

Tournoi « CSL Valorant » U Sports (la « compétition ») Règlements officiels

LA COMPÉTITION EST OUVERTE AUX ÉTUDIANTS INSCRITS DANS UN ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR (UNE « ÉCOLE ») RECONNU À TITRE DE MEMBRE U SPORTS. VEUILLEZ S'IL VOUS PLAÎT CONSULTER LA SECTION 4 CI-APRÈS POUR LES AUTRES EXIGENCES D'ADMISSIBILITÉ AVANT DE VOUS INSCRIRE À LA COMPÉTITION. À MOINS QUE CELA NE SOIT EXPRESSÉMENT PRÉVU CI-APRÈS, TOUT ÉTUDIANT (OU SON ÉQUIPE) JUGÉ INADMISSIBLE OU DISQUALIFIÉ À UN STADE QUELCONQUE DE LA COMPÉTITION SERA ÉCARTÉ DE LA RONDE SUIVANTE DE LA COMPÉTITION ET, S'IL Y A LIEU, DEVRA REMETTRE TOUT PRIX OU RÉCOMPENSE ACCORDÉ.

En s'inscrivant et en participant à la compétition, chaque étudiant-athlète — tel que décrit ci-après — et tous les entraîneurs d'équipe/gérants/instructeurs, etc. concernés acceptent inconditionnellement de respecter et de se conformer à ces règlements officiels (les « règles de la compétition »). Toute décision concernant l'interprétation de ces règles de la compétition relève strictement de l'administrateur dont les décisions sont finales et sans appel à tous égards. Qui plus est, tous les joueurs et entraîneurs d'équipe/gérants/instructeurs, etc. concernés doivent adhérer au [Code de conduite Esports](#) (le « code de conduite »)

Cette compétition n'est pas affiliée à, ni endossée par, Riot Games, Inc. ou VALORANT Esports.

1. ADMINISTRATEUR

- CSL Esports LLC (« CSL »), 22 Cassatt Ave, Berwyn, PA, 19 312 est seul responsable de l'organisation et de l'administration de la compétition.

2. DATES DE LA COMPÉTITION

Les dates suivantes ont été retenues pour la compétition :

Étape	Dates	Endroit
« Période d'inscription »	6 août	En ligne
« Tournoi suisse »	21 août	
« Tournoi 8 finalistes »	22 août	

Pour toutes les heures de début et de fin, voir la *Section 5 — Structure de la compétition*. Toutes les dates, heures, et endroits sont aléatoires. Dans l'éventualité d'un changement de date, d'heure ou d'endroit d'une étape de la compétition, les officiels du tournoi feront tout en leur pouvoir pour en aviser tous les joueurs (tels que définis ci-après) au moins 72 heures avant la date et l'heure concernées.

3. DÉFINITIONS

Glossaire

- **Officiels du tournoi** : Représentants de l'administrateur ; responsables de toute décision concernant le fonctionnement de la compétition
- **Site web de la compétition** : La plateforme du tournoi en ligne où l'on retrouve toute l'information concernant la compétition ainsi que son déroulement, y compris les horaires, les listes

de joueurs, résultats, et plus.

- **Coordinateur** : le représentant de l'équipe, l'individu responsable de la gestion d'une équipe, d'afficher les résultats au site web de la compétition, de communiquer avec les adversaires, etc. ; peut aussi être un joueur
- **U Sports** : U Sports est l'organisme sportif national qui régit le sport universitaire et « Esports » au Canada, incluant la majorité des universités décernant des diplômes au pays.
- **Joueur** : un étudiant-athlète participant à la compétition
- **Équipe** : un groupe d'étudiants-athlètes représentant une école participant à la compétition
- **Ronde** : une étape individuelle d'un tournoi (p. ex. première ronde, demi-finales, etc.)
- **Match** : une série de « meilleures » qui consiste en un nombre défini de parties individuelles, tel que décrit ci-après, entre deux équipes
- **Partie** : un segment de compétition disputé entre deux équipes, habituellement dans le cadre d'un match

4. ADMISSIBILITÉ

Pour concourir dans une ligue ou un tournoi CSL, chaque étudiant-athlète et équipe doit répondre aux critères d'admissibilité énumérés ci-après.

Il relève de la responsabilité de l'étudiant-athlète de connaître toutes les règles d'admissibilité. Si vous avez quelque question ou préoccupation que ce soit à ce sujet, veuillez vous adresser aux officiels du tournoi (support@cslesports.gg).

École et équipe

- **Établissement reconnu par U SPORTS** : tous les étudiants participants doivent être inscrits, ou prévoir s'inscrire, à un établissement d'enseignement supérieur (« école ») **reconnu à titre de membre U SPORTS**. L'école doit offrir un programme d'études d'une durée minimale de deux ans. Les écoles strictement virtuelles/en ligne ne sont pas admissibles à la compétition.
- **Une équipe** : les étudiants ne peuvent concourir que pour une seule équipe dans chaque tournoi de la compétition. En cas de différend, l'équipe au sein de laquelle un joueur participe à son premier match de la compétition sera considérée la seule équipe pour laquelle il peut concourir dans ce tournoi.
- **Coordinateur** : les équipes doivent avoir un coordinateur. Le coordinateur doit être un représentant de l'école, du Club Esports, ou un entraîneur ; par contre, le cas échéant, un joueur peut agir à titre de coordinateur. Le coordinateur a la responsabilité de gérer toutes les communications avec les officiels du tournoi et les coordinateurs des équipes adverses, de même que d'afficher les listes de joueurs ainsi que les résultats des matchs sur le site web de la compétition.
- **Contingent d'équipe minimal** : chaque équipe doit comporter le nombre minimal de joueurs requis pour être admissible. Ceci dépend du match. Une équipe « Valorant » doit en tout temps compter un nombre minimal de cinq joueurs. Une équipe qui ne compterait que quatre joueurs ou moins ne serait pas jugée admissible à participer aux matchs.
- **Contingent d'équipe maximal** : pour toutes les compétitions, chaque équipe a droit à un nombre maximal de joueurs. Ceci dépend du match. Une équipe « Valorant » peut avoir un nombre maximal de 10 joueurs en tout temps.
- **Même école** : tous les membres d'une équipe doivent être des étudiants inscrits à une même école, sauf dans les circonstances suivantes :

Admissibilité intercampus : les campus des écoles individuelles sont typiquement reconnus comme étant des écoles séparées pour les besoins de la compétition ; par contre, les étudiants peuvent être autorisés à concourir au sein de l'équipe d'un autre campus à certaines conditions. Ceux-ci seront évalués

cas par cas par les officiels du tournoi et seront généralement sujets aux directives générales de l'école elle-même en matière de programmes sportifs et académiques conjoints, comme indiqué ci-après :

- **Sports universitaires** : si les étudiants d'un campus sont autorisés à concourir au sein d'une équipe sportive universitaire sur un autre campus que le leur, ou si plusieurs campus se partagent un groupe d'équipes sportives universitaires, des demandes d'admissibilité intercampus seront considérées.
- **Calendrier de cours partagés** : si les étudiants d'un campus sont libres de suivre des cours sur un autre campus, les demandes d'admissibilité intercampus seront considérées. Pour être admissibles, les étudiants doivent être activement inscrits à des cours sur les deux campus.

Admissibilité interécole : les étudiants peuvent être autorisés à concourir pour une équipe d'une autre école à certaines conditions. Ceci sera évalué cas par cas par les officiels du tournoi et les étudiants concernés seront généralement sujets aux directives générales de l'école elle-même en matière de programmes sportifs et académiques conjoints.

Programmes partagés/intégrés : si les étudiants d'une école sont inscrits à un programme partagé ou intégré avec une autre école, les demandes d'admissibilité interécole seront considérées. Si certains programmes seulement sont partagés entre les écoles, les étudiants doivent être activement inscrits à l'un de ces programmes pour être admissibles.

Multiplés équipes par école : multiples équipes d'une même école sont admissibles à participer à la compétition.

Noms des équipes : les noms des équipes doivent se conformer à l'un des formats qui suivent :

- o Nom de l'école au complet (par ex. *Université Laval à Québec*)
- o Nom de l'école abrégé (par ex. *UL Québec*)
- o Abréviation du nom de l'école : (p. ex. *ULQ*)
- o Équipe sportive universitaire de l'école (par ex. *ULQ Rouge et Or*)
- o Nom de l'école (l'un ou l'autre) + couleur (par ex. *UL Québec Rouge et Or*)

Dans l'éventualité où une équipe ne serait pas autorisée à utiliser le nom (ou le logo) de son école, les officiels du tournoi peuvent accorder des exemptions au cas par cas. Les officiels du tournoi se réservent le droit de modifier les noms/identifications des équipes si ceux-ci ne sont pas conformes aux règles de la compétition. Les noms des équipes doivent se conformer aux normes établies par le code de conduite de Esports. Dans l'éventualité d'une modification apportée au nom d'une équipe ou d'un joueur, ce dernier en sera avisé et pourra le changer en faveur d'un nom acceptable.

- **Changements aux listes des joueurs** : Une fois le tournoi commencé, aucune modification ne pourra être apportée à la liste des joueurs.

Académique

- **Courriel de l'étudiant** : Chaque étudiant-athlète doit avoir une adresse courriel valide fournie par son école (p. ex. exemple@ecole.edu).
- **Statut d'inscription** : Chaque étudiant-athlète doit être inscrit à un minimum de 9 heures — crédits (ou l'équivalent) à la session/au semestre du printemps 2021 **ou** être inscrit à un minimum de 12 heures-crédits (ou l'équivalent) pour la prochaine session/semestre d'automne 2021. Certaines exceptions sont décrites ci-après.
 - o **Étudiants à temps partiel** : étudiants ayant complété leur plus récente session/semestre académique lors de la session/semestre du printemps 2021, ou qui complètent leur plus récente session/semestre académique lors de la session/semestre d'automne 2021, alors qu'ils sont inscrits au nombre minimal d'heures nécessaires à l'obtention de leur diplôme, tel que déterminé par l'établissement, sont admissibles à

participer.

- o **Étudiants diplômés** : les étudiants diplômés sont admissibles, pourvu qu'ils soient déclarés « à temps plein » en vertu des règles académiques de leur école respective. Une vérification doit être obtenue de la part du registraire de l'école concernée.
- o **Alternance travail/études** : les étudiants inscrits au programme alternance travail/études ou au programme de travail coopératif et dans la section stage en entreprise de leur programme sont admissibles, pourvu qu'ils soient reconnus comme étudiants « à temps plein » conformément aux règles académiques de leur école respective. Une vérification doit être obtenue auprès du registraire de leur école respective.
- **Rendement académique** : chaque participant doit être un étudiant-athlète en « bonne et due forme », conformément aux règles académiques de son école. Dans la plupart des cas, il s'agit d'une moyenne pondérée cumulative de 2,0.
 - o **Exception sportive** : dans l'éventualité où les exigences de participation MPC d'une école seraient différentes et que l'étudiant-athlète répondrait à ces exigences, une exception pourrait, sur demande, être considérée par les officiels du tournoi.
 - o **Exception première session/semestre** : un étudiant-athlète qui amorce la première session/semestre de ses études postsecondaires sera considéré comme ayant répondu aux exigences de rendement académique.
- **Perte d'admissibilité** : il incombe aux équipes de s'assurer qu'un étudiant n'a pas perdu son admissibilité, pour quelque raison que ce soit, et de prendre les mesures qui s'imposent pour modifier leur liste de joueurs et en aviser les officiels du tournoi.

Compte de jeu

- **Compte émeute** : Avant le début de la compétition, tous les étudiants-athlètes doivent avoir un compte émeute en bonne et due forme, ainsi qu'un ID émeute. Ce même compte doit être utilisé pour la durée complète de la compétition.
- **ID émeute** : Tous les ID/émeute doivent être en format *Émeute ID#tagline*. (Exemple : *NomJoueur#CSL*). Les officiels du tournoi se réservent le droit de modifier les ID émeute s'ils ne respectent pas les règles de la compétition. Les ID émeute doivent respecter les normes établies par le code de conduite Esports. Un étudiant-athlète sera avisé par les officiels du tournoi si son nom doit être modifié et la chance lui sera donnée de changer celui-ci en faveur d'un nom acceptable.

Autres exigences :

- **Lieu de résidence** : Chaque joueur doit résider aux États-Unis ou au Canada pendant qu'il participe à la compétition.
- **Aucun employé** : les employés, entrepreneurs, officiers, et directeurs de l'administrateur ou de tout commanditaire de la compétition, ainsi que les parents, familles, subsidiaires et filiales respectifs de ceux-ci ne sont pas admissibles à participer à la compétition.
- **Âge de la majorité** : tout étudiant-athlète n'ayant pas atteint l'âge de la majorité dans sa province ou son état de résidence (chacun étant considéré un « mineur ») doit obtenir la permission d'un parent ou tuteur légal pour participer. S'il est déterminé qu'un étudiant-athlète est un mineur dans sa province ou son état de résidence et qu'il n'a pas l'autorisation parentale pour participer, il sera disqualifié et ne sera pas autorisé à poursuivre la compétition. Remarque : l'âge de la majorité peut varier d'une province ou état de résidence à une autre. Il relève de la responsabilité de chaque étudiant-athlète de vérifier l'âge de la majorité dans son lieu de résidence.
- **Acceptation des conditions** : tous les étudiants-athlètes doivent avoir un compte CSL et consentir aux conditions comme cité sur le <https://cslesports.gg/privacy-policy> (« Conditions du CSL »). La création et la préservation d'un compte n'exigent aucuns frais. Si un étudiant-

athlète essaie de déjouer la limite d'âge en inscrivant une fausse date de naissance, cet étudiant-athlète sera disqualifié.

- **Compte CSL Esports en bonne et due forme** : Si, au cours de la compétition, les officiels du tournoi découvrent qu'un étudiant-athlète accède à un compte CSL Esports qui est suspendu ou a été annulé en raison d'une violation aux actuelles ou anciennes conditions de CSL Esports, telle que le harcèlement d'autres joueurs et/ou d'employés CSL Esports, qu'il est soupçonné ou accusé de fraude ou de concurrence injuste ou déloyale, cet étudiant-athlète sera considéré inadmissible, sera disqualifié de la compétition et, s'il y a lieu, devra remettre tout prix qu'il aurait remporté.

Un étudiant-athlète ne sera pas autorisé à concourir s'il ne répond pas à toutes les exigences qui précèdent. Les officiels du tournoi se réservent le droit d'exiger une preuve d'identité, un relevé de notes universitaires/collégiales ou l'équivalent en tout temps, comme quoi l'étudiant-athlète concerné est bel et bien inscrit à cette école et qu'il respecte bien toutes les exigences d'admissibilité.

Les pénalités pour non-respect des exigences d'admissibilité pourraient inclure la perte du match et/ou une disqualification pour l'année universitaire en cours et/ou pour les années universitaires subséquentes.

La compétition est sujette à tous les lois et règlements fédéraux, provinciaux et locaux du Canada et des États-Unis et est NULLE LÀ OÙ INTERDITE PAR LA LOI.

5. STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

Tous les détails peuvent être modifiés à la discrétion de l'administrateur. Tout changement sera communiqué à chaque joueur participant et affiché sur le site web (tel que défini ci-après) le plus tôt possible. Tout litige sera résolu par les officiels du tournoi, dont la décision sera définitive et sans appel. Les décisions des officiels du tournoi seront prises en stricte conformité aux présentes règles de compétition, au code de conduite et autres règles et procédures mises en œuvre au cours de chacune des étapes individuelles.

Tournoi U SPORTS

- **Comment s'inscrire** : pour plus d'information concernant l'inscription à la compétition à titre de coordinateur ou de joueur, visitez le <https://cslesports.qg/> (le « site Web de la compétition »). Avant de s'inscrire, les coordinateurs et joueurs doivent fournir un compte de jeu en règle. Seuls les joueurs dont le compte de jeu est identique aux autres de l'équipe sont admissibles à concourir au sein de la compétition. Toute équipe utilisant un joueur dont le compte de jeu n'apparaît pas sur la liste de l'équipe perdra automatiquement tous les matchs pertinents.
- **Format** : style suisse, meilleur du jour (jour 1) ; Tableau d'élimination directe (8 meilleures équipes) ; meilleur du jour avec finales meilleur de 3 (jour 2).
 - o **Tournoi de style suisse (jour 1)** : Pour chaque ronde du tournoi de style suisse, les équipes seront opposées, de manière aléatoire, à d'autres équipes dont la fiche est égale ou presque [un « groupe de gagnants »]. Par exemple, lors de la deuxième ronde, toutes les équipes dont la fiche est de 1-0 seront opposées à d'autres équipes dont la fiche est aussi de 1-0 et toutes les équipes dont la fiche est de 0-1 seront opposées à des équipes dont la fiche est aussi de 0-1. Le nombre de rondes sera basé sur le nombre minimal de rondes nécessaires pour déterminer les 8 meilleures équipes.
 - o **Tournoi à élimination directe (jour 2)** : Les 8 meilleures équipes du jour 1 concourront dans un tournoi knock-out à élimination directe pour déterminer les résultats définitifs du tournoi U Sports. Toute équipe qui perd un match au cours du

tournoi à élimination directe sera éliminée. Les équipes seront classées en raison d'une combinaison des résultats du jour un et de leur classement initial.

■ **Calendrier :**

- o Le tournoi de style suisse aura lieu le 21 août
- o Le tournoi 8 équipes à élimination directe aura lieu le 22 août
- **Enregistrement** : Avant le début du tournoi, le coordinateur ou un joueur doit visiter son tableau de bord sur le site web de la compétition et signaler/confirmer la présence et la participation de son équipe. Les coordinateurs et/ou joueurs auront 60 minutes avant l'heure prévue pour le début pour ce faire. Toute équipe qui n'est pas inscrite à l'heure prévue pour le début du tournoi renonce automatiquement à son droit de participer au tournoi open, à la discrétion des officiels du tournoi.
- **Absences** : Toute équipe qui n'est pas prête pour disputer son match dans les 20 minutes entourant l'heure officielle de début pourrait devoir renoncer au match à la discrétion des officiels du tournoi.
- **Forfaits** : Les matchs remportés ou perdus par forfait seront signalés par le pointage minimal exigé pour qu'une équipe remporte la victoire [c.-à-d. 1-0 pour meilleur d'un, 2-0 pour meilleur de-trois, 3-0 pour meilleur de-cinq, 4-0 pour meilleur de sept].
- **Match Chat** : Tous les coordinateurs doivent activement utiliser *match chat*, accessible sur chaque page de match, pour contacter et coordonner leurs matchs avec leurs adversaires. La non-réponse à un contact d'un coordinateur adverse pourrait entraîner la perte du match à la discrétion des officiels du tournoi. Toute communication entre équipes doit avoir lieu par le biais de *match chat*.
- **Preuve des résultats** : Les coordinateurs doivent prendre des captures d'écran ou vidéos pertinentes démontrant les résultats décisifs de chaque match et doivent être fin prêts à les fournir immédiatement à la demande des officiels du tournoi et lorsqu'ils soumettent les résultats de leurs matchs. Le cas échéant, la soumission de renseignements falsifiés ou truqués pourrait entraîner la perte des matchs concernés et/ou une disqualification de la compétition et des compétitions à venir, à la discrétion des officiels du tournoi.

6. RÈGLES DE JEU

- **Configuration du jeu**
 - o **Mode** : Régulier
 - **Options** :
 - **Tricherie permise** : désactivé
 - **Mode tournoi** : activé
 - **Prolongation** : victoire par deux : activé
 - **Serveur** : à convenir entre les équipes ; si les équipes n'arrivent pas à s'entendre quant à l'emplacement du serveur, l'équipe qui sélectionne la carte pour chaque match sélectionnera également l'emplacement du serveur.
 - o **Nombre de joueurs par équipe** : 5
 - o Tous les matchs seront disputés sur le dernier patch.
- **Catalogue de cartes** :
 - o Bind
 - o Haven
 - o Split
 - o Ascent
 - o Icebox
 - o Breeze
- **Désignation locale/visiteuse** : l'équipe dont le nom apparaît à gauche de la page de match du site web de la compétition sera considérée l'équipe locale et devra accueillir le match selon les paramètres énoncés ci-dessus. L'autre équipe sera considérée l'équipe visiteuse.

Disputer vos matchs : l'équipe locale est responsable d'inviter le capitaine de l'équipe visiteuse

à se présenter dans le hall d'entrée et de s'assurer que tous les paramètres sont corrects. Une fois que les dix joueurs participants sont regroupés dans le hall d'entrée, le match peut commencer. Tout match amorcé avec les mauvais paramètres peut entraîner la défaite pour l'équipe locale. Si l'une ou l'autre des équipes invite un joueur qui n'est pas inscrit comme membre de son équipe à participer au match, celle-ci pourrait perdre le match par forfait, à la discrétion des officiels du tournoi.

- **Créneau entraîneur** : les équipes sont autorisées à utiliser la fonction « créneau entraîneur » dans le hall d'entrée du mode tournoi.
 - L'individu qui utilisera le « créneau entraîneur » doit être inscrit sur le site web de la compétition et y être indiqué à titre « d'entraîneur ».
 - Les individus qui se voient confier le rôle « d'entraîneur » ne sont pas autorisés à jouer dans quelque match que ce soit de la compétition.
- **Processus de véto de la carte** : les véto doivent être inscrits par les coordinateurs ou les représentants des équipes sur la page du match par le biais de *Match Chat*.
 - Meilleur de 1 :
 - L'équipe locale interdira une carte.
 - L'équipe visiteuse interdira une carte.
 - L'équipe locale interdira une carte.
 - L'équipe visiteuse interdira une carte.
 - L'équipe locale interdira une carte
 - L'équipe visiteuse choisira le camp pour la carte restante
 - Meilleur de 3 :
 - L'équipe locale interdira une carte.
 - L'équipe visiteuse interdira une carte.
 - L'équipe locale choisira la première carte. L'équipe visiteuse choisira le camp.
 - L'équipe visiteuse choisira la deuxième carte. L'équipe locale choisira le camp.
 - L'équipe locale choisira la troisième carte. L'équipe visiteuse choisira le camp.
- **Mi-temps** : les équipes peuvent prendre une pause de 5 minutes entre les matchs. Elles peuvent s'entendre pour prendre une pause plus courte ou plus longue si les deux équipes y consentent par écrit.
- **Agents/cartes nouveaux ou remaniés** : les nouveaux agents, ou ceux qui auront subi des remaniements majeurs, seront automatiquement restreints à deux semaines sur la liste d'attente de compétition à la suite de leur libération. Les nouvelles cartes, ou les cartes qui ont subi des remaniements majeurs, seront automatiquement restreintes à deux semaines sur la liste d'attente de compétition à la suite de leur libération. Par exemple : l'agent A a été libéré le 1er juillet alors l'agent A devient admissible pour tous les matchs le 15 juillet.
- **Substitutions** : les équipes peuvent faire des substitutions de joueurs entre les parties d'un match, mais l'équipe adverse doit disposer d'au moins cinq minutes entre l'avis de substitution et le début de la partie suivante. Les joueurs ne peuvent pas être substitués pendant qu'une partie est en cours. Tous les joueurs substitués doivent avoir été inscrits à la liste de joueurs de l'équipe avant le début du match pour être considérés admissibles.
- **Comptes-rendus des matchs** : une fois qu'une partie a été disputée, l'un ou l'autre des coordinateurs peut manuellement inscrire les résultats du match. Les résultats de match doivent être transmis dans les 15 minutes suivant la fin dudit match.
- **Pauses et déconnexions** : si un joueur ou plus perd la connexion du match, le match doit se poursuivre et le(s) joueur(s) débranché(s) doit/doivent réintégrer le match aussitôt que possible. Toute équipe qui quitte une partie à la suite d'une déconnexion d'un joueur perd ladite partie ou ledit match par forfait, à la discrétion des officiels du tournoi. Chaque équipe a droit à une pause d'une minute par match pour résoudre des difficultés d'ordre technique ou une déconnexion d'un joueur. Les pauses doivent être prises au début d'une ronde (phase d'achat).

- **Problèmes de réseau** : pendant la première ronde d'une partie et avant qu'aucun joueur ne soit éliminé, les équipes peuvent convenir de recommencer et/ou de changer de receveur (hôte) ou de serveur (s'il y a lieu) si des problèmes de connectivité nuisent au jeu de façon significative.
- **Finalité des résultats** : à la discrétion des officiels du tournoi, aucune partie qui n'a pas été disputée en entier ne pourra être révisée ou remise en cause et les résultats seront considérés comme définitifs. Ceci ne s'applique toutefois pas aux parties qui ont fait l'objet de violations au code de conduite des joueurs.
- **Matchs officiels diffusés** : l'administrateur se réserve le droit d'enregistrer et/ou de retransmettre en direct, de diffuser ou de présenter tout match de la compétition, à sa seule discrétion. Si l'administrateur choisit de retransmettre en direct, de diffuser ou de présenter un match, l'administrateur choisira l'une des options suivantes : (a) accueillir chaque match individuel ; tous les membres des deux équipes participant à ce match devront être impliqués ; ou (b) se joindre à un match qui est accueilli par un membre participant de l'équipe. Aucun match officiellement diffusé par l'administrateur ne peut être observé par d'autres spectateurs. L'administrateur se réserve le droit de déplacer l'heure de diffusion d'un match officiel.
- **Diffusion indépendante de matchs** : les joueurs peuvent retransmettre en direct leurs propres matchs, mais ils doivent prévoir un délai d'au moins 90 secondes. Toute équipe qui désire utiliser un observateur/spectateur externe est libre de le faire avec l'approbation du coordinateur adverse et le même délai de 90 secondes doit être respecté.

7. CONDUITE DU JOUEUR

- En s'inscrivant et en participant à la compétition, tous les étudiants-athlètes et tous les entraîneurs/gérants/instructeurs d'équipe associés s'engagent à respecter et à se conformer au [Code de conduite Esports](#).
- **Signalement de violations** : les violations au Code de conduite doivent être soumises immédiatement aux officiels du tournoi par le biais de support@cslesports.gg ou de [CSL Esports Discord](#). Les officiels du tournoi enquêteront sur toute allégation d'inconduite.
- **Pénalités** : sur confirmation de toute violation au code de conduite, et selon la sévérité de la violation, les officiels du tournoi se réservent le droit d'imposer l'une des pénalités suivantes :
 - o Avertissement
 - o Perte de la partie par forfait
 - o Perte du match par forfait
 - o Suspension/disqualification du joueur
 - o Disqualification de l'équipe
- Les violations répétées seront sujettes à des pénalités progressives et les violations particulièrement sévères seront passibles de sanctions plus rigoureuses et immédiates.

8. AVIS AUX GAGNANTS

- Les joueurs qui remportent un prix (pour chaque prix) seront avisés par courriel dans les 48 heures suivant la conclusion de la compétition. Chacun de ces « gagnants » devra fournir son nom complet, son adresse postale, ses coordonnées et données fiscales aux officiels du tournoi dans les 30 jours suivant la date du courriel les avisant qu'ils ont remporté un prix, pour réclamer ce prix ou ledit prix sera considéré comme ayant été cédé. En cas de litige concernant le fonctionnement de tout aspect de cette compétition, ou des règles de cette compétition, la décision des officiels du tournoi sera finale et décisive. Tout joueur trouvé coupable d'avoir violé ces règles de compétition, même après qu'un prix lui ait été décerné, sera disqualifié et devra retourner le prix, ou l'équivalent en argent — en entier — dans les 30 jours suivant la notification de la part de l'administrateur à l'effet que le joueur a enfreint les règles de compétition.

9. DÉCLARATION D'AUTORISATION

- Tous les joueurs participant aux éliminatoires devront signer et faire parvenir à l'administrateur une déclaration qui confirme : (i) admissibilité à participer à la compétition et l'acceptation et le respect des présentes règles de la compétition ; (ii) acceptation des prix tels qu'offerts (si déclaré gagnant) ; (iii) permission d'enregistrer la participation du joueur à la compétition, et d'utiliser le nom, la photo, l'image et toute séquence vidéo ou photo du joueur ; (iv) dégagement de l'administrateur, de tous les commanditaires et promoteurs, et des associés, filiales, sous-traitants, membres, concessionnaires, commanditaires, partenaires, titulaires, officiers, agents, fonctionnaires, mandataires, conseillers, et autres associés au développement et à l'exécution de la compétition (collectivement, les « renoncataires ») de tout engagement ou de toute responsabilité en relation avec cette compétition ou participation à toute activité dans le cadre de cette compétition. S'il s'avère qu'un joueur est un mineur, son parent ou tuteur légal doit signer cette déclaration en son nom. Si le parent ou tuteur légal ne consent pas à cette démarche, le joueur concerné sera disqualifié. Les déclarations pour la compétition doivent être reçues par les officiels du tournoi au plus tard à 23 h 59 HP le 24 juillet 2021.

10. COMMUNIQUÉ DE PRESSE

- Veuillez prendre note que certains matchs de la compétition pourraient être filmés à des fins de divertissement et de promotion et que des photos et séquences vidéo pourraient être prises au cours de ces matchs. En participant à la compétition, chaque joueur accorde à l'administrateur, aux fournisseurs du jeu et aux commanditaires de la compétition le droit d'utiliser : (i) son nom, adresse courriel, adresse postale, numéro de téléphone et autres renseignements personnels fournis lors de leur inscription à la compétition, ainsi que toutes les données recueillies pendant que le joueur dispute le match à des fins d'administration de la compétition, y compris — mais ne s'y limitant pas — le droit de contacter et d'annoncer les gagnants ; et (ii) son nom, ville et province ou état de résidence, séquence vidéo, images, enregistrement vocal, commentaires et opinions à des fins de divertissement, de publicité et de promotion relatives à la compétition, dans tous les médias actuellement connus ou à venir, sans autre rémunération, sauf si la loi l'interdit. Qui plus est, en participant à la compétition, tous les joueurs reconnaissent et consentent à ce que des communiqués de presse divulguent leur information personnelle à des tiers, agents et fournisseurs de service de manière à affecter l'une ou l'autre des activités précitées, conformément à la politique de l'administrateur sur la vie privée décrite au <https://cslesports.gg/privacy-policy>

11. LIMITE DE RESPONSABILITÉ

- En s'inscrivant à cette compétition, chaque joueur ou — dans le cas d'un mineur — son parent ou tuteur légal, reconnaît et s'engage à respecter les présentes règles de compétition et consent à ce que son nom, ville de résidence ou sa photo ou image soient utilisés dans quelque publicité, communiqué ou promotion que ce soit par une agence ou représentant impliqué dans cette compétition sans autre avis ou compensation. Les joueurs dégagent de toute responsabilité les communiqués et renoncent à toute forme d'action, cause d'action, poursuite, réclamation ou demande, incluant tout honoraire ou frais juridique, y compris — mais ne s'y limitant pas — une réclamation fondée sur une inexécution de contrat, une négligence, violation fondamentale du contrat et responsabilité pour les blessures corporelles, la mort ou les dommages causés à la propriété d'autrui encourus par ou causés par les joueurs ou leurs administrateurs, leurs héritiers, successeurs ou personnes désignées, en raison de leur participation à la compétition ou en lien avec l'acceptation, l'utilisation ou la mauvaise utilisation des prix de la part des joueurs.

Aucun des renonciataires ne sera responsable ou redevable en ce qui concerne : (i) bulletins de participation ou résultats de matchs en retard, perdus, mal adressés, illisibles, mal acheminés, incomplets ou invalides ; (ii) inscriptions, entrées, ou jeux qui ne sont pas conformes aux règles de la compétition ; (iii) toute erreur technique ou humaine qui puisse se produire dans l'administration de la compétition, incluant tout problème d'ordinateur ou de système informatique, de serveurs, de fournisseurs d'accès, d'équipement électronique, de logiciels, échec de transmission de courriel ou d'inscription dû à des problèmes techniques ou de congestion sur les réseaux internet ou tout site Web ou toute combinaison de ces activités, lesquelles pourraient toutes affecter l'habileté d'un joueur à participer à la compétition, ou l'habileté d'un administrateur à recevoir et/ou à enregistrer les résultats de matchs ; (iv) toute intervention humaine ou mécanique non autorisée à une quelconque étape du processus d'inscription à la compétition ; et (v) tout acte de Dieu qui perturbe la compétition en partie ou en entier.

- Pour accéder à la compétition à titre de participant, un joueur consent aux conditions qui suivent : (i) en aucun cas, un joueur ne sera autorisé à obtenir des récompenses ou compensations et celui-ci renonce à tout droit de réclamation en dommages-intérêts punitifs, accessoires ou conséquents, etc. ; (ii) toute demande en justice, provenant de ou liée à cette compétition ou à tout prix remporté, sera résolue individuellement, sans recours à quelque forme que ce soit de recours collectif, et (iii) toute réclamation, jugement et compensation seront limités aux dépenses réelles encourues et en aucun temps ne devront inclure d'éventuels frais d'avocat. Ne s'applique pas là où la loi l'interdit.
- Toute tentative délibérée de compromettre le déroulement légitime de cette compétition est une violation des règles de la compétition et des lois civiles et criminelles et, dans l'éventualité d'une telle tentative, l'administrateur se réserve le droit d'exercer un recours en dommages-intérêts dans la pleine mesure permise par la loi, y compris des poursuites criminelles. Les joueurs consentent à se conformer aux règles de la compétition.
- L'administrateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier tout joueur qui contrevient au code de conduite ou qui altère ou tente d'altérer le processus d'inscription et de refuser ou annuler tout résultat de match soumis de manière frauduleuse. Dans l'éventualité où de multiples utilisateurs du même compte de courriel s'inscriraient à la compétition et qu'un conflit survient ultérieurement quant à l'identité d'un joueur, le titulaire autorisé dudit compte courriel au moment de l'inscription sera considéré le joueur. « Titulaire autorisé du compte » se définit comme étant la personne physique à laquelle cette adresse courriel a été attribuée par le fournisseur du service internet ou autre organisme responsable d'accorder des adresses courriel ou le domaine associé avec l'adresse courriel soumise. Si, pour quelque raison que ce soit, la compétition est affectée par un quelconque virus informatique, bogue, ver, piratage, sabotage, intervention non autorisée, fraude, problème technique ou autre qui, selon l'administrateur, corrompt ou altère autrement l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou le déroulement approprié de cette compétition, l'administrateur peut, à sa seule discrétion, annuler, mettre fin à, modifier ou reporter la compétition et déterminer les gagnants en se basant sur les résultats déjà reçus ou d'une autre façon jugée juste et équitable par l'administrateur. Les jeux automatiques sont interdits et tout usage de dispositifs automatisés entraînera la disqualification.
- L'administrateur se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin à la compétition, en totalité ou en partie, et/ou de la modifier, l'amender ou la suspendre, à n'importe quel moment que ce soit, ou pour toute raison que ce soit, sans préavis. Il en va de même pour les règles de la compétition. Tout amendement sera affiché sur le <https://cslesports.gg>.

12. CHOIX DE LA LOI APPLICABLE

- La compétition est sujette à toutes les lois fédérales, provinciales et locales applicables. Toute préoccupation ou question concernant l'élaboration, la validité, l'interprétation et l'applicabilité des règles de la compétition ou des droits et obligations entre le joueur et l'administrateur, relativement à la compétition, sera régie et interprétée conformément aux lois de l'état de Pennsylvanie.

13. LISTE DES GAGNANTS

- La liste des gagnants sera publiée sur le site <https://cslesports.gg/> dès que le processus de vérification sera complété.

14. JOURNAL DE MODIFICATIONS

-