



REGLEMENT Événement sport « L'ACADÉMIE 2 »

• Article 1 : Organisation

Un événement sport à destination des étudiants de l'enseignement supérieur et uniquement accessible sur le site internet dédié et accessible grâce au lien suivant : <https://tournoi-lacademie.fr/> est géré par GamersOrigin, Student Gaming Network et Société Générale.
Ce jeu se déroulera du 16/11/2021 au 09/12/2021 inclus.

• Article 2 : Conditions de participation

L'événement comporte deux tournois distincts. L'un se déroulera sur le jeu vidéo Rocket League développé par l'éditeur Psyonix et l'autre se déroulera sur en ligne sur le site Chess.com, développé par Chess.com. Ces tournois sont gratuits et exclusivement ouverts à toute personne âgée d'au moins 17 ans, inscrite dans un établissement d'enseignement supérieur français pour l'année scolaire en cours. Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus, et toute personne impliquée directement ou indirectement dans la mise en œuvre du jeu. Les personnes mineures devront fournir une autorisation parentale les autorisant à prendre part à cet événement.

L'organisation se réserve le droit de demander à tout participant de justifier de ces conditions. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier du lot. Toute personne sanctionnée ou bannie par l'une des sociétés ou associations organisatrices dans l'un des tournois ou événements organisés précédemment par L'organisation pourra se voir refuser l'inscription au tournoi.

La participation au tournoi implique l'entière acceptation du présent règlement.

Article 3 : Modalités de participation

Pour participer, il est nécessaire d'avoir un accès au site internet <https://tournoi-lacademie.fr/>. Le joueur doit se connecter sur le site dédié entre le 27/10/2021 et le 14/11/2021 étant précisé qu'aucune inscription ne sera acceptée au-delà de cette date, et s'enregistrer en remplissant le formulaire de renseignements du bulletin de participation sur le site. Seuls les formulaires de participation remplis sur le site seront admis à l'exclusion de tout autre formulaire qui serait éliminatoire. De plus, afin de valider son inscription et sa participation au tournoi, il sera nécessaire que le joueur coche la case attestant de l'acceptation du présent règlement sans aucune réserve ni modification.

Les informations devant obligatoirement être saisies sur le formulaire de participation sont les suivantes pour que l'inscription soit validée : pseudo en jeu, pseudo Discord, Nom, Prénom, adresse e-mail, école, carte d'étudiant. Le joueur est informé et accepte que les informations saisies dans le formulaire

d'inscription valent preuve de son identité.

Le pseudonyme choisi par le participant devra respecter les conditions imposées par les éditeurs des jeux. En aucun cas l'organisation ne saurait être tenue responsable d'une utilisation frauduleuse de votre compte avec un pseudonyme et un mot de passe corrects.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu par L'organisation sans que celle-ci n'ait à s'en justifier. Les formulaires non-conformes, incomplets ou comportant des coordonnées erronées volontairement ou non seront éliminatoires. La même sanction s'appliquera en cas de multi-participation.

• Article 4 : Dotations

Les gagnants qui seront identifiés par leur parcours dans le tournoi gagneront l'un des 6 lots suivants (3 lots par tournois)

Les dotations mises en jeu sont réparties comme suit :

Tournoi Rocket League :

- 1^{er} prix : 1 PC Portable Gaming (Valeur 1000€) - par joueur. Soit 2000€ de lots pour l'équipe.
- 2^{ème} prix : 1 Casque Vr & 1 Casque Sans Fil (Valeur 500€) - par joueur. Soit 1000€ de lots pour l'équipe.
- 3^{ème} prix : 1 Casque Sans-Fil & 1 Manette (Valeur 250€) - par joueur. Soit 500€ de lots pour l'équipe.

Tournoi Échecs :

- 1^{er} prix de chaque tournoi : 1 PC Portable Gaming (Valeur 1000€)
- 2^{ème} prix de chaque tournoi : 1 Casque Vr (Valeur 350€)
- 3^{ème} prix de chaque tournoi : 1 Casque Sans-Fil (Valeur 150€)

Soit un total de 6 lots d'une valeur totale de 5 000€

Le Bureau des élèves (BDE) ou l'association gaming / esport de l'école ou l'université qui aura le plus grand nombre de participants remportera 2000€. S'il existe une association gaming ou esport, elle sera destinataire de la totalité ou de la moitié de la somme, l'autre moitié étant versée au BDE. S'il n'existe pas une telle association, tout sera versé au BDE.

La valeur des prix est déterminée au moment de la rédaction du présent règlement et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à son évaluation.

Tous les frais exposés postérieurement au jeu notamment pour l'entretien et l'usage de ces lots sont entièrement à la charge du gagnant.

• Article 5 : Attribution des lots

Les gagnants seront prévenus individuellement par courriel et pourront bénéficier de leur dotation dans un délai maximal de 3 mois après la fin du tournoi, soit jusqu'au 10/03/2022. Ce courrier précisera les modalités d'attribution du lot.

GamersOrigin ne pourra pas être tenue pour responsable de l'envoi de courrier (électronique ou postal) ou d'un lot à une adresse inexacte du fait de la négligence du participant.

Au-delà de cette date, les lots ne pourront plus être réclamés. Les lots seront adressés par voie postale par GamersOrigin. Dans l'hypothèse où GamersOrigin serait dans l'impossibilité d'adresser le(s) lot(s) à un ou plusieurs gagnants (adresse postale introuvable, retour du lot par la Poste avec la mention « N'habite pas à l'adresse indiquée », fausse déclaration, ...), L'organisation se réserve le droit d'affecter les lots gagnés mais non attribués, soit à la dotation d'un autre jeu, soit à des œuvres caritatives.

Les lots ne pourront être attribués, envoyés et remis qu'à des personnes physiques exclusivement.

L'organisation se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, notamment liés à ses fournisseurs/partenaires ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer les lots annoncés, par des lots de valeur équivalente. Les gagnants seront tenus informés des éventuels

changements.

• **Article 6 : Protection des données personnelles**

La liste des gagnants et leurs coordonnées seront transmises à GamersOrigin pour l'envoi des lots.

Dans le cadre du présent jeu-concours, Student Gaming Network, en qualité de responsable du traitement, est amenée à collecter des données à caractère personnel vous concernant et ce, sur la base de votre consentement. Vous pouvez, à tout moment, retirer votre consentement. Les données collectées font l'objet de traitements automatisés et sont nécessaires à la prise en compte de votre participation, la détermination du ou des gagnant(s) et l'attribution du ou des lot(s).

Par ailleurs, si des informations non strictement nécessaires à l'exécution des finalités ci-dessus mentionnées sont collectées, elles le seront également avec votre consentement préalable.

Vos données personnelles sont destinées à L'organisation et à son partenaire GamersOrigin dans le cadre de l'organisation du tournoi pour l'accomplissement des tâches qui lui sont confiées notamment la bonne gestion du jeu-concours et l'attribution du ou des lot(s) gagnant(s).

Les participants disposent d'un droit d'accès aux données personnelles les concernant, de rectification et d'effacement, de limitation de traitement, d'opposition ainsi que d'un droit à la portabilité dans les conditions prévues par la réglementation applicable. Ces droits peuvent être exercés à l'adresse suivante : contact@tournoi-lacademie.fr.

Les participants ont le droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL), autorité de contrôle en charge du respect des obligations en matière de données à caractère personnel

• **Article 8 : Règlement du jeu**

Le règlement du tournoi est disponible sur le site <https://tournoi-lacademie.fr>.

L'organisation se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Le règlement modifié sera mis en ligne sur le site <https://tournoi-lacademie.fr>

• **Article 9 : Propriété industrielle et intellectuelle**

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de quelque façon que ce soit de tout ou partie des éléments composant le jeu sont strictement interdites.

• **Article 10 : Responsabilités**

La participation par Internet implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet notamment en ce qui concerne l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratages et risques de contamination par d'éventuels virus circulants sur le réseau, les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet. L'organisation décline toute responsabilité, sans que cette liste soit limitative, en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de tout dysfonctionnement du réseau Internet, des serveurs du jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique empêchant le bon déroulement du jeu.

Plus généralement, la responsabilité de L'organisation ne saurait être engagée en cas de force majeure telle que définie par la jurisprudence ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

L'organisation ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux. Elle ne saurait non plus être tenue pour responsable et aucun recours ne pourra être engagé contre elle en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au jeu et/ou le/les gagnant(s) du bénéfice de son/leur(s) gain(s).

L'organisation ainsi que ses prestataires et partenaires ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des éventuels incidents pouvant intervenir dans l'utilisation des dotations par les bénéficiaires ou leurs invités dès lors que les gagnants en auront pris possession.

De même L'organisation, ainsi que ses prestataires et partenaires, ne pourront être tenus pour responsables de la perte ou du vol des dotations dès lors que les gagnants en auront pris possession. Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession des dotations est à l'entière charge des gagnants sans que ceux-ci ne puissent demander une quelconque compensation à L'organisation, ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

L'organisation se réserve dans tous les cas la possibilité de modifier toute date et/ou heure annoncées. Les éventuels avenants qui seraient diffusés ou transmis à l'huissier pendant le Jeu seront considérés comme des annexes au Règlement.

Article 11 : Litige & Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.

L'organisation se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, après le 10/12/2021. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de L'organisation ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au jeu.

Toute réclamation doit être adressée par écrit avant le 10/12/2021 à : contact@tournoi-lacademie.fr. Passé cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entière acceptation du présent règlement.

REGLEMENT DU JEU ROCKET LEAGUE

1. Introduction

Le tournoi est organisé sur le jeu "Rocket League".

Le jeu peut être joué sur : PC Windows, PS4, PS5, Xbox One, Nintendo Switch

En cas de problème ou de question, contactez un administrateur de tournoi sur le logiciel Discord ou écrivez à contact@tournoi-lacademie.fr.

2. Règles et déroulement

Les **règles et modifications autorisées** sont précisées dans le canal Discord **#reglement**, consultable sur le serveur de discussion à l'adresse suivante : <https://discord.gg/cx5z7nvqg3>

Tous les participants devront avoir rejoint le serveur Discord du tournoi pour pouvoir participer.

3. Date et Horaires

Les phases de groupe se déroulent les 16 et 23 novembre à 19h00.

Les playoffs se déroulent le 30 novembre à 19h00.

Les phases finales se déroulent le 7 décembre.

Les horaires des phases finales seront communiqués ultérieurement aux participants qualifiés.

Les horaires seront données par les administrateurs du tournoi sur le serveur Discord, dans le canal **#rocket-league** : <https://discord.gg/cx5z7nvqg3>

4.1. Nom et mot de passe d'une partie

Au début de chaque tour de la compétition, les équipes devront aller sur l'arbre de tournoi : <https://play.toornament.com/fr/tournaments/5103307702850879488/> et récupérer le numéro de leur match (exemple : M1.1) ; ce numéro servira de nom et de mot de passe de match, en ajoutant le préfix AC.

Le nom et mot de passe d'un match sera donc par exemple : ACM1.1

Un salon sera attribué à chaque groupe sur Discord et vous permettra de rentrer en contact avec vos adversaires et les arbitres.

4.2. Réglage d'une partie

Les réglages pour la partie sont les suivants :

Mode de jeu : Footcar

Arène : Stade DFH (Jour)

Taille de l'équipe : 2v2

Difficulté des bots : Pas de bots

Région : Europe

Rejoignable par : Nom/Mot de passe

Paramètres des mutateurs => Series -> 3 manches

4.3. Créer une partie

Pour pouvoir rejoindre une partie, les joueurs devront avoir terminé le tutoriel du jeu. (nécessite environ 5 minutes de jeu au préalable).

Un joueur de l'équipe située en haut du match dans l'arbre créera le match tandis que les autres le rejoindront.

Pour créer une partie privée, les joueurs devront se rendre dans le jeu puis :

JOUER => PARTIES PERSONNALISÉES => MATCH PRIVÉ => CRÉER UN MATCH PRIVÉ

4.4. Rejoindre une partie

Pour rejoindre une partie privée, les joueurs devront se rendre dans le jeu puis :

JOUER => PARTIES PERSONNALISÉES => MATCH PRIVÉ => REJOINDRE UN MATCH PRIVÉ

4.5. Lancement de la partie

Vous avez environ 5 minutes pour lancer la partie, en cas d'absence de votre adversaire, signalez-le sur discord dans le salon "**Résultat Rocket League**" => **Match M1.1** équipe x absent, avec une capture d'écran (ou photo).

Dès que les 2 équipes sont prêtes, vous pouvez lancer la partie.

Chaque tour s'enchaîne, et se joue dès que les deux adversaires sont connus.

4.6 Annonce des résultats

Le gagnant du match annoncera le résultat de son match sur le discord du tournoi dans le salon "**Résultat Rocket League**", sous la forme :

Match **WB 1.1** victoire de "équipe x 2/0".

5. Déroulement du tournoi

5.1 Phases de groupes

Cette phase se déroulera les **16 et 23 novembre à 19h00**.

Vous serez placés aléatoirement dans des groupes de 4 à 8 équipes.
Tous les matchs seront joués en **BO3**.
Les matchs-aller seront joués le 16 novembre, les matchs-retour le 23 novembre.

Les **2** premiers de chaque groupes passent à la phase suivante.

5.2 Playoffs

Cette phase se déroulera le **30 novembre à 19h00**.

Vous serez placés dans un arbre à élimination directe, en fonction de votre position lors de la phase de groupe. Un premier affrontera un deuxième de groupe.

Tous les matchs seront joués en **BO5**.

Cette phase s'arrête lorsqu'il reste 4 équipes qui seront qualifiées pour les finales.

5.1 Phases finales

Cette phase se déroulera le **7 décembre**.

Tous les matchs sont en **BO5**, hormis la Grande Finale qui est en **BO7**.

Les détails sur le déroulement de la soirée seront communiqués sur le discord.

REGLEMENT DU JEU CHESS.COM

1. Introduction

Le tournoi est organisé sur le jeu "Chess.com"

En cas de problème ou de question, contactez un administrateur de tournoi sur le logiciel Discord ou écrivez à contact@tournoi-lacademie.fr.

2. Règles et déroulement

Les **règles et modifications autorisées** sont précisées dans le canal Discord **#reglement**, consultable sur le serveur de discussion à l'adresse suivante : <https://discord.gg/cx5z7nvqg3>

3. Date et Horaires

Les phases de groupes se dérouleront les 17 et 24 novembre à 19h00.

Les playoffs se dérouleront le 1 décembre à 19h00.

Les phases finales se dérouleront le 9 décembre.

Les horaires des phases finales seront communiqués ultérieurement aux qualifiés.

Les horaires seront données par les administrateurs du tournoi sur le serveur Discord, dans le canal **#horaires** : <https://discord.gg/cx5z7nvqg3>

4.1. Créer une partie

Le joueur situé en haut du match dans l'arbre créera le match tandis que l'autre le rejoindra.

L'arbre de tournoi sera disponible ici : <https://play.toornament.com/fr/tournaments/5103306207454167040/>

Pour créer une partie privée, les joueurs devront se rendre sur le jeu <https://www.chess.com> puis :
JOUER => JOUEUR AVEC UN AMI

Ensuite **rechercher votre adversaire avec son pseudo**. Si vous ne trouvez pas, envoyez le lien d'invitation sur le discord en indiquant les pseudos ainsi que le numéro de match.

Les parties se jouent en mode : Blitz **5 | 5**

C'est à dire que chaque joueur dispose de 5 minutes de jeu + 5 secondes par manche pour chaque match.

4.2. Lancement de la partie

Vous avez environ 5 minutes pour lancer la partie, en cas d'absence de votre adversaire, signalez-le sur discord dans le salon "**Résultat Echecs**" => Match **M1.1 joueur x** absent, avec une capture d'écran (ou photo).

Dès que les 2 joueurs sont prêts, vous pouvez lancer la partie.

Chaque tour **s'enchaîne**, et se joue dès que les deux adversaires sont connus.

4.5. Annonce des résultats

Le gagnant du match annoncera le résultat de son match sur le discord du tournoi dans le salon "**Résultat Eches**", sous la forme :

Match **M1.1** victoire de **joueur x** .

5. Déroulement du tournoi

5.1 Phases de groupes

Cette phase se déroulera les **17 et 24 novembre à 19h00**.

Vous serez placés aléatoirement dans des groupes de 8 joueurs.

Tous les matchs se jouent en **5|5 aller-retour**.

Les matchs-aller se joueront le 17 novembre à 19h00

Les matchs-retour se joueront le 24 novembre à 19h00.

Les **2** premiers de chaque groupes passent à la phase suivante.

5.2 Playoffs

Cette phase se déroulera le **1 décembre à 19h00**.

Vous serez placés dans un arbre à élimination directe, en fonction de votre position lors de la phase de groupe. Un premier affrontera un deuxième de groupe.

Tous les matchs se jouent en **5|5 aller-retour**.

Si un joueur remporte les deux matchs **ou** un match et une égalité, il avance dans l'arbre.

En cas d'égalité entre les deux joueurs, un match de départage sera joué en 5|0.

Cette phase s'arrête lorsqu'il reste 8 équipes qui seront qualifiées pour les finales.

5.1 Phases finales

Cette phase se déroulera le **9 décembre**.

Les horaires et modalités de participation à ces finales seront communiqués aux qualifiés 72h avant le début des finales.

Tous les matchs sont en **5|5**, hormis la Grande Finale qui est en **BO2 5|5 + mort subite**.

Les détails sur le déroulement de la soirée seront communiqués sur le discord.

MESURES SPÉCIFIQUES LIÉES AUX ÉCHECS

Afin d'éviter différentes triches dans le tournoi, des mesures anti-cheat pourront être prises par l'organisation du tournoi.

L'organisation du tournoi pourra demander à un joueur de se connecter à un service de jeu à distance afin de vérifier le bon déroulement de certains matchs.

Ces mesures seront obligatoires lors des finales et communiquées à l'avance aux qualifiés.

Infractions et sanctions

1. Guide d'application des sanctions

Les arbitres qui observent des infractions pendant le tournoi peuvent utiliser les règles générales ci-dessous comme guide des sanctions à appliquer :

Les arbitres doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise.

- Les arbitres doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doivent pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.
- Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe. Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.
- Les équipes ne peuvent plaider pour la suppression des sanctions imposées à leurs adversaires. Le règlement est le règlement et il doit être respecté, même si les adversaires se sentent très sûrs de leur victoire ou particulièrement charitables.

2. Types de sanctions

Avertissement : Un avertissement officiel et signalé au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Les avertissements sont enregistrés dans le but de s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.

Perte de la manche : Des infractions graves peuvent forcer à imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.

Perte du match : Des infractions plus graves encore peuvent faire perdre à l'équipe son match actuel.

Disqualification : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi. Dans la plupart des cas, la disqualification concerne toute l'équipe. Une équipe disqualifiée perd droit à tous les prix qu'elle n'a pas encore reçus, à moins que la disqualification ne soit la résultante d'une série croissante de sanctions tout au long du tournoi. Une équipe disqualifiée en raison de sanctions de plus en plus graves reçoit ses prix selon sa position finale.

Sauf indication contraire, les sanctions successives pour la même infraction doivent suivre les paliers suivants :

- Avertissement
- Perte de la manche
- Perte du match
- Disqualification.

Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un arbitre, un administrateur de tournoi. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

3. Retard

Cette infraction concerne une équipe qui n'est pas prête à jouer au moment où la manche commence. (Les équipes doivent être à l'heure et prêtes à jouer quand chaque manche commence. Quand les équipes sont en retard, elles retardent tout le tournoi.)

Les horaires à suivre sont en premier lieu les horaires transmises par les officiels de tournoi lors des annonces sur le serveur discord.

Les équipes ne respectant pas de manière significative ou répété les horaires s'exposent aux sanctions suivantes :

- Perte de manche
- Perte de match.

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte de manche par tranche de 10 minutes de retard. Cet effet peut se répéter. Si une équipe accumule 20 minutes de retard, elle perd donc 2 manches.

4. Non respect des annonces et demandes de l'organisation

Chaque joueur a la responsabilité de suivre les instructions et les annonces officielles du tournoi.

Des sanctions pourront s'appliquer dans le cas d'une non-respect d'une règle ou d'une annonce faite par un officiel de tournoi.

5. Conduite antisportive

La conduite antisportive interrompt le bon fonctionnement du tournoi et peut avoir des conséquences négatives sur la sécurité, la régularité, l'agrément ou l'intégrité du tournoi.

Les officiels du tournoi ont l'autorité en dernier ressort pour déterminer si le comportement d'une équipe ou d'un joueur a franchi la frontière du comportement antisportif en utilisant la description des infractions ci-dessous comme guide.

Conduite Anti-Sportive mineure : une conduite antisportive mineure décrit le comportement d'un joueur ou d'une équipe qui s'oppose au bon déroulement du tournoi ou à la tranquillité des participants. Cela comprend, sans s'y limiter :

- Excès de jurons et d'injures
- Exiger qu'un adversaire reçoive une sanction après qu'un arbitre a fait connaître fermement sa décision
- Se comporter en tant que spectateur de manière gênante
- La sanction généralement attribuée pour une conduite antisportive mineure est un avertissement.

Conduite Anti Sportive majeure : cette infraction comporte trois catégories spécifiques et concerne l'un des comportements suivants par un joueur ou une équipe :

- Non-obéissance aux instructions officielles dirigées vers une équipe ou un joueur spécifique
- Un comportement agressif ou violent pendant le tournoi, même s'il n'est pas dirigé contre quelqu'un en particulier
- Les administrateurs du tournoi ont le droit d'exiger que leurs instructions directes soient suivies sans avoir besoin de distribuer les avertissements
- Les sanctions généralement attribuées pour ces infractions majeures peuvent aller de la perte d'un side à la perte d'un match

Conduite Anti Sportive grave : les conduites antisportives graves comprennent les cas trop scandaleux pour relever des catégories mineure et majeure.

- Avec un peu de chance, vous n'aurez pas à affronter de problèmes de cet ordre, mais la sanction généralement appliquée pour ces infractions graves est la disqualification.

Conduite Anti Sportive grave : arrangements entre équipes, pots de vins, insultes à caractères racistes ou sexistes, menaces diverses, violence physique.

- La sanction est la disqualification de l'équipe ou du joueur incriminé et peut entraîner un bannissement du tournoi.