



ESWC.COM
REGLEMENT GENERAL

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	2
CHAPITRE 1 - INFORMATIONS GENERALES	3
1.01 ESWC.COM & COUPE DU MONDE DES JEUX VIDEO	3
Article 1. Définition de ESWC.com.....	3
Article 2. Définition de la coupe du monde des jeux vidéo	3
Article 3. Règlement	3
CHAPITRE 2 - JOUEUR	4
2.01 LICENCE	4
Article 4. Définition	4
Article 5. Obtenir une licence	4
2.02 DROITS ET DEVOIR	4
Article 6. Droits du joueur	4
Article 7. Devoir du joueur	4
CHAPITRE 3 - CLUB	4
3.01 DEFINITIONS	5
Article 8. Définition d'un club	5
Article 9. Nationalite du club	5
3.02 AFFILIATION	5
Article 10. Affiliation d'un club	5
3.03 DROITS ET DEVOIRS	5
Article 11. Droits du club	5
Article 12. Devoir du club	5
3.04 DENOMINATION	6
Article 13. Dénomination du club.....	6
Article 14. Changement de denomination	6
3.05 REGLE PARTICULIERE	6
Article 15. Evolution d'un regroupement de joueurs licenciés	6
CHAPITRE 4 - EQUIPE	6
4.01 DEFINITIONS	7
Article 16. Définition d'une équipe.....	7
4.02 LICENCE EQUIPE	7
Article 17. Licence équipe	7
Article 18. Création d'une nouvelle équipe.....	7
Article 19. Nationalite d'une équipe.....	7
Article 20. Obtenir une licence	7
4.03 DROITS ET DEVOIRS	7
Article 21. Droits de l'équipe.....	7
Article 22. Devoirs de l'équipe.....	8
CHAPITRE 5 - TOURNOI	8
5.01 ORGANISATION D'UN TOURNOI	8
Article 23. Création et administration	8
5.02 HOMOLOGATION D'UN TOURNOI	8
Article 24. Définition	8
Article 25. Homologation	8
CHAPITRE 6 - SANCTIONS	8
6.01 SANCTIONS	8
Article 26. Définition	8
Article 27. Joueurs.....	9
Article 28. Clubs et équipes.....	9

CHAPITRE 1 - INFORMATIONS GENERALES

1.01 ESWC.COM & COUPE DU MONDE DES JEUX VIDEO

ARTICLE 1. DEFINITION DE ESWC.COM

ESWC.COM est un site Internet international où tous les joueurs et clubs doivent s'inscrire afin de participer à la finale nationale de leur pays et à la Coupe du Monde des Jeux Vidéo. ESWC.COM permet aux joueurs et aux clubs d'être correctement identifiés sur une base internationale et donne des droits et des devoirs. Il permet également au membre inscrit de créer leur propre tournoi, de les administrer et de les homologuer auprès de Games Services dans le cadre des qualifications nationales pour la Coupe du Monde des Jeux Vidéo.

ARTICLE 2. DEFINITION DE LA COUPE DU MONDE DES JEUX VIDEO

La Coupe du Monde des Jeux Vidéo est une compétition internationale de jeux vidéo composée de qualifications nationales et d'une grande finale. La Coupe du Monde des Jeux Vidéo est gérée et organisée par le Comité d'Organisation (OC) de Games Services.

ARTICLE 3. REGLEMENT

Le règlement général de ESWC.COM a été décidé et écrit par le Comité de Réglementation (RC) de Games Services. Ce comité se réserve le droit de modifier ce règlement à tout moment sans préavis. Vous êtes invités à consulter régulièrement ce présent règlement pour prendre connaissance d'éventuelle modification de celui-ci.

CHAPITRE 2 - JOUEUR

2.01 LICENCE

ARTICLE 4. DEFINITION

La licence est une identité sportive qui confirme l'engagement de son titulaire à respecter le présent règlement et à prendre part aux qualifications nationales de son pays pour la Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008. Elle fait foi de l'appartenance à ESWC.COM ainsi que de l'identité de son titulaire, auquel elle confère les droits et devoirs résultant du présent règlement.

ARTICLE 5. OBTENIR UNE LICENCE

La licence est délivrée sous la forme d'un numéro de licence et est utilisée sous la responsabilité exclusive de son titulaire ou de son représentant légal. Il est strictement interdit d'utiliser le numéro de licence d'une autre personne

La licence joueur s'obtient selon les conditions suivantes :

- La licence s'obtient par discipline et par saison.
- La licence n'est pas restrictive sur la nationalité du joueur.
- La licence n'est pas restrictive sur le lieu de résidence.
- La licence peut s'obtenir gratuitement sur le site de ESWC.COM.
- L'utilisation de la licence pour la saison 2007-2008 est valable du 01 octobre 2007 au 31 août 2008.

2.02 DROITS ET DEVOIR

ARTICLE 6. DROITS DU JOUEUR

La licence fournit les droits suivants :

- Accès aux qualifications nationales de son pays dans le cadre de la Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008.
- Suivi sportif de ses résultats en compétition.
- La propriété de ses résultats sportifs et performances dans les tournois homologués.
- Accès à son classement national si son pays en dispose.

ARTICLE 7. DEVOIR DU JOUEUR

La licence induit les obligations suivantes :

- Se conformer au présent Règlement Général.
- Se conformer au Règlement des Qualifications Nationales de votre pays.
- Se conformer à la Charte de l'e-Sports.
- D'accepter les décisions du Comité de Réglementation de ESWC.COM.
- D'accepter les décisions des arbitres et organisateurs durant les tournois homologués.
- D'avoir un comportement respectueux envers le sport électronique et son image publique.

CHAPITRE 3 - CLUB

3.01 DEFINITIONS

ARTICLE 8. DEFINITION D'UN CLUB

Le club est une organisation identifiée et enregistrée auprès de ESWC.COM comme une structure sportive. Le club confirme son engagement à respecter le présent Règlement Général. Il possède auprès de ESWC une identité unique qui lui permet d'être clairement identifié et géré durant sa participation à des tournois homologués.

Section 8.01 Structure légale

Une structure légale peut être une société ou bien une structure à but non lucratif telle qu'une association loi 1901.

Section 8.02 Regroupement de joueurs licenciés

Le regroupement de joueurs licenciés est une structure qui permet à des joueurs licenciés de créer un club et de l'affilier auprès de ESWC sans structure légale. Il est représenté par la personne qui a enregistré le club sur le site de ESWC.COM.

ARTICLE 9. NATIONALITE DU CLUB

La nationalité du club implique plusieurs restrictions, notamment sur l'éligibilité de ses équipes lors des tournois homologués et qualifications nationales. Pour cela veuillez-vous référer au Règlement des Qualifications Nationales de la Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008 de votre pays (ftp://files.eswc.com/eswc/2008/national_preliminary/regulations/ESWC2008_REGLEMENT_QUALIFICATION_NATIONALE_FRANCE.pdf)

3.02 AFFILIATION

ARTICLE 10. AFFILIATION D'UN CLUB

L'affiliation est l'acte par lequel une structure légale ou un regroupement de joueurs licenciés est autorisé à devenir une structure sportive (un club) reconnue par ESWC. L'affiliation est, par défaut, automatiquement activée après avoir rempli le formulaire adéquat sur le site officiel ESWC.COM.

Le Comité de Réglementation de Games Services peut, à tout moment, effectuer la vérification de la validité d'une affiliation, et procéder aux éventuels changements, avertissements ou annulations.

L'affiliation d'un club implique la désignation d'un directeur de club dont la responsabilité est la gestion administrative et sportive du club auprès de ESWC.

Section 10.01 Structure légale

La structure légale ne peut effectuer qu'une seule et unique affiliation. L'affiliation ne peut être arrêtée qu'en cas de cessation d'activité de la structure légale. Cet arrêt peut avoir lieu sur demande de la structure légale en contactant ESWC.

Pour éviter tout conflit d'intérêt sportif, la structure légale ne peut pas être impliquée dans une relation de sponsoring ou de partenariat avec un autre club existant.

Section 10.02 Regroupement de joueurs licenciés

L'affiliation d'un regroupement de joueurs licenciés est arrêtée si aucune équipe du club n'a obtenue de licence pendant une saison complète après la première saison d'affiliation.

Pour éviter tout conflit d'intérêt sportif, la personne physique représentant un regroupement de licenciés ne peut pas représenter un autre regroupement de licenciés, ni être membre, manager ou directeur d'un autre club, ni être impliqué dans une relation de sponsoring ou de partenariat avec un autre club.

3.03 DROITS ET DEVOIRS

ARTICLE 11. DROITS DU CLUB

Le club bénéficie des droits suivants :

- Création et gestion des équipes du club.
- Propriété des performances sportives de ses équipes.

ARTICLE 12. DEVOIR DU CLUB

Le club implique les obligations suivantes :

- Désigner un « Directeur de club » responsable de la gestion du club.
- Se conformer avec le présent Règlement Général.
- Se conformer avec la Charte de l'e-Sports.
- Accepter les décisions de ESWC.
- Garder un comportement respectueux envers le sport électronique et son image publique.
- De présenter qu'une seule équipe à un même tournoi.

3.04 DENOMINATION

ARTICLE 13. DENOMINATION DU CLUB

Le but de la dénomination du club est de pourvoir clairement identifier sa structure sportive. Elle ne doit pas contenir de nom ou de message à caractère publicitaire, incluant mais ne se limitant pas qu'à des adresses Internet, des marques de sponsor, et des slogans, ainsi que des caractères à vocation esthétique.

La dénomination de club ne doit pas porter à confusion avec la dénomination d'un autre club affilié. Le degré de confusion est à l'appréciation de ESWC. ESWC se réserve le droit de changer la dénomination d'un club si celle-ci crée une confusion avec la dénomination d'un autre club.

En cas d'utilisation non autorisée d'un nom ou d'une marque déposée, ESWC s'en remettra à un accord à l'amiable entre les deux parties ou, en cas de désaccord, à la décision du tribunal compétent.

Section 13.01 Structure légale

Pour une structure légale, la dénomination du club doit être similaire à la dénomination sociale de la société ou de la structure à but non lucratif, ou à la marque dont la structure légale possède les droits. La structure légale est responsable de ce choix en cas de litige.

Section 13.02 Regroupement de joueurs licenciés

Pour un regroupement de joueurs licenciés, la dénomination du club est définie par le représentant du regroupement de joueurs licenciés. Le représentant du regroupement est responsable de ce choix en cas de litige.

ARTICLE 14. CHANGEMENT DE DENOMINATION

Section 14.01 Structure légale

Une structure légale peut modifier la dénomination et le diminutif de son club si la nouvelle dénomination respecte l'article 13 du présent Règlement Général « Dénomination du club ». Ces modifications ne peuvent avoir lieu uniquement si le club n'a pas encore participé à un tournoi homologué dans la saison en cours. Pour changer la dénomination de son club la structure légale doit contacter ESWC.

Section 14.02 Regroupement de joueurs licenciés

Un regroupement de joueurs licenciés ne peut pas modifier la dénomination ni le diminutif de son club après sa création sauf si celui-ci effectue un changement de structure (voir règles concernant l'évolution d'un regroupement de licenciés) et que le club n'a pas encore participé à un tournoi dans la saison en cours.

3.05 REGLE PARTICULIERE

ARTICLE 15. EVOLUTION D'UN REGROUPEMENT DE JOUEURS LICENCIES

Un regroupement de joueurs licenciés peut devenir une structure légale enregistrée sur ESWC.COM. Pour faire cette évolution le représentant du regroupement de joueurs licenciés doit contacter ESWC. Cette évolution ne peut s'effectuer qu'une seule fois et est irréversible.

CHAPITRE 4 - EQUIPE

4.01 DEFINITIONS

ARTICLE 16. DEFINITION D'UNE EQUIPE

L'équipe est un regroupement de joueurs d'une même discipline au sein d'un club. L'équipe a pour vocation de permettre à ESWC de gérer les différents aspects liés à l'activité sportive d'un club dans une discipline.

L'équipe est rattachée à un seul et unique club et ne peut pas être transférée vers un autre club. Il ne peut y avoir qu'une seule équipe par discipline au sein d'un même club.

Le nom et la nationalité de l'équipe sont identiques au nom et à la nationalité de son club affilié à ESWC.

Tous les résultats et performances effectuées par des équipes lors de compétitions en équipe sont obligatoirement attachés à leur club et ne pourront sous aucun prétexte être attribués ou déplacés vers un autre club.

4.02 LICENCE EQUIPE

ARTICLE 17. LICENCE EQUIPE

La licence « Equipe » est une identité sportive qui confirme l'engagement de l'équipe et du club à respecter le présent Règlement Général à prendre part aux qualifications nationales de son pays pour la Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008. Elle fait foi de l'appartenance à ESWC et de l'identité de son propriétaire auquel elle confère des droits et devoirs.

ARTICLE 18. CREATION D'UNE NOUVELLE EQUIPE

La création d'une équipe s'effectue en remplissant le formulaire adéquat sur le site officiel de ESWC.COM. Celle-ci ne peut être effectuée que par :

- la structure légale ou le représentant du regroupement de licenciés du club.
- le directeur du club.

La création d'une équipe implique la désignation d'un manager d'équipe dont la responsabilité est la gestion administrative et sportive de l'équipe auprès de ESWC. Ce manager peut être le directeur du club.

ARTICLE 19. NATIONALITE D'UNE EQUIPE

La nationalité d'une équipe est la même que la nationalité de son club affilié à ESWC.

L'équipe doit être composée de plus de 50% de joueurs dont la nationalité est la même que celle de leur équipe lors des qualifications nationales de leur pays ainsi que lors de la Coupe du Monde des Jeux Vidéo. Cela permet les compositions de nationalité suivantes : 5/0, 4/1, 3/2 or 3/1/1.

ARTICLE 20. OBTENIR UNE LICENCE

La licence équipe s'obtient selon les critères suivants :

- La licence s'obtient par discipline et par saison.
- La licence d'équipe s'obtient automatiquement pour les nouvelles équipes lors de leur création, ou sur demande pour les équipes créées lors des saisons précédentes.
- La licence équipe s'obtient gratuitement en remplissant le formulaire adéquat sur ESWC.COM.
- L'utilisation de la licence pour la saison 2007-2008 est valable du 01 octobre 2007 au 31 août 2008.

4.03 DROITS ET DEVOIRS

ARTICLE 21. DROITS DE L'EQUIPE

La licence d'équipe fournit les droits suivants :

- Accès aux qualifications nationales de son pays.
- Suivi sportif des résultats en compétition homologuée.

- Accès à son classement national si son pays en dispose.

ARTICLE 22. DEVOIRS DE L'EQUIPE

La licence d'équipe induit les obligations suivantes :

- Se conformer au présent Règlement Général.
- Se conformer au Règlement des Qualifications Nationales de votre pays.
- Se conformer à la Charte de l'e-Sports.
- Accepter les décisions de ESWC.
- Accepter les décisions des arbitres et organisateurs de tournois homologués.
- Garder un comportement respectueux envers le sport électronique et son image publique.
- Participer aux compétitions sous le nom de son club tel qu'il a été enregistré sur le site officiel de ESWC.COM.

CHAPITRE 5 - TOURNOI

5.01 ORGANISATION D'UN TOURNOI

ARTICLE 23. CREATION ET ADMINISTRATION

La création d'un tournoi et son administration peut se faire par tout membre inscrit sur ESWC.COM depuis son compte d'utilisateur.

5.02 HOMOLOGATION D'UN TOURNOI

ARTICLE 24. DEFINITION

Un tournoi homologué est un tournoi qui compte pour les qualifications nationales d'un pays dans le cadre de la Coupe du Monde des Jeux Vidéo.

ARTICLE 25. HOMOLOGATION

Pour qu'un tournoi soit homologué son organisateur doit en faire la demande auprès de ESWC.COM. Pour être homologué un tournoi doit respecter certaines conditions détaillées dans le document « Conditions d'homologation ». Le document « Guide d'homologation » détaille la marche à suivre pour faire sa demande d'homologation.

- ftp://files.eswc.com/eswc/2008/national_preliminary/regulations/ESWC2008_CONDITIONS_HOMOLOGATION_FRANCE.pdf
- ftp://files.eswc.com/eswc/2008/national_preliminary/regulations/ESWC2008_GUIDE_HOMOLOGATION_FRANCE.pdf

CHAPITRE 6 - SANCTIONS

6.01 SANCTIONS

ARTICLE 26. DEFINITION

Une sanction disciplinaire est une sanction prononcée à l'encontre d'un joueur licencié ou bien d'une équipe suite à un comportement individuel ou collectif non conforme au présent Règlement Général. Une sanction peut s'effectuer sans préavis ni justification et interviendra de plein droit et sans préjudice de tous les dommages et intérêts qui pourraient être réclamés à ESWC en réparation du préjudice subi des conséquences de cette sanction.

ARTICLE 27. JOUEURS

En cas de manquement au règlement général, un joueur licencié s'expose aux sanctions suivantes:

- Le retrait des points gagnés lors d'un ou plusieurs tournoi(s) homologué(s).
- La suspension temporaire ou définitive de la licence du joueur.

ARTICLE 28. CLUBS ET EQUIPES

En cas de manquement au règlement général, un club ou une équipe s'expose aux sanctions suivantes :

- La suspension temporaire ou définitive de l'affiliation.
- Le retrait des points gagnés lors d'un ou plusieurs tournoi(s) homologué(s).
- La suspension temporaire ou définitive de la licence d'une équipe du club.