Tournoi avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription.

Finalités de traitement des données collectées :

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour assurer le bon déroulement du Tournoi : vérifier les conditions d'éligibilité et plus généralement assurer la gestion des tournois, l'envoi des dotations, vérifier les conditions d'éligibilité, déterminer le « seeding » éventuel, partager les performances des participants sur internet, sur les réseaux sociaux, auprès de certains médias, pour une exploitation dans le monde entier. Les données partagées par l'Organisateur auprès des tiers sont limitées au strict minimum pour assurer la bonne exposition médiatique du Tournoi sans causer de quelconque préjudice au participant (exemple : pseudonyme, compte de Jeu, par exemple). Les données collectées par l'Organisateur peuvent également être utilisées par l'Organisateur à des fins de statistiques et de classification des participants en fonction de leur performance réalisée au cours des différents tournois.

Enfin, les données collectées sont utilisées par l'Organisateur pour enregistrer et conserver sous la forme d'un fichier les sanctions disciplinaires infligées aux participants.

En participant au Tournoi, le participant consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation. Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes de l'Organisateur afin de démontrer la bonne exécution du Tournoi et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent règlement.

Conservation des données collectées :

Les données collectées sont conservées par l'Organisateur pour une durée de deux (2) ans à compter de la fin du dernier Tournoi auquel le participant s'est inscrit. Les données peuvent être conservées pour une durée supérieure correspondant à la durée à laquelle s'applique une éventuelle sanction disciplinaire. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires sont conservées pour une durée d'un an à compter de la fin ou de la levée de ladite sanction.

Destinataire des données :

Les données sont destinées aux services compétents de l'Organisateur. Le participant est par ailleurs informé que les données collectées au cours du Tournoi sont susceptibles d'être partagées avec des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation matérielle du Tournoi et pour assurer la bonne exposition médiatique du Tournoi, ou pour remplir des obligations légales, réglementaires.

Dans le cas où des données seraient susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, L'Organisateur garantit avoir pris les précautions nécessaires de sorte à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions de l'Organisateur et que des mesures de sécurité appropriées aient été prises.

Droit des personnes concernées par le traitement :

Le participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer au ou de demander la limitation du traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Le participant dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort. Le participant peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes : EsportCup@altran.com

Report – Annulation

L'Organisateur se réserve le droit d'écourter la durée du Tournoi, de la proroger ou de l'annuler si les circonstances l'exigent, sans que sa responsabilité puisse être engagée à quelque titre que ce soit et sans avoir à justifier les motifs de cette modification ou annulation auprès des participants. Dans ce cas, l'information en sera faite par simple communication par mail.

Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le Jeu, utilisés au cours du Tournoi sont protégés au titre de la propriété intellectuelle et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le titulaire des droits est interdite. La participation au Tournoi ne procure au participant aucuns droits d'utilisation supplémentaires du Jeu que ceux déjà expressément consentis par l'éditeur du jeu au sein du contrat de licence utilisateur final établi par ce dernier.

Droit applicable

Le présent règlement est soumis au droit français.

En cas de litige, les participants s'engagent à faire leurs meilleurs efforts pour parvenir à un règlement amiable avec l'Organisateur. A défaut d'accord amiable dans un délai d'un mois à compter de la notification écrite du différend, celui-ci sera soumis aux Tribunaux de Paris seuls compétents pour en connaître.

Ce règlement est à la disposition de tous les candidats. Il peut être consulté via le mail de lancement du challenge et sur l'intranet de l'entreprise Altran et il sera communiqué à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande par courrier à l'adresse suivante : Altran — Service Marque Employeur France – 2, rue Paul Dautier – CS 90599 – 78457 Vélizy-Villacoublay – France. Les frais de timbre seront remboursés par l'organisateur, sur simple demande, au tarif lent en vigueur.

Le règlement de ce concours est déposé à la SCP Adrillon, Castaing & Couchot Office d'huissiers de Justice au 98 Avenue Georges Clémenceau 40103 Dax.

-

Fait à Vélizy-Villacoublay le 10 septembre 2019



Règlement du tournoi Altran esport Cup – FIFA 20

Sommaire règlement FIFA 20

| | |
|--|----|
| CHAPITRE I : Informations générales..... | 8 |
| Article I-1. Application du règlement | 8 |
| Article I-2. Déroulement de la compétition..... | 8 |
| Article I-3. Dates et horaires..... | 8 |
| Article I-4. Dotations..... | 9 |
| Article I-5. Conditions d'éligibilité | 9 |
| Article I-6. Administrateurs du Tournoi..... | 10 |
| Article I-7. Décisions de l'Organisateur | 10 |
| CHAPITRE II : Déroulement des matchs..... | 10 |
| Article II-1. Avant le match | 10 |
| Gameplay..... | 10 |
| Article II-2. Résultats des matchs | 11 |
| Article II-3. Déconnexions, pauses et interruptions de jeu | 11 |
| CHAPITRE III Infractions au règlement | 11 |
| Article III-1. Définition | 12 |
| Article III-2. Comportements interdits et sanctions. | 12 |
| Article III-3. Procédure d'application des sanctions | 14 |

CHAPITRE I : Informations générales

Article I-1. Application du règlement

En participant au tournoi les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le présent règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-2. Déroulement de la compétition

Toutes les rencontres durant les qualifications se font en 1 manche à élimination directe (cf détails Article II-1).

Deux modes de qualifications sont possibles :

- Le premier, réservé aux étudiants, est décomposé en 4 tournois en ligne de qualification. Le vainqueur de chaque tournoi est qualifié pour les playoffs.
- Le second, réservé aux collaborateurs Altran, est décomposé en 2 tournois en ligne de qualification. Les deux premiers de chaque tournoi sont qualifiés pour les playoffs.

Les tournois de qualifications sont organisés sous forme d'un arbre à simple élimination.

L'organisateur du tournoi enverra un lien discord aux participants avant le début du tournoi de qualification. Le lien discord sera envoyé par mail aux participants, mail que les participants auront renseigné sur le formulaire d'inscription.

Les participants sont invités à se réunir sur discord, consulter l'arbre sur Battlefy et affronter leur adversaire match après match.

Pendant les phases finales :

Chaque participant doit vérifier sa manette avant le coup d'envoi. Il ne pourra pas faire pause pendant le match en cas de problème. A la fin de leur match, les participants devront lever la main pour appeler un officiel, qui notera leur score et le rapportera à la table de marques. Le participant peut utiliser ses manettes lors des phases finales. S'il utilise les manettes fournies par l'Organisateur, le participant doit se familiariser avec celle-ci. Si le participant remarque une dysfonction avec sa manette, il doit mettre le jeu en pause et en faire part à l'arbitre qui déterminera si celle-ci est effectivement défectueuse. Si le participant ne fait remarquer la dysfonction qu'à la fin du match, le résultat de celui-ci restera néanmoins valide.

Article I-3. Dates et horaires

Sessions de qualification online étudiants et alumni (écoles d'ingénieurs, ESC, Universités)

- Jeudi 7 novembre 2019 : Tournoi online 1 à partir de 18h30
- Jeudi 28 novembre 2019 : Tournoi online 2 à partir de 18h30

- Jeudi 5 décembre 2019 : Tournoi online 3 à partir de 18h30
- Jeudi 19 décembre 2019 : Tournoi online 4 à partir de 18h30

Sessions de qualification online Altran

- Jeudi 14 novembre 2019 : Tournoi online 1 à partir de 19h
- Jeudi 12 décembre 2019 : Tournoi online 2 à partir de 19h

Phases finales physique au Parc des Princes – Paris

- Samedi 25 janvier 2020 à partir de 13h30

Article I-4. Dotations

Le participant est susceptible de remporter les dotations suivantes à l'issue du Tournoi :

FIFA 20 : 1500 €

- Vainqueur tournoi Fifa 20 : 1000 €
- Finaliste tournoi Fifa 20 : 500 €

Article I-5. Conditions d'éligibilité

Le Tournoi est ouvert aux étudiants et alumnis des écoles d'ingénieurs, écoles de commerce et Universités, ainsi qu'aux collaborateurs Altran.

Une pièce justificative peut être demandée par l'Organisateur pendant le Tournoi.

Les participants doivent disposer des éléments suivants :

- Pour les participants aux tournois FIFA 20
 - o Une PS4 et un jeu FIFA 20

Le participant est la personne physique remplissant les conditions d'éligibilité et acceptée par l'Organisateur à participer au Tournoi.

De plus chaque participant s'engage à son inscription à respecter les règles mentionnées dans le règlement.

L'inscription se fait par personne sur le lien weezevent :

Etudiants, alumnis, universités : <https://www.weezevent.com/altran-esport-cup>

Collaborateurs Altran : <https://www.weezevent.com/altran-esport-cup-tournoialtran>

Le participant ne peut s'inscrire qu'à une discipline par date de tournoi online proposé par l'Organisateur (6 dates au choix : 4 pour les étudiants et alumnis des écoles d'ingénieurs, ESC et Universités – 2 pour les collaborateurs Altran).

Le participant peut s'inscrire à des disciplines différentes lors d'autres dates de tournois online proposés par l'Organisateur. En cas de qualifications sur plusieurs disciplines pour la finale, le participant ne devra en choisir qu'une.

Toute personne ne répondant pas aux critères d'éligibilité se verra refuser l'inscription au Tournoi.

Aucun sacrifice financier, au sens de l'article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n'est exigé par l'Organisateur pour participer au Tournoi. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra

d'augmenter les chances de remporter le Tournoi. Les chances de remporter le Tournoi reposent exclusivement sur le talent et les compétences individuelles de chaque participant.

Article I-6. Administrateurs du Tournoi

L'Organisateur désigne plusieurs administrateurs en charge de la gestion du Tournoi.

Cette information est communiquée par tout moyen par l'Organisateur. Les administrateurs auront pour mission de s'assurer que le Tournoi se déroule selon les règles édictées (ci-après désignés l'« Administrateur »).

Article I-7. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Tournoi, incluant la modification du format de Tournoi, l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de participants ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, de l'Organisateur, des Administrateurs ou des tiers en général.

Les décisions prises par l'Organisateur au cours du Tournoi sont immédiatement applicables et s'imposent aux participants.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre. L'Organisateur s'engage à contacter les participants, par tout moyen, y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications inhérentes au format du Tournoi ou en cas de changement d'horaires des matchs.

CHAPITRE II : Déroulement des matchs

Article II-1. Avant le match

Les participants devront se rendre à l'endroit qui leur est indiqué pour disputer le match. A partir de ce moment, ils auront exactement 1 minute pour configurer leurs commandes, formations et membres de l'équipe en accord avec les règles de compétition FIFA.

Tous les matchs auront lieu sur le jeu FIFA 19. Toutes les équipes nationales ou de clubs pourront être sélectionnées à l'exception des équipes du type « Onze de Légende » et équipes spéciales.

Gameplay

- Difficulté : International,
- Durée de jeu : 2 fois 6 minutes (soit 10 minutes au total)
- Arbitre : Aléatoire,
- Météo : Dégagé,
- Blessures : Non,
- Hors-jeu : Oui,
- Affichage du temps / scores : Oui,

- Caméra : Diffusion TV,
- Radar : 2D ou par défaut,
- Assistance passes : Oui,
- Défense tactique obligatoire,
- Gardien : utilisation interdite avec le curseur. Utilisation du joystick autorisée. En cas d'utilisation, il est possible pour l'adversaire de faire pause et d'appeler l'arbitre,
- Une période de 30 secondes sera accordée pour les changements pendant le match,
- Les formations personnalisées : interdites
- Les tactiques personnalisées sont autorisées.
- Remplacements de joueurs : autorisés

Article II-2. Résultats des matchs

Pour les matchs de qualification :

Les résultats des matchs joués lors du tournoi de qualification seront communiqués sur Battlefy.

Pendant les phases finales :

À l'issue d'un match, le participant doit communiquer à l'Organisateur le résultat du match et de chaque manche en joignant toute preuve utile pour éviter d'éventuelles réclamations comme des captures d'écran ou des enregistrements vidéo.

Les résultats sont à transmettre aussitôt à l'administrateur présent sur place prévu à cet effet et dans un délai raisonnable.

En cas de litiges, des screenshots ou des preuves vidéo sont demandés par l'Organisateur.

Article II-3. Déconnexions, pauses et interruptions de jeu

Pour les matchs de qualification

3 pauses de 30 secondes sont autorisées par participant.

Pendant les phases finales :

Si un match est interrompu intentionnellement par un participant, ce participant sera automatiquement disqualifié et verra le match en question perdu par forfait (Défaite par trois buts à zéro). Si un match est interrompu par une cause extérieure, telle qu'une erreur de la console de jeu ou une perte de courant, le match sera repris à partir du moment de l'interruption. Sans entrer en conflit avec les points précédents, les participants pourront mettre le jeu en pause pour remplacer un de leurs joueurs, à la mi-temps, ou si un participant est expulsé, ou si un joueur est blessé. Les participants auront également la possibilité de mettre le jeu sur pause lorsqu'ils auront une réclamation à faire auprès de l'arbitre. Il appartiendra ensuite à l'arbitre de statuer sur cette réclamation.

CHAPITRE III Infractions au règlement

Article III-1. Définition

Soucieux de proposer une expérience de tournoi enrichissante pour tous, l'Organisateur invite les participants à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, l'Organisateur du Tournoi ainsi que les Administrateurs.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Article III-2. Comportements interdits et sanctions.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refus de suivre les instructions de l'Administrateur du Tournoi nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi ;
- Retard à l'heure de sa convocation aux phases finales ;
- Comportement antisportif ;
- Pseudonyme ou diffusion d'un contenu indiquant une fausse association à l'organisateur ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harcèlement, menace, intimidation ou adoption d'un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou de l'Administrateur du Tournoi ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant, adopter des propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur et le participant ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs ou de tiers ;
- S'inscrire au Tournoi via le compte d'une tierce personne pour jouer un ou plusieurs matchs en lieu et place du propriétaire du compte ;
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Administrateur du Tournoi dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours du Tournoi ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- Publier des informations personnelles des autres participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage, qu'il soit défini ou non dans le Règlement du Tournoi ;
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage au cours d'un match ;
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des Services ;

- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur les Tournois ;
- Manipuler le classement d'un Tournoi.
- Interdiction d'être sponsorisé

Les comportements cités ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement.

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire.

Les participants peuvent informer à l'Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

En cas de violation du présent Règlement et notamment en cas de violation du code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du participant fautif, selon la gravité de l'infraction constatée.

L'Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

Avertissement :

Le participant est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement du Tournoi et qu'il doit cesser ce comportement. En cas de récidive, l'Organisateur pourra aggraver la sanction.

Perte d'une manche :

Le participant perd la manche indiquée par l'Organisateur, il peut s'agir de la manche en cours ou d'une manche déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

Perte d'un match :

Le participant perd le match indiqué par l'Organisateur, il peut s'agir du match en cours ou d'une manche déjà jouée.

Disqualification du Tournoi :

Le participant est disqualifié du Tournoi par l'Organisateur. En cas de disqualification, l'ensemble des matchs déjà joués par le participant sont considérés comme perdus et les éventuels matchs à venir pour le participant sont également considérés comme perdus. L'Organisateur décide, à sa seule discrétion, des conséquences de la disqualification du participant.

Les dotations éventuellement remportées seront considérées comme perdues et seront alors redistribuées en fonction du classement mis à jour.

Suppression des dotations :

L'organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de toutes les dotations remportées par un participant dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

Bannissement du Tournoi et des futurs tournois :

L'organisateur se réserve le droit d'exclure un participant du Tournoi dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du code de conduite comme l'utilisation de

fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

L'organisateur se réserve également la possibilité de bannir le participant de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à trois (3) ans.

Article III-3. Procédure d'application des sanctions

Pendant les matchs

Pendant les matchs, l'Administrateur peut prononcer les sanctions suivantes : avertissement, perte d'une manche, perte d'un match et disqualification du Tournoi. Les décisions prises par l'Administrateur sont immédiatement applicables. À l'issue du Tournoi, l'Organisateur dispose d'un délai de quinze jours ouvrés pour confirmer, annuler, réduire ou aggraver la sanction infligée par l'Administrateur.

À l'issue du Tournoi

À l'issue du Tournoi, l'Organisateur peut infliger l'une des sanctions disciplinaires applicables en fonction des preuves collectées ou produites par des tiers.

Réclamations pendant un Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un participant au cours d'un tournoi, l'Organisateur pourra :

- Donner suite à la réclamation,
- Contacter immédiatement le participant pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés.

Le participant devra alors apporter immédiatement tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation.

L'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit infliger une sanction disciplinaire immédiatement applicable au participant.

Réclamations après la fin du Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un participant après la fin du Tournoi, l'Organisateur dispose d'un délai de trois mois pour traiter la réclamation. À l'issue de ce délai, l'Organisateur pourra soit donner sans suite la réclamation, soit en cas de constatation d'une infraction commise par le participant, prononcer l'une des sanctions disciplinaires applicables. Pour être traitée, la réclamation devra être assortie de preuves caractérisant une infraction listée ou non par le code de conduite. L'absence de réponse de l'Organisateur à une réclamation vaut classement sans suite.

En cas de réclamation, l'Organisateur contactera le participant faisant l'objet d'une réclamation pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le participant disposera alors d'un délai de vingt (20) jours pour apporter tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation.

Les décisions prises par l'Administrateur ou par l'Organisateur sont notifiées au participant, par tout moyen (par e-mail ou par lettre recommandée), dans les trente jours ouvrés suivants la prise de décision. L'Organisateur prend ses décisions selon les preuves objectives produites.

Preuves admises

Les preuves peuvent être apportées par tout moyen à l'exception de celles contraires à la législation applicable ou ne permettant pas d'établir des faits pertinents. Peuvent notamment être admises comme preuves : les captures d'écran, les témoignages, la production de preuves matérielles, les enregistrements audios ou vidéos valablement capturés. L'Organisateur apprécie librement la validité des preuves soumises.

-
L'Organisateur n'a pas à justifier le refus d'un moyen de preuve.

The logo for ALTRAN, featuring the word "ALTRAN" in a bold, blue, sans-serif font. The letters are lowercase, with the 'A' and 'R' being significantly larger than the other letters.

Règlement du tournoi Altran esport Cup – Super Mario Kart Deluxe 8

Sommaire règlement Super Mario Kart

| | |
|--|----|
| CHAPITRE I : Informations générales..... | 16 |
| Article I-1. Application du règlement | 16 |
| Article I-2. Déroulement des qualifications..... | 16 |
| Article I-3. Déroulement des playoffs..... | 17 |
| Article I-4. Dates et horaires..... | 17 |
| Article I-5. Dotations..... | 17 |
| Article I-6. Conditions d'éligibilité | 17 |
| Article I-7. Administrateurs du Tournoi..... | 18 |
| Article I-8. Décisions de l'Organisateur | 18 |
| Article II-1. Les phases de poule | 19 |
| Article II-2. Egalité..... | 19 |
| Article II-3. Réglages | 19 |
| Article III-1. Avant le match | 19 |
| Article III-2. Interruption du match | 19 |
| Article III-3. Arrêt du match en cours | 20 |
| Article III-4. Validation du résultat..... | 20 |

CHAPITRE I : Informations générales

Article I-1. Application du règlement

En participant au tournoi les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le présent règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-2. Déroulement des qualifications

Toutes les rencontres durant les qualifications se font en 4 courses (cf détails Article II-1). Deux modes de qualifications sont possibles :

- Le premier, réservé aux étudiants, est décomposé en 4 tournois en ligne de qualification. Les 3 premiers de chaque tournoi sont qualifiés pour les playoffs.

- Le second, réservé aux collaborateurs Altran, est décomposé en 2 tournois en ligne de qualification. Les deux premiers de chaque tournoi sont qualifiés pour les playoffs.

Les tournois de qualifications sont organisés sous forme d'un enchaînement de rondes composées de poules. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour la ronde suivante.

Article I-3. Déroulement des playoffs

Toutes les rencontres durant les qualifications se font en 4 courses (cf détails Article II-1).

Les 16 joueurs qualifiés, 12 étudiants et 4 collaborateurs Altran, disputent la phase finale en présentiel le 25 janvier à Paris, sous forme de 4 poules de 4.

Les 2 premiers de chaque poule, à l'issue de la première ronde, sont regroupés en 2 poules de 4.

Les 2 premiers de chaque poule, à l'issue de la 2^{ème} ronde, sont regroupés en 1 poule de 4.

Article I-4. Dates et horaires

Sessions de qualification online étudiants et alumnis (écoles d'ingénieurs, ESC, Universités)

- Jeudi 7 novembre 2019 : Tournoi online 1 à partir de 18h30
- Jeudi 28 novembre 2019 : Tournoi online 2 à partir de 18h30
- Jeudi 5 décembre 2019 : Tournoi online 3 à partir de 18h30
- Jeudi 19 décembre 2019 : Tournoi online 4 à partir de 18h30

Sessions de qualification online Altran

- Jeudi 14 novembre 2019 : Tournoi online 1 à partir de 19h
- Jeudi 12 décembre 2019 : Tournoi online 2 à partir de 19h

Phases finales physique au Parc des Princes – Paris

- Samedi 25 janvier 2020 à partir de 13h30

Article I-5. Dotations

Le participant est susceptible de remporter les dotations suivantes à l'issue du Tournoi :

Super Mario Kart Deluxe 8 : 1500 €

- Vainqueur tournoi Super Mario Kart Deluxe 8 : 1000 €
- Finaliste tournoi Super Mario Kart Deluxe 8 : 500 €

Article I-6. Conditions d'éligibilité

Le Tournoi est ouvert aux étudiants et alumnis des écoles d'ingénieurs, écoles de commerce et Universités, ainsi qu'aux collaborateurs Altran.

Une pièce justificative peut être demandée par l'Organisateur pendant le Tournoi.

Les participants doivent disposer des éléments suivants :

- Pour les participants aux tournois Super Mario Kart Deluxe 8
 - o Une Nintendo Switch et le jeu Super Mario Kart Deluxe 8

Le participant est la personne physique remplissant les conditions d'éligibilité et acceptée par l'Organisateur à participer au Tournoi.

De plus chaque participant s'engage à son inscription à respecter les règles mentionnées dans le règlement.

L'inscription se fait par personne sur le lien weezevent :

Etudiants, alumnis, universités : <https://www.weezevent.com/altran-esport-cup>

Collaborateurs Altran : <https://www.weezevent.com/altran-esport-cup-tournoi-altran>

Le participant ne peut s'inscrire qu'à une discipline par date de tournoi online proposé par l'Organisateur (6 dates au choix : 4 pour les étudiants et alumnis des écoles d'ingénieurs, ESC et Universités – 2 pour les collaborateurs Altran).

Le participant peut s'inscrire à des disciplines différentes lors d'autres dates de tournois online proposés par l'Organisateur. En cas de qualifications sur plusieurs disciplines pour la finale, le participant ne devra en choisir qu'une.

Toute personne ne répondant pas aux critères d'éligibilité se verra refuser l'inscription au Tournoi.

Aucun sacrifice financier, au sens de l'article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n'est exigé par l'Organisateur pour participer au Tournoi. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra d'augmenter les chances de remporter le Tournoi. Les chances de remporter le Tournoi reposent exclusivement sur le talent et les compétences individuelles de chaque participant.

Article I-7. Administrateurs du Tournoi

L'Organisateur désigne plusieurs administrateurs en charge de la gestion du Tournoi.

Cette information est communiquée par tout moyen par l'Organisateur. Les administrateurs auront pour mission de s'assurer que le Tournoi se déroule selon les règles édictées (ci-après désignés l'« Administrateur »).

Article I-8. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Tournoi, incluant la modification du format de Tournoi, l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de participants ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, de l'Organisateur, des Administrateurs ou des tiers en général.

Les décisions prises par l'Organisateur au cours du Tournoi sont immédiatement applicables et s'imposent aux participants.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre. L'Organisateur s'engage à contacter les participants, par tout moyen, y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications inhérentes au format du Tournoi ou en cas de changement d'horaires des matchs.

CHAPITRE II : Format des matchs

-

Article II-1. Les phases de poule

Chaque joueur participant affrontera 3 autres pilotes dans quatre courses selon les règles préétablies ci-dessous dans l'article II-3.

À chaque course, les pilotes marquent des points en fonction de leur place sur la ligne d'arrivée. Ce système de calcul est géré par le jeu.

Lors des tours de qualifications, les pilotes participent à 4 courses. Les courses sont choisies de façon aléatoire par le jeu. A l'issue des quatre courses, les deux pilotes ayant réalisé le meilleur score de chaque groupe au classement général se qualifie pour le tour suivant.

Article II-2. Egalité

En cas d'égalité, à la fin d'une ronde, si besoin de départager deux joueurs, le joueur terminant avec le meilleur résultat à la dernière course, est considéré comme devant.

Article II-3. Réglages

Multijoueur local – Mode VS – 200cc – choix du personnage libre – choix du kart et options libres – Tous les objets – IA Difficile – Véhicules IA : Tous – Circuits aléatoires sur l'ensemble de la compétition – Nombre de circuits par tour de qualification : 4

CHAPITRE III Déroulement d'un match

Article III-1. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 5 minutes qui précèdent le match.

Si un quelconque problème survient avec sa console, sa connexion ou tout autre élément qui empêcherait le lancement du match, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article III-2. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, ...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match

Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les joueurs peuvent mettre en pause la partie à la fin du round en cours afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite. Il est à la charge de chaque joueur de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

Article III-3. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme, il est considéré comme dernier sur le reste des courses restantes à jouer.

Article III-4. Validation du résultat

A la fin d'un match et sauf indication contraire le jour du tournoi, le joueur doit remonter le résultat à l'organisateur.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, le joueur ne devra pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur pourra énoncer sa requête officiellement auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.



**Règlement du tournoi Altran esport Cup –
Counter Strike GO**

Sommaire règlement Counter Strike GO

| | |
|--|----|
| CHAPITRE I : Informations générales..... | 34 |
| Article I-1. Application du règlement | 24 |
| Article I-2. Déroulement des qualifications..... | 24 |
| Article I-3. Déroulement des playoffs..... | 24 |
| Article I-3. Dates et horaires..... | 24 |
| Article I-4. Dotations..... | 25 |
| Article I-5. Conditions d'éligibilité | 25 |
| Article I-6. Administrateurs du Tournoi..... | 25 |
| Article I-7. Décisions de l'Organisateur | 25 |
| CHAPITRE II : Format de matchs..... | 10 |
| Article II-1. Match « Best Of 1 »..... | 26 |
| Article II-2. Overtime | 26 |
| Article II-3. Map pool..... | 26 |
| Article II 4. Choix de map..... | 26 |
| CHAPITRE III Déroulement d'un match | 27 |
| Article III-1. Avant le match | 27 |
| Article III-2. Capitaine | 27 |
| Article III-3. Interruption du match | 27 |
| Article III-4. Arrêt du match en cours | 28 |
| Article III-5. Validation du résultat..... | 28 |
| CHAPITRE IV Paramètres de jeu | 28 |
| Article IV-1. Version du jeu | 28 |
| Article IV-2. Paramètres joueurs | 28 |
| Article IV-3. Paramètre serveurs | 29 |
| CHAPITRE V Infractions au règlement | 30 |
| Article V-1. Définition | 30 |
| Article V-2. Comportements interdits et sanctions..... | 30 |
| Article V-3. Actions de jeu interdites..... | 30 |
| Article V-4. Disqualification | 31 |

-

CHAPITRE I : Informations générales

Article I-1. Application du règlement

En participant au tournoi les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le présent règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-2. Déroulement des qualifications

Toutes les rencontres durant les qualifications se font en 1 manche (cf détails Article II-1). Deux modes de qualifications sont possibles :

- Le premier, réservé aux étudiants, est décomposé en 4 tournois en ligne de qualification. Le vainqueur de chaque tournoi est qualifié pour les playoffs.
- Le second, réservé aux collaborateurs Altran, est décomposé en 2 tournois en ligne de qualification. Les deux premiers de chaque tournoi sont qualifiés pour les playoffs.

Les tournois de qualifications sont organisés sous forme d'un arbre à simple élimination.

Article I-3. Déroulement des playoffs

Toutes les rencontres durant les qualifications se font en 1 manche (cf détails Article II-1).

Les 8 équipes qualifiées, 4 équipes d'étudiantes et 4 équipes de collaborateurs Altran, disputent un tour préliminaire en ligne. Les 4 équipes victorieuses se retrouvent qualifiés pour la phase finale des playoffs en présentiel le 14 décembre à Paris.

La phase finale des playoffs est organisée en 2 demi-finale et 1 finale.

Article I-3. Dates et horaires

Sessions de qualification online étudiants et alumnis (écoles d'ingénieurs, ESC, Universités)

- Jeudi 7 novembre 2019 : Tournoi online 1 à partir de 18h30
- Jeudi 28 novembre 2019 : Tournoi online 2 à partir de 18h30
- Jeudi 5 décembre 2019 : Tournoi online 3 à partir de 18h30
- Jeudi 19 décembre 2019 : Tournoi online 4 à partir de 18h30

Sessions de qualification online Altran

- Jeudi 14 novembre 2019 : Tournoi online 1 à partir de 19h
- Jeudi 12 décembre 2019 : Tournoi online 2 à partir de 19h

Phases finales physique au Parc des Princes – Paris

- Samedi 25 janvier 2020 à partir de 13h30

Article I-4. Dotations

Le participant est susceptible de remporter les dotations suivantes à l'issue du Tournoi :

CSGO : 5500 €

- Vainqueur tournoi CSGO : 4000 €
- Finaliste tournoi CSGO : 1500 €

Article I-5. Conditions d'éligibilité

Le Tournoi est ouvert aux étudiants et alumnis des écoles d'ingénieurs, écoles de commerce et Universités, ainsi qu'aux collaborateurs Altran par équipe de 5 personnes

Une pièce justificative peut être demandée par l'Organisateur pendant le Tournoi.

Le participant est la personne physique remplissant les conditions d'éligibilité et acceptée par l'Organisateur à participer au Tournoi.

De plus chaque participant s'engage à son inscription à respecter les règles mentionnées dans le règlement.

L'inscription se fait par personne sur le lien weezevent :

Etudiants, alumnis, universités : <https://www.weezevent.com/altran-esport-cup>

Collaborateurs Altran : <https://www.weezevent.com/altran-esport-cup-tournoialtran>

Le participant ne peut s'inscrire qu'à une discipline par date de sessions online proposées par l'Organisateur (6 dates au choix : 4 pour les étudiants et alumnis des écoles d'ingénieurs, ESC et Universités – 2 pour les collaborateurs Altran).

Le participant peut s'inscrire à des disciplines différentes lors d'autres sessions online proposées par l'Organisateur. En cas de qualifications sur plusieurs disciplines pour la finale, le participant ne devra en choisir qu'une.

Toute personne ne répondant pas aux critères d'éligibilité se verra refuser l'inscription au Tournoi.

Aucun sacrifice financier, au sens de l'article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n'est exigé par l'Organisateur pour participer au Tournoi. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra d'augmenter les chances de remporter le Tournoi. Les chances de remporter le Tournoi reposent exclusivement sur le talent et les compétences individuelles de chaque participant.

Article I-6. Administrateurs du Tournoi

L'Organisateur désigne plusieurs administrateurs en charge de la gestion du Tournoi.

Cette information est communiquée par tout moyen par l'Organisateur. Les administrateurs auront pour mission de s'assurer que le Tournoi se déroule selon les règles édictées (ci-après désignés l'« Administrateur »).

Article I-7. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Tournoi, incluant la modification du format de Tournoi, l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de participants ayant enfreint le

code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, de l'Organisateur, des Administrateurs ou des tiers en général.
Les décisions prises par l'Organisateur au cours du Tournoi sont immédiatement applicables et s'imposent aux participants.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre. L'Organisateur s'engage à contacter les participants, par tout moyen, y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications inhérentes au format du Tournoi ou en cas de changement d'horaires des matchs.

CHAPITRE II : Format de match

Article II-1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'une des équipes atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en inversant lors du changement de manche.

Les sides de départs seront définis par un cut-round.

Article II-2. Overtime

En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, un Overtime sera joué en deux manches de **3 rounds** avec un **startmoney 10 000**, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

Article II-3. Map pool

Le map pool est constitué de :

- de_inferno
- de_train
- de_nuke

Article II 4. Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par l'organisation ou bien sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Véto Valve).

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait en fonction du placement de chaque équipe dans l'arbre.

| |
|---|
| Par tirage au sort, c'est l'équipe vainqueur qui commence le véto. |
|---|

Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.

-

Le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- | | |
|---|---|
| ▪ L'équipe B retire l'une des 3 maps | ▪ L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes |
| ▪ La dernière map est la map jouée . | |

CHAPITRE III Déroulement d'un match

Article III-1. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 5 minutes qui précèdent le match.

Si un quelconque problème survient avec son ordinateur, sa connexion ou tout autre élément qui empêcherait le lancement du match, le joueur doit en avvertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article III-2. Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le coach. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

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

Article III-3. Interruption du match

- Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, ...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :
Si la restauration du round est possible (sauvegarde des variables de jeu par le bot), l'administrateur du tournoi pourra faire reprendre le match au début du round ou l'incident a eu lieu après notification des deux équipes ;
- Sinon, si le problème a eu lieu avant la fin du premier round et qu'il concernait un joueur "vivant" dans le jeu, la mi-temps est entièrement rejouée ;
- Sinon, si le problème a eu lieu avant la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 800\$;

- Sinon, si le problème a lieu après la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 5000\$;

Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la fin du round en cours afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match. Si une interruption liée à l'infrastructure concerne plus de 50% des joueurs « vivants », et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être déterminée, ce dernier n'est pas pris en compte. La mi-temps est continuée suivant les cas décrits précédemment.

Article III-4. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme le reste des rounds restant à jouer seront donnés à l'équipe adverse.

Article III-5. Validation du résultat

A la fin d'un match et sauf indication contraire le jour du tournoi, le score est remonté automatiquement à l'organisateur. Le capitaine d'équipe se doit néanmoins de vérifier le score sur l'Intranet.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

CHAPITRE IV Paramètres de jeu

Article IV-1. Version du jeu

La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Counter-Strike : Global Offensive. En cas de mise à jour récente du jeu avant un événement, les organisateurs ont la possibilité d'utiliser la dernière version précédente après en avoir averti au préalable les équipes.

Article IV-2. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Steam. L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

Les paramètres suivants ne sont pas modifiables ou utilisables par les joueurs :

- cl_bobcycle 0.98 (ne pas modifier)

- weapon_recoil_model 0 (ne pas utiliser)
- mat_hdr_level 0/1/1 (ne pas utiliser)

Les seuls overlay du jeu autorisé sont :

- net_graph 0
- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- cl_showdemooverlay 1/-1

Article IV-3. Paramètre serveurs

Les paramètres principaux de la configuration des serveurs de jeux sont :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime 1.92
- mp_freezetime 15
- mp_maxrounds 30
- mp_c4timer 40
- sv_pausable 1
- sv_matchpause_auto_5v5 1
- ammo_grenade_limit_default 1
- ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ammo_grenade_limit_total 4

Paramètres de l'Overtime :

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 10000

CHAPITRE V Infractions au règlement

Article V-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article V-2. Comportements interdits et sanctions.

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

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de convocation
- Contester la décision d'un officiel de tournoi
- Utiliser un langage insultants
- Etre coupable de comportement antisportif
- Recevoir plus d'un avertissement
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable • Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article V-3. Actions de jeu interdites

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte de round à l'exclusion de l'équipe du tournoi (selon le jugement des administrateurs des tournois et le comité de direction des compétitions) :

- L'utilisation de la pause pendant un round. La pause doit être utilisée en cas de problème technique à la fin d'un round ou pendant le freezetime du round suivant uniquement.
- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit
- L'utilisation de bugs qui changent le principe du jeu est interdit (ex : spawn bugs).

- **L'utilisation de bugs maps est strictement interdite. Cela inclut le « skywalking », le fait de se déplacer à travers les murs, les sols et les toits.**
- Le fait de poser la bombe de façon silencieuse (« Silent Bombs ») est interdit. La bombe doit également être posée de façon à être désamorçable.
- Le « Fireboost » (tirer sous un joueur pour le booster) est interdit, tout comme les différents « flashbugs ». Les flashes peuvent être envoyés par-dessus les murs et toits mais en aucun cas sous les murs (certains bugs).
- L'utilisation du mode graphique 16 bits est strictement interdite.
- Le fait de binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit. Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.

Article V-4. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur du tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions pour un temps indéfini.



**Règlement du tournoi Altran esport Cup –
Hearthstone**

Sommaire règlement Hearthstone

| | |
|--|----|
| CHAPITRE I : Informations générales | 34 |
| Article I-1. Application du règlement | 34 |
| Article I-2. Déroulement de la compétition | 34 |
| Article I-3. Dates et horaires | 34 |
| Article I-4. Dotations | 35 |
| Article I-5. Conditions d'éligibilité | 35 |
| Article I-6. Administrateurs du Tournoi | 36 |
| Article I-7. Décisions de l'Organisateur | 36 |
| CHAPITRE II : Déroulement des matchs | 36 |
| Article II-1. Avant le match | 36 |
| Article II-2. Paramètres des matchs | 36 |
| Article II-3. Résultats des matchs | 36 |
| Article II-4. Déconnexions, pauses et interruptions de jeu | 36 |
| CHAPITRE III Infractions au règlement | 36 |
| Article III-1. Définition | 36 |
| Article III-2. Comportements interdits et sanctions | 36 |
| Article III-3. Procédure d'application des sanctions | 38 |
| Article III-4. Actions de jeu interdites | 38 |

CHAPITRE I : Informations générales

Article I-1. Application du règlement

En participant au tournoi les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le présent règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-2. Déroulement de la compétition

Toutes les rencontres durant les qualifications se font en 1 manche à élimination directe (cf détails Article II-1).

Deux modes de qualifications sont possibles :

- Le premier, réservé aux étudiants, est décomposé en 4 tournois en ligne de qualification. Le vainqueur de chaque tournoi est qualifié pour les playoffs.
- Le second, réservé aux collaborateurs Altran, est décomposé en 2 tournois en ligne de qualification. Les deux premiers de chaque tournoi sont qualifiés pour les playoffs.

Les tournois de qualifications sont organisés sous forme d'un arbre à simple élimination.

L'organisateur du tournoi enverra un lien discord aux participants avant le début du tournoi de qualification. Le lien discord sera envoyé par mail aux participants, mail que les participants auront renseigné sur le formulaire d'inscription.

Les participants sont invités à se réunir sur discord, consulter l'arbre sur Battlefy et affronter leur adversaire match après match.

Pendant les phases finales :

Chaque participant doit vérifier sa manette avant le coup d'envoi. Il ne pourra pas faire pause pendant le match en cas de problème. A la fin de leur match, les participants devront lever la main pour appeler un officiel, qui notera leur score et le rapportera à la table de marques. Le participant peut utiliser ses manettes lors des phases finales. S'il utilise les manettes fournies par l'Organisateur, le participant doit se familiariser avec celle-ci. Si le participant remarque une dysfonction avec sa manette, il doit mettre le jeu en pause et en faire part à l'arbitre qui déterminera si celle-ci est effectivement défectueuse. Si le participant ne fait remarquer la dysfonction qu'à la fin du match, le résultat de celui-ci restera néanmoins valide.

Article I-3. Dates et horaires

Sessions de qualification online étudiants et alumnis (écoles d'ingénieurs, ESC, Universités)

- Jeudi 7 novembre 2019 : Tournoi online 1 à partir de 18h30
- Jeudi 28 novembre 2019 : Tournoi online 2 à partir de 18h30
- Jeudi 5 décembre 2019 : Tournoi online 3 à partir de 18h30
- Jeudi 19 décembre 2019 : Tournoi online 4 à partir de 18h30

Sessions de qualification online Altran

- Jeudi 14 novembre 2019 : Tournoi online 1 à partir de 19h
- Jeudi 12 décembre 2019 : Tournoi online 2 à partir de 19h

Phases finales physique au Parc des Princes – Paris

- Samedi 25 janvier 2020 à partir de 13h30

Article I-4. Dotations

Le participant est susceptible de remporter les dotations suivantes à l'issue du Tournoi :

Hearthstone : 1500 €

- Vainqueur tournoi Hearthstone : 1000 €
- Finaliste tournoi Hearthstone : 500 €

Article I-5. Conditions d'éligibilité

Le Tournoi est ouvert aux étudiants et alumnis des écoles d'ingénieurs, écoles de commerce et Universités, ainsi qu'aux collaborateurs Altran.

Une pièce justificative peut être demandée par l'Organisateur pendant le Tournoi.

Les participants doivent disposer des éléments suivants :

- Pour les participants aux tournois Hearthstone
 - o Un compte Blizzard (Battle net) sur PC
 - o Un ordinateur et jeu Hearthstone sur PC

Le participant est la personne physique remplissant les conditions d'éligibilité et acceptée par l'Organisateur à participer au Tournoi.

De plus chaque participant s'engage à son inscription à respecter les règles mentionnées dans le règlement.

L'inscription se fait par personne sur le lien weezevent :

Etudiants, alumnis, universités : <https://www.weezevent.com/altran-esport-cup>

Collaborateurs Altran : <https://www.weezevent.com/altran-esport-cup-tournoialtran>

Le participant ne peut s'inscrire qu'à une discipline par date de tournoi online proposé par l'Organisateur (6 dates au choix : 4 pour les étudiants et alumnis des écoles d'ingénieurs, ESC et Universités – 2 pour les collaborateurs Altran).

Le participant peut s'inscrire à des disciplines différentes lors d'autres dates de tournois online proposés par l'Organisateur. En cas de qualifications sur plusieurs disciplines pour la finale, le participant ne devra en choisir qu'une.

Toute personne ne répondant pas aux critères d'éligibilité se verra refuser l'inscription au Tournoi.

Aucun sacrifice financier, au sens de l'article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n'est exigé par l'Organisateur pour participer au Tournoi. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra d'augmenter les chances de remporter le Tournoi. Les chances de remporter le Tournoi reposent exclusivement sur le talent et les compétences individuelles de chaque participant.

Article I-6. Administrateurs du Tournoi

L'Organisateur désigne plusieurs administrateurs en charge de la gestion du Tournoi.

Cette information est communiquée par tout moyen par l'Organisateur. Les administrateurs auront pour mission de s'assurer que le Tournoi se déroule selon les règles édictées (ci-après désignés l'« Administrateur »).

Article I-7. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Tournoi, incluant la modification du format de Tournoi, l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de participants ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, de l'Organisateur, des Administrateurs ou des tiers en général. Les décisions prises par l'Organisateur au cours du Tournoi sont immédiatement applicables et s'imposent aux participants.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre. L'Organisateur s'engage à contacter les participants, par tout moyen, y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications inhérentes au format du Tournoi ou en cas de changement d'horaires des matchs.

CHAPITRE II : Déroulement des matchs

Article II-1. Avant le match

Les participants devront se rendre sur Battlefy, ainsi que sur le channel discord, 10 minutes avant l'heure du tournoi : <https://discordapp.com/invite/W66zRTj>

Article II-2. Paramètres des matchs

Le format du tournoi sera BO3 KOTH 1 BAN.

Article II-3. Résultats des matchs

Pour les matchs de qualification :

Les résultats des matchs joués lors du tournoi de qualification seront communiqués sur Battlefy.

Pendant les phases finales :

À l'issue d'un match, le participant doit communiquer à l'Organisateur le résultat du match et de chaque manche en joignant toute preuve utile pour éviter d'éventuelles réclamations comme des captures d'écran ou des enregistrements vidéo.

Les résultats sont à transmettre aussitôt à l'administrateur présent sur place prévu à cet effet et dans un délai raisonnable.

En cas de litiges, des screenshots ou des preuves vidéo sont demandés par l'Organisateur.

Article II-4. Déconnexions, pauses et interruptions de jeu

Chaque participant est responsable de sa connexion et de ses pauses. Si le participant se déconnecte et qu'il ne se reconnecte pas à la partie dans les 3 minutes il sera automatiquement disqualifié.

CHAPITRE III Infractions au règlement

Article III-1. Définition

Soucieux de proposer une expérience de tournoi enrichissante pour tous, l'Organisateur invite les participants à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, l'Organisateur du Tournoi ainsi que les Administrateurs.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Article III-2. Comportements interdits et sanctions.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refus de suivre les instructions de l'Administrateur du Tournoi nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi ;
- Retard à l'heure de sa convocation aux phases finales ;
- Comportement antisportif ;
- Pseudonyme ou diffusion d'un contenu indiquant une fausse association à l'organisateur ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harcèlement, menace, intimidation ou adoption d'un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou de l'Administrateur du Tournoi ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant, adopter des propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur et le participant ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs ou de tiers ;

- S’inscrire au Tournoi via le compte d’une tierce personne pour jouer un ou plusieurs matchs en lieu et place du propriétaire du compte ;
- Créer une fausse identité ou usurper l’identité d’un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Administrateur du Tournoi dans le but d’obtenir un quelconque avantage au cours du Tournoi ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l’Organisateur ;
- Publier des informations personnelles des autres participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage, qu’il soit défini ou non dans le Règlement du Tournoi ;
- Ne pas notifier à l’Organisateur l’existence d’un bug ou d’une faille permettant de se procurer un avantage au cours d’un match ;
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
- Fausser ou entraver le fonctionnement d’un système automatisé de données, qu’il s’agisse du jeu vidéo ou des Services ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d’un système automatisé de données ;
- Parié ou mettre en place un système de pari illicite sur les Tournois ;
- Manipuler le classement d’un Tournoi.
- Interdiction d’être sponsorisé

Les comportements cités ainsi que tout autre comportement nuisible, qu’ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l’objet d’une sanction telle que définie par le présent Règlement.

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l’infraction pourra également faire l’objet d’une sanction disciplinaire.

Les participants peuvent informer à l’Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

En cas de violation du présent Règlement et notamment en cas de violation du code de conduite, l’Organisateur se réserve le droit d’infliger une sanction à l’encontre du participant fautif, selon la gravité de l’infraction constatée.

L’Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l’ordre de gravité suivant :

Avertissement :

Le participant est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement du Tournoi et qu’il doit cesser ce comportement. En cas de récidive, l’Organisateur pourra aggraver la sanction.

Perte d’une manche :

Le participant perd la manche indiquée par l’Organisateur, il peut s’agir de la manche en cours ou d’une manche déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

Perte d’un match :

Le participant perd le match indiqué par l’Organisateur, il peut s’agir du match en cours ou d’une manche déjà jouée.

Disqualification du Tournoi :

Le participant est disqualifié du Tournoi par l'Organisateur. En cas de disqualification, l'ensemble des matchs déjà joués par le participant sont considérés comme perdus et les éventuels matchs à venir pour le participant sont également considérés comme perdus. L'Organisateur décide, à sa seule discrétion, des conséquences de la disqualification du participant.

Les dotations éventuellement remportées seront considérées comme perdues et seront alors redistribuées en fonction du classement mis à jour.

Suppression des dotations :

L'organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de toutes les dotations remportées par un participant dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

Bannissement du Tournoi et des futurs tournois :

L'organisateur se réserve le droit d'exclure un participant du Tournoi dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

L'organisateur se réserve également la possibilité de bannir le participant de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à trois (3) ans.

Article III-3. Procédure d'application des sanctions

Pendant les matchs

Pendant les matchs, l'Administrateur peut prononcer les sanctions suivantes : avertissement, perte d'une manche, perte d'un match et disqualification du Tournoi. Les décisions prises par l'Administrateur sont immédiatement applicables. À l'issue du Tournoi, l'Organisateur dispose d'un délai de quinze jours ouvrés pour confirmer, annuler, réduire ou aggraver la sanction infligée par l'Administrateur.

À l'issue du Tournoi

À l'issue du Tournoi, l'Organisateur peut infliger l'une des sanctions disciplinaires applicables en fonction des preuves collectées ou produites par des tiers.

Réclamations pendant un Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un participant au cours d'un tournoi, l'Organisateur pourra :

- Donner suite à la réclamation,
- Contacter immédiatement le participant pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés.

Le participant devra alors apporter immédiatement tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation.

L'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit infliger une sanction disciplinaire immédiatement applicable au participant.

Réclamations après la fin du Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un participant après la fin du Tournoi, l'Organisateur dispose d'un délai de trois mois pour traiter la réclamation. À l'issue de ce délai, l'Organisateur pourra soit donner sans suite la réclamation, soit en cas de constatation d'une infraction commise par le participant, prononcer l'une des sanctions disciplinaires applicables. Pour être traitée, la réclamation devra être assortie de preuves caractérisant une infraction listée ou non par le code de conduite. L'absence de réponse de l'Organisateur à une réclamation vaut classement sans suite.

En cas de réclamation, l'Organisateur contactera le participant faisant l'objet d'une réclamation pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le participant disposera alors d'un délai de vingt (20) jours pour apporter tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation.

Les décisions prises par l'Administrateur ou par l'Organisateur sont notifiées au participant, par tout moyen (par e-mail ou par lettre recommandée), dans les trente jours ouvrés suivants la prise de décision. L'Organisateur prend ses décisions selon les preuves objectives produites.

Preuves admises

Les preuves peuvent être apportées par tout moyen à l'exception de celles contraires à la législation applicable ou ne permettant pas d'établir des faits pertinents. Peuvent notamment être admises comme preuves : les captures d'écran, les témoignages, la production de preuves matérielles, les enregistrements audios ou vidéos valablement capturés. L'Organisateur apprécie librement la validité des preuves soumises.

L'Organisateur n'a pas à justifier le refus d'un moyen de preuve.

