



Saison 2023/2024

1. Règlement général	3
2. Éligibilité et inscriptions	3
3. Communication avec la Grosse Ligue	4
4. Remplacements et Coaching Staff	5
5. Exceptions	5
6. Changement de roster, équipe	6
7. Comportement interdit	6
8. Nom d'équipe, de joueur.euse et tag	7
9. Langage offensant	7
10. Prix et compensations	8
11. Décision finale	8
12. Format de la compétition	8
13. Format de match	9
Choix & Ban des cartes en BO1	9
Choix & Ban des cartes en BO3	9
Choix & Ban des cartes en BO5 avec Manche d'avance	9
14. Pauses	10
15. Recréation de partie	10
16. Retards	11
17. Forfait et disqualification	11
18. Stream	11
19. Droit d'image	12
20. Données à caractère personnel	12
21. Limitation de responsabilité	13
22. Information Générale	14
Annexes	15
A. Distribution des lots	15

Student Gaming Network dont le siège social est situé à l'adresse 16 rue Berthe de Boissieux, 38000 GRENOBLE inscrite sous le numéro de SIRET 84172834800019, ci-après dénommée « SGN », organise La Grosse Ligue du 6 octobre 2023 au 30 juin 2024, ce tournoi est gratuit et sans obligation d'achat.

Ce règlement est spécifique au premier segment de la Grosse Ligue VALORANT.

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 le 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'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 et University Esport dans votre overlay.

2. Éligibilité 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 mais ne pourra pas jouer une partie dans tous les cas.

Une équipe peut être constituée de joueurs venant de toute la France uniquement.

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.

Les équipes doivent s'inscrire directement sur le site <https://universitysports.fr/>. Chaque joueur.euse doit s'inscrire individuellement sur le site et rejoindre son équipe.

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:

https://drive.google.com/file/d/1lvQ5_Ih8cegw-ZG65Sj-VRdcfGDaRe-n/view

La liste des joueur.euse.s inscrit.e.s (roster) sera considérée comme bloquée une fois votre inscription validée. L'ajout de joueur ne sera pas accepté une fois la date limite passée.

Un.e joueur.euse engagé.e dans le roster actif d'une équipe VALORANT Open Tour France (VALOTF) 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. Un.e joueur.euse engagé.e dans le roster actif d'une équipe VALORANT Regional League n'aura pas le droit de participer à 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 changée 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.

Les joueurs s'engagent à déclarer tous les comptes actifs qu'ils possèdent dans le form suivant: <https://forms.gle/84pMibkkr4RYiPcq7>

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.

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 offlines et pourra conseiller les joueur.euse.s lors de la phase de picks et bans. 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 University Esport 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 de joueur sans en avertir au moins 24 heures avant le match suivant les officiel.le.s du circuit au risque de voir vos matchs annulés.

En cas de changement de pseudo, le joueur doit en avertir les organisateurs en ouvrant un ticket dans l'onglet Assistance sur le site de University Esport.

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 d'un MMR inférieur au 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 VALORANT et à l'approbation des officiel.le.s. Les officiel.le.s se réservent le droit de demander un changement de nom d'équipe afin que celui-ci réponde aux règles de la compétition.

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'agent.

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 compétition va se dérouler en plusieurs étapes :

- La première partie en poule de six ou huit équipes : 3 semaines en BO1 contre chacune des équipes de votre poule (les mercredis 10, 17 et 24 Janvier à 20h30)
- La deuxième partie commence le mercredi 31 Janvier à la suite des poules par un arbre à simple élimination des 16 meilleures équipes :
 - [BO3] Huitièmes de finale le 31 Janvier à partir de 20h30
 - [BO3] Quarts de finale le 7 Février à partir de 20h30
 - [BO5] Demi-finales le 14 Février à partir de 20h30
 - [BO5] Finale 23 Février à partir de 20h30

13. Format de match

Seeding des poules

Les équipes seront réparties par poule sous forme de snake.

Création de la partie personnalisé

Lors de la création de la partie personnalisée, veillez à ce que les paramètres de la partie soient ainsi :

- Autoriser les codes de triche : NON
- Mode Tournoi : OUI
- Prolongation 2 manches d'écart : OUI
- Jouer toutes les manches : NON
- Masquer dans l'historique : NON

Le coach de chaque équipe peut se placer à son emplacement réservé en dessous de son équipe. Les spectateurs, quant à eux, ne sont autorisés que si il s'agit du stream officiel de la compétition ou alors que les 2 équipes acceptent leur présence. Pour inviter l'équipe adverse, vous pouvez passer pas la génération de code de partie.

Choix & Ban des cartes en BO1

Cet article du Règlement s'applique lors d'un Match en Bo1 (Best-Of 1).

L'Equipe à gauche sur le site de University Esport décidé si elle commence (ou non) le veto map

Les matchs se joueront selon la rotation des maps actuellement présentes dans le mode compétitif de VALORANT.

La phase de choix des cartes procède comme suit :

- BAN 1 : Équipe A bannit une carte
- BAN 2 : Équipe B bannit une carte différente de la précédente
- BAN 3 : Équipe A bannit une carte différente des précédentes
- BAN 4 : Équipe B bannit une carte différente des précédentes
- BAN 5 : Équipe A bannit une carte différente des précédentes

- CARTE : Équipe B choisit la map jouée parmi les deux (2) cartes restantes

- CÔTÉ : Équipe A choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)

Choix & Ban des cartes en BO3

Cet article du Règlement s'applique lors d'un Match en Bo3 (Best-Of 3).

Les côtés sont choisis en fonction du seed qui est attribué à l'équipe sur le site UE. L'équipe à gauche (en haut) sur le site University Esport 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 UE. Le choix s'inverse jusqu'à la fin du BO3/5. L'Équipe avec un seed supérieur décide si elle commence (ou non) le veto map.

La phase de choix des cartes procède comme suit :

- BAN 1 : Équipe A bannit une carte
- BAN 2 : Équipe B bannit une carte différente de la précédente
- CARTE 1 : Équipe A choisit la carte parmi les cinq (5) cartes restantes
 - CÔTÉ 1 : Équipe B choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)
- CARTE 2 : Équipe B choisit la carte parmi les quatre (4) cartes restantes
 - CÔTÉ 2 : Équipe A choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)
- BAN 3 : Équipe A bannit une carte différente des précédentes
- CARTE 3 : Équipe B choisit la carte parmi les deux (2) cartes restantes
 - CÔTÉ 3 : Équipe A choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)

Choix & Ban des cartes en BO5 avec Manche d'avance

Cet article du Règlement s'applique lors d'un Match en Bo5 (Best-Of 5) et notamment pour les demi finales, la petite finale et la grande finale.

L'Équipe à gauche sur le site de University Esport décide si elle commence (ou non) le veto map.

Les matchs se joueront selon la rotation des maps actuellement présentes dans le mode compétitif de VALORANT.

La phase de choix des cartes procède comme suit :

Choix des cartes en BO5 avec une Manche d'avance (grande finale) :

- BAN 1 : Équipe A bannit une carte
- BAN 2 : Équipe B bannit une carte différente
- CARTE 1 : Équipe A choisit la carte parmi les cinq (5) cartes restantes

- CÔTÉ 1 : Équipe B choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)
- CARTE 2 : Équipe B choisit la carte parmi les quatre (4) cartes restantes
 - CÔTÉ 2 : Équipe A choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)
- CARTE 3 : Équipe A choisit la carte parmi les trois (3) cartes restantes
 - CÔTÉ 3 : Équipe B choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)
- CARTE 4 : Équipe B choisit la carte parmi les deux (2) cartes restantes
 - CÔTÉ 4 : Équipe A choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)
- CARTE 5 : La dernière carte est celle restante
 - CÔTÉ 5 : Équipe B choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)

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

Si il y a un souci avec une partie, un.e joueur.euse qui ne peut pas rejoindre alors qu'il.elle est connecté.e, un crash global de la partie, ...

Merci de contacter un administrateur qui s'occupera de recréer le lobby entièrement et remettre la partie dans l'état où elle s'est arrêtée.

Il est important qu'au moins un membre de chaque équipe fasse un screen des équipements de ses alliés (en faisant une capture d'écran du TAB par exemple) pour aider les admins à refaire la partie identique.

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 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 aux règles en vigueur
- 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 (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 l'autorisation de stream via le formulaire:
<https://forms.gle/kY6Ca7XYCB3oLxWs7>

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.

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 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 du SGN et des sociétés du groupe auquel le SGN appartient, 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, le SGN collecte 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 du SGN.

Les données collectées par 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 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 le SGN peuvent également être utilisées par 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 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 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 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 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, le SGN garantit avoir pris les précautions nécessaires de sorte à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données conformément aux instructions 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. Le SGN ne peut 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.

PSE 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. le SGN ne saurait être tenu

responsable 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 VALORANT 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 du SGN ni celle de ses partenaires commerciaux ou médiatiques, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité du SGN 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 du SGN au 16 rue Berthe de Boissieux, 38000 GRENOBLE, 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 du SGN.

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 :
 - 700€ pour l'équipe
- 2e prix :
 - 400€ pour l'équipe
- 3e prix :
 - 250€ pour l'équipe
- 4e prix
 - 150€ pour l'équipe