



LA GROSSE LIGUE

TEAMFIGHT TACTICS

Saison 2021/2022

1. Règlement général	2
2. Éligibilité et inscriptions	2
3. Communication avec la Grosse Ligue	3
4. Exceptions	3
5. Comportement interdit	4
6. Nom de joueur.euse et tag	5
7. Langage offensant	5
8. Prix et compensations	5
9. Décision finale	5
10. Format de la compétition	6
Phases de qualifications	6
Phases éliminatoires	7
Egalités	8
11. Retards	8
12. Forfait et disqualification	8
13. Stream	8
14. Droit d'image	9
15. Données à caractère personnel	10
16. Limitation de responsabilité	11
17. Information Générale	12
Annexes	13
A. Distribution des lots	13



Riot Games Services SAS dont le siège social est situé à l'adresse 14-16 boulevard Poissonnière 75009 Paris inscrite sous le numéro de SIRET 82064868100022, ci-après dénommée « Riot Games », organise La Grosse Ligue du 1er octobre 2021 au 30 juin 2022, ce tournoi est gratuit et sans obligation d'achat.

Ce règlement est spécifique au premier segment de la Grosse Ligue qui débute le 10 novembre 2021 et finit le 28 février 2022.

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 tout.e.s les joueur.euse.s participant à 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 joueur.euse.s 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 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 via un mail à lagrosseligue@riotgames.com et d'utiliser le logo officiel de la Grosse Ligue dans votre overlay ou le [Stream Pack Grosse Ligue](#) (voir section 13).



2. Éligibilité et inscriptions

Chaque joueur.euse doit obligatoirement être étudiant.e.s et résidant en France. Les étudiant.e.s en ERASMUS, en année à l'étranger, ou en stage/alternance/etc. sont autorisé.e.s à participer.

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 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, il faut contacter les officiel.le.s de la Grosse Ligue 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 lycéen.ne.s.

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

L'inscription sera considérée comme bloquée une fois votre inscription validée.

3. Communication avec la Grosse Ligue

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

4. 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 et admins 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, afin d'éviter toute accusation de fraude, et d'éviter des problèmes lors du gifting

5. Comportement interdit

Les joueur.euse.s engagé.e.s 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 avoir fait la demande auprès de lagrosseligue@riotgames.com.

Pour tout litige ou réclamation, le/la joueur.euse concerné.e 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 joueur.euse.s sur le résultat d'un match
- Arrangement entre joueur.euse.s pour se partager la récompense
- Perdre intentionnellement une partie quelle que soit la raison ou demander à un.e joueur.euse de le faire

En cas de comportement antisportif, les joueur.euse.s 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 (les logiciels comme 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 joueur.euse.s sont seulement autorisé.e.s à jouer sur les comptes déclarés lors de l'inscription.



Nous attendons un comportement bienveillant de tout.e.s participant.e.s de la Grosse Ligue et un comportement malveillant qui n'est pas décrit peut être sanctionné en fonction de la sévérité du comportement.

6. Nom de joueur.euse et tag

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

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

7. Langage offensant

Les joueur.euse.s 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.

8. Prix et compensations

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

9. Décision finale

La finalité des décisions qui sont prises au regard du règlement est 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.

10. Format de la compétition

Phases de qualifications

Dates et horaires :

- Week 1 : lundi 8 novembre 2021
- Week 2 : jeudi 11 novembre 2021
- Week 3 : jeudi 18 novembre 2021
- Week 4 (Last Chance Qualifier) : jeudi 25 novembre 2021

Déroulement :

- Chaque semaine pendant 3 semaines, les joueur.euse.s effectuent 3 parties chaque soir avec un lobby unique aléatoire. Les absents semaines 1 ou 2 sont éliminés définitivement la semaine suivante !
- Un seeding (de type snake) est effectué en semaine 2 et 3 pour que les meilleurs joueur.euse.s sortent de cette phase préliminaire
- Les 24 meilleurs joueur.euse.s lors des 3 semaines sont qualifiés pour les phases finales (phases éliminatoires)
- Le Last Chance Qualifier est limité à 64 places
 - Les joueur.euse.s sont répartis dans des lobby de 8 joueur.euse.s de façon aléatoire, à chaque phase, un seeding snake sera effectué
 - Les 64 joueur.euse.s jouent 1 partie, le TOP 4 de chaque lobby est qualifié pour la phase suivante
 - Les 32 joueur.euse.s restants jouent 1 partie, le TOP 4 de chaque lobby est qualifié pour la phase suivante
 - Les 16 joueur.euse.s restants jouent 1 partie, le TOP 4 de chaque lobby est qualifié pour le bracket éliminatoire
 - Si le LCQ à moins de 32 joueur.euse.s, les joueur.euse.s joueront 2 parties à chaque phase

Score et points :

- Répartition des points :
 - 1er : 10 points
 - 2ème : 8 points
 - 3ème : 7 points
 - 4ème : 6 points



- 5ème : 4 points
- 6ème : 3 points
- 7ème : 2 points
- 8ème : 1 point

Phases éliminatoires

Dates et horaires :

- Week 1 (quart) : jeudi 2 décembre 2021
- Week 2 (demi) : jeudi 9 décembre 2021
- Week 3 (finale) : jeudi 16 décembre 2021

Déroulement :

- Les joueurs et joueuses seront répartis dans 4 groupes comme suit (selon un snake)

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	30	29

- Les joueurs et joueuses joueront 4 matchs lors des quarts de finale à l'issue desquels, le TOP 4 sera qualifié en demi finale
- Le TOP 4 du groupe A rencontrera le TOP 4 du groupe D et le TOP 4 du groupe B rencontrera le TOP 4 du groupe C pour les demis finale.
- Les joueurs et joueuses joueront 4 matchs lors des demis finale à l'issue desquels, le TOP 4 sera qualifié pour la grosse finale
- La Grande Finale se jouera en 5 matchs. A l'issue des 5 matchs, le joueur ayant accumulé le plus de point sera sacré champion étudiant de France de TFT.

Score et points :

- Répartition des points pour les quarts et demis :
 - 1er : 10 points
 - 2ème : 8 points
 - 3ème : 7 points
 - 4ème : 6 points
 - 5ème : 4 points
 - 6ème : 3 points
 - 7ème : 2 points
 - 8ème : 1 point
- Répartition des points pour la Grosse Finale :
 - 1er : 10 points
 - 2ème : 8 points

- 3ème : 7 points
- **4ème : 5 points**
- 5ème : 4 points
- 6ème : 3 points
- 7ème : 2 points
- 8ème : 1 point

Egalités

Lorsque 2 joueur.euse.s sont à égalité en terme de points, ils/elles seront départagés.es dans l'ordre ci-dessous :

1. Nombre de TOP 4 (sur la phase en cours)
2. Nombre de TOP 1 (sur la phase en cours)
3. Résultat sur la partie précédente
4. Tirage au sort

11. Retards

Un retard de plus de 15 minutes déclare automatiquement le/la joueur.euse en cause forfait pour la soirée.

Un.e officiel.le ou admin doit constater l'absence du joueur.euse. Si aucun.e officiel.le ou admin n'est disponible, un.e représentant.e de la Grosse Ligue peut demander un screenshot justifiant le forfait.

12. Forfait et disqualification

En cas de forfait d'un.e joueur.euse, le résultat est un score nul pour le joueur.euse éliminé.e.

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
- Joueur.euse utilisant le compte d'un autre joueur.euse
- Intentionnellement perdre la partie (feeding/throwing)
- Profiter de bugs en jeu / utiliser un bot, etc...



13. Stream

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

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

- De demander et recevoir l'autorisation de stream auprès des officiel.le.s via lagrosseligue@riotgames.com, et
- d'utiliser dans leur overlay le logo de la GL ou le [Stream Pack Grosse Ligue](#). Nous conseillons d'avoir un délai d'au moins 3 minutes avec la partie en cours.

Un Stream Pack est disponible (<https://euw.leagueoflegends.com/fr/news/community/community-spotlight/le-stream-pack-league-legends>) pour les personnes autorisées à stream.

Les joueur.euse.s seront prévenues par un.e admin si leur match va être casté officiellement par l'organisation de la Grosse Ligue et devront attendre la validation de la part des casters avant de lancer la partie.

14. Droit d'image

En participant à la GL, chaque joueur.euse 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 lagrosselique@riotgames.com.

15. 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.

16. 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 sauraient 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 sauraient 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.

17. 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

- 1er prix :
 - Chèque-cadeau Amazon d'une valeur de 350€
 - 3 œufs de petite légende
- 2e prix :
 - Chèque-cadeau Amazon d'une valeur de 175€
 - 3 œufs de petite légende
- 3e prix :
 - Chèque-cadeau Amazon d'une valeur de 105€
 - 3 œufs de petite légende
- 4e prix :
 - Chèque-cadeau Amazon d'une valeur de 70€
 - 3 œufs de petite légende
- 5e au 8e prix :
 - 3 œufs de petite légende
- 9e au 16e prix :
 - 2 œufs de petite légende
- 17e au 32e prix :
 - 1 œuf de petite légende

