



TSK
LEAGUE

RÈGLEMENT
TOURNOI VALORANT ÉDITION 4

Préambule	1
1. Dispositions Générales	2
Article 1 - Champ d'application	2
Article 2 - Définitions	2
Article 3 - Inscriptions à la compétition	3
3.01 - Restrictions liées au lieu de résidence	4
3.02 - Restrictions liées à la propriété de l'Équipe	4
Article 4 - Composition des Équipes	4
2. Système de compétition	6
Article 5 - Format général de la compétition	6
Article 6 - Format des Étapes de la Compétition	6
Article 7 - Dates de la compétition	7
3. Procédure liée aux matchs	8
Article 8 - Paramètres des matchs	8
Article 9 - Soucis Techniques	8
9.01 - Déconnexions	8
9.02 - Abandon	8
4. Equipements	9
Article 10 - Matériel personnel des Participant.e.s	9
5. Dispositions Financières	10
Article 11 - Sponsors	10
Article 12 – Dotations	11
6. Droits et procédure disciplinaire	12
Article 13 - Code de conduite	12
Article 14 - Sanctions disciplinaires applicables	13
Article 15 - Finalité des décisions	14
7. Questions relatives aux médias	15
Article 16 - Droit à l'image	15
Article 17 - Enregistrement et diffusion du Tournoi	15
8. Dispositions finales	16
Article 18 - Communication	16
Article 19 - Confidentialité	16
Article 20 - Données à caractère personnel	16
20.01 - Données collectées	16
20.02 - Finalités de traitement des données collectées	17
20.03 - Conservation des données collectées	17
20.04 - Destinataire des données	17
20.05 - Droit des personnes concernées par le traitement.	17
20.06 - Délégué à la protection des données	18
Article 21 - Limitation de responsabilité	18
Article 22 - Propriété intellectuelle	19
Article 23 - Droit de modification	19
Article 24 - Droit applicable	19
Annexes	20
Annexe A - Dotations numéraires	20
Annexe B - Calendrier	20

Préambule

Le tournoi « TSK LEAGUE - Valorant Édition 4 » est organisé par la TEAM TSK ESPORT, une association enregistrée sous le numéro de RNA : W273008707, dont le siège social est situé à Garencières.

En association avec Coaching Master, une micro entreprise enregistrée sous le numéro de SIREN : 990081333, dont le siège social est situé à Paris.

La TSK LEAGUE - Valorant Édition 4 est un événement se déroulant exclusivement en ligne, visant à promouvoir l'e-sport, la compétition et le fair-play. Il réunit des Joueurs sportifs de différents horizons pour s'affronter dans des conditions équitables et transparentes.

« Cette compétition n'est pas affiliée à Riot Games, Inc. ni parrainée par cette dernière ou Valorant Esports. »

1. Dispositions Générales

Article 1 - Champ d'application

Le présent Règlement général régit les droits, tâches et responsabilités de toutes les parties participantes et impliquées dans le « TSK LEAGUE - Valorant Édition 4 », dénommée ci-après le « Tournoi ». La Compétition se déroule du 28/03/26 au 29/03/26 sur le jeu vidéo Valorant – classé PEGI 16, édité par Riot Games Limited, une société de droit irlandais exploitant et éditant le jeu vidéo Valorant. En participant à la compétition, toutes les parties participantes et impliquées dans le Tournoi (Équipes, Joueurs et Joueuses, Remplaçant(e/s), Coachs, etc) acceptent sans réserve de se conformer au présent Règlement ainsi qu'aux règlements Riot Games applicables.

Article 2 - Définitions

Dans le contexte du présent Règlement, les définitions ci-après, écrits avec une lettre majuscule, tant au singulier qu'au pluriel, s'appliquent :

- « **BO...** » traduction d'« Au meilleur des ... manches » désigne le nombre de manches maximales que peuvent jouer les deux équipes dans la confrontation. Une fois qu'une des deux équipes a obtenu assez de victoires pour ne plus être rattrapable, elle est désignée gagnante de la rencontre.
- « **Capitaine** » désigne le/la Participant/e choisi comme Capitaine par l'Équipe et qui sera l'interlocuteur(trice) privilégié(e) de l'Organisateur.
- « **Coach** » désigne la personne physique choisie par l'Équipe pour accompagner et encadrer les Participant(e/s) de cette dite Équipe.
- « **Équipe** » désigne chaque Équipe composée de cinq (5) Participant(e/s), d'un/e Coach et de Remplaçant(e/s) éventuel(le/s).
- « **Europe, Sous-région 2** » est une zone compétitive désignée par Riot et inclut : France, Belgique, Luxembourg, Pays-Bas, Guyane française, Terres australes et antarctiques françaises, Martinique, Mayotte, Monaco, Réunion.
- « **Jeu** » désigne le jeu vidéo « Valorant ».
- « **Manche** » désigne une partie de Valorant durant laquelle deux Équipes s'affrontent et dont le nombre par série est défini selon les paramètres de Jeu et selon les modalités du Règlement.
- « **Match** » ou « **Série** » désigne toute partie jouée au cours du Tournoi, sur Internet ou pendant un événement physique. Un match se compose d'une ou plusieurs Manches.
- « **Membre d'Équipe** » désigne un/e Participant/e, Remplaçant/e, ou Coach.
- « **MMR (MatchMaking Ranking)** » désigne le système de points attribués pour chaque joueur, modifié après chaque partie en fonction de leur résultats dans la file classée.
- « **Organisateur.trice** » désignent les personnes possédant toute autorité pour faire respecter les règles de la compétition. Ces personnes sont choisies par le

Responsable Événementiel Pirate et son adjointe Tunixx. Toute communication se verra tournée vers eux.

- « **Participant(e/s)** » désigne les personnes physiques désignées par l'Équipe comme étant les joueurs/ses titulaires de l'Équipe.
- « **Règlement** » désigne le règlement du Tournoi et qui s'impose à l'ensemble des Équipes et des Participant(e/s).
- « **Remplaçant(e/s)** » désigne les personnes physiques désignées par l'Équipe comme remplaçant(e/s).
- « **Riot** » désigne ensemble Riot Games Services et Riot Games Limited précités.
- « **Roster** » désigne l'ensemble des Membres d'Équipe inscrit(e/s) sur la feuille de match de l'Équipe.
- « **Seeding** » désigne le rang moyen de chaque Équipe afin d'éviter aux teams avec le meilleur MMR de s'affronter dès le début du tournoi.
- « **Snapshot** » désigne le moment où nous bloquons le MMR de chaque joueur et Équipe afin de procéder au seeding.
- « **Tournoi** » désigne l'ensemble du tournoi constituant la TSK LEAGUE - Valorant Édition 4 durant lesquels les Équipes s'affrontent pour obtenir un score ou une victoire, selon le format et les caractéristiques présentes dans le Règlement.

Article 3 - Inscriptions à la compétition

Chaque Participant/e doit respecter les conditions décrites dans l'article 3 du présent Règlement pour pouvoir participer à la compétition. En outre, les officiels se réservent le droit de refuser la participation à la compétition à toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature que ce soit et pour quelque motif que ce soit, de la part de l'Organisateur ou de la part de Riot Games.

La participation à la compétition est ouverte à toute personne physique âgée d'au minimum 16 ans répondant aux conditions d'éligibilité établies par le présent Règlement. Les Participants/es à la compétition doivent fournir aux Organisateur.trices une autorisation parentale dûment remplie et signée par ses représentant(e/s) légal(le/s), accompagnée des documents officiels justifiant de ses représentant(e/s) légal(le/s) et de la personne mineure. Le modèle d'autorisation parentale à compléter est disponible ici ([Version française](#) / [Version anglaise](#)).

Le tournoi est réservé exclusivement aux équipes disposant d'un rang moyen compétitif minimum de Diamant 3 sur Valorant au moment de l'inscription. Toute équipe dont le niveau moyen serait en dessous de Diamant 3 pourra être déclarée inéligible au tournoi.

Le rang pris en compte est le rang actuel de l'épisode/acte en cours, affiché en jeu, et doit être au minimum Diamant 3. L'organisation se réserve le droit de vérifier le rang de chaque joueur en demandant une capture d'écran du profil et peut exclure toute une équipe ne respectant pas cette condition.

Les inscriptions ouvriront le lundi 2 Mars à 18h et se termineront 5 jours avant le début de la compétition (Le Lundi 23 Mars à 23h). En cas de nombre d'inscriptions conséquentes, la Team TSK s'autorise à changer le nombre d'équipes maximum participantes au tournoi.

3.01 - Restrictions liées au lieu de résidence

Les Équipes peuvent participer si tous les joueurs.ses (à tout moment de la compétition) sont résident.e.s en France, en Belgique, au Luxembourg ou aux Pays-Bas. Les joueurs.ses résidant en Suisse ou Monaco ne sont pas considérés comme résident.e.s.

3.02 - Restrictions liées à la propriété de l'Équipe

Afin de préserver l'intégrité compétitive de la Compétition, les gérants d'Équipe, ou ses affiliés, n'ont pas le droit d'avoir d'intérêt dans plus d'une Équipe esport qui participe dans un même Tournoi comme définie ci-dessous.

Un « intérêt » dans ou avec une Équipe esport s'entend de l'un des éléments suivants : (i) un intérêt financier direct ou indirect dans une relation financière ou un lien financier avec cette Équipe esport, que ce soit par des moyens légaux ou bénéfiques, la propriété, le contrôle, la relation contractuelle, l'accord de prêt ou autre (y compris, pour éviter toute ambiguïté, toute clause de rachat, le droit de préemption et le droit d'annulation, convention d'achat, de droits de vote, de privilège, de report, de réversion ou de garantie intérêt) ; ou (ii) le statut de dirigeant, d'administrateur, d'employé, d'actionnaire, de propriétaire, d'une société affiliée, d'un représentant, d'un agent, d'un consultant ou d'un conseiller d'une Équipe esport, ou tout autre rôle dans lequel une personne participe, directement ou indirectement, dans le financement, l'exploitation, la commercialisation ou la gestion d'une Équipe esport. Nonobstant ce qui précède, il ne doit pas être considéré comme une violation de la règle précédente qu'un.e membre d'Équipe soit propriétaire d'une entité ou d'une entreprise commune qui n'est pas une Équipe esport, avec un.e autre Membre d'Équipe (un « engagement commun ») qui constituerait par ailleurs un intérêt assujéti à cette règle ; à condition, toutefois, que ces droits comprennent : (i) un droit exclusivement passif dans moins de dix pourcent du capital-actions de cet engagement commun ; (ii) ces personnes ne prennent pas un rôle opérationnel (y compris à titre de dirigeant, d'administrateur, d'employé, de représentant, d'agent, de consultant ou de conseiller, etc.) et n'est par ailleurs pas en mesure de contrôler ou d'exercer une influence sur l'engagement commun ; et (iii) ce.tte membre d'Équipe a donné un avis écrit à la Compétition de cette propriété dans une entreprise commune cinq jours ouvrables avant le début d'un tel investissement.

Article 4 - Composition des Équipes

Chaque Équipe doit maintenir au moins cinq (5) Participant.e.s pendant la totalité du Tournoi. Un.e joueur.se ne peut pas faire partie de plusieurs Équipes inscrites durant le Tournoi.

L'Équipe peut inscrire un maximum de trois (3) Remplaçant.e.s. Au moins un.e Remplaçant.e par Équipe est vivement conseillé.e.

Chaque Équipe doit obligatoirement désigner un.e Capitaine pour les représenter lors de la compétition. Le/la Capitaine est le point de contact entre les Administrateur.trice.s et l'Équipe. Le/la Capitaine ne pourra pas être changé.e en cours de Tournoi et devra être définitif au moins 48h avant le début du premier Match du Tournoi.

Les joueurs doivent obligatoirement rejoindre le [Discord Officiel de la Compétition](#) et toute communication avec les Administrateur.trice.s est effectuée via Discord.

La liste des joueurs.ses de chaque Équipe inscrite sera considérée comme bloquée 48h avant le début de la Compétition et ne pourra pas être modifiée jusqu'à la fin de la Compétition sauf exception étudiée au cas par cas par les Organisateur.trices.

2. Système de compétition

Article 5 - Format général de la compétition

Ce Tournoi est ouvert à tous.tes les Participant.e.s en règle avec les conditions d'éligibilité décrites dans l'[Article 3](#).

L'Équipe qui remporte la phase finale du Tournoi sera désignée vainqueur de la Compétition et remportera la dotation décrite en [Article 12](#).

Pour les phases de Pick et Bans de Maps (le Map pool compétitif en vigueur sera utilisé), voici une liste non exhaustive soumise à validation des Organisateur.trices:

- <https://www.mapban.gg/en/ban/valorant>

Pour tout ajout à cette liste, veuillez contacter les Organisateur.trices.

Vous trouverez ci-dessous les dates clé avant le commencement de la compétition:

- **Snapshot + Seeding 4 jours avant le début de la compétition (Mardi 24 Mars)**
- **Publications des brackets + informations sur les différentes équipes/joueurs, 3 jours avant le début de la compétition (Mercredi 25 Mars)**
- **Réunion avec tous les capitaines d'équipes/représentant de chaque team la veille du début de la compétition. (Vendredi 27 Mars)**

Article 6 - Format des Étapes de la Compétition

Les étapes se déroulent en deux phases distinctes :

- Une première phase de Groupe en double élimination permettant à la meilleure Équipe de chaque groupes (8 groupes) de passer à la phase suivante.
- Une seconde phase avec un arbre à simple élimination « Phase de Playoffs » où les Équipes pourront obtenir une dotation. (voir [Article 12](#)).

Chaque Étape se déroule sur deux (2) jours de Compétition :

- Première phase, Samedi 28 Mars
- Seconde phase, Dimanche 29 Mars

La phase des Playoffs se déroule en arbre à simple élimination avec un placement en fonction de leurs résultats lors de la phase de groupe.

Les Équipes joueront tous les Matches de la phase de groupe en une seule manche. Ceux de la phase de Playoffs se joueront en BO3 excepté les quarts de finale qui se joueront en BO1.

Article 7 - Dates de la compétition

Les dates et horaires du Tournoi sont décrites dans l'[Annexe B - Calendrier](#).

3. Procédure liée aux matchs

Article 8 - Paramètres des matchs

Les Équipes doivent être présentes sur le serveur Discord de la Compétition trente (30) minutes avant leur premier Match de la journée. Tout retard de plus de dix (10) minutes entraîne un **forfait**. A noter qu'un retard dû à un Match très long ne sera pas pénalisé.

Si une Équipe (ou les deux) n'a pas cinq (5) joueurs.ses ou joueuses prêt.e.s pour le début du Match, un **forfait** sera automatiquement appliqué.

Les diffuseurs officiels, les Administrateur.trice.s et les personnes autorisées par un Administrateur.trice ont le droit d'assister aux Manches sans l'accord des Équipes. Les autres personnes ne sont pas autorisées à l'intérieur du salon. Toutefois, si un Match est lancé alors qu'un spectateur est présent dans le lobby, il sera donc considéré que les deux Équipes ont accepté la présence de ce dît spectateur, aucune réclamation ne pourra donc être faite à ce sujet auprès des Administrateur.trice.s.

Article 9 - Soucis Techniques

9.01 - Déconnexions

Si un joueur.se se déconnecte au cours du Match, l'Équipe du/de la joueur.se doit demander une pause technique. Le.la joueur.se peut essayer de se reconnecter au cours du match. Si le Match n'est pas terminé et que le.la joueur.se n'a pas réussi à se reconnecter après dix (10) minutes, une réclamation auprès du staff est autorisée ; le staff peut ajouter jusqu'à 5 minutes supplémentaires. Après la fin du temps additionnel, la team peut faire une demande d'abandon ou de continuer à 4 joueurs.

9.02 - Abandon

Une Équipe peut choisir d'abandonner un match. Cela donnera automatiquement une victoire à l'Équipe adverse sur la phase de Groupes ou de Playoffs.

4. Equipements

Article 10 - Matériel personnel des Participant.e.s

Le.la joueur.se s'engage à effectuer, au plus tard deux heures avant le début du Match, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement.

Le.la joueur.se s'engage à ce que son équipement informatique soit équipé de la dernière version légale du Jeu ou acquise légalement, installée avec la dernière mise à jour. Le.la joueur.se s'engage à ce que ses périphériques ne contiennent aucun élément et/ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement de la Compétition.

5. Dispositions Financières

Article 11 - Sponsors

Une Équipe peut acquérir des sponsors sauf s'il fait partie de la liste des sponsors interdits ci-dessous.

Liste des sponsors et annonceurs interdits :

- Les autres jeux vidéo, développeurs de jeux vidéo ou éditeurs ;
- Les consoles de jeux vidéo ;
- Les tournois, ligues ou événements esport ou d'autres jeux vidéo ;
- Les jeux de hasard, paris sportifs et casinos ;
- Les opérateurs d'esport fantasy (y compris quotidiens) ;
- Tous les médicaments délivrés sur ordonnance ou qui ne sont pas en vente libre, y compris des articles tels que les huiles cannabidiol, etc ;
- Les armes à feu, munitions et accessoires pour armes à feu ;
- La pornographie ou les produits de pornographie ;
- Les produits ou accessoires du tabac ;
- Les produits alcoolisés (y compris les boissons non alcoolisées commercialisées par des sociétés d'alcool) ou autres substances d'intoxication dont la vente ou l'usage sont régis par le droit applicable ;
- Les vendeurs ou marchés d'articles virtuels connus comme contrefaits ou illégaux ;
- Les vendeurs ou marchés de biens et marchandises contraires aux conditions d'utilisation de Riot Games ;
- Les cryptomonnaies ou autres instruments ou marchés financiers non réglementés ;
- Les campagnes politiques ou les comités d'action politique ;
- Les organismes caritatifs qui approuvent certaines positions religieuses ou politiques ou qui n'ont pas bonne réputation (la Croix-Rouge, l'American Cancer Society, Stand-Up to Cancer et autres organisations caritatives similaires seraient considérées comme de bonne réputation) ;
- Les loteries nationales.

Les Organisateur.trices peuvent être amenés à modifier la liste des sponsors interdits. Les Équipes sont responsables de prendre connaissance des mises à jour et modifications apportées à la liste des sponsors interdits.

Un sponsor (personne ou entité) ne peut avoir les droits de naming pour une Équipe maximum simultanément. Un sponsor qui détient les droits naming pour une Équipe ne peut pas sponsoriser une autre Équipe de la Compétition sous aucune forme que ce soit.

Une personne ou entité qui s'engage à la vente ou gestion des sponsors de plusieurs Équipes ne peut pas avoir un intérêt majoritaire dans une Équipe. Les changements sponsors avec droits naming ne peuvent se faire qu'entre deux Étapes de la compétition.

Article 12 – Dotations

La totalité du montant de la dotation numéraire sera versé en totalité à l'Équipe par un Organisateur.trice. Il est de la responsabilité du responsable de l'Équipe de régler la totalité des paiements aux Membres d'Équipe.

Les Organisateur.trices prendront contact avec le représentant légal désigné pour chaque Équipe afin de discuter des modalités relatives au paiement de la dotation numéraire. Le représentant légal aura la responsabilité de redistribuer la part due aux autres joueurs de son Équipe.

Les Organisateur.trices déclinent toute responsabilité en cas de non redistribution de la dotation numéraire par le représentant légal aux membres de son Équipe. Le paiement sera effectué conformément aux dispositions légales et réglementaires en vigueur, déduction faite de toutes les taxes et impositions applicables, incluant les éventuelles retenues à la source dans le cas où le représentant légal est domicilié hors de France. Le paiement sera effectué au plus tard soixante (60) jours à compter de la réception de l'ensemble des informations nécessaires au paiement.

Les montants et la répartition des dotations du Tournoi sont décrites dans l'[Annexe A](#).

6. Droits et procédure disciplinaire

Article 13 - Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de Compétition enrichissante pour tous et toutes, les Organisateur.trices invitent les Participant.e.s à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs.trices, les Organisateur.trices ainsi que les Administrateurs.trices. En participant à la Compétition, le.la Participant.e s'engage à respecter les lois et règlements applicables du pays dans lequel il.elle réside ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent Règlement. Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

Les Organisateur.trices se réservent le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions de l'Administrateur.trice et nécessaires pour le bon déroulement de la Compétition ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation à un Match ;
- Adopter un comportement antisportif ;
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association aux Organisateur.trices, à Riot, ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres Participant.e.s ou de l'Administrateur.trice de la Compétition ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives, répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre les Organisateur.trices et le.la Participant.e ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateur.trices ou de tiers ;
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un.e Administrateur.trice dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours de la Compétition ;

- Publier des informations personnelles des autres Participant.e.s (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement ;
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du Jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des Services ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Ne pas notifier aux Organisateur.trices l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un Match ;
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour avancer le plus loin possible dans la Compétition (par exemple : remporter les Matches) ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur la Compétition ;
- Manipuler le classement d'une Étape ;
- Manipuler le classement de la Compétition ;
- Faire la promotion ou s'associer à un sponsor faisant partie de la Liste des sponsors et annonceurs interdits (disponible à l'[Article 16](#)) ou toute autre entreprise nuisible à l'activité de Riot Games (piratage, revendeurs de clés, revendeur de comptes, etc...).

Les comportements énumérés ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement.

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire. Les Participant.e.s peuvent informer les Administrateur.trice.s de tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec la Compétition.

Article 14 - Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation du Règlement et notamment en cas de violation de l'Intégrité Compétitive, les Organisateur.trices se réservent le droit d'infliger une sanction à l'encontre du ou des joueurs.ses fautif.ve.s, selon la gravité de l'infraction constatée.

L'ensemble des sanctions peuvent être infligées soit au/à la Participant.e fautif.ve pris.e individuellement, soit à l'Équipe à laquelle il.elle appartient au moment de commettre l'infraction. Les Organisateur.trices peuvent infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

- Avertissement ;
- Perte d'une Manche ;
- Perte d'un Match ;
- Disqualification totale de la compétition ;
- Suppression totale des dotations de la compétition ;
- Bannissement de la Compétition et des futurs tournois.

Les Organisateur.trices peuvent décider de prononcer une sanction assortie, en tout ou partie, d'un sursis à son exécution. La révocation pure et simple de tout ou partie d'un sursis peut être prononcée à titre de sanction.

Dans le cas où les Organisateur.trices prononceraient une sanction pour une nouvelle infraction commise, les Organisateur.trices pourront également décider de révoquer purement et simplement, tout ou partie d'un sursis précédemment ordonné.

Le bénéfice du sursis attaché en tout ou partie à l'une des sanctions prononcées pour des infractions en concours ne met pas obstacle à l'exécution des sanctions de même nature non assorties du sursis.

La sanction assortie d'un sursis est réputée caduque si la personne ou l'Équipe concernée n'a pas commis, pendant un délai d'un an à compter de celle-ci, une infraction suivie d'une nouvelle sanction.

Outre ces sanctions disciplinaires, les Organisateur.trices se réservent le droit de poursuivre en justice, tant sur le plan civil que pénal, toute personne qui aurait tenté de troubler le bon déroulement de la Compétition notamment en concourant à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'il ait participé ou non à la Compétition.

Article 15 - Finalité des décisions

Toutes les décisions prises par les Organisateur.trices et/ou par Riot vis-à-vis de l'interprétation de ce Règlement, l'éligibilité des Membres d'Équipe, la planification et mise-en-place de la Compétition, et les sanctions appliquées sont sans appel.

7. Questions relatives aux médias

Article 16 - Droit à l'image

Le.la Participant.e autorise gracieusement aux Organisateur.trices, TSK League, les droits, à titre exclusif, pour le monde entier et pour la durée du Tournoi à compter de la signature des présentes, de fixer, faire fixer, enregistrer, faire enregistrer, reproduire, faire reproduire, sans limitation en nombre, diffuser, faire diffuser, exploiter, faire exploiter la captation et la fixation de l'image, du nom, de la voix ou tout autre attribut de la personnalité, du.de la Participant.e dans le cadre du Tournoi, en tout ou partie, pour tous modes d'exploitation, à toutes fins, commerciales ou non commerciales, sur tous formats et supports connus ou à venir, à l'exception de la création de tous objets promotionnels (produits dérivés de merchandising sous quelque forme que ce soit) utilisant le nom ou l'image du.de la Participant.e. Il est précisé qu'en cas de cessation de participation du.de la Participant.e au Tournoi, pour quelque raison que ce soit, aucune utilisation à des fins de promotion commerciale ne pourra être faite des différentes captations et fixations de l'image ou tout autre attribut de la personnalité du.de la Participant.e, réalisées au cours du Tournoi, par les Organisateur.trices ou l'Éditeur.

Nonobstant ce qui précède, les Organisateur.trices demeurent libres et autorisés à exploiter, à des fins commerciales ou non commerciales, l'ensemble des éléments diffusés officiellement dans le cadre du Tournoi auquel le.la Participant.e aura participé (captations réalisées au cours des matchs, interviews, etc...).

Dans le cas où le.la Participant.e ne souhaite pas céder son droit à l'image à l'organisation, elle doit prévenir ces derniers par mail (tsk.league.official@gmail.com) au minimum quarante-huit (48) heures avant le début du Tournoi. Une fois ce délai dépassé, il sera impossible pour les Organisateur.trices de prendre en compte la demande.

Article 17 - Enregistrement et diffusion du Tournoi

Les Participants.es ne sont donc pas autorisé.e.s à enregistrer ou à diffuser les Matches par un tiers sans l'autorisation préalable et écrite des Organisateur.trices. Pour obtenir l'autorisation pour une diffusion, merci d'envoyer un mail à : tsk.league.official@gmail.com. Les Stream/Broadcasts validés étant d'un nombre limité, ils sont autorisés à diffuser le match de leur choix sans accord préalable des équipes.

Chaque équipe participante du Tournoi est autorisée à diffuser et enregistrer ses POV de ses propres joueurs (avec Broadcast si nécessaire) sans demande préalable. Un délai de 3 minutes est obligatoire, il est de la responsabilité de l'équipe de vérifier ce délai.

Tous les broadcasts doivent impérativement afficher le logo du Tournoi disponible [en version blanche](#) ou [en version noire](#).

8. Dispositions finales

Article 18 - Communication

Les Organisateur.trices se réservent le droit de publier une déclaration attestant qu'une personne ou un Membre d'Équipe soit sanctionné.

Cette personne renonce à son droit de prendre une action légale contre la Compétition, les Organisateur.trices, Riot, TSK League et/ou une des sociétés du groupe auquel il appartient, ses subsidiaires, ses affiliés, employés, agents, prestataires pour avoir publié cette déclaration.

Les Équipes doivent impérativement mettre le match en pause et contacter les administrateurs dans la minute suivant le souci, quel que soit le souci (technique, bug ou autres).

Article 19 - Confidentialité

Au cours de la Compétition, les Organisateur.trices, les Administrateur.trice.s, Riot Games ou TSK League peuvent être amenés à entretenir des correspondances privées avec un.e ou plusieurs Participant.e.s.

Les correspondances privées sont protégées au titre du secret et les destinataires de ces messages ne sont pas autorisés à dévoiler publiquement le contenu de ces messages. La divulgation non autorisée des correspondances privées peut engager la responsabilité tant civile que pénale de l'expéditeur.

Article 20 - Données à caractère personnel

20.01 - Données collectées

Au moment de son inscription à la Compétition, les Organisateur.trices collectent des informations personnelles concernant le.la joueur.se, notamment des données relatives son état civil (prénom, nom, date de naissance, adresse de résidence, document d'identité, etc) et, éventuellement en lien avec le jeu vidéo utilisé comme support de la Compétition (compte de Jeu, pseudonyme, classement, etc). Le.la joueur.se certifie ces informations comme étant adéquates, exactes et pertinentes.

Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation de la Compétition. Toute inscription à la Compétition avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription et, le cas échéant, entraîner une sanction disciplinaire à la discrétion des Organisateur.trices.

20.02 - Finalités de traitement des données collectées

Les données collectées par les Organisateur.trices sont utilisées pour :

- Vérifier les conditions d'éligibilité ;
- Assurer le bon déroulement de la Compétition ;
- Partager les performances des Participant.e.s sur internet, les réseaux sociaux, auprès des médias (notamment TV, internet) ;
- Réaliser des statistiques ;
- Traiter les sanctions disciplinaires ;
- Envoyer les dotations ;
- Recontacter les participants pour leur proposer de participer aux prochains événements.

En participant à la Compétition, le.la Participant.e consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation.

Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes des Organisateur.trices afin de démontrer la bonne exécution de la Compétition et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent Règlement, au règlement de Riot Games ou à celui de TSK League.

20.03 - Conservation des données collectées

Les données collectées sont conservées par les Organisateur.trices pour une durée de cinq (5) ans à compter de la fin du dernier Match auquel le.la Participant.e a participé ou de sa dernière participation à une Compétition organisée par les Organisateur.trices.

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.

20.04 - Destinataire des données

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

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

20.05 - Droit des personnes concernées par le traitement.

Le.la Participant.e est informé.e qu'il.elle dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le.la concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer au traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation. Le.la Participant.e dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort.

Le.la Participant.e peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes :

tsk.league.official@gmail.com

20.06 - Délégué à la protection des données

Les Organisateur.trices ont nommé un.e délégué.e à la protection des données en charge d'assister le responsable de traitement dans le respect du règlement européen. Pour toutes questions relatives à la protection des données personnelles auxquelles les Organisateur.trices appartiennent, nous mettons à votre disposition une adresse de contact :

tsk.league.official@gmail.com

Article 21 - Limitation de responsabilité

La participation à la Compétition suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique. Le.la Participant.e reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses risques et périls. L'Organisateur ne peut garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours de la Compétition.

Les Organisateur.trices invitent les utilisateurs.trices à installer un logiciel de sécurité à jour, notamment antivirus, anti-malwares, et de prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger ses données des éventuelles attaques informatiques qui pourraient survenir.

Les Organisateur.trices ne sauraient être tenus responsables des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du jeu vidéo servant de support à la Compétition ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un.e Participant.e ou à un tiers.

Les Organisateur.trices informent les Participant.e.s des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, les Organisateur.trices déclinent toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.

Avertissement d'épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation du Jeu nécessite des précautions d'emploi particulières.

Les dommages directs ou indirects subis par le.la Participant.e ou des tiers au cours de la

Compétition ne sauraient engager ni la responsabilité des Organisateur.trices ni celle de ses partenaires commerciaux ou médiatiques, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité des Organisateur.trices est strictement limitée à la bonne organisation de la Compétition et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

Article 22 - Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, le Jeu, le nom des personnages du Jeu, utilisés au cours de la Compétition sont protégés au titre de la propriété intellectuelle et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le.la titulaire des droits est interdite.

La participation à la Compétition ne procure au.à la Participant.e aucun droits d'utilisation supplémentaires du Jeu que ceux déjà expressément consentis par Riot Games au sein du contrat de licence utilisateur.trice final.e établi par ce dernier.

Article 23 - Droit de modification

Les Organisateur.trices se réservent le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

Les Organisateur.trices s'engagent à contacter les Équipes, par tout moyen, pour les informer des modifications inhérentes au format de la Compétition ou en cas de changement d'horaires ou de lieux des Matches.

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

Article 24 - Droit applicable

Le présent Règlement est soumis au droit français et à la compétence exclusive des tribunaux de Paris. Si une ou plusieurs stipulations des présentes seraient déclarées non valides à la suite d'une décision de justice devenue définitive, les autres stipulations resteront en vigueur et continueront de s'appliquer.

Annexes

Annexe A - Dotations numéraires

En participant à ce Tournoi, les Équipes participantes sont susceptibles de remporter, en fonction de leur classement final, une dotation numéraire d'un montant global de 400€, répartie de la manière suivante :

- 300€ pour l'Équipe finissant à la première place du classement final du Tournoi ;
- 100€ pour l'Équipe finissant à la deuxième place du classement final du Tournoi.

Annexe B - Calendrier

Le Tournoi aura lieu aux dates suivantes :

- **Samedi 28 Mars 2026**
- **Dimanche 29 Mars 2026**

Chaque journée du Tournoi commence à 14h, heure française (UTC +1).

Voici le programme **prévisionnel** de chaque manche du Tournoi :

- Phase de groupe (Samedi) - BO1 :
 - Match 1 : Samedi 14h
 - Match 2 : Samedi 15h
 - Match 3 : Samedi 16h
 - Match 4 : Samedi 17h
- Playoffs (Samedi) - BO1 :
 - Quart de finale : Samedi 18h
- Playoffs (Samedi et Dimanche) - BO3 :
 - Demi finale : Dimanche 14h
 - Finale : Dimanche 17h