



CONDITIONS GENERALES DE PARTICIPATION

REGLEMENT DU TOURNOI HELLO!NEXEN CHAMPIONSHIP 2017

PREAMBULE

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

- League of Legends ;
- Hearthstone : Heroes of Warcraft ;
- Counter Strike : Global Offensive.

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

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

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

CHAPITRE 1 : INSCRIPTIONS ET PARTICIPATION

ARTICLE 1. – INSCRIPTIONS

La billetterie sera disponible du 22 décembre 2018 au 23 Mars 2018, sur la plateforme <http://www.e-sport-helloworld.com/>.

ARTICLE 2. – FORMULES ET PAIEMENT

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

- Participation seule ;
- Participation et repas.

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

Le repas proposé par l'Organisateur comprend trois collations :

- La première à la mi-journée du samedi 24 mars 2018 ;
- La seconde en fin de journée du samedi 24 mars 2018 ;

- La troisième et dernière collation à la mi-journée du dimanche 25 mars 2018.

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

Le choix de la formule incluant le repas majoré le tarif de douze euros (12 €).

ARTICLE 3. – CONDITIONS PARTICULIERES A CHAQUE JEU

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

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

ARTICLE 4. – PARTICIPANT MINEUR

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

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

ARTICLE 5. – NOM DES EQUIPES

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

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

ARTICLE 6. – REGLEMENT

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

ARTICLE 7. – ASSURANCE

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

ARTICLE 8. – MATERIEL

L'Organisateur ne met pas d'ordinateur à disposition du Participant et, par conséquent, chaque participant est tenu d'amener son propre ordinateur complet (unité centrale avec carte réseau 10/100

ou 10/100/1000 Ethernet, clavier, écran ou ordinateur portable, souris, casque et câble d'alimentation).

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

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

Les Participants doivent aussi apporter un câble RJ-45 droit de 5m minimum ainsi qu'une multiprise.

Un Participant qui oublierait son matériel ne pourra pas participer et ne recevra aucun dédommagement de l'Organisateur.

CHAPITRE 2 : RESPONSABILITES

ARTICLE 9. – RESPONSABILITE DE L'ORGANISATEUR

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

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

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

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

ARTICLE 10. – RESPONSABILITE DES PARTICIPANTS ET SPECTATEURS

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

CHAPITRE 3 : DEROULEMENT DE L'EVENEMENT

ARTICLE 11. – ACCUEIL

L'accueil du Participant se fera au 24 Avenue Gustave Delory, le 24 mars 2018 à partir de 8 heures.

Un amphithéâtre de présentation obligatoire se déroulera à 9 heures.

ARTICLE 12. – INSTALLATION ET INFRASTRUCTURES RESEAUX

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

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

ARTICLE 13. – HORAIRE DES MATCHS

L'heure de convocation indique l'heure à laquelle le Participant doit être présent pour jouer son match. Cette heure de convocation est inscrite dans le planning de l'Evènement et fournie au début de celui-ci pour le premier match. Pour les matchs restants, les capitaines d'équipe seront contactés par SMS pour leur communiquer l'heure de convocation de leur prochains matchs.

Le Participant est invité à être présent et prêt quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible.

En cas de retard de plus de 10 minutes après le début du match, l'équipe se verra appliquer une sanction conformément à l'article 19 du présent règlement. En cas de retard lié aux matchs, aucune sanction ne sera appliquer dans la limite du raisonnable".

Exemple : L'équipe A doit jouer son match contre l'équipe B ou l'équipe C mais celles-ci doivent jouer un decider match. L'équipe B ou l'équipe C ne pourront être sanctionnées pour retard dans le match les opposant à l'équipe A.

ARTICLE 14. – VALIDATION DU RESULTAT

A la fin de chaque rencontre, les participants vainqueurs s'engagent à faire connaître le résultat à l'Organisateur. Dans le cas où aucun score ne serait communiqué, l'Organisateur se réserve le droit d'appliquer un avertissement au participant vainqueur, conformément à l'article 18 du présent règlement.

Le Participant dispose d'un délai de 15 minutes après la fin de la partie pour contester le score auprès de l'Organisateur.

CHAPITRE 4 : DROITS D'IMAGE ET COMMUNICATION DES INFORMATIONS

ARTICLE 15. – DROITS A L'IMAGE

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

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

ARTICLE 16. – DETAILS DES COMPTES ET DES RENCONTRES

En participant à l'évènement, le Participant accepte que les détails de son compte soient publiés sur le site de l'Organisateur et de ses partenaires.

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

CHAPITRE 5 : INTERDICTIONS ET INFRACTIONS AU REGLEMENT

ARTICLE 17. – EXCLUSION

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

- De détériorer volontairement le matériel mis à disposition (ordinateurs, tables, chaises, câblage électrique, réseau, switches, ...);
- De fumer à l'intérieur des locaux, de consommer de l'alcool ou tout sorte de substances interdite dans l'enceinte de l'EDHEC Business School ;
- D'utiliser des appareils électrique autres que les ordinateurs, tablettes, téléphones. Les onduleurs, les petits réfrigérateurs, congélateurs, ventilateurs et autres appareils électriques sont strictement interdits pour des raisons de place et de puissance du réseau électrique déployé ;
- D'amener des réchauds à gaz et autres appareils de cuisson. Il est interdit de faire la cuisine dans les locaux ;
- De réaliser des manipulations électriques non usuelles : demander éventuellement de l'aide à un organisateur pour se raccorder au secteur ou pour le raccordement des câbles réseaux aux routeurs. De même, le Participant déposera son matériel à l'endroit qui lui est dédié et indiqué par l'Organisateur ;
- D'écouter la bande-son des jeux avec des enceintes. Pour la tranquillité de tous, seuls les casques sont autorisés ;
- De tenter de prendre le contrôle via le réseau d'un autre ordinateur ou d'un serveur, d'utiliser volontairement l'IP d'un serveur, de saturer le réseau ;
- De faire des échanges de fichiers illégaux. Le Participant s'engage à ne pas participer au piratage informatique sous toutes ses formes et l'Organisateur ne saurait être tenu responsable des agissements de ceux-ci ;
- De créer des troubles sur la voie publique à proximité des locaux.

ARTICLE 18. – AVERTISSEMENT

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

- Refuser de suivre les instructions de l'Organisateur;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision de l'Organisateur ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Etre coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;

- Mentir ou induire en erreur l'Organisateur ;
- Violer les règles de ce règlement.

ARTICLE 19. – SANCTION

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

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

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

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

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

ARTICLE 20. – DEMANDE D'INVESTIGATION

Lorsque le Participant s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, il ne doit pas arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. A la fin de la partie, le Participant pourra demander une investigation auprès de l'Organisateur.

ARTICLE 21. – ATTRIBUTION DES LOTS

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