



OPÉRÉ PAR :



1. Règlement général	3
2. Eligibilité et inscriptions	4
3. Communication avec la Grosse Ligue	5
4. Remplacements et Coaching Staff	5
5. Exceptions	6
6. Changement de roster, équipe	6
7. Comportement interdit	7
8. Nom d'équipe, de joueur.euse et tag	8
9. Langage offensant	8
10. Prix et compensations	8
11. Décision finale	8
12. Format de la compétition	9
Phases régionales	11
Phases nationales	13
13. Format de match	14
14. Pauses	14
15. Recréation de partie	15
16. Retards	15
17. Forfait et disqualification	16
18. Stream	16
19. Droit d'image	17
20. Données à caractère personnel	17
21. Limitation de responsabilité	19
22. Information Générale	19
Annexes	20
A. Distribution des lots	20
Lot participatif	20
Lots nationaux (lots par équipe)	20

Riot Games Services SAS dont le siège social est situé à l'adresse 26 rue de Londres 75009 Paris inscrite sous le numéro de SIRET 82064868100022, ci-après dénommée « Riot Games », organise La Grosse Ligue du 2 octobre 2018 au 15 juin 2019, ce tournoi est gratuit et sans obligation d'achat.

La Grosse Ligue (GL) est une ligue compétitive pour les étudiants post-bac composée de plusieurs phases (voir section 12), attribuant des points et des placements en fonction du niveau de l'équipe.

La participation à la GL entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement, en toutes ses dispositions. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le règlement entraînera la nullité de la participation.

Le règlement de la GL s'applique à tous les joueurs.euses, coachs et équipes qui participent dans la GL et assure un esprit de fairplay et l'intégrité de la compétition.

La GL sera organisée par Riot Games en partenariat avec le Student Gaming Network (SGN) afin de créer une ligue universitaire pour les étudiant.e.s de tout niveau.

1. Règlement général

Les équipes doivent répondre aux exigences d'éligibilité citées ci-après.

Le présent règlement peut être amené à être modifié à tout moment par les officiel.le.s afin d'assurer l'intégrité de la compétition et le fair-play.

En participant à la GL, chaque joueur.euse, remplaçant.e, coach, manager s'engage à respecter l'intégralité des termes du règlement et à respecter l'application.

Vous serez averti par un.e officiel.le si votre match est diffusé en direct. Dans ce cas vous ne pourrez pas lancer la partie avant le go des casters ou d'un.e arbitre.

Il est autorisé de streamer ses matchs lors de la compétition à condition d'en demander l'autorisation aux officiel.le.s et d'utiliser le logo officiel de la Grosse Ligue dans votre overlay (voir section 18).



2. Eligibilité et inscriptions

Un.e joueur.euse ne peut faire partie de plusieurs équipes inscrites.

Les équipes seront constituées de 5 joueurs.euses titulaires et jusqu'à 2 joueurs.euses remplaçant.e.s. Au moins un.e remplaçant.e par équipe est vivement conseillé.

Chaque équipe doit obligatoirement être composée d'étudiant.e.s de la même école et résidant en France. En cas de doute, contacter les officiel.le.s de la GL.

Afin de permettre aux écoles de finaliser leurs équipes en cas de manque de joueurs.euses, les équipes auront la possibilité d'avoir un.e joueur.euse qui fait partie d'une école différente mais cette inscription doit obligatoirement être validée par un.e représentant.e de la Grosse Ligue en envoyant un email à lagrosseligue@riotgames.com.

Tous les étudiant.e.s en écoles post-bac sont éligibles pour l'inscription à la Grosse Ligue. Les étudiant.e.s d'écoles préparatoires, brevet de technicien supérieur (BTS), diplôme universitaire de technologie (DUT), le brevet professionnel (BP), le diplôme des métiers d'art (DMA), diplôme de comptabilité et de gestion (DCG), écoles spécialisée (commerce, ingénieurs, art, design, etc.), universitaires (licence, master et doctorat), le diplôme universitaire (DU), et des diplômes d'études universitaire scientifiques et techniques (DEUST) seront éligible à l'inscription. En cas de doute, contacter lagrosseligue@riotgames.com afin de vérifier l'éligibilité de votre statut.

Une carte étudiante ou un certificat de scolarité en cours de validité sera demandé lors de l'inscription.

Il est important de noter que la Grosse Ligue est fermée aux lycéens.

Il faut être âgé d'au moins 16 ans pour participer à la GL. Si un joueur est mineur, il lui faudra remettre aux organisateurs de la GL une autorisation parentale lors de la pré-inscription.

La liste des joueurs.euses inscrit.es (roster) sera considérée comme bloquée une fois votre inscription validée.

Un.e joueur.euse engagé.e dans le roster actif d'une équipe Open Tour France (OTF) aura le droit de participer à la GL du moment qu'il/elle ait un statut étudiant valide. Les joueurs.euses de l'OTF doivent obligatoirement respecter les règlements de l'OTF et de la GL.

Chaque équipe doit désigner un.e capitaine (ou manager) pour la durée du tournoi. Le/la capitaine ne pourra pas être changé.e en cours de tournoi. Un.e capitaine de substitution peut être demandé dans le cas exceptionnel où le/la capitaine n'est pas disponible le soir du match.

Dans ce cas le/la capitaine doit contacter un.e officiel.le de la GL au moins 24 heures avant le début de son match et donner les contacts (email et identifiant Discord) du/de la capitaine de substitution pour l'attribution des rôles.

3. Communication avec la Grosse Ligue

Chaque équipe devra obligatoirement nommer un.e capitaine lors de son inscription. Toute communication devra être réalisée via le/la capitaine.

Le/la capitaine devra obligatoirement rejoindre le serveur Discord de la Grosse Ligue (<https://discord.gg/LaGrosseLigue>) afin de recevoir les informations de la Grosse Ligue.

Les codes tournoi pour chaque match seront envoyés automatiquement par Toornament. Au cas où vous n'avez pas reçu de code tournoi 24h avant votre match, il faudra contacter les officiel.le.s du tournoi via Discord ou via email (lagrosseligue@riotgames.com).

Pour toute autre requête le/la capitaine est invité.e à contacter les officiel.le.s via Discord ou email.

4. Remplacements et Coaching Staff

Toutes les équipes pourront inscrire jusqu'à 2 remplaçant.e.s et un.e coach. Aucun.e joueur.euse ou coach non-inscrit.e ne sera autorisé.e à participer au tournoi. Le/la coach a seulement un rôle de coaching. Il/elle sera sur scène lors des événements offline et pourra conseiller les joueurs.euses lors de la phase de draft. Il/elle ne peut en aucun cas être un.e joueur.euse du roster pendant la compétition (online ou offline). Même s'il manque un.e joueur.euse un soir de match, le/la coach ne pourra pas faire office de remplaçant.e. Un.e étudiant.e ne peut pas être à la fois coach et joueur.euse même s'il s'agit de deux équipes différentes. Cependant, un.e coach pourra coacher plusieurs équipes de son école. Chaque équipe est tenue d'avoir à tout moment de la compétition au moins 5 joueurs.euses dans la compétition, un.e remplaçant.e minimum est donc vivement conseillé.

En cas d'urgence exceptionnelle, une équipe peut demander un remplacement après le gel du roster sous réserve d'approbation par les officiel.le.s mais au plus tard 24h avant le match. (Le/la joueur.euse ne doit faire partie d'aucun roster déjà engagé dans la compétition). Un tel remplacement ne sera possible pour une raison valable (joueur.euse quittant l'établissement,

problème médical, etc...). Il vous sera demandé un justificatif. Sans ce justificatif, aucun remplacement ne sera possible pendant un split.

Si une équipe souhaite effectuer un remplacement entre deux manches d'un même match (Bo2, Bo3, ou Bo5), elle peut effectuer n'importe quel.e remplaçant.e pour changer de stratégie. Il n'est pas nécessaire de prévenir un.e officiel.le pour utiliser ses remplaçants (la liste des joueurs.euses et remplaçant.e.s disponible sur Toornament avant le match).

Le(s) compte(s) du/de la joueur.euse remplaçant.e doit(doivent) être donné(s) au moment de l'inscription. Si une équipe utilise un.e joueur.euse non-déclaré.e préalablement, l'équipe entière sera disqualifiée.

5. Exceptions

Ne seront pas autorisé.e.s à participer :

- a. Les individu.e.s sous le coup d'une interdiction par Riot Games.
- b. Quiconque n'a pas le droit de participer en raison :
 - i. Des lois locales en vigueur
 - ii. Des règles définies par l'organisateur du tournoi
 - iii. Des règles définies par les responsable du lieu accueillant l'évènement
 - iv. Les employés, prestataires et les intérimaires qui travaillent pour Riot Games
 - v. Les officiel.le.s des tournois ne peuvent pas participer à la GL

En participant à la GL, vous ne devez pas changer de nom d'invocateur sans en avertir au moins 24 heures avant le match suivant les officiel.le.s du circuit au risque de voir vos matchs annulés.

Nous vous conseillons de garder le même nom sur toute la durée de la GL pour être facilement reconnu et afin d'éviter toute accusation de fraude.

6. Changement de roster, équipe

Lors de l'inscription à la GL, une équipe doit inscrire 5 joueurs.euses titulaires, jusqu'à 2 remplaçant.e.s, et un.e coach sont autorisé.es, ainsi que le nom de l'école et le nom d'équipe sur la module d'inscription. Il est important de noter que toutes ces personnes doivent provenir de la même école sauf avec accord des officiel.le.s de la Grosse Ligue. Attention, cette équipe ne doit à aucun moment être supprimée ou vous ne seriez plus inscrits dans le tournoi.

Un changement du roster lors du tournoi ne se fera que dans un cas exceptionnel et il doit obligatoirement être validé par les officiel.le.s de la GL. Il est important de noter que le/la remplaçant.e ne peut pas faire partie d'une équipe déjà inscrite dans la GL et doit être près du MMR moyen de l'équipe (pas de possibilité de remplacer un bronze par un diamant). Comme précisé dans la section 2, un justificatif de scolarité sera également demandé.

Le contact privilégié pour tout changement lié à une équipe ou question relatif au tournoi est le suivant : lagrosseligue@riotgames.com ou sur le Discord officiel de la Grosse Ligue qui se trouve à <https://discord.gg/LaGrosseLigue>.

7. Comportement interdit

Les équipes et joueurs.euses engagées dans la compétition doivent jouer à leur meilleur niveau à tout moment afin de préserver l'intégrité de la compétition et le fair-play.

Il est interdit d'avoir le stream de la compétition pendant ses parties sans en avoir fait part au préalable aux officiel.le.s de la Grosse Ligue.

Pour tout litige ou réclamation, le/la capitaine de l'équipe concernée doit prendre contact avec l'officiel.le en charge du tournoi (voir section 3).

L'utilisation des bugs, d'actions qui changeraient ou dénaturerait le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match et entraînera une sanction disciplinaire.

Les cas suivants sont considérés comme antisportifs et feront l'objet de sanctions :

- Arrangement entre équipes/joueurs.euses sur le résultat d'un match
- Arrangement entre équipes/joueurs.euses pour se partager la récompense
- Perdre intentionnellement une partie quelle que soit la raison ou demander à un.e joueur.euse/équipe de le faire

En cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, contacter un.e des arbitres responsables de leur match.

Tout programme externe influant sur le jeu est interdit (logiciels du genre Blitz sont autorisés). En cas de doute, validez le logiciel avec les officiel.le.s du tournoi.

Le "troll" est interdit dans la compétition.

Les joueurs.euses sont seulement autorisé.e.s à jouer sur les comptes déclarés lors de l'inscription.

8. Nom d'équipe, de joueur.euse et tag

Les noms de joueurs.euses et tag sont soumis aux règles de League of Legends et à l'approbation des officiel.le.s.

Le nom de l'équipe doit obligatoirement inclure le nom de l'école ou de l'association de l'école. En cas d'inscriptions de plusieurs équipes par école, une variation autour du nom de l'école ou de l'association doit être réalisée pour différencier les équipes (par exemple Université XYZ Équipe A et Université XYZ Équipe B).

Ne seront pas tolérés les pseudos ou tag à caractère raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire, offensant ou répréhensible.

9. Langage offensant

Les joueurs.euses doivent appliquer le code de l'invocateur.

Un.e joueur.euse ne peut pas employer un langage raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire, offensant ou répréhensible ; de promouvoir/inciter à la haine ou d'avoir un comportement discriminatoire.

Un.e joueur.euse pourra se retrouver suspendu.e pour un ou plusieurs matchs voire banni.e de la compétition si il/elle venait à enfreindre l'une de ces règles.

10. Prix et compensations

La liste des prix de la Grosse Ligue est décrite dans l'annexe A.

11. Décision finale

La finalité des décisions qui sont prises au regard du règlement sont à la charge de la GL et dans un respect des règles préalablement établies. Aucune réclamation ou compensation monétaire ne peut être demandée par des recours légaux ou non à la suite d'une décision prise par la GL.

Les règles ici établies peuvent être changées à tout moment et à la seule discrétion des organisateurs/organisatrices afin de s'assurer de la pérennité, de l'intégrité et du fair-play de la compétition.

Les officiel.le.s du tournoi agiront toujours avec l'autorité nécessaire afin de préserver les intérêts du circuit. Ce pouvoir n'est en aucun cas borné par le choix de mots employés, ni par la tournure des phrases employées dans le présent règlement.

12. Format de la compétition

La Grosse Ligue se déroule sur deux phases, une régionale et une nationale, et sur trois paliers du jeu (Baron, Dragon, et Héraut de la Faille). Tous les matchs se joueront sur la Faille de l'invocateur.

Au cas où une équipe ne peut pas réunir tous les membres de leur équipe, elle pourra décider de jouer à un effectif réduit.

Par défaut, les matchs se joueront le mercredi soir. L'équipe doit être présente à 20h15 pour le check-in et avec un début de match prévu à 20h30. Les équipes pourront commencer plus tôt dans le cas où elles sont toutes les deux prêtes. Un changement de créneau horaire n'est pas autorisé.

A plus de 15 minutes de retard, un forfait sera déclaré si une ou deux équipes ne sont pas prêtes à jouer.

Déroulement tournoi :

- Une fois les inscriptions terminées, les équipes seront réparties en palier par région. L'outil Toornament enverra automatiquement les codes tournoi pour chaque match. Sauf en cas de problème technique et confirmation d'un.e officiel.le, tout match qui n'est pas joué avec le code tournoi sera considéré comme un forfait des deux côtés.
- Les officiel.le.s communiqueront régulièrement avec les capitaines des équipes par email et Discord. Les informations importantes passeront uniquement par Discord sauf exceptions (codes tournois et informations générales du tournoi par email). Le/la capitaine devra donc vérifier le Discord tournoi et ses messages privés de manière régulière.

- Toutes les informations sur les matchs à jouer et les horaires seront également disponible sur l'espace Toournament.

Tri en palier :

- Une fois inscrite, les équipes seront classées par le MMR moyen des parties classés en solo/duo de toutes les joueurs.euses de l'équipe (remplaçant.e.s inclus.es).
 - Dans le cas où un.e joueur.euse a plusieurs comptes, il/elle devra obligatoirement s'inscrire avec le compte avec le classement le plus élevé et déclaré tous leur comptes alternatifs (smurfs). Il/elle pourra jouer avec le compte préféré pendant le tournoi du moment que le compte a été déclaré. Une équipe jouant avec un.e joueur.euse dont le compte n'est pas déclaré sera forfait pour le match en question. En cas de récidive, l'équipe sera disqualifiée.
 - Le classement des partis classés flex n'a pas été choisi du fait qu'il existe une population non-négligeable de joueurs.euses qui n'ont pas de classement flex ou le classement flex n'est pas représentatif de leur niveau réel (soit plus bas ou plus élevé que le classement en partis classés solo/duo).
- Les équipes seront ensuite réparties en paliers en fonction du nombre d'équipes dans chaque région. Le MMR moyen de chaque équipe décidera le seeding.
 - En cas de MMR moyen égal, l'équipe avec le/la joueur.euse avec le MMR le plus élevé aura le seeding plus élevé.
 - En cas de forte concentration d'équipe de haut niveau (Plat 5+) des modifications au nombre d'équipes sur le palier Baron sera fait à la discrétion des officiel.le.s de la GL.

En fonction du nombre d'équipes par région, la répartition sera la suivante :

- 1 à 6 équipes : toutes équipes confondues
 - Les deux équipes avec le plus de points passeront au palier Baron national.
- 7 à 12 équipes : toutes équipes confondues
 - Les équipes seront divisées en deux poules et la première équipe de chaque poule passera au palier Baron national. En cas d'égalité entre deux équipes d'une même poule, un Bo3 sera joué pour trancher.
- 13 à 16 équipes
 - Les équipes seront divisées en quatre poules. Les premiers de chaque poule s'affronteront dans un arbre à double élimination en Bo3 et finale en Bo5. Les deux finalistes passeront au palier Baron national.
- 17 à 32 équipes :
 - Baron : 4 équipes
 - Dragon : 6 équipes
 - Hérault : 7 à 22 équipes
- 33 à 65 équipes
 - Baron : 8 équipes
 - Dragon : 12 équipes
 - Hérault : 13 à 44 équipes

- 65 à 96 équipes :
 - Baron : 16 équipes
 - Dragon : 24 équipes
 - Hérault : 25 à 56 équipes
- 97 à 128 équipes :
 - Baron : 24 équipes
 - Dragon : 36 équipes
 - Hérault : 37 à 68 équipes
- 129 ou plus d'équipes :
 - Baron : 24 équipes
 - Dragon : 54 équipes
 - Hérault : 51+ équipes

Phases régionales

Palier Hérault de la faille : Les équipes seront réparties en poules de six équipes. Chaque équipe se rencontre une fois lors des premières 5 semaines dans un Bo2. Le barème des points sera :

- 7 points pour un 2-0
- 4 points pour un 1-1
- 1 point pour un 0-2
- 0 points lors d'un no-show.

L'horaire du match par défaut sera de 20h30 jusqu'à la fin du Bo2. Il n'est pas possible de jouer le Bo2 sur deux jours différents, le Bo2 devra se jouer le même jour et à la suite.

Si une équipe ne se présente pas à l'heure convenue (c'est-à-dire plus de 15 minutes en retard), elle sera considérée comme forfait donnant 7 points à l'équipe qui s'est présentée et 0 points à l'équipe absente.

Palier Dragon : Les équipes seront réparties en poules de six équipes. Chaque équipe se rencontre une fois lors des premières 5 semaines dans un Bo2. Le barème des points sera :

- 7 points pour un 2-0
- 4 points pour un 1-1
- 1 point pour un 0-2
- 0 points lors d'un no-show.

L'horaire du match par défaut sera de 20h30 jusqu'à la fin du Bo2. Il n'est pas possible de jouer le Bo2 sur deux jours différents, le Bo2 devra se jouer le même jour et à la suite.

Si une équipe ne se présente pas à l'heure convenue (c'est-à-dire plus de 15 minutes en retard), elle sera considérée comme forfait donnant 7 points à l'équipe qui s'est présentée et 0 points à l'équipe absente.

Palier Baron : Le format de la compétition régionale dépend du nombre d'équipes.

- 4 équipes :
 - Les équipes seront dans un arbre à double élimination en Bo3 avec la finale en Bo5.
 - Le seeding sera déterminé via le MMR moyen (1e contre 4e et 2e contre 3e).
 - L'équipe venant de l'arbre des gagnants aura un match d'avance contre l'équipe venant de l'arbre des perdants dans la grande finale (le Bo5 commence donc à 1-0).
 - Attention : ce format ne dure que 4 semaines et non 5 semaines.

- 8 équipes :
 - Les équipes seront distribuées en deux groupes de quatre équipes en fonction du MMR moyen (1er, 3e, 5e, 7e en poule A et 2e, 4e, 6e, 8e en poule B). Les équipes feront un Bo3 contre chaque équipe.
 - Les top 2 de chaque poule sortent des poules pour s'affronter. A1 jouera contre B2 et B1 jouera contre A2 en Bo3. Les finales seront en Bo5.

- 16 équipes :
 - Les équipes seront distribuées en quatre groupes de quatre équipes en fonction du MMR moyen (1er, 5e, 9e, 13e en poule A; 2e, 6e, 10e, 14e en poule B; 3e, 7e, 11e, 15e en poule C; 4e, 8e, 12e, 16e en poule D). Les équipes feront un Bo3 contre chaque équipe.
 - Le premier de chaque poule sortent des poules pour s'affronter. A1 jouera contre D1 et B1 jouera contre C1 en Bo3. Les finales seront en Bo5.

- 24 équipes :
 - Les équipes seront distribuées en huit groupes de trois équipes en fonction du MMR moyen (1e, 9e, 17e en poule A; 2e, 10e, 18e en poule B; 3e, 11e, 19e en poule C; 4e, 12e, 20e en poule D; 5e, 13e, 21e en poule E; 6e, 14e, 22e en poule F; 7e, 15e, 23e en poule G; 8e, 16e, 25e en poule H).
 - Le premier de chaque poule sortent des poules pour s'affronter. A1 joue contre H1; B1 contre G1; C1 contre F1; D1 contre E1 en Bo3. Les gagnants avancent en demis. Le gagnant de A1/H1 joue contre le gagnant de D1/E1 et le gagnant de B1/G1 joue contre le gagnant de C1/F1 en Bo3. Les finales se jouent en Bo5.
 - Attention : ce format dure 6 semaines donc les équipes devront prévoir une semaine de compétition en plus. Les équipes concernées seront prévenues dès le début de la compétition.

Phases nationales

Palier Baron :

- Les premières équipes Baron de chaque région sont automatiquement qualifiées dans les huitièmes de la phase Baron nationale.
- Le planning des matchs seront recommuniqués aux capitaines avant le début de la phase nationale Baron. Il faut alors absolument vérifier les mails et Discord afin de vérifier qu'il n'y a pas eu de changement de planning.
- Les deuxièmes équipes seront réparties en quatre groupes de trois équipes. Le seeding se fera en fonction du MMR moyen (le MMR moyen sera calculé à nouveau pour ce tirage. 1e, 5e, 9e en poule A; 2e, 6e, 10e en poule B; 3e, 7e, 11e en poule C; 4e, 8e, 12e en poule D). Les équipes joueront chaque équipe en Bo2 sur une journée. En cas d'égalité, un Bo1 sera joué pour trancher. Les premières équipes de chaque poule avancera au huitièmes.
 - Au premier split, les matchs se dérouleront le samedi 12 et dimanche 13 janvier 2019. Le premier Bo2 se joue le samedi 12 de 18h à 20h, le deuxième Bo2 se joue le samedi de 21h à 23h. Le troisième Bo2 se joue le dimanche 13 janvier de 18 à 20h. Les tiebreakers se feront à partir de 21h le dimanche. (Il est important de noter que chaque équipe ne joue que 2 Bo2 alors il faudra bien vérifier quel créneau vous êtes attribué).
- Les huitièmes et quarts seront joués en Bo3.
 - Les huitièmes se jouent le 16 et 17 janvier 2019 entre 18h et 24h.
- Le seeding sera déterminé par le MMR moyen calculé avant l'affrontement des deuxièmes.
- Les demi-finales et finales seront joués en Bo5.
 - Les demi-finales se joueront le 30 et 31 janvier 2019 entre 19h et 24h.
 - Le planning du final sera communiqué à une prochaine date.

Palier Dragon : Les perdants du palier Baron régional seront automatiquement basculés dans le palier Dragon national. En fonction du nombre d'équipes sortant du palier Baron (64 ou 128 équipes), les meilleures équipes (en fonction du nombre de points marqués lors des phases régionales) du palier Dragon régional seront seedés dans le palier Dragon national afin de remplir l'arbre de 64 ou 128. En cas d'égalité, les équipes seront tranchées en fonction du MMR moyen.

- Le palier dragon national se joue en arbre simple éliminatoire en Bo1 jusqu'en demi-finales. Deux matchs seront joués par semaine jusqu'en demi-finales.
- Les demi-finales se joueront en Bo3.
- Les finales se joueront en Bo5.

Palier Héraut de la faille : Les équipes qui ne sont pas en palier Baron ou Dragon national seront triées dans des arbres de 32 équipes en fonction de leur nombre de points gagnés lors des phases régionales.

- Les équipes seront distribués dans huit groupes de 4 et joueront chaque équipe en Bo3.
- Le premier de chaque groupe sera qualifié ensuite pour les quarts de finales. (A1 contre H1; B1 contre G1; C1 contre F1; D1 contre E1).
- Les demis-finales seront également en Bo3 avec les finales en Bo5.

13. Format de match

Les matchs seront joués en mode "tournoiement draft" sur la Faille de l'Invocateur. Les côtés sont tirés au sort par Toornament.

Les picks/bans se déroulent en "draft" compétitive :

- Côté bleu = A; côté rouge = B
- Bans : A-B-A-B-A-B
- Picks : A-B-B-A-A-B
- Bans : B-A-B-A
- Picks : B-A-A-B

En cas de déconnexion ou bugsplat durant le chargement, la partie doit être mise en pause immédiatement jusqu'à ce que les dix joueurs.euses soient connectés. En cas de problème technique touchant plus d'un tiers des participant.e.s et ne permettant pas au tournoi de se dérouler dans de bonnes conditions, la soirée de matchs sera transférée au lendemain aux mêmes horaires, c'est-à-dire au jeudi à 20h15 pour le check-in de la même semaine.

Les joueurs.euses ont pour obligation d'utiliser leur propre compte League of Legends. Il est impossible d'utiliser un autre compte que celui ou ceux donné.s lors de l'inscription.

14. Pauses

Une équipe rencontrant un problème peut choisir de mettre la partie en pause dans le cas où aucun combat entre joueurs.euses n'est engagé (exception pour les cas de problème critique). L'équipe doit systématiquement justifier sa pause auprès d'un.e officiel.le.

L'utilisation de la pause sans raison valable est passible d'une sanction envers l'équipe à l'appréciation des officiel.le.s.

Un.e arbitre peut demander une pause à tout moment.

Les équipes doivent systématiquement prévenir leur adversaire avant de relancer la partie.

Un.e joueur.euse peut demander une pause si il/elle se sent mal / est malade / est blessé.e mais doit en prévenir l'adversaire. La pause ne doit pas excéder 10 minutes. Si le/la joueur.euse n'est pas capable de reprendre la partie, son équipe peut jouer à quatre contre cinq ou demander un forfait.

15. Recréation de partie

Les raisons pouvant justifier la recréation de la partie sont à la seule discrétion de l'arbitre de la compétition.

Lors de la recréation d'une partie, les picks/bans restent les mêmes sauf en cas de restart dû au bug avéré d'un champion. Dans ce cas, c'est toute la partie (pick/ban inclus) qui est relancée et le champion en question banni.

L'arbitre peut demander une recréation de la partie si l'arbitre constate un bug avéré et important pouvant gêner le bon déroulement de la partie.

Si un.e joueur.euse a rencontré.e un bug critique il/elle doit mettre en pause la partie et avertir l'arbitre dans les meilleurs délais. Si le/la joueur.euse attend pour signaler ce bug (qui provoquerait la recréation de la partie) alors la recréation de la partie ne sera pas accordée et la partie devra continuer.

16. Retards

Un retard de plus de 15 minutes déclare automatiquement l'équipe en cause forfait pour la soirée.

Attention : les 5 membres de l'équipe présente doivent impérativement rester ensemble dans le lobby pour valider la victoire par forfait et un.e officiel.le se rendra dans le lobby pour constater la présence des cinq joueurs.euses. Si aucun.e officiel.le n'est disponible, un.e représentant.e

de la Grosse Ligue peut demander un screenshot justifiant le forfait. Si moins de 5 joueurs.euses sont présent.e.s au total, cela constituera un “no-show” des deux équipes, les deux équipes se verront accorder un forfait.

17. Forfait et disqualification

En cas de forfait d'une équipe, le résultat est un score nul pour l'équipe éliminée.

Seront disqualifié.es les joueurs.euses se rendant coupables de :

- Utilisation de tout type de hack, triche, etc...
- Mauvais comportement / contraire au code de l'invocateur
- Utiliser un.e joueur.euse ne faisant pas partie de l'équipe enregistrée
- Joueur/joueuse utilisant le compte d'un autre joueur.euse enregistré dans l'équipe (partage de compte)
- Intentionnellement perdre la partie (feeding/throwing)
- Profiter de bugs en jeu / utiliser un bot, etc...

En cas de no-show d'une équipe lors d'un match, l'équipe en question perdra celui-ci. Une équipe disqualifiée ne peut prétendre à aucune récompense pour sa participation au tournoi.

18. Stream

Il est interdit de streamer un match de la compétition sans l'autorisation de l'organisation.

Les streamers.euses ne peuvent hoster le stream officiel. Néanmoins, un.e joueur.euse ou équipe peut streamer leur propres parties sous réserve :

- de fournir leur(s) pseudo(s) Twitch au moment de l'inscription (au cas où la décision est prise plus tard, il(s) peut(vent) être communiqué via mail à lagrosseligue@riotgames.com), et
- d'utiliser dans leur overlay le logo de la GL. Nous conseillons d'avoir un délai d'au moins 3 minutes avec la partie en cours.

Les équipes seront prévenues par un.e officiel.le si leur match va être casté par O'Gaming et devront attendre la validation de la part des casters avant de lancer la partie.

Les joueurs.euses sont tenus de respecter l'ordre habituel de pick (TOP, JUNGLE, MID, ADC, SUPPORT) pour se placer dans le lobby afin d'avoir une sélection ordonnée en stream.

19. Droit d'image

En participant à la GL, chaque joueur.euse, remplaçant.e, coach, manager accepte que son image soit utilisée dans les conditions énoncées ci-dessous.

Le/la Participant.e autorise, gracieusement, Riot Games et le SGN, leurs affiliés, leurs partenaires commerciaux et médiatiques, ainsi que toute personne agissant pour leur compte à capter son image et sa voix au cours de la GL, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement, ...) et à exploiter utiliser, reproduire, représenter, modifier, adapter, traduire, sous-titrer son image, son nom patronymique, son pseudonyme et/ou sa voix, ses propos, doubler sa voix, ses propos, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, notamment sur tout site internet et déclinaisons mobiles, sur les sites de Riot Games et du SGN et des sociétés du groupe auquel Riot Games et le SGN appartiennent, leurs affiliés, leurs partenaires commerciaux et médiatiques, les pages des réseaux sociaux de ces entités, les services en ligne, les services de communication électronique, les chaînes de télévisions, les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, etc, en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinq (5) ans, étant entendu que cette durée d'autorisation pourra être prolongée jusqu'à vingt (20) ans pour la diffusion d'extraits à des fins de promotion commerciale ou d'archive.

Conformément à la loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant ainsi que d'un droit d'opposition pour motif légitime. Pour exercer vos droits, écrivez à lagrosseligue@riotgames.com.

20. Données à caractère personnel

Au moment de son inscription à la GL, Riot Games et le SGN collectent des informations personnelles concernant le/la Participant.e, notamment des données relatives à 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) que le/la Participant.e certifie adéquat, exact et pertinent. Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation de la GL.

Toute inscription à la GL 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 Riot Games.

Les données collectées par Riot Games et le SGN sont utilisées pour assurer le bon déroulement de GL : vérifier les conditions d'éligibilité et plus généralement assurer la gestion des tournois, l'envoi des dotations, et de vérifier les conditions d'éligibilité, déterminer le « seeding » éventuel, partager les performances des Participant.e.s sur internet, sur les réseaux sociaux, auprès de certains médias, pour une exploitation dans le monde entier. Les données partagées par Riot Games et le SGN auprès des tiers sont limitées au strict minimum pour assurer la bonne exposition médiatique de la GL sans causer de quelconque préjudice au/à la Participant.e (pseudonyme, compte de Jeu, par exemple).

Les données collectées par Riot Games et le SGN peuvent également être utilisées par Riot Games et le SGN à des fins de statistiques et de classification des Participant.e.s en fonction de leur performance réalisée au cours des différents tournois.

Enfin, les données collectées sont utilisées par Riot Games et le SGN pour enregistrer et conserver sous la forme d'un fichier les sanctions disciplinaires infligées aux Participant.e.s.

En participant à la GL, le/la joueur.euse est conscient.e du traitement qui est strictement nécessaire à son organisation. Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes de Riot Games et du SGN afin de démontrer la bonne exécution de la GL et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent règlement.

Les données collectées sont conservées par Riot Games et le SGN pour une durée d'un (1) an à compter de la fin de la dernière GL auquel le/la Participant.e s'est inscrit.e. 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.

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

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

Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données vous concernant. Si vous souhaitez l'exercer, vous pouvez écrire à lagrosseligue@riotgames.com.

21. Limitation de responsabilité

La participation à la GL 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 votre utilisation est à vos risques et périls. Riot Games et le SGN ne peuvent garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenues responsables de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours de la GL.

Riot Games et le SGN invitent les utilisateurs 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. Riot Games et le SGN ne saurait être tenues responsables des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du Jeu servant de support à la GL ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un.e Participant.e ou à un tiers.

Avertissement épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation de League of Legends nécessite des précautions d'emploi particulières.

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

La responsabilité de Riot Games est strictement limitée à la bonne organisation de la GL et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

22. Information Générale

Les réclamations ou litiges nés de l'interprétation ou de l'exécution du Règlement, devront être soumis, par lettre recommandée avec avis de réception, au siège social de Riot Games SAS au 26 rue de Londres, 75009 Paris, France.

Toute contestation ou réclamation relative à la GL ne pourra être prise en considération passé un délai d'un mois après l'expiration du Tournoi.

Toute difficulté d'interprétation ou d'application du Règlement sera soumise à l'appréciation souveraine de Riot Games.

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant la GL sont strictement interdites.

La nullité d'une clause du Règlement n'affectera pas la validité des autres clauses.

Le Règlement est régi par le droit français.

Le cas échéant, sauf dispositions d'ordre public contraires, tout litige sera soumis au tribunal compétent de Paris (France).

Annexes

A. Distribution des lots

Lot participatif

Le lot participatif sera le skin Brolaf. Au cas où que le/la joueur.euse a déjà le skin de Brolaf, un skin mystère lui sera attribué.

Toutes les équipes qui participent dans la totalité des matchs dans la phase régionale auront droit au skin. Un.e coach sur plusieurs équipes n'obtiendra un seul skin.

Les joueurs.euses ne sont pas obligé.e.s de participer dans chaque match pour recevoir le skin. Du moment que le/la joueur.euse ou remplaçant.e est inscrit.e avec l'équipe qui a joué tous les matchs aura le skin.

Pour les barons régionaux, il est important de noter que seulement les matchs auxquels l'équipe est qualifiée sont considérés. Par exemple, une équipe qui joue la totalité de ces matchs jusqu'à la demi-finale mais est éliminée à ce moment n'est pas exclue du lot puisqu'elle n'a pas jouée les finales.

Lots nationaux (lots par équipe)

Palier Baron National :

- 1er prix :
 - 5 sièges DXRACER d'une valeur de 299 euros l'unité
 - 5 moniteurs XB241H Acer Predator d'une valeur de 380 euros l'unité
 - 4 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 2e prix :
 - 5 casques Plantronics RIG 500 Pro Esport Edition d'une valeur de 149,99 euros l'unité
 - 5 Souris Gaming d'une valeur de 40 euros - modèle à définir
 - 2 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe

- 3e et 4e prix :
 - 5 casques Plantronics RIG 500 Pro Esport Edition d'une valeur de 149,99 euros l'unité
 - 2 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 5e au 8e prix
 - 5 casques Plantronics RIG 400 d'une valeur de 49.99 euros l'unité
 - 2 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 9e au 16e prix
 - 5 Souris Gaming d'une valeur de 40 euros - modèle à définir
 - 2 coffres et clé Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe

Palier Dragon National :

- 1er prix :
 - 5 casques RIG 500 Pro d'une valeur de 99,99 euros l'unité
 - 4 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 2e prix :
 - 5 casques RIG 500 Pro d'une valeur de 99,99 euros l'unité
 - 2 coffres et clé Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 3e au 8e prix :
 - 5 Souris Gaming d'une valeur de 40 euros - modèle à définir
 - 2 coffres et clé Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 9e au 16e prix :
 - 1 livre The Art of League of Legends Vol. 1 d'une valeur de 75 euros l'unité pour chaque personne inscrite dans l'équipe
 - 2 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 17e au 32e prix :
 - 2 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe

Palier Hérault National :

- 1er prix :
 - 4 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 2e prix :
 - 2 coffres et clés Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 3e et 4e prix :
 - 1 coffre et clé Hextech pour chaque personne inscrite dans l'équipe

Lots pour associations

Nous distribuerons des coffres et clés Hextech pour chaque membre d'une association inscrite jusqu'à une limite de 1500 coffres.

Les associations seront prises dans l'ordre de réception des listes des noms d'invocateurs. Afin de pouvoir profiter de cette offre, il faudra obligatoirement inscrire l'association dans l'annuaire des associations.

Si vous prévoyez des retards dans l'envoi des listes des noms d'invocateurs à cause d'une journée associative plus tardive, veuillez le signaler en envoyant un mail à lagrosseligue@riotgames.com.