



Saison 2020
Règlement Officiel de la
Ligue Française de League of Legends

1. Généralités	4
2. Définitions	5
3. Conditions d'éligibilité	7
3.1. Âge	7
3.2. Représentation :	7
3.3. Admissibilité au travail	8
3.4. Vérification des comptes	9
3.5. Pas d'employé.e.s Riot	9
4. Propriété de l'équipe	10
4.1 Restrictions à la propriété d'équipe	10
5. Rosters	10
5.1. Obligations auprès du roster	10
5.2. Modifications du Roster	11
5.3. Remplacements	12
5.3.1. Saison régulière	12
5.3.2. Playoffs	12
5.3.3. European Masters	13
5.4. Noms d'invocateurs	13
5.5 Echanges	13
6. Finance	14
6.1. Dotation d'Equipe	14
6.2. Dotation des Membres d'Équipe	14
6.3. Sponsors	14
6.4. Cash Prize	14
7. Disposition Supplémentaires	15
7.1. Publishing	15
7.2. Finalité des décisions	15
7.3. Droit de modification	15
8. Format	15
8.1. Format de la Ligue	15
8.1.1. Phase régulière	15
8.1.2. Phase finale	16
8.1.3. Attribution de points	16
8.1.4. Qualification aux European Masters	17
8.1.5. Qualification à la Finale de la LFL	17
8.1.6. Qualification au tournoi de Promotion et Relégation entre la LFL et la Division 2	18
8.1.6.1. Format du tournoi de Promotion et Relégation	18

8.2. Paramètres des Matches	18
8.2.1. Lancement d'une Manche, choix des côtés et procédure de sélection des champion.ne.s.	18
8.2.1.1. Lancement d'une Manche.	18
8.2.1.2. Choix du côté de la Faille de l'invocateur.	18
8.2.1.3. Procédure de bannissement et de sélection des champion.ne.s	19
8.2.2. Forfait	19
8.2.3. Déconnexions et pauses	20
8.2.3.1. Déconnexions	20
8.2.3.2. Pauses	20
8.3. Communication avec les coachs	21
9. Code de Conduite	21
10. Sanctions disciplinaires applicables	23
10.1. Avertissement	23
10.2. Perte de la sélection du côté pour le Match en cours ou les prochains Matches.	23
10.3. Perte d'un ou plusieurs ban(s) pour le Match en cours ou les prochains Matches	23
10.4. Perte d'une Manche	24
10.5. Perte d'un Match	24
10.6. Suspension de participation à la Ligue	24
10.7. Suppression des dotations.	24
10.8. Disqualification de la Ligue.	24
10.9. Bannissement des futurs tournois.	25
10.10. Autres sanctions.	25
11. Procédure d'application des sanctions	25
11.1 Pendant les Matches	25
11.2 A l'issue d'un Match	25
11.3 Réclamations	25
12. Confidentialité	26
13. Règles de vie	26
13.1. Matériel du.de la Participant.e	26
13.2. Matériel fourni par l'Organisateur	26
13.3. Limitation de responsabilité	27
14. Droit à l'image	27
15. Données à caractère personnel	27
15.1. Données collectées	27
15.2. Finalités de traitement des données collectées	28
15.3. Conservation des données collectées	28
15.4. Destinataire des données	28
15.5. Droit des personnes concernées par le traitement.	29

15.6. Délégué à la protection des données	29
16. Limitation de responsabilité	29
17. Propriété intellectuelle	30
18. Droit applicable	30

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 14-16 boulevard Poissonnière – 75009 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 820 648 681, se déroulant de janvier 2020 à septembre 2020 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.

En participant à la Ligue, les Équipes, les Participant.e.s, les Remplaçant.e.s, les Coachs acceptent sans réserve de se conformer au Règlement ainsi qu'aux règlement Riot applicables (règlement European Masters, règlement LEC ou autre).

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. Pour toute communication avec les Administrateur.trice.s, Loïck Panalier (loick.panalier@riotgames.com) doit être inclus.
- « **Base de Données Global des Contrats** » ou Global Contract Database (GCDB) réunit tous les contrats en vigueur dans l'écosystème professionnel de League of Legends et peut être consultée en ligne sur <https://eu.lolesports.com/en/about/global-rules>.
- « **Capitaine** » désigne le.la Participant.e désigné.e comme capitaine par l'Équipe et qui sera l'interlocuteur.trice privilégié.e de l'Organisateur.
- « **Coach** » désigne la personne physique désignée par l'Équipe chargée d'accompagner et d'encadrer les Participant.e.s de ladite Équipe.
- « **Équipe** » désigne individuellement chaque équipe composée de cinq (5) Participant.e.s, d'un.e Coach et de Remplaçant.e.s éventuel.le.s.
- « **ERL** » ou European Regional League désigne une ligue nationale ou régionale qui qualifie aux European Masters, organisée par Riot.
- « **Europe** » est une zone compétitive désignée par Riot et inclut Albanie, Allemagne, Andorre, Autriche, Belgique, Bosnie et Herzégovine, Bulgarie, Chypre, Croatie, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Irlande, Islande, Italie, Kosovo, Lettonie, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Macédoine, Malte, Monaco, Monténégro, Norvège, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République Tchèque, Royaume-Uni, Roumanie, San Marino, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Suède, Suisse, Vatican.
- « **Indice de sanctions ERL** » désigne l'indice des sanctions ERLs qui définissent les sanctions minimales et maximales pour tout.e.s participant.e.s jouant dans une ligue ERL.
- « **Jeu** » désigne le jeu vidéo League of Legends précité.
- « **Ligue** » désigne la Ligue Française de League of Legends ou LFL au cours de laquelle les Équipes s'affrontent pour obtenir un score ou une victoire, selon le format et les caractéristiques indiqués dans le présent Règlement.
- « **LTR** » ou Locally-Trained Representative est la désignation pour un.e Participant.e rattaché.e à une ERL,
- « **Manche** » désigne une partie au cours de laquelle deux Équipes s'affrontent.
- « **Match** » désigne tout match joué au cours de la Ligue, sur Internet ou lors d'un Événement, étant entendu qu'un match se compose d'une ou plusieurs Manches.
- « **Membre d'Équipe** » désigne un.e Participant.e, Remplaçant.e, ou Coach.
- « **Organisateur** » désigne la société Webedia précitée.
- « **Participant.e** » désigne les personnes physiques désignées par l'Équipe comme étant les joueurs.euses titulaires de l'Équipe.

- « **Phase de Sélection** » désigne la phase au cours de laquelle les Capitaines bannissent et sélectionnent les champions 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'Équipe comme remplaçant.e.s.
- « **Règlement** » désigne le règlement de la Ligue et qui s'impose à l'ensemble des Équipes et des Participant.e.s.
- « **Roster** » désigne l'ensemble des Membres d'Équipe inscrit.e.s sur la feuille de match de l'Équipe.
- « **Segment** » désigne ensemble le Segment de Printemps et le Segment d'Été.
- « **Segment de Printemps** » désigne la première période de la Ligue allant du 21 janvier 2020 au 27 mars 2020.
- « **Segment d'Été** » désigne la deuxième période de la Ligue allant du 16 juin 2020 au 27 septembre 2020.
- « **Toornament** » désigne la plateforme <https://www.toornament.com/> utilisée pour enregistrer et publier les résultats des matchs.
- « **Vétéran** » désigne une personne qui a joué plus de 50% des matchs de la saison régulière dans une ligue qualifiant pour les Championnats du Monde de League of Legends dans au moins deux des trois derniers segments. Ces ligues sont : LPL, LCK, LEC, LCS, LMS, VCS, LCL, TCL, LLA, CBLOL, LJJ, OPL et LST.

3. Conditions d'éligibilité

Afin de participer dans la Ligue, chaque Participant.e doit respecter les conditions décrites ci-dessous. L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation à la Ligue 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.

Un.e Participant.e ne peut pas jouer dans plus d'un ERL à chaque segment. Cette personne est considérée comme ayant participé dans l'ERL si :

- Pour les formats ligue : elle a joué plus de 50% des matchs dans un segment régulier
- Pour les formats tournois / circuits : elle a joué plus de 50% des tournois dans le circuit.

Un.e Participant.e ne peut pas jouer dans la Ligue si cette personne a joué treize (13) matchs ou plus dans le LEC.

3.1. Âge

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. 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](#).

3.2. Représentation

Une Équipe doit maintenir minimum trois joueurs avec statut LTR français sur leur roster de cinq Participant.e.s.

Un.e Participant.e ne peut pas avoir plus d'un LTR d'une seule ERL à n'importe quel moment.

Un.e Participant.e est considéré.e sans LTR jusqu'à ce qu'il, elle ou l'Équipe déclare son LTR auprès de l'Organisateur et/ou Riot.

Un.e Participant.e peut demander à obtenir le statut LTR français si :

1. Le.a Participant.e a résidé légalement et a été présent.e principalement en France pendant au moins 36 des 60 derniers mois précédant immédiatement sa participation au premier match de la Ligue.
2. Le.a Participant.e a joué la majorité des matchs de la Ligue (LFL) dans au moins deux des trois derniers segments immédiatement avant sa participation au premier match de la Ligue. De plus, un.e Participant.e qui a été sur la liste d'une Équipe pendant la majeure partie du Segment, même s'il.elle n'a pas participé activement à la Ligue, tant qu'il.elle n'a pas participé à une autre ERL, sera considéré.e comme ayant droit au statut LTR, sous réserve d'éligibilité.

Un.e Participant.e peut prouver son statut LTR en envoyant des preuves d'éligibilité à Riot (esportsfrance@riotgames.com).

- Deux catégories générales sont acceptés : documentation issue par le gouvernement ou documentation privée.
- Un.e Participant.e mineur.e peut aussi prouver son statut LTR avec la documentation d'un.e parent ou représentant.e légal.e si une attestation prouvant la relation parent-enfant ou représentant.e-enfant.

Un.e Participant.e âgé.e de 16 ans peut demander le statut LTR français s'il ou elle a résidé en France pour au moins 36 mois après son 13ème anniversaire, défini comme ayant vécu 13 années complètes.

Si un.e Participant.e résidant en Europe et qui n'a jamais déclaré de statut LTR mais ne peut pas prouver son statut LTR comme défini dans le Règlement, Riot peut, à sa seule discrétion, lui conférer le statut LTR.

Une Équipe, pour être éligible dans la Ligue, peut avoir jusqu'à deux joueurs non-Europe.

3.3. Admissibilité au travail

Les Équipes doivent employer leurs Participant.e.s, Coach, et Remplaçant.e.s tout en respectant la réglementation applicable.

Tout.e.s les membres des Équipes doivent également être admissibles au travail en France afin de participer dans la Ligue.

Les contrats des Membres de l'Équipe doivent respecter les clauses ci-dessous.

Interdiction des clauses de non concurrence. Les équipes participant à la LFL ne peuvent interdire à leurs joueurs de rejoindre une autre équipe professionnelle, une autre société ou tout autre type d'organisation à la fin du contrat conclu avec ledit joueur et ce, pour quelque raison que ce soit.

Interdiction des clauses de premier refus. Les équipes ne sont pas autorisées à intégrer des clauses de premier refus dans les contrats conclus avec leurs joueurs, c'est-à-dire des clauses dont l'objet permet à l'équipe de proposer à son joueur une offre équivalente à toute offre d'une autre équipe, d'une société ou tout autre type d'organisation reçue par le joueur et l'obligeant ainsi à rester dans son équipe initiale.

Interdiction des clauses de reconductions tacites. Les équipes ne sont pas autorisées à reconduire tacitement les contrats conclus avec les joueurs ou à insérer des mécanismes de renouvellement similaires. Toute reconduction d'un contrat conclu entre un joueur et son équipe doit faire l'objet d'une nouvelle négociation et d'un nouveau contrat.

Interdiction des résiliations de plein droit en cas de manquement. En cas de manquement de la part d'un joueur ou d'une équipe aux obligations leur incombant, l'autre

partie doit laisser une chance à la partie défaillante d'exécuter les obligations dont elle a la charge dans les 30 jours suivant la réception d'une lettre avec accusé de réception indiquant les manquements constatés.

Résiliation à la discrétion du joueur. Les équipes doivent s'assurer que les joueurs ont la possibilité de résilier les contrats conclus avec leur équipe (i) dans le cas où l'équipe se retire de la LFL, pour quelque raison que ce soit (y compris en cas de disqualification), ou (ii) dans le cas où le joueur est retiré de la composition officielle de l'équipe (pour éviter toute ambiguïté, cette hypothèse n'inclut pas le cas où le joueur est déplacé dans la liste des remplaçants).

Confidentialité. Les équipes doivent prévoir une exception à la confidentialité du contrat conclu avec le joueur afin de pouvoir envoyer à Riot et/ou à Webedia la déclaration relative aux termes conclus avec le joueur notamment pour l'inscription du joueur au registre des joueurs professionnels de Riot.

Durée des contrats. Les contrats conclus entre un joueur et une équipe doivent (i) coïncider avec les dates des périodes dites « Free Agency », telles que publiées par Riot et rappelées ci-après, (ii) durer un minimum de 7 jours, et (iii) respecter l'une des hypothèses suivantes :

- La durée du contrat peut se terminer avant la prochaine date dite « Free Agency », OU,
- La durée du contrat peut se terminer le jour de la prochaine date dite « Free Agency », OU,
- La durée du contrat peut se terminer le jour de la seconde date dite « Free Agency » par rapport à la date de prise d'effet du contrat.

Pour éviter toute ambiguïté, les contrats peuvent être de courte durée (par exemple, une semaine, un mois, etc) et se terminer avant ou le jour de la prochaine date dite de « Free Agency ». Néanmoins, si le contrat se poursuit après la prochaine date dite de « Free Agency », le contrat devra alors se poursuivre jusqu'à la seconde date dite de « Free Agency ».

Dates de fin de contrat :

- 2019: Lundi 18 novembre à 23h59 UTC
- 2020: Lundi 16 novembre à 23h59 UTC
- 2021: Lundi 15 novembre à 23h59 UTC
- 2022: Lundi 21 novembre à 23h59 UTC
- 2023: Lundi 20 novembre à 23h59 UTC
- 2024: Lundi 18 novembre à 23h59 UTC
- 2025: Lundi 17 novembre à 23h59 UTC
- 2026: Lundi 16 novembre à 23h59 UTC

Dates de « Free Agency » :

- 2019: Mardi 19 novembre à minuit UTC

- 2020: Mardi 17 novembre à minuit UTC
- 2021: Mardi 16 novembre à minuit UTC
- 2022: Mardi 22 novembre à minuit UTC
- 2023: Mardi 21 novembre à minuit UTC
- 2024: Mardi 19 novembre à minuit UTC
- 2025: Mardi 18 novembre à minuit UTC
- 2026: Mardi 17 novembre à minuit UTC

Un.e remplaçant.e d'une Equipe B d'une Équipe de la Ligue qui joue en Division 2 doit également respecter ces conditions d'Admissibilité au Travail afin d'être éligible à participer à la Ligue.

3.4. Vérification des comptes

Avant de pouvoir participer à la Ligue, chaque Participant.e, Coach, et Remplaçant.e doit soumettre les détails (nom d'invocateur et serveur) de chaque compte League of Legends qu'il ou elle a utilisé dans les six derniers mois à Riot. Une sanction sera mise en place si tous les comptes ne sont pas déclarés.

Une vérification du comportement du joueur sera faite sur tous les comptes et Riot déterminera si le comportement du ou de la Participant.e, Coach, ou Remplaçant.e est en règle avec les attentes demandées par la Ligue.

Riot informera les Équipes de l'éligibilité des membres de l'Équipe à l'issue de la vérification. Cette procédure peut prendre jusqu'à cinq (5) jours ouvrés.

Si un.e membre de l'Équipe est considéré.e comme non-éligible par Riot, un rapport sera fait pour résumer pourquoi le ou la membre n'est pas éligible. Riot peut partager ce rapport avec l'Équipe seulement avec l'accord écrit du ou de la membre de l'Équipe en question. Le ou la membre de l'Équipe peut faire l'objet de sanctions supplémentaires en fonction de la sévérité du cas.

Un.e membre de l'Équipe considéré.e comme éligible peut néanmoins faire l'objet de sanctions, comme des avertissements ou suspensions, en fonction des résultats de la vérification du comportement.

3.5. Pas d'employé.e.s Riot

Les propriétaires et employés de l'Équipe ne peuvent pas être des employé.e.s de Riot Games, Inc. ou Riot Games SAS ou la League of Legends eSports Federation LLC ou un de leurs affiliés. "Affilié" est défini comme toute personne ou autre entité qui possède ou contrôle, est sous la propriété ou le contrôle, ou est sous la propriété ou le contrôle commun avec les entités désignées ci-dessus. Le terme "contrôle" désigne le pouvoir, par quelque moyen que ce soit, de déterminer les politiques ou la direction d'une entité, que ce soit par le pouvoir d'élire, de nommer ou d'approuver, directement ou indirectement, les administrateurs, dirigeants, gestionnaires ou fiduciaires de cette entité ou autrement.

4. Propriété de l'équipe

4.1 Restrictions à la propriété d'équipe

Afin de préserver l'intégrité compétitive de la Ligue, les gérants d'Équipe, ou ses affiliés, n'ont pas le droit d'avoir d'intérêt dans plus d'une équipe esport professionnelle qui participe dans une même ligue comme définie ci-dessous :

Un "Intérêt" dans ou avec une équipe esport professionnelle s'entend de l'un des éléments suivants qui suivent : (i) un intérêt financier direct ou indirect dans une relation financière ou un lien financier avec cette équipe esport professionnelle, que ce soit par des moyens légaux ou bénéfiques, la propriété, le contrôle, la relation contractuelle, l'accord de prêt ou autre (y compris, pour éviter toute ambiguïté, toute clause de rachat, le droit de préemption, le droit de préemption et le droit d'annulation, convention d'achat, de droits de vote, de privilège, de report, de réversion ou de garantie intérêt) ; ou (ii) le statut de dirigeant, d'administrateur, d'employé, d'actionnaire, de propriétaire, d'une société affiliée, d'un représentant, d'un agent, d'un consultant ou d'un conseiller d'une équipe Esport professionnelle, ou tout autre rôle dans lequel une personne participe, directement ou indirectement, dans le financement, l'exploitation, la commercialisation ou la gestion d'une équipe esport professionnelle ou ses biens.

Nonobstant ce qui précède, il ne doit pas être considéré comme une violation de la règle précédente qu'un.e membre d'équipe soit propriétaire d'une entité ou d'une entreprise commune qui n'est pas une équipe Esport professionnelle, avec un.e autre membre d'équipe (un "engagement commun") qui constituerait par ailleurs un intérêt assujéti à cette règle ; à condition, toutefois, que ces droits comprennent (i) un droit exclusivement passif dans moins de dix pourcent du capital-actions de cet engagement commun. (ii) ces personnes ne prennent pas un rôle opérationnel (y compris à titre de dirigeant, d'administrateur, d'employé, de représentant, d'agent, de consultant ou de conseiller, etc.) et n'est par ailleurs pas en mesure de contrôler ou d'exercer une influence sur l'engagement commun, et (iii) ce.tte membre d'équipe a donné un avis écrit à la Ligue de cette propriété dans une entreprise commune cinq jours ouvrables avant le début d'un tel investissement.

Les changements de propriétaire et de sponsors avec droits naming ne peut se faire qu'entre les segments.

5. Rosters

5.1. Obligations auprès du roster

Chaque Équipe doit maintenir au moins un.e (1) Coach et cinq (5) Participant.e.s pendant la totalité de chaque Segment. Un.e Remplaçant.e minimum est vivement conseillé.

Une personne ne peut pas avoir en même temps plus d'un des rôles au-dessus et un.e Participant.e ne peut pas être dans le roster LEC et ERL en même temps. Néanmoins, une équipe LEC peut désigner jusqu'à deux Participant.e.s ou Remplaçant.e.s de son roster ERL pour le roster des Playoffs LEC si ces personnes ne sont pas considérés comme Vétérans.

Une Équipe ne peut pas avoir plus de deux (2) Participant.e.s considérés comme Vétérans en même temps.

Une Équipe non-LEC de la Ligue peut avoir jusqu'à dix (10) personnes sur le roster.

Si un.e membre de l'Équipe est retiré du roster (pour éviter toute confusion, un.e Participant.e qui devient un.e Remplaçant.e n'est pas considéré comme retiré du roster), cette personne est également retirée de l'Équipe. Dans ce cas, la personne n'a plus d'obligation contractuelle envers l'Équipe et devient Agent Libre.

Un.e membre de l'Équipe ne peut que participer pour une Équipe avec lequel il a un accord écrit. Un.e membre de l'Équipe ne peut pas participer pour plusieurs Équipes simultanément et ne pourra être inscrit sur la feuille de match d'une Équipe. Un.e membre de l'Équipe ne peut pas avoir d'entente contractuelle ou financière avec une autre Équipe à moins que la Ligue ne l'autorise explicitement par écrit. Un.e membre de l'Équipe ne peut être engagé.e par contrat que pour une seule équipe à l'échelle mondiale et si le ou la membre de l'Équipe a actuellement un contrat avec une équipe dans une autre région, il ou elle doit divulguer cette information. Pour vérifier que ces membres de l'Équipe sont officiellement sous contrat, chaque Équipe doit soumettre le Résumé du Contrat pour chaque membre de l'Équipe qu'elle souhaite désigner comme étant sous contrat. Le Résumé du Contrat n'est pas en soi un accord ou contrat, mais plutôt un résumé de certains termes clés dont la Ligue a besoin pour vérifier l'admissibilité et confirmer l'accord du membre de l'Équipe et de l'Équipe. Dans tous les cas de conflit entre le Résumé du Contrat et le contrat du membre de l'Équipe, lorsque l'accord est conforme aux exigences décrites dans le contrat de participation, la Ligue se réserve le droit d'interpréter le Résumé du Contrat comme remplaçante.

En cas de circonstances atténuantes (par exemple, des soucis temporaires de visa, une suspension compétitive ou d'une urgence médicale avec preuve) les obligations auprès du roster peuvent être dispensées. Cette dispense reste à la discrétion de l'Organisateur et Riot.

5.2. Modifications du Roster

A un moment désigné par la Ligue avant le début de chaque Segment, chaque Équipe doit soumettre un Roster, le Roster Lock. Les Équipes doivent soumettre leur Résumé du Contrat et le Formulaire d'Éligibilité avant cette date. Si une Équipe n'envoie pas les documents d'un.e Membre d'Équipe avant le Roster Lock, ce.tte Membre d'Équipe ne sera pas éligible pour jouer la première semaine du Segment.

- Le Roster Lock définitif du Segment de Printemps aura lieu le 15 janvier 2020 à 12h00 heure de Paris.

- Le Roster Lock définitif du Segment d'Été sera communiqué aux Équipes à une date ultérieure.

Le roster de l'Équipe sera publié sur la Base de Données Globale des Contrats.

Si un.e Membre d'Équipe quitte une Équipe, le contrat du/de la Membre d'Équipe doit être résilié.

Toute modification du Roster sera considéré comme étant en vigueur dès leur approbation par la Ligue. L'annonce d'une modification peut être retardée sur demande à la Ligue.

La Base de Données Globale des Contrats sera mise à jour par la Ligue une fois que les modifications du contrat sont approuvées par la Ligue.

Le Roster sur la Base de Donnée Globale des Contrats sera considéré comme le Roster le plus à jour et les Équipes sont responsables d'aviser la Ligue si leur Roster n'est pas correctement affiché.

Les Équipes ont l'interdiction d'annoncer des modifications au Roster comme étant finalisées sans l'approbation de la Ligue. Néanmoins, les annonces peuvent être faite avant l'approbation de la Ligue si cette annonce indique clairement que la modification du Roster est en cours d'examen par la Ligue. Ceci inclut les acquisitions et reconduction du contrat avec la même Équipe.

5.3. Remplacements

Les substitutions peuvent se faire mais doivent respecter les conditions dans la section Remplacements et les conditions d'éligibilité de la Ligue.

5.3.1. Saison régulière

Les substitutions entre Participant.e et Remplaçant.e peuvent se faire de semaine en semaine du moment que les Administrateurs sont informés 24 heures avant leur prochain match.

5.3.2. Playoffs

Les substitutions entre Participant.e et Remplaçant.e peuvent se faire entre les Manches d'un Match du moment que les Administrateurs sont informés au plus tard cinq (5) minutes après l'explosion du Nexus de la Manche précédente.

Les substitutions peuvent également se faire entre les Matches du Playoff. A notifier 24 heures avant ou une (1) heure après l'explosion du Nexus de la dernière Manche du Match précédent (le délai le plus tardif entre les deux sera imposé).

5.3.3. European Masters

Veillez vérifier avec le règlement des European Masters afin de voir les conditions de remplacements pour les European Masters.

5.4. Noms d'invocateurs

Un nom d'invocateur peut inclure des lettres majuscules, des lettres minuscules, des chiffres, des tirets bas, ou une espace seulement entre mots. Les noms d'invocateurs ne peuvent pas dépasser 12 caractères avec espaces (11 pour les équipes ayant un code d'Équipe à quatre lettres). Les caractères spéciaux ne sont pas autorisés pour les noms d'Équipe, noms d'invocateurs ou tags.

Les noms d'invocateurs doivent être globalement uniques. Si un.e Membre d'Équipe change de nom d'invocateur, il ou elle perdra ses droits sur l'ancien nom d'invocateur.

Les noms d'invocateurs et noms d'Équipe ne peuvent pas contenir :

- Des vulgarités ou obscénités;
- Des dérivés des noms des champion.ne.s de League of Legends ou des noms de caractères similaires;
- Ou des dérivés de produits ou de services qui peuvent amener à la confusion.

Une Équipe peut créer un tag de 2 à 4 caractères pour être ajouté devant les noms d'invocateurs sur le Tournement Realm. Ces tags d'Équipe ne peuvent contenir que des combinaisons de lettres majuscules et/ou des chiffres. Les tags d'Équipe doivent être uniques globalement. À noter qu'un tag à 4 caractères réduit la longueur maximale d'un nom d'invocateur à 11 caractères. Ces tags d'Équipe doivent être globalement uniques. Si une Équipe change de tag, elle perdra les droits sur l'ancien tag.

Tous les tags d'Équipe, noms d'Équipe, et noms d'invocateurs doivent être approuvés par Riot en avance de l'utilisation dans la Ligue. Tout changement cosmétique aux tags d'Équipe, noms d'Équipe, et noms d'invocateurs doivent être communiqué 96 heures en avance du premier match de la Ligue à Riot. Riot réserve le droit à refuser n'importe quel nom d'Équipe ou nom d'invocateur s'il ne respecte pas les standards professionnels demandés par Riot et l'Équipe ou membre de l'Équipe sera obligé.e de changer le nom.

5.5 Echanges

Une Équipe peut échanger un.e Participant.e, Remplaçant.e ou Coach (ou plusieurs) avec une autre Équipe. Les échanges ne sont pas limités en quantité, peuvent être asymétriques, et peuvent inclure une transaction financière ou autres considérations dans l'échange.

Les échanges doivent respecter les mêmes périodes qu'une signature d'un.e autre Membre d'Équipe.

Un.e Membre d'Équipe peut être échanger contre n'importe quel.le autre Membre d'Équipe de n'importe quelle région ou statut LTR. A noter que le roster doit toujours respecter les conditions d'éligibilité et les obligations auprès du roster pour avoir un roster éligible.

Les échanges doivent être soumis au moins cinq (5) jours ouvrés avant à l'Organisateur et Riot afin d'approuver l'échange. Les échanges doivent être approuvés par Riot avant d'être validés.

6. Finance

6.1. Dotation d'Équipe

Chaque Équipe qualifiée pour la saison 2020 de la Ligue aura une compensation financière en conformité avec le Contrat de Participation.

6.2. Dotation des Membres d'Équipe

Chaque Équipe est responsable de régler la totalité des paiements à ses Membres d'Équipe comme décrit dans les accords avec ses Membres d'Équipe.

Un.e Membre d'Équipe promue de l'Équipe LFL à l'Équipe LEC doit respecter les dotations minimum du LEC.

6.3. Sponsors

Une Équipe a le droit d'acquérir des sponsors. Les restrictions sur les sponsors sont décrits dans le Contrat de Participation. Une Équipe est obligée de signaler à l'Organisateur et Riot sur la volonté d'acquérir un nouveau sponsor sur leur équipe LoL avant que l'offre soit finalisée afin d'être approuvée par Riot.

Une personne ou entité ne peut avoir les droits de naming pour une Équipe maximum simultanément. Un sponsor qui détient les droits naming pour une Équipe ne peut pas sponsoriser une autre Équipe de la Ligue en aucune forme.

Une personne ou entité qui s'engage à la vente ou gestion des sponsors de plusieurs Équipes ne peut pas avoir un intérêt majoritaire dans une Équipe.

6.4. Cash Prize

A l'issue de la Finale de la LFL de la saison 2020, une dotation numéraire de soixante mille euros hors taxe (60 000 € H.T.) est reversée aux meilleures équipes selon le classement final établi. Cette dotation numéraire est répartie de la manière suivante:

- Trente mille euros hors taxe (30.000 € H.T.) pour l'équipe finissant 1er;
- Vingt mille euros hors taxe (20.000 € H.T.) pour l'équipe finissant 2ème;
- Dix mille euros hors taxe (10.000 € H.T.) pour l'équipe finissant 3ème.

Aucune dotation n'est prévue à l'issue de chaque Segment.

7. Dispositions Supplémentaires

7.1. Communication

La Ligue détient le droit de publier une déclaration attestant qu'une personne ou Membre d'Equipe soit sanctionné.e. Cette personne renonce à son droit de prendre une action légale contre la Ligue, l'Organisateur, Riot, et/ou un de ses parents, subsidiaires, affiliés, employés, agents, prestataires d'avoir publié cette déclaration.

7.2. Finalité des décisions

Toutes les décisions vis-à-vis de l'interprétation de ce règlement, l'éligibilité des membres de l'Équipe, la planification et mise-en-place de la Ligue, et des sanctions restent avec la Ligue, l'Organisateur et Riot, dont leurs décisions sont finales.

7.3. Droit de modification

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 Équipes, 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.

Les règlements Riot sont susceptibles d'être modifiés à tout moment par Riot, sans formalité préalable, sans mention particulière. L'Organisateur informera les Équipes de toute modification des règlements applicables.

7.4. Prévalence du règlement ERL

A l'exception des modalités relatives au format de tournoi, tel que défini ci-après, en cas de contradiction entre les stipulations du présent règlement et celles du règlement ERL, les stipulations du règlement ERL prévalent.

8. Format

8.1. Format de la Ligue

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

8.1.1. Phase régulière

- Huit (8) Équipes réparties dans un groupe unique

- Tirage aléatoire des rencontres par l'Organisateur
- Matches joués en cinq (5) contre cinq (5)
- Format des Matches : « BO1 », c'est-à-dire en 1 Manche gagnante
- Match retour (les Équipes s'affrontent au cours de deux (2) Matches distincts)
- 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 victoires obtenus à l'issue des Matches. Les cinq (5) Équipes les mieux classées sont qualifiées pour la phase suivante.

En cas d'égalité entre deux Équipes, le critère de départage suivant s'applique pour déterminer le classement des Équipes à égalité : l'Équipe ayant le plus grand nombre de victoires dans les confrontations face-à-face. Si le score est nul, un match de tie break en BO1 est organisé.

En cas d'égalité entre trois Équipes et plus, un arbre à simple élimination est organisé. Les équipes seront réparties dans l'arbre par tirage au sort et s'affrontent en BO1. Si une équipe a un score parfait contre tout ces adversaires elle est automatiquement considérée comme gagnante et prend automatiquement la place supérieur dans le classement finale.

8.1.2. Phase finale

- Cinq (5) Équipes qualifiées via la phase précédente
- Matches joués en cinq (5) contre cinq (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'Équipe ayant fini 5e lors de la phase précédente affrontera l'Équipe ayant fini 4e lors de la phase de groupe.
 - L'équipe perdante de ce Match finira 5e du Segment concerné.
- L'équipe vainqueur du Match indiqué ci-dessus affrontera l'Équipe ayant fini 3e lors de la phase de groupe.
 - L'équipe perdante de ce Match finira 4e du Segment concerné.
- L'équipe vainqueur du Match indiqué ci-dessus affrontera l'Équipe ayant fini 2e lors de la phase de groupe.
 - L'équipe perdante de ce Match finira 3e du Segment concerné.
- L'équipe vainqueur du Match indiqué ci-dessus affrontera l'Équipe ayant fini 1er lors de la phase de groupe.
 - L'équipe perdante de ce Match finira 2e du Segment concerné et le vainqueur finira 1er du Segment concerné.

8.1.3. Attribution de points

Chaque Équipe aura un nombre de points qui leur sont attribués en fonction de leur classement en fin de chaque Segment. Les points gagnés sur les deux Segments sont

additionnés pour faire le classement final sur l'année pour déterminer les Équipes qualifiées pour la Finale LFL ainsi que le tournoi de Promotion et Relégation.

Le barème des points est :

	Segment de Printemps	Segment d'Eté
1er	130	130 + qualification automatique
2ème	115	115
3ème	100	100
4ème	85	85
5ème	70	70
6ème	50	50
7ème	40	40
8ème	30	30

8.1.4. Qualification aux European Masters

Afin d'être éligible pour les European Masters, une Équipe doit conserver un minimum de trois joueurs de leur Roster actif afin de pouvoir jouer en European Masters.

La première Équipe de la phase régulière sera automatiquement qualifiée en tant que le Seed 1 France pour les European Masters.

Le Seed 2 France pour les European Masters sera l'Équipe qualifiant à la finale de la phase finale.

Si un Seed 3 France est requis, l'Équipe qualifiée sera l'Équipe finissant 3e dans le Segment concerné.

8.1.5. Qualification à la Finale de la LFL

Trois (3) Équipes seront qualifiées pour la Finale de la LFL en fin d'année.

Le premier seed sera le vainqueur du Segment d'Été.

Le deuxième seed sera la première Équipe en terme de points gagnés sur les deux Segments.

Le troisième seed sera la deuxième Équipe en terme de points gagnés sur les deux Segments.

L'Équipe vainqueur du Segment d'Été ne sera pas comptabilisée dans le classement pour la sélection des Équipes Seed 2 et 3.

Les modalités précises du format de la Finale de la LFL seront communiquées ultérieurement aux équipes qualifiées.

8.1.6. Qualification au tournoi de Promotion et Relégation entre la LFL et la Division 2

Les deux Équipes ayant obtenu le moins de points sur l'ensemble des deux Segments participeront aux barrages avec les équipes de la Division 2.

8.1.6.1. Format du tournoi de Promotion et Relégation

- Quatre (4) Équipes réparties dans un groupe unique joueront un championnat fermé :
 - Deux (2) Équipes de la Ligue (LFL) qualifiées. Les deux Équipes ayant obtenu le moins de points sur l'ensemble de la saison seront qualifiées pour les barrages.
 - Deux (2) équipes de la Division 2 qualifiées. Les deux meilleures équipes de la Division 2 hors équipes B des Équipes LFL seront qualifiées.
- Matches joués en cinq (5) contre cinq (5)
- Format des Matches : « BO3 », c'est-à-dire en 2 Manches gagnantes
- Match allers-retours (les Équipes s'affrontent au cours de deux (2) Matches distincts)
- Matches joués en ligne
- Matches joués après le deuxième split de la saison.

A la fin des matchs aller-retours, les 2 premières équipes du championnat seront reversées en LFL, les 2 autres équipes seront reversées en Division 2.

Dans le cas où une (ou plusieurs) équipe de Division 2 est promue, elle aura 8 semaines pour se mettre en conformité avec les demandes administratives de la LFL. Les conditions du revu administratif seront communiquées en amont du tournoi. Dans le cas où elle ne serait pas en mesure de le faire avant le début de la période de transfert (mi novembre), elle perdra automatiquement sa place au profit de la première équipe de LFL reléguée lors des barrages.

8.2. Paramètres des Matches

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

8.2.1.1. Lancement d'une Manche.

Les deux Équipes 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 seront directement invité.e.s dans le lobby par un.e Administrateur.trice..

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

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

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

Pendant la phase finale, le côté est choisi par l'Équipe 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'Équipe adverse choisit le côté des Manches 2 et 4.

8.2.1.3. 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 Équipe).

Dans le cas où une Équipe 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 3ème bannissement et subit un problème technique, c'est l'équipe rouge qui reprend la sélection à la phase précédente. Le 2ème 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 2ème 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.

8.2.2. Forfait

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

Dans le cas où une Équipe 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 Équipes 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'Équipe indisponible sera considérée comme forfait.

8.2.3. Déconnexions et pauses

8.2.3.1. 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 Équipes 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 Équipes 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.

8.2.3.2. Pauses

Les Équipes 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 Équipes sont d'accord pour relancer la partie. Dans le cas où une Équipe refuserait de relancer la partie, son temps de pause serait alors décompté en lieu et place de l'autre compteur.

Si une Équipe 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 l'Indice de Sanctions ERL.

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

8.3. Communication avec les coachs

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 8.2.1.3.

9. 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.

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 ;

- 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.

10. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation du Règlement, 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 :

10.1. 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.

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

L'Équipe 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'Équipe adverse sélectionnera à sa discrétion le côté de la Faille de l'invocateur sur lequel elle souhaite jouer la Manche ou le Match concerné.

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

L'Équipe 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.

10.4. Perte d'une Manche

L'Équipe 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.

10.5. Perte d'un Match

L'Équipe 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.

10.6. Suspension de participation à la Ligue

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre provisoirement une Équipe ou un.e Participant.e de la Ligue dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement 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'Équipe ou le.la Participant.e ne sera pas autorisé à participer à des matchs pendant toute la période de suspension.

10.7. Suppression des dotations.

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de tout ou partie des dotations remportées par une Équipe dans le cas où cette dernière aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement 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.

10.8. Disqualification de la Ligue.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure une Équipe ou un.e Participant.e de la Ligue dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement 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.

10.9. Bannissement des futurs tournois.

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

10.10. 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.

Riot se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'infliger une sanction disciplinaire à toute équipe ou participant.e violant les stipulations du présent règlement ou du règlement ERL, en conformité avec les stipulations du règlement ERL et selon l'Indice de sanctions ERL.

11. Procédure d'application des sanctions

11.1 Pendant les Matches

Pendant les Matches, l'Organisateur et les Administrateurs.trices peuvent prononcer toute sanction prévue aux articles 10.1, 10.2, 10.3, 10.4, et 10.5. A l'issue du Match, l'Organisateur disposera d'un délai de trente jours pour annuler, réduire, ou aggraver la sanction prononcée.

11.2 A l'issue d'un Match

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

11.3 Réclamations

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'une Équipe ou d'un.e Participant.e, l'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit contacter immédiatement ladite Équipe ou ledit.e Participant.e pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. L'Équipe 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.

12. 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.

13. Règles de vie

13.1. 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.

13.2. 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.

13.3. 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.

14. 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'Éditeur. 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).

15. Données à caractère personnel

15.1. 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.

15.2. 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.

15.3. 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.

15.4. 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.

15.5. 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.

15.6. 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@webedia-group.com.

16. 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 antivirus, 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<

17. 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.

18. 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.