



# CONDITIONS GÉNÉRALES DE PARTICIPATION

## RÈGLEMENT DU TOURNOI HELLO!NEXEN CHAMPIONSHIP 2024

### 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 ;
- Counter-Strike 2.

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 24 janvier 2024 à 18h au 19 mars 2024 à 23h59, sur la plateforme : <http://www.e-sport-helloworld.com/>.

### ARTICLE 2. – PAIEMENT

Le Participant devra, lors de son inscription sur la plateforme dédiée, se déclarer en tant que Joueur du jeu de son choix. La participation en tant que joueur s'élève à vingt euros (20€) pour les 20 premières places sur chaque jeu, puis à vingt-cinq euros (25€).

De plus, les coachs et managers devront également s'acquitter de la somme due pour leur inscription, qui s'élève à **cinq euros (5€)**.

Le Participant ou le coach 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'événement.

L'organisateur s'engage à ne réaliser aucun profit via la vente de tickets aux joueurs et ainsi à réinvestir dans le Cashprize tout gain dépassant la couverture des frais liés à l'événement créé par lesdites ventes.

### **ARTICLE 3. – CONDITIONS PARTICULIÈRES À CHAQUE JEU**

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

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'Événement ainsi que leur pièce d'identité et celle de leur tuteur avant l'ouverture de l'événement, ou, *a minima*, présenter le document original signé et une pièce d'identité à l'Organisateur, le jour de l'événement.

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 ÉQUIPES**

Aucun nom d'équipe jugé offensant ne sera accepté. Une fois la composition de l'équipe indiquée et confirmée, aucun changement de cette composition ne sera autorisée.

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. – RÈGLEMENT**

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. – MATÉRIEL**

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 logiciel malveillant 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 logiciel malveillant par le réseau.

Les Participants doivent aussi apporter un câble RJ-45 droit de 10m 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 : RESPONSABILITÉS**

### **ARTICLE 9. – RESPONSABILITÉ 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 autres.

### **ARTICLE 10. – RESPONSABILITÉ 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 : DÉROULEMENT DE L'ÉVÉNEMENT**

### **ARTICLE 11. – ACCUEIL**

L'accueil du Participant se fera au 372 Rue Verte, 59170 Croix, le 23 mars 2024 à partir de 8 heures. Un amphithéâtre de présentation obligatoire se déroulera à 9 heures.

### **ARTICLE 12. – INSTALLATION ET INFRASTRUCTURES RÉSEAUX**

Les matériels réseaux (serveurs, switches, câbles, *etc.*) ne peuvent être configurés, modifiés ou déplacés uniquement 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'évènement et fournie au début de celui-ci pour le premier match. Pour les matchs restants, les capitaines d'équipe seront contactés par Discord pour leur communiquer l'heure de convocation de leurs 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 appliquée 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 "décider". 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 RÉSULTAT**

À 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.

#### **ARTICLE 15. - MESURES SANITAIRES**

Les Participants s'engagent à suivre les consignes sanitaires données par le gouvernement et l'Organisateur.

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler les repas et s'engage alors à rembourser les Participants.

#### **ARTICLE 16. - IMPOSSIBILITÉ POUR L'ÉVÉNEMENT D'ÊTRE TENU EN PRÉSENTIEL**

L'Organisateur se réserve le droit, en cas de force majeure, d'organiser l'évènement en ligne plutôt que dans les locaux de l'EDHEC Business School.

Dans ce cas, l'Organisateur communiquera au plus vite des mesures spéciales qui définissent les conditions d'organisation de l'évènement. Le remboursement des frais des Participants sera réalisé le plus rapidement possible.

## **CHAPITRE 4 : DROITS D'IMAGE ET COMMUNICATION DES INFORMATIONS**

**ARTICLE 17. – DROITS À L'IMAGE**

Le participant autorise, à titre gratuit et non exclusif, l'Organisateur à publier et diffuser toute photographie ou vidéo prises de sa personne lors de l'événement. 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 18. – DÉTAILS DES COMPTES ET DES RENCONTRES**

En participant à l'événement, le Participant accepte que les détails des comptes ayant pour vocation à être utilisés pour les matchs 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 titre gratuit à l'Organisateur, qui pourra les transmettre à son tour à ses partenaires.

**CHAPITRE 5 : INTERDICTIONS ET INFRACTIONS AU RÈGLEMENT****ARTICLE 19. – EXCLUSION**

Pendant toute la durée de l'événement, 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 toutes substances illicites dans l'enceinte de l'EDHEC Business School ;
- D'utiliser des appareils électriques autres que les ordinateurs, tablettes et téléphones. Les onduleurs, les 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 cuisiner 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, d'intercepter des données, etc ;
- 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 20. – 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 ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur l'Organisateur ;
- Violier les règles de ce règlement.

#### **ARTICLE 21. – 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 ;
- Violier 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 22. – 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 23. – 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.