



Règlement de la Ligue Française de League of Legends

Version en date du 21 janvier 2019

Article 1. Généralités

La société Webedia, dont le siège social est sis 2 rue Paul Vaillant Couturier – 92300 Levallois-Perret, immatriculée au RCS Nanterre sous le numéro 501 106 520 organise la Ligue Française de League of Legends, en partenariat avec la société Riot Games Services SAS dont le siège social est sis 26-28 rue de Londres – 75009 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 820 648 681, se déroulant de janvier 2019 à septembre 2019 au plus tard sur le jeu vidéo League of Legends – classé PEGI 12, édité par Riot Games Limited, une société de droit irlandais exploitant et éditant le jeu vidéo League of Legends.

Article 2. Définitions

Les termes ci-après, écrits avec une lettre majuscule, tant au singulier qu'au pluriel, auront la signification suivante :

« **Administrateur.trice** » désignent les personnes désignées par l'Organisateur qui ont toute autorité pour faire respecter les règles de la Ligue.

« **Capitaine** » désigne le.la Participant.e désigné.e comme capitaine par l'Equipe et qui sera l'interlocuteur.trice privilégié.e de l'Organisateur.

« **Coach** » désigne la personne physique désignée par l'Equipe chargée d'accompagner et d'encadrer les Participant.e.s de ladite Equipe.

« **Equipe** » désigne individuellement chaque équipe composée de cinq (5) Participant.e.s, d'un.e Coach et de Remplaçant.e.s éventuel.le.s.

« **Jeu** » désigne le jeu vidéo League of Legends précité.

« **Ligue** » désigne la ligue française de League of Legends au cours de laquelle les Equipes s'affrontent pour obtenir un score ou une victoire, selon le format et les caractéristiques indiqués dans le présent Règlement.

« **Manche** » désigne une partie au cours de laquelle deux Equipes s'affrontent.

« **Match** » désigne tout match joué au cours de la Ligue, sur Internet ou lors d'un Evénement, étant entendu qu'un match se compose d'une ou plusieurs Manches.

« **Organisateur** » désigne la société Webedia précitée.

« **Participant.e** » désigne les personnes physiques désignées par l'Equipe comme étant les joueurs.euses titulaires de l'Equipe.

« **Phase de Sélection** » désigne la phase au cours de laquelle les Capitaines bannissent et sélectionnent les champion.ne.s qui seront interdits ou utilisés au cours de la Manche, selon l'ordre précisé dans le Règlement.

« **Riot** » désigne ensemble Riot Games Services et Riot Games Limited précités.

« **Remplaçant.e.s** » désigne les personnes physiques désignées par l'Equipe comme remplaçant.e.s.



« **Règlement** » désigne le règlement de la Ligue et qui s'impose à l'ensemble des Equipes et des Participant.e.s.

« **Règlement ERL** » désigne le règlement ERL qui encadre l'ensemble des ligues nationales désignées par Riot dont la présente Ligue. Le règlement ERL est disponible en cliquant sur [ce lien](#).

« **Segment** » désigne ensemble le Segment de Printemps et le Segment d'Eté.

« **Segment de Printemps** » désigne la première période de la Ligue allant de janvier 2019 à mars 2019.

« **Segment d'Eté** » désigne la deuxième période de la Ligue allant de mai 2019 à septembre 2019.

« **Toornament** » désigne la plateforme <https://www.toornament.com/> utilisée pour enregistrer et publier les résultats des matchs.

Article 3. Acceptation du Règlement

En participant à la Ligue, les Equipes, les Participant.e.s, les Remplaçants, les Coachs acceptent sans réserve de se conformer au Règlement ainsi qu'au Règlement ERL.

Article 4. Conditions d'éligibilité

Seules les huit Equipes sélectionnées par l'Organisateur en concertation avec Riot, en raison de la qualité de leur dossier de candidature, sont autorisées à participer à la Ligue. Les modalités de dépôt et de sélection des candidatures ont été publiées en novembre 2018.

La participation à la Ligue est ouverte à toute personne physique âgée d'au moins 16 ans répondant aux conditions d'éligibilité établies par le Règlement ERL.

Les personnes mineures participantes à la Ligue devront fournir à l'Organisateur une autorisation parentale signée par ses représentant.e.s légal.le.s, accompagnée des documents officiels justifiant de l'identité de ses représentant.e.s légal.le.s et de la personne mineure. Un modèle d'autorisation parentale est disponible sur [ce lien](#).

L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation à la Ligue de toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelle qu'en soit la raison, prononcée par l'Organisateur ou par Riot.

Aucun sacrifice financier, au sens de l'article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n'est exigé par l'Organisateur pour participer à la Ligue. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra pas d'augmenter les chances de remporter la Ligue. Les chances de remporter la Ligue reposent exclusivement sur l'adresse, le talent et les compétences individuelles de chaque Participant.e.

Article 5. Dates, horaires et lieux

5.1. Segment de Printemps.

Les Matchs du Segment de Printemps sont répartis selon le calendrier suivant :

Dates	Matchs	Horaires indicatifs	Lieu
22 janvier 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	Evénement physique (studios Organisateur)



23 janvier 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	Événement physique (studios Organisateur)
29 janvier 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
30 janvier 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
5 février 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
6 février 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
12 février 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
26 février 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
27 février 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
5 mars 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
6 mars 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
12 mars 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
13 mars 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
19 mars 2019	4 Matchs (Phase de Groupe)	A partir de 19h	En ligne
Non Défini*	Non Défini* (Phase finale)	Non Défini*	Non Défini* Événement physique
Non Défini*	Non Défini* (Phase finale)	Non Défini*	Non Défini* Événement physique
Non Défini*	Non Défini* (Phase finale)	Non Défini*	Non Défini* Événement physique
Non Défini*	Non Défini* (Phase finale)	Non Défini*	Non Défini* Événement physique



****Les dates, horaires, lieux et nombre de Matches des Journées indiquées comme "Non Défini" seront communiqués ultérieurement par l'Organisateur.***

5.2. Segment d'Eté.

Le calendrier précis du Segment d'Eté sera communiqué ultérieurement par l'Organisateur.

5.3. Modifications.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les dates, les horaires et les lieux. L'Organisateur s'engage à notifier aux Equipes toute modification du planning dans les plus brefs délais.

Article 6. Format de la Ligue

Chaque Segment de la Ligue se déroule en deux phases identiques, telles que définies ci-dessous :

6.1. Phase de groupe.

- 8 Equipes réparties dans un groupe unique
- Tirage aléatoire des rencontres par l'Organisateur
- Matches joués en 5 contre 5
- Format des Matches : « BO1 », c'est-à-dire en 1 Manche gagnante
- Match retour (les Equipes s'affrontent au cours de deux Matches distincts)
- Victoire : 3 points au vainqueur du Match
- Défaite : 0 point au perdant du Match
- Matches joués en ligne et hors ligne, selon le calendrier indiqué par l'Organisateur

A l'issue de l'ensemble des Matches, un classement définitif est établi en fonction du nombre de points total obtenus à l'issue des Matches. Les cinq Equipes les mieux classées sont qualifiées pour la phase suivante.

En cas d'égalité entre au moins deux Equipes, le critère de départage suivant s'applique pour déterminer le classement des Equipes à égalité : le plus grand nombre de points obtenus pour les Matches disputés entre les Equipes à égalité.

Dans le cas où au moins deux Equipes seraient encore à égalité à l'issue des différents critères de départage, un tournoi en élimination directe est organisé. Les Equipes seront réparties dans l'arbre à élimination directe par tirage au sort et s'affronteront selon le format « BO3 », c'est-à-dire en 2 Manches gagnantes.

6.2. Phase finale.

- 5 Equipes qualifiées via la phase précédente
- Matches joués en 5 contre 5
- Format des Matches : « BO5 », c'est-à-dire en 3 Manches gagnantes
- Pas de match retour
- Matches joués exclusivement hors-ligne

Les Matches seront joués successivement de la manière suivante :

- L'Equipe ayant fini 5^e lors de la phase précédente affrontera l'Equipe ayant fini 4^e lors de la phase de groupe.
 - L'équipe perdante de ce Match finira 5^e du Segment concerné.
- L'équipe vainqueur du Match indiqué ci-dessus affrontera l'Equipe ayant fini 3^e lors de la phase de groupe.
 - L'équipe perdante de ce Match finira 4^e du Segment concerné.



- L'équipe vainqueur du Match indiqué ci-dessus affrontera l'Equipe ayant fini 2^e lors de la phase de groupe.
 - L'équipe perdante de ce Match finira 3^e du Segment concerné.
- L'équipe vainqueur du Match indiqué ci-dessus affrontera l'Equipe ayant fini 1^{er} lors de la phase de groupe.
 - L'équipe perdante de ce Match finira 2^e du Segment concerné et le vainqueur finira 1^{er} du Segment concerné.

Article 7. Paramètres des Matches

7.1. Lancement d'une Manche, choix des côtés et procédure de sélection des champion.ne.s.

7.1.1.Lancement d'une Manche.

Les deux Equipes doivent être prêtes et au complet à leurs postes au moins trente (30) minutes avant l'heure de début de la rencontre (selon les horaires indiqués par l'Organisateur).

Pour rejoindre une partie, les Participant.e.s devront rentrer le code de tournoi envoyé par l'Organisateur.

Les Participant.e.s ont pour obligation d'utiliser leur propre compte tournoi League of Legends.

7.1.2.Choix du côté de la Faille de l'invocateur.

Pendant les phases de groupe, les côtés sont décidés de la façon suivante : lors du premier Match, le côté est sélectionné par l'Equipe qui apparaît à gauche sur Toornament et lors du deuxième Match, l'autre Equipe sélectionnera le côté sur lequel elle souhaite jouer.

Pendant la phase finale, le côté est choisi par l'Equipe qui a obtenu le plus de points au cours de la phase de groupe choisit les côtés sur les Manches 1, 3 et 5 tandis que l'Equipe adverse choisit le côté des Manches 2 et 4.

7.1.3.Procédure de bannissement et de sélection des champion.ne.s.

Les Matches se jouent sur les serveurs tournois, selon le patch en vigueur, et avec le système de 10 bans compétitifs (5 par Equipe).

Dans le cas où une Equipe aurait été sanctionnée à hauteur d'une ou plusieurs pertes de bannissement, il lui serait demandé d'attendre la fin du décompte afin d'effectuer un no-ban (bannissement « blanc »).

Dans le cas où une sélection de champion.ne serait rejouée suite à un problème quelconque, la sélection des champion.ne.s reprendra à la phase précédent l'apparition du problème.

Voici quelques exemples : Si l'équipe bleue est en train d'effectuer un 3^{ème} bannissement et subit un problème technique, c'est l'équipe rouge qui reprend la sélection à la phase précédente. Le 2^{ème} tour de bannissement sera rejoué par l'équipe rouge de façon classique et peut donc être modifié.

Si l'équipe rouge est en train d'effectuer sa 2^{ème} sélection de champion.ne et subit un problème technique, c'est l'équipe bleue qui reprend la sélection à la phase précédente.

Nonobstant ce qui précède, cette règle pourra être modifiée pour tous les Matches joués au cours d'un événement requérant la présence physique des Participant.e.s.

7.2. Forfait.



Dans le cas où une Equipe est dans l'incapacité de participer à un Match ou à une Manche, pour quelque raison que ce soit, alors l'Equipe sera considérée comme déclarant forfait pour ce Match ou cette Manche et l'Equipe adverse sera considérée automatiquement comme ayant remporté le Match ou la Manche concerné(e).

Dans le cas où une Equipe serait dans l'incapacité de participer à un Match ou à une Manche pour un cas de force majeure alors l'Organisateur aura la faculté de contacter les Equipes concernées pour convenir du report du Match ou de la Manche concerné(e) ou proposer toute solution permettant de maintenir le Match ou la Manche. Dans le cas où il serait impossible de faire jouer le Match ou la Manche concerné(e), alors l'Equipe indisponible sera considérée comme forfait.

7.3. Déconnexions et pauses.

7.3.1. Déconnexions.

Dans le cas où un.e Participant.e subit une déconnexion au cours d'une Manche, l'Administrateur.trice aura la faculté de décider :

- de relancer la Manche dans le cas où les deux Equipes n'auraient pas réussi à se départager de manière significative (à l'appréciation de l'Administrateur.trice, en fonction des données de la Manche) ;
- de demander aux Equipes de poursuivre et de terminer la Manche en cours.

Dans le cas où une Manche serait relancée à la suite d'une déconnexion, les Participant.e.s devront conserver les champion.ne.s précédemment sélectionnés ainsi que les mêmes runes.

En cas de déconnexion survenant au cours du chargement de la Manche, pour quelque raison que ce soit, la Manche doit être mise en pause immédiatement jusqu'à ce que les 10 Participant.e.s soient connecté.e.s.

Si un.e Participant.e subit une déconnexion et ne parvient pas à rétablir des conditions satisfaisantes pour pouvoir continuer la Manche, la Manche peut être relancée avec un.e Remplaçant.e uniquement si (i) la Manche n'a pas dépassé les 15 premières minutes de jeu, (ii) qu'aucune Équipe n'a un avantage trop important, (iii) qu'un.e Remplaçant.e est bien disponible pour jouer la Manche, (iv) et que celui-ci.celle-ci conserve le.la même champion.ne ainsi que les runes utilisées par le.la Participant.e déconnecté.e. Dans le cas où ces conditions ne sont pas réunies, l'Équipe en question devra déclarer forfait pour la Manche en cours.

En cas de déconnexion, la durée de la pause sera décomptée de la durée maximale de pause autorisée.

7.3.2. Pauses.

Les Equipes sont autorisés à mettre une Manche en pause dans les conditions suivantes :

- Temps de pause maximal : dix (10) minutes
- Nombre de pauses maximales : deux (2) (les pauses pour déconnexion ne sont pas comptabilisées)
- Motif de la pause doit être justifié auprès de l'Administrateur.trice (exemple : déconnexion, dysfonctionnement matériel ou technique, circonstances exceptionnelles, etc)

Les Participant.e.s sont autorisé.e.s à discuter de la Manche ou de la stratégie avec leurs coéquipier.ère.s pendant une pause.

Pendant toute pause ou tout arrêt du jeu, les Participant.e.s n'ont pas le droit de quitter la partie à moins d'y avoir été officiellement autorisés par l'Administrateur.trice.



La pause ne peut prendre fin qu'à partir du moment où les deux Equipes sont d'accord pour relancer la partie. Dans le cas où une Equipe refuserait de relancer la partie, son temps de pause serait alors décompté en lieu et place de l'autre compteur.

Si une Equipe initie une pause ou y met fin sans permission en dehors de son temps de pause autorisé, ou si elle ne reprend pas la partie dans les limites de temps imparties, elle peut être sanctionnée en accord avec le Règlement et le Règlement ERL.

Un.e Administrateur.trice peut mettre une Manche en pause à tout moment et à sa seule discrétion.

Article 8. Communication avec les coaches

Les Participant.e.s ne sont en aucun cas autorisé.e.s à communiquer avec leur Coach au cours d'une Manche. Les Participant.e.s demeurent néanmoins autorisé.e.s à communiquer avec leur Coach au cours de la phase de bannissement et de sélection des champion.ne.s telle que définie à l'article 7.1.3.

Article 9. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs.trices sont seul.e.s compétent.e.s pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement de la Ligue, incluant la modification du format de la Ligue, l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de Participant.e.s ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres Participant.e.s, de l'Organisateur, des Administrateurs.trices, de Riot, ou des tiers en général. Les décisions prises par l'Organisateur au cours de la Ligue sont immédiatement applicables et s'imposent aux Participant.e.s.

Article 10. Dotations

Les Equipes sont susceptibles de remporter les dotations suivantes au cours de la Ligue :

Trente mille euros hors taxe (30 000€) par Segment, répartis de la manière suivante :

- Quinze mille euros (15 000€) pour l'équipe finissant 1^{er} :
- Sept mille cinq cents euros (7 500€) pour l'équipe finissant 2^{ème} :
- Trois mille cinq cents euros (3 500€) pour l'équipe finissant 3^{ème} :
- Deux mille cinq cents euros (2 500€) pour l'équipe finissant 4^{ème} :
- Mille cinq cents euros (1 500€) pour l'équipe finissant 5^{ème}.

Dans le cas où une Equipe remporte une dotation numéraire, celle-ci émettra une facture à l'Organisateur correspondant au montant de la dotation numéraire remportée hors taxes, majorée de la TVA en vigueur au jour de son émission. L'Organisateur s'engage à payer la facture correspondante au plus tard soixante (60) jours à compter de la date d'émission de ladite facture.

L'Equipe s'engage à redistribuer aux Participant.e.s de l'Equipe les éventuelles parts leur revenant, conformément à leurs engagements, et garantit l'Organisateur contre tout recours, réclamation, revendication, action ou condamnation qui serait prononcée à son encontre en cas de non reversement de la part de la dotation revenant à un.e Participant.e de l'Equipe.

Article 11. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tou.te.s, l'Organisateur invite les Participant.e.s à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de



fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs.trices, l'Organisateur ainsi que les Administrateurs.trices.

En participant à la Ligue, le.la Participant.e s'engage à respecter les lois et règlements applicables du pays dans lequel il.elle réside ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent Règlement et dans le Règlement ERL.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions de l'Administrateur.trice et nécessaires pour le bon déroulement de la Ligue ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation à un Match ;
- Adopter un comportement antisportif ;
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association à l'Organisateur, à Riot, ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres Participant.e.s ou de l'Administrateur.trice de la Ligue ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur et le.la Participant.e ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs ou de tiers ;
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un.e Administrateur.trice dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours de la Ligue ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- Publier des informations personnelles des autres Participant.e.s (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;



- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement ou dans le Règlement ERL ;
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des Services ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match ;
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur la Ligue ;
- Manipuler le classement de la Ligue ;
- Faire la promotion ou s'associer un sponsor ayant une activité illicite ou en lien avec les produits ou les services suivants :
- Pornographie / Alcool / Tabac ou Cigarettes / Produits pharmaceutiques / Armes à feu / Sites de jeux d'argent et toutes entreprise nuisible à l'activité de Riot (piratage, revendeurs de clés, revendeur de comptes etc...)

Les comportements énumérés ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement.

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire. Les Participant.e.s peuvent informer à l'Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec la Ligue.

Article 12. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation du Règlement ou du Règlement ERL, et notamment en cas de violation du code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du/de la Participant.e fautif, selon la gravité de l'infraction constatée.

L'Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

12.1. Avertissement.

Le/la Participant.e est averti.e que son comportement est nuisible au bon déroulement de la Ligue et qu'il/elle doit cesser ce comportement. En cas de récidive, l'Organisateur pourra aggraver la sanction.

12.2. Perte de la sélection du côté pour le Match en cours ou les prochains Matches.

L'Equipe sanctionnée perdra la possibilité de sélectionner le côté de la Faille de l'invocateur des Manches ou des Matches concernés par la sanction. Dans ce cas, l'Equipe adverse sélectionnera à sa



discrétion le côté de la Faille de l'invocateur sur lequel elle souhaite jouer la Manche ou le Match concerné.

12.3. Perte d'un ou plusieurs ban(s) pour le Match en cours ou les prochains Matches.

L'Equipe sanctionnée perdra la possibilité de bannir un.e ou plusieurs champion.ne.s, dont le nombre exact sera décidé à la discrétion de l'Organisateur, au cours de la phase de sélection des champion.ne.s pour les Manches ou les Matches concernés par la sanction. Dans ce cas, ces bannissements seront considérés comme « blanc » au moment de la phase de sélection et de bannissement.

12.4. Perte d'une Manche.

L'Equipe sanctionnée perd la Manche indiquée par l'Organisateur. Il peut s'agir d'une Manche en cours, future ou déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

12.5. Perte d'un Match.

L'Equipe sanctionnée perd le Match indiqué par l'Organisateur. Il peut s'agir d'un Match en cours, futur ou déjà joué. Le classement est ensuite actualisé.

12.6. Suspension de participation à la Ligue.

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre provisoirement une Equipe ou un.e Participant.e de la Ligue dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement, du Règlement ERL ou en cas de violation du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

En cas de suspension de participation à la Ligue, l'Equipe ou le.la Participant.e ne sera pas autorisé à participer à des matchs pendant toute la période de suspension.

12.7. Suppression des dotations.

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de tout ou partie des dotations remportées par une Equipe dans le cas où cette dernière aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement, du Règlement ERL ou en cas de violation du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

12.8. Disqualification de la Ligue.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure une Equipe ou un.e Participant.e de la Ligue dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement, du Règlement ERL ou en cas de violation du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

12.9. Bannissement des futurs tournois.

L'Organisateur se réserve la possibilité de bannir une Equipe ou un.e Participant.e de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à dix (10) ans.

12.10. Autres sanctions.



Outre ces sanctions disciplinaires, l'Organisateur se réserve le droit de poursuivre en justice, tant sur le plan civil que pénal, toute personne qui aurait ou qui aurait tenté de troubler le bon déroulement de la Ligue notamment en concourant à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'il.elle ait participé ou non à la Ligue.

Article 13. Procédure d'application des sanctions

13.1. Pendant les Matches.

Pendant les Matches, l'Organisateur et les Administrateurs.trices peuvent prononcer toute sanction prévue aux articles 12.1, 12.2, 12.3, 12.4, et 12.5. A l'issue du Match, l'Organisateur disposera d'un délai de trente jours pour annuler, réduire, ou aggraver la sanction prononcée.

13.2. A l'issue d'un Match.

A l'issue d'un Match, l'Organisateur peut infliger une sanction disciplinaire à une Equipe ou à un.e Participant.e en cas d'infraction commise, selon les preuves collectées ou produites par des tiers.

13.3. Réclamations.

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'une Equipe ou d'un.e Participant.e, l'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit contacter immédiatement ladite Equipe ou ledit.e Participant.e pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. L'Equipe ou le.la Participant.e concerné.e devra alors apporter immédiatement tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation. L'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit infliger une sanction disciplinaire immédiatement applicable.

Article 14. Confidentialité

Au cours de la Ligue, l'Organisateur ou Riot peuvent être amenés à entretenir des correspondances privées avec un.e ou plusieurs Participant.e.s.

Les correspondances privées sont protégées au titre du secret et les destinataires de ces messages ne sont pas autorisés à dévoiler publiquement le contenu de ces messages. La divulgation non autorisée des correspondances privées peut engager la responsabilité tant civile que pénale de l'expéditeur.

Article 15. Règles de vie

15.1. Matériel du.de la Participant.e

Le.la Participant.e s'engage à effectuer, au plus tard la veille du début du Match, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement. Le.la Participant.e s'engage à ce que son équipement informatique soit équipé d'une version légale du Jeu ou acquise légalement, installée avec la dernière mise à jour. Le.la Participant.e s'engage à ce que ses périphériques ne contiennent aucun élément ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement de la Ligue.

Pour des raisons de sécurité, l'Organisateur peut être amené à interdire l'utilisation de certains logiciels et périphériques dont la liste sera communiquée au.à la Participant.e au plus tard le jour du Match.

15.2. Matériel fourni par l'Organisateur.

Dans le cas des Matches joués au cours d'un événement requérant la présence physique des Participant.e.s, l'Organisateur peut mettre temporairement à la disposition du.de la Participant.e du mobilier ainsi que différents équipements et matériels informatiques incluant notamment des tablettes



informatiques, des écrans, des périphériques informatiques, etc. Le.la Participant.e demeure responsable du matériel mis à sa disposition et s'engage à l'utiliser de manière paisible et d'éviter toute utilisation non conforme pouvant provoquer un quelconque dommage direct ou indirect.

Pour les matchs joués sur certaines scènes désignées par l'Organisateur, le.la Participant.e pourra être obligé.e d'utiliser les périphériques et les matériels désignés et fournis par l'Organisateur. Le refus d'utiliser les périphériques et matériels désignés par l'Organisateur pourra entraîner la disqualification du.de la Participant.e.

En cas d'incompatibilité technique entre le matériel mis à disposition par l'Organisateur et les périphériques du.de la Participant.e, l'Organisateur fera ses meilleurs efforts pour aider le.la Participant.e à installer, à configurer et à utiliser ses périphériques, sans que cette assistance n'ait pour effet de retarder le début du Match. Dans le cas où l'incompatibilité persiste, l'Organisateur pourra prendre toute mesure pour assurer le déroulement du Match et le cas échéant, disqualifier le.la Participant.e.

15.3. Limitation de responsabilité.

Le.la Participant.e demeure à tout moment responsable de ses effets personnels et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration d'un quelconque bien appartenant au.à la Participant.e.

Article 16. Droit à l'image

Le.la Participant.e autorise gracieusement l'Organisateur, Riot, les droits, à titre exclusif, pour le monde entier et pour une durée de cinquante (50) ans à compter de la signature des présentes, de fixer, faire fixer, enregistrer, faire enregistrer, reproduire, faire reproduire, sans limitation en nombre, diffuser, faire diffuser, exploiter, faire exploiter la captation et la fixation de l'image, du nom, de la voix ou tout autre attribut de la personnalité, du.de la Participant.e dans le cadre de la LFL, en tout ou partie, pour tous modes d'exploitation, à toutes fins, commerciales ou non commerciales, sur tous formats et supports connus ou à venir, à l'exception de la création de tous objets promotionnels (produits dérivés de merchandising sous quelque forme que ce soit) utilisant le nom ou l'image du.de la Participant.e. Il est précisé qu'en cas de cessation de participation du.de la Participant.e à la LFL, pour quelque raison que ce soit, aucune utilisation à des fins de promotion commerciale ne pourra être faite des différentes captations et fixations de l'image ou tout autre attribut de la personnalité du.de la Participant.e, réalisées au cours de la LFL, par l'Organisateur ou l'Editeur. Nonobstant ce qui précède, l'Organisateur demeure libre et autorisé à exploiter, à des fins commerciales ou non commerciales, l'ensemble des éléments diffusés officiellement dans le cadre de la LFL auxquels le.la Participant.e aura participé (captations réalisées au cours des matchs, interviews, etc).

Article 17. Données à caractère personnel

17.1. Données collectées.

Au moment de son inscription à la Ligue, l'Organisateur collecte des informations personnelles concernant le.la Participant.e, notamment des données relatives son état-civil (prénom, nom, date de naissance, adresse de résidence, document d'identité, etc) et, éventuellement en lien avec le Jeu (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc). Le.la Participant.e certifie ces informations comme étant adéquates, exactes et pertinentes.

Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation de la Ligue.

Toute inscription à la Ligue avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription et, le cas échéant, entraîner une sanction disciplinaire à la discrétion de l'Organisateur.



17.2. Finalités de traitement des données collectées.

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité ;
- assurer le bon déroulement de la Ligue ;
- partager les performances des Participant.e.s sur internet, les réseaux sociaux, auprès des médias (notamment TV, internet) ;
- réaliser des statistiques ;
- traiter les sanctions disciplinaires ;
- envoyer les dotations.

En participant à la Ligue, le.la Participant.e consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation.

Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes de l'Organisateur afin de démontrer la bonne exécution de la Ligue et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent Règlement ou au Règlement de la LFL.

17.3. Conservation des données collectées.

Les données collectées sont conservées par l'Organisateur pour une durée d'un (1) an à compter de la fin du dernier Match auquel le.la Participant.e a participé ou de sa dernière participation à un tournoi organisé par l'Organisateur. Les données peuvent être conservées pour une durée supérieure correspondant à la durée à laquelle s'applique une éventuelle sanction disciplinaire. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires sont conservées pour une durée d'un an à compter de la fin ou de la levée de ladite sanction.

17.4. Destinataire des données.

Les données sont destinées aux services compétents de l'Organisateur. Le.la Participant.e est par ailleurs informé.e que les données collectées au cours de la Ligue sont susceptibles d'être partagées avec Riot et des sous-traitants techniques, pour assurer les finalités de traitement précitées notamment l'organisation matérielle de la Ligue et pour assurer la bonne exposition médiatique de la Ligue, ou pour remplir des obligations légales, réglementaires.

Dans le cas où des données seraient susceptibles d'être transférées à un sous-traitant, L'Organisateur garantit avoir pris les précautions nécessaires de sorte à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions de l'Organisateur et que des mesures de sécurité appropriées aient été prises.

17.5. Droit des personnes concernées par le traitement.

Le.la Participant.e est informé.e qu'il.elle dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le.la concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de et à la limitation du traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Le.la Participant.e dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort. Le.la Participant.e peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes : tournois@webedia-group.com.

17.6. Délégué à la protection des données.

L'Organisateur a nommé un.e délégué.e à la protection des données en charge d'assister le responsable de traitement dans le respect du Règlement européen. Pour toutes questions relatives à la protection des données personnelles auquel l'Organisateur appartient, nous mettons à votre disposition une adresse de contact : [dpo+tournois\(at\)webedia-group.com](mailto:dpo+tournois(at)webedia-group.com).



Article 18. Limitation de responsabilité

La participation à la Ligue suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique. Le.la Participant.e reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses risques et périls. L'Organisateur ne peut garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours de la Ligue.

L'Organisateur invite les utilisateurs.trices à installer un logiciel de sécurité à jour, notamment anti-virus, anti-malwares, et de prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger ses données des éventuelles attaques informatiques qui pourraient survenir. L'Organisateur ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du Jeu servant de support à la Ligue ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un.e Participant.e ou à un tiers.

L'Organisateur informe les Participant.e.s des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.

Avertissement épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation du Jeu nécessite des précautions d'emploi particulières.

Les dommages directs ou indirects subis par le.la Participant.e ou des tiers au cours de la Ligue ne sauraient engager ni la responsabilité de l'Organisateur ni celle de ses partenaires commerciaux ou médiatiques, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la bonne organisation de la Ligue et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer

Article 19. Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le Jeu, le nom des personnages du Jeu, utilisés au cours du Tournoi sont protégés au titre de la propriété intellectuelle et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le.la titulaire des droits est interdite.

La participation au Tournoi ne procure au.à la Participant.e aucun droits d'utilisation supplémentaires du Jeu que ceux déjà expressément consentis par Riot au sein du contrat de licence utilisateur.trice final.e établi par ce dernier.

Article 20. Droit applicable

Le présent Règlement est soumis au droit français et à la compétence exclusive des tribunaux de Paris. Si une ou plusieurs stipulations des présentes seraient déclarées non valides à la suite d'une décision de justice devenue définitive, les autres stipulations resteront en vigueur et continueront de s'appliquer.

Article 21. Modification du Règlement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.



L'Organisateur s'engage à contacter les Equipes, par tout moyen, pour les informer des modifications inhérentes au format de la Ligue ou cas de changement d'horaires ou de lieux des Matches.

Le Règlement ERL est susceptible d'être modifié à tout moment par Riot, sans formalité préalable, sans mention particulière. L'Organisateur informera les Equipes de toute modification du Règlement ERL.