



Saison 2021/2022

1. Règlement général	2
2. Eligibilité et inscriptions	3
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
Egalités	10
Phases régionales	11
Phases nationales	12
13. Format de match	14
14. Pausés	15
15. Recréation de partie	15
16. Retards	16
17. Forfait et disqualification	16
18. Stream	17
19. Droit d'image	17
20. Données à caractère personnel	18
21. Limitation de responsabilité	19
22. Information Générale	20
Annexes	21
A. Distribution des lots	21
Lot participatif	21
Lots nationaux (lots par équipe)	21



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 8 mars 2022 et finit le 30 juin 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, 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.s, remplaçant.e, coach, manager s'engage à respecter l'intégrité 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 18).



2. Eligibilité et inscriptions

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

Les équipes seront constituées de 5 joueur.euse.s titulaires et jusqu'à 2 joueur.euse.s remplaçant.e.s. Au moins un.e remplaçant.e par équipe est vivement conseillé. Un.e coach est également permis. Le ou la coach n'est pas obligé d'être un.e étudiant.e ni d'être de la même région mais ne pourra pas jouer une partie.

Chaque équipe doit obligatoirement être composée d'étudiant.e.s du même regroupement de région (voir liste ci-dessous) 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.

Une équipe peut également se constituer avec des étudiant.e.s de plusieurs écoles via deux voies différentes (ces voies sont exclusives et il en faudra choisir une des deux options) :

1. Même région : Tous les étudiants faisant parti d'un même groupe de régions
 - Auvergne-Rhône-Alpes
 - La Diagonale (Centre-Val de Loire, Nouvelle Aquitaine)
 - Gros Est (Grand Est, Bourgogne-Franche-Comté)
 - Hauts-de-France
 - Île-de-France
 - La Méditerranée (Occitanie, Provinces-Alpes-Côte d'Azur et Corse)
 - L'Ouest (Bretagne, Normandie et Pays de la Loire)
2. Même réseau d'école : Les étudiant.e.s faisant parti d'un même réseau d'écoles (exemple : EPITECH, Sciences Po, etc.) pourront jouer ensemble du moment qu'il y ait au maximum 2 joueur.euse.s d'une autre école du réseau dans leur équipe.

En cas de doute, il faut contacter les officiel.le.s de la GL.

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.

La liste des joueur.euse.s inscrit.e.s (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 a un statut étudiant valide. Les joueur.euse.s de l'OTF doivent obligatoirement respecter les règlements de l'OTF et de la GL.

Chaque équipe doit désigner un.e capitaine pour la durée du tournoi. Le/la capitaine est la personne désignée pour être le point de contact entre la GL et l'équipe (donc de transmettre les informations importantes, organiser l'équipe pour être à l'heure, réunir les informations pour les récompenses, etc...). 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 doit 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 le site AUE. 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 joueur.euse.s 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. Chaque équipe est tenue d'avoir à tout moment de la compétition au moins 5 joueur.euse.s 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 lequel aucun remplacement ne sera possible pendant le split.

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

6. Changement de roster, équipe

Lors de l'inscription à la GL, une équipe doit inscrire 5 joueur.euse.s titulaire.s, jusqu'à 2 remplaçant.e.s, et un.e coach sont autorisé.e.s, ainsi que le nom de l'école et le nom d'équipe sur le module d'inscription. Attention, cette équipe ne doit à aucun moment être supprimée ou vous ne serez plus inscrits dans le tournoi.

Un changement du roster lors du tournoi ne se fera que dans un cas exceptionnel et 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.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 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 (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 joueurs.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 les 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.

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

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

Le nom de l'équipe est au choix de l'équipe.

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.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.

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 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.

12. Format de la compétition

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

Chaque match sera joué sur le serveur live EUW et sera joué sur le patch du jour.

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 mardi 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 est autorisé seulement sous la condition que :

1. le/la capitaine de l'équipe adverse a été prévenu.e à temps et est d'accord, et
2. qu'un.e admin soit informé.e avant le match.

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 paliers par région. Le site Amazon University Esports mettra automatiquement à votre disposition des



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. Pour rappel, le serveur Discord de la Grosse Ligue se trouve à discord.gg/LaGrosseLigue.
- Toutes les informations sur les matchs à jouer et les horaires seront également disponibles sur l'espace des matchs sur le site AUE.

Tri en palier :

- Une fois inscrites, les équipes seront classées par le MMR moyen des parties classées en solo/duo de toutes les joueurs.euse.s de l'équipe (remplaçant.e.s inclus.e.s). Pour calculer le MMR moyen, seulement les 5 meilleur.e.s joueurs.euse.s seront pris.e.s en compte.
 - 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. Les comptes actifs doivent être déclarés à l'inscription. Le fait de dissimuler un compte actif aux Administrateurs.trices de la Compétition et aux autres joueurs.euses de la Compétition sera considéré comme une tentative de triche et des sanctions disciplinaires pourront être appliquées en conséquence. Il/Elle aura le choix de déclarer jusqu'à deux 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 déclarée forfait pour le match en question. En cas de récidive, l'équipe sera disqualifiée.
 - Le classement des parties classées flex n'a pas été choisi du fait qu'il existe une population non-négligeable de joueurs.euse.s qui n'ont pas de classement flex ou dont le classement flex n'est pas représentatif de leur niveau réel (soit plus bas ou plus élevé que le classement en parties classées 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 de leur seeding.
 - En cas de MMR moyen égal, l'équipe avec le/la joueur.euse avec le MMR le plus élevé aura le seeding le plus élevé.

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

- Dragon Régional : 2 poules de 4 équipes chacune pour un total de 8 équipes. Le top 1 à 8 de chaque région en fonction du tri MMR rejoindront ce palier.
- Hérault Régional : 2 poules de 4 équipes chacune pour un total de 8 équipes. Le top 9 à 16 de chaque région en fonction du tri MMR rejoindront ce palier.
- Carapateur Régional : Le reste des équipes de chaque région sera réparti dans des poules de huit à dix équipes.



Egalités

Lorsque 2 Équipes sont à égalité en terme de points dans une poule, elles seront départagées dans l'ordre ci-dessous :

1. Tête-à-Tête (résultat du match directe)
2. Goal average (moyenne de matchs gagnés/perdus)
3. Tie-break en BO1

S'il y a encore une égalité après le tie-break, les Équipes seront départagées au temps de game moyen (le temps des parties gagnées étant ajouter au temps moyen et le temps des parties perdues étant retranché).

Phases régionales

La France est répartie en 8 grosses régions basées sur les régions administratives. Les 8 grosses régions sont :

1. Auvergne-Rhône-Alpes
2. La Diagonale (Centre-Val de Loire, Nouvelle Aquitaine)
3. Gros Est (Grand Est, Bourgogne-Franche-Comté)
4. Hauts-de-France
5. Île-de-France A
6. Île-de-France B (les équipes d'Île-de-France seront réparties par les officiel.le.s)
7. La Méditerranée (Occitanie, Provenances-Alpes-Côte d'Azur et Corse)
8. L'Ouest (Bretagne, Normandie et Pays de la Loire)

Palier Dragon Régional

Les équipes seront distribuées en deux groupes de quatre équipes en fonction du MMR moyen (1er, 4e, 5e, 8e en poule A et 2e, 3e, 6e, 7e en poule B).

Les équipes jouent leur poule en une ronde simple en Bo3.

Les top 2 de chaque poule sortent des poules pour s'affronter.

- A1 joue contre B2 et B1 joue contre A2 en Bo3.

Une grande et petite finale seront jouées en Bo5.

- 1er : Qualification directe en Baron National
- 2ème et 3ème : Qualification au Play-In Baron
- 4ème au 8ème : Qualification au Dragon National

Palier Héraut de la Faille Régional

Les équipes seront distribuées en deux groupes de quatre équipes en fonction du MMR moyen (1er, 4e, 5e, 8e en poule A et 2e, 3e, 6e, 7e en poule B).

Les équipes jouent leur poule en une ronde simple en Bo3.

Les top 2 de chaque poule sortent des poules pour s'affronter.

- A1 joue contre B2 et B1 joue contre A2 en Bo3.

Les finales seront en Bo5. Une petite finale ne sera pas jouée.

- 1er et 2ème : Qualification au Dragon National



- 3ème au 8ème : Qualification au Hérault National

Palier Carapateur Régional

Les équipes seront réparties en poules de 8 à 10 équipes.

Chaque équipe se rencontre une fois lors des premières 4 à 5 semaines en Bo1 et chaque équipe joue 2 matchs par semaine.

L'horaire du match par défaut sera de 20h30 pour le premier match et 21h30 pour le deuxième match. Il n'est pas possible de jouer les BO1 sur deux jours différents sauf en cas de validation des deux équipes et d'un.e officiel.le ou administrateur.trice de la GL.

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 la victoire à l'équipe qui s'est présentée et la défaite à l'équipe absente.

- Les équipes qualifiées pour le PlayIn Hérault sont les suivantes (et cela pour chaque région) :
 - 1er, 2ème, 3ème et 4ème de la poule A
 - 1er, 2ème et 3ème de la poule B
 - 1er et 2ème de la poule C
 - Toutes les premières équipes des autres poules
- Le reste des équipes seront répartis en Carapateur National.

La phase régionale débute le 8 mars 2022 et se termine le 5 avril 2022.

Phases nationales

Play-Ins

Attention, afin d'assurer le bon déroulement des Play-Ins, les Play-Ins se jouent le week-end (16 et 17 avril 2022) et non le mardi ! Bien vérifier les horaires indiquées dans le règlement et sur discord afin de pouvoir assister au Play-In. Si vous ne pouvez pas assister aux Play-Ins, vous serez néanmoins inscrit.e.s pour les Phases nationales.

Play-In Baron :

- Les 2èmes et 3èmes des paliers Dragons régionaux sont admis au Play-In Baron.
- Le Play-In Baron se jouera en 1 à 2 BO3 sur deux jours le 16 et 17 avril 2022 à 20h00.
- Une première manche se jouera entre les 2èmes de région et les 3èmes de région le 16 avril 2022.
 - Les matchs seront établis par tirage au sort. Les 2èmes de région joueront contre d'autres 2èmes et les 3èmes de région joueront contre d'autres 3èmes.
 - Si une équipe ayant fini 2ème dans sa région gagne son BO3, elle passe automatiquement en Baron National. L'équipe perdante de ce BO3 passe à la deuxième manche.

- Si une équipe ayant fini 3ème de sa région gagne son BO3, elle se qualifie pour la deuxième manche. L'équipe perdante de ce BO3 est éliminée du Play-In et se qualifie pour le palier Dragon National.
- Une deuxième manche se jouera entre les perdants des 2ème de région et les gagnants des 3ème de région le 17 avril 2022.
 - Les matchs seront établis par tirage au sort. Néanmoins, une équipe ne pourra pas jouer contre une équipe de sa propre région. N.B. Île-de-France A et B sont des régions différentes.
 - L'équipe gagnante de ce BO3 passe en Baron National. L'équipe perdante passe en Dragon National.

Play-In Hérault :

- Le Play-In Hérault se jouera en bracket double éliminations sur deux jours le samedi 16 et dimanche 17 avril 2022 de 20h à minuit. Chaque match se joue en BO1.
 - De 0 à 72 équipes, il y aura 4 arbres à 16 équipes, les premiers de chaque région sont directement qualifiés.
 - De 73 à 86 équipes, 5 arbres à 16 équipes, les premiers des 6 régions avec le plus d'équipes sont directement qualifiés.
 - De 87 à 100 équipes, 6 arbres à 16 équipes, les premiers des 4 régions avec le plus d'équipes sont directement qualifiés.
 - De 101 à 114 équipes, 7 arbres à 16 équipes, les premiers des 2 régions avec le plus d'équipes sont directement qualifiés.
- De 115 à 128 équipes, 8 arbres à 16 équipes. Le seeding s'effectue en fonction du MMR et des performances durant la phase nationale.
- Lorsque toutes les rondes seront terminées, les 16 meilleures équipes seront qualifiées pour le Hérault National.

Palier Baron National :

- Les premières équipes Dragon de chaque région sont automatiquement qualifiées dans les huitièmes de la phase Baron nationale.
- Les huit meilleures équipes du Play-In Baron rejoindront pour compléter l'arbre.
- Le planning des matchs sera communiqué aux capitaines avant le début de la phase nationale Baron. Il faut alors absolument vérifier les mails et le Discord afin de vérifier qu'il n'y a pas eu de changement de planning.
- Le seeding sera déterminé par résultats et MMR moyen :
 - Les seeds 1 à 8 seront alloués aux équipes sortantes 1ère de leur région.
 - Les seeds 9 à 12 seront alloués aux équipes gagnantes de la première manche du Play-In Baron.
 - Les seeds 13 à 16 seront alloués aux équipes gagnantes de la deuxième manche du Play-In Baron.
 - Les équipes seront ensuite triées par MMR moyen.
 - *Des changements pourront être apportés en cas de rencontre entre deux équipes d'une même région dès le premier round.*
- Les huitièmes et quarts seront joués en Bo3.



- Les huitièmes seront joués le 9, 10, 16, et 17 mai 2022 entre 20h et 00h. Les équipes sont mandatées de suivre la communication sur Discord afin d'être sûr de quel jour il joueront.
- Les quarts seront joués le 23 et 24 mai 2022 entre 20h et 00h.
- Les demi-finales et finales seront joués en Bo5.
 - Les demi-finales se joueront le 30 et 31 mai 2022 entre 20h et 23h.
 - Le planning de la finale sera communiqué à une date future.

Palier Dragon National

L'arbre de 64 équipes sera complété par les équipes perdantes du Play-In Baron et les 4e à 8e de chaque palier Dragon Régional, et les 2 meilleures du palier Hérault Régional.

- Un match est joué par semaine. Les 32e au quarts se joueront en BO3.
- Les demi-finales et les finales se joueront en BO5.
- Le premier round de la phase nationale commence le mardi 3 mai 2022 à 20h30 et le dernier round aura lieu le mardi 14 juin 2022.

Palier Hérault National

L'arbre de 64 équipes sera complété par les 3ème à 8ème équipes du Hérault Régional et les 16 meilleures équipes du Play-In Hérault.

- Un match est joué par semaine. Les 32e au quarts se joueront en BO3.
- Les demi-finales et les finales se joueront en BO5.
- Le premier round de la phase nationale commence le mardi 3 mai 2022 à 20h30 et le dernier round aura lieu le mardi 14 juin 2022.

Palier Carapateur National

Le reste des équipes sera trié dans des arbres de 32 équipes en fonction de leur nombre de points gagnés lors des phases régionales.

- Les équipes seront distribuées dans des arbres de 32 équipes à double élimination.
- Tous les matchs du winner bracket se joueront en BO3 et tous les matchs du loser bracket se joueront en BO1. (à l'exception des finales winner bracket, loser bracket et grande finale)
- La finale winner bracket, la finale loser bracket et la grande finale se joueront en BO5.
- Le premier round de la phase nationale commence le mardi 3 mai 2022 à 20h30 et le dernier round aura lieu le mardi 14 juin 2022.

13. Format de match

Les matchs seront joués en mode "tournament draft" sur la Faille de l'Invocateur.

Les côtés sont choisis en fonction du seed qui est attribué à l'équipe sur le site AUE. L'équipe à gauche (en haut) sur le site AUE choisira le côté pour la game 1. S'il s'agit un BO3/5, le choix du côté pour la game 2 sera pour l'équipe adverse (en bas) sur le site AUE. Le choix s'inverse jusqu'à la fin du BO3/5..



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 mercredi à 20h30 de la même semaine.

Les joueurs.euse.s 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.euse.s n'est engagé. L'équipe doit systématiquement justifier sa pause auprès d'un.e officiel.le ou admin.

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 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 recreation 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.e champion.ne. Dans ce cas, c'est toute la partie (pick/ban inclus) qui est relancée et le/la champion.ne 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 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.euse.s sont présent.e.s au total, cela constitue 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 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. Nous conseillons d'avoir un délai d'au moins 3 minutes avec la partie en cours.

Les équipes 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.

Les joueurs.euse.s 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 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.

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 **TBD**. Au cas où le/la joueur.euse a déjà ce skin, un skin mystère lui sera attribué. Le skin participatif sera offert sur le compte principal déclaré à l'inscription (aucun gifting ne sera possible sur un autre compte y compris si ce dernier est ban).

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 qu'un seul skin.

Les joueurs.euse.s 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.

Les joueurs.euse.s se faisant bannir leur compte principal durant le tournoi ne recevront pas le skin participatif.

Pour les arbres à élimination directe, 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 joué les finales.

Les Play-Ins ne sont pas comptabilisés pour la distribution des lots participatifs.

Lots nationaux (lots par équipe)

Lots globaux nationaux :

- Les équipes qui gagnent leur arbre national auront le skin Ryze Triomphant pour chaque personne inscrite dans l'équipe

Palier Baron National :

- 1er prix :
 - 5 bons d'achats Amazon d'une valeur de 300€ (ou équivalent à répartir entre les membres de l'équipe)
 - 5 teddy GL personnalisés avec votre nom d'invocateur valeur à définir
- 2e prix :
 - 5 bons d'achats Amazon d'une valeur de 150€ (ou équivalent à répartir entre les membres de l'équipe)



- 3e et 4e prix :
 - 5 bons d'achats Amazon d'une valeur de 100€ (ou équivalent à répartir entre les membres de l'équipe)
- 5e au 8e prix
 - 5 bons d'achats Amazon d'une valeur de 30€ (ou équivalent à répartir entre les membres de l'équipe)
 - 5000 RP par personne inscrite dans l'équipe
- 9e au 16e prix
 - 5000 RP par personne inscrite dans l'équipe

Palier Dragon National :

- 1er prix :
 - 5 bons d'achats Amazon d'une valeur de 30€ (ou équivalent à répartir entre les membres de l'équipe)
 - 5000 RP par personne inscrite dans l'équipe
 - 5 teddy GL personnalisés avec votre nom d'invocateur valeur à définir
- 2e prix :
 - 4800 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 3e au 4e prix :
 - 3500 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 5e au 8e prix :
 - 2500 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 9e au 16e prix :
 - 1600 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 17e au 32e prix :
 - 1200 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 33e au 64e prix :
 - 500 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe

Palier Héraut National :

- 1er prix :
 - 4500 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 2e prix :
 - 3200 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 3e au 4e prix :
 - 2200 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 5e au 8e prix :
 - 1300 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 9e au 16e prix :
 - 1000 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 17e au 32e prix :
 - 500 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe

Palier Carapateur National :

- 1er prix :
 - 1300 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe



- 2e prix :
 - 800 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe
- 3e et 4e prix :
 - 500 RP pour chaque personne inscrite dans l'équipe

