



Saison 2022
Règlement Officiel de la
HEX LEAGUE TFT

1. Généralités	3
2. Définitions	4
3. Conditions d'éligibilité	5
3.1. Âge	5
3.2. Représentation :	5
3.3. Pas d'employé.e.s Riot	6
4. Noms d'invocateurs	6
5. Finance	7
5.1. Dotation des Membres d'Équipe	7
5.2. Sponsors	7
6. Disposition Supplémentaires	7
6.1. Publishing	7
6.2. Finalité des décisions	7
6.3. Droit de modification	8
7. Format	8
7.1. Format de la Ligue	8
7.1.1. Phase régulière	8
7.1.2. Phase finale	9
7.1.3. Up&Down	10
7.1.4. Open Tour	11
7.1.5. Dates	13
7.2. Paramètres des Matches	14
7.2.1. Lancement d'une Manche	14
7.2.2. Forfait	14
7.2.3. Déconnexions et pauses	15
7.2.3.1. Déconnexions	15
7.2.3.2. Pauses	15
7.2.4. Egalités	15
8. Code de Conduite	15
9. Sanctions disciplinaires applicables	17
9.1. Avertissement	17
9.2. Perte d'une Manche	18
9.3. Perte d'un Match	18
9.4. Suspension de participation à la Ligue	18
9.5. Suppression des dotations.	18
9.6. Disqualification de la Ligue.	18
9.7. Bannissement des futurs tournois.	19
9.8. Autres sanctions.	19

10. Procédure d'application des sanctions	19
10.1 Pendant les Matches	19
10.2 A l'issue d'un Match	19
10.3 Réclamations	19
11. Confidentialité	19
12. Règles de vie	20
12.1. Matériel du/de la Participant.e	20
12.2. Matériel fourni par l'Organisateur	20
12.3. Limitation de responsabilité	21
13. Droit à l'image	21
14. Données à caractère personnel	21
14.1. Données collectées	21
14.2. Finalités de traitement des données collectées	22
14.3. Conservation des données collectées	22
14.4. Destinataire des données	22
14.5. Droit des personnes concernées par le traitement.	22
14.6. Délégué à la protection des données	23
15. Limitation de responsabilité	23
16. Propriété intellectuelle	24
17. Droit applicable	24

1. Généralités

La société ZQSD Productions, dont le siège social est sis 26 rue Emile Decorps – 69100 Villeurbanne, immatriculée au RCS Lyon sous le numéro 819 213 224 organise la HEX LEAGUE, en partenariat avec la société Riot Games Services SAS dont le siège social est sis 14-16 boulevard Poissonnière – 75009 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 820 648 681, se déroulant de Juin 2022 à Août 2022 au plus tard sur le jeu vidéo Team Fight Tactics – classé PEGI 12, édité par Riot Games Limited, une société de droit irlandais exploitant et éditant le jeu vidéo League of Legends.

En participant à la Ligue, les Participant.e.s, acceptent sans réserve de se conformer au Règlement ainsi qu'aux règlement Riot applicables.

2. Définitions

Les termes ci-après, écrits avec une lettre majuscule, tant au singulier qu'au pluriel, auront la signification suivante :

- « **Administrateur.trice** » désignent les personnes désignées par l'Organisateur qui ont toute autorité pour faire respecter les règles de la Ligue. Pour toute communication avec les Administrateur.trice, Loïck Panalier (loick.panalier@zqsd-prod.fr) et Nicolas Di Martino (nicolas.dimartino@zqsd-prod.fr) doivent être inclus..
- « **Participant.e.s** » désigne individuellement chaque joueur.
- « **Europe** » est une zone compétitive désignée par Riot et inclut Albanie, Allemagne, Andorre, Autriche, Belgique, Bosnie et Herzégovine, Bulgarie, Chypre, Croatie, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Irlande, Islande, Italie, Kosovo, Lettonie, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Macédoine, Malte, Monaco, Monténégro, Norvège, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République Tchèque, Royaume-Uni, Roumanie, San Marino, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Suède, Suisse, Ukraine, Vatican.
- « **Jeu** » désigne le jeu vidéo Team Fight Tactics précité.
- « **Ligue** » désigne la Hex League au cours de laquelle les Participants s'affrontent pour obtenir un score ou une victoire, selon le format et les caractéristiques indiqués dans le présent Règlement.
- « **LTR** » ou Locally-Trained Representative est la désignation pour un Participant.e rattaché à une ERL,
- « **Manche** » désigne une partie au cours de laquelle huit Participants s'affrontent.
- « **Match** » désigne tout match joué au cours de la Ligue, sur Internet ou lors d'un Événement, étant entendu qu'un match se compose d'une ou plusieurs Manches.
- « **Organisateur** » désigne la société ZQSD Productions précitée.
- « **Riot** » désigne ensemble Riot Games Services et Riot Games Limited précités.
- « **Règlement** » désigne le règlement de la Ligue et qui s'impose à l'ensemble des Équipes et des Participant.e.s.

3. Conditions d'éligibilité

Afin de participer dans la Ligue, chaque Participant.e doit respecter les conditions décrites ci-dessous. L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation à la Ligue de toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelle qu'en soit la raison, prononcée par l'Organisateur ou par Riot.

Un.e Participant.e ne peut pas jouer dans plus d'une ligue nationale à chaque segment. Cette personne est considérée comme ayant participé dans une ligue si :

- Pour les formats ligue : il.elle a joué plus de 50% des matchs dans un segment régulier
- Pour les formats tournois / circuits : il.elle a joué plus de 50% des tournois dans le circuit.

Un participant ne peut pas changer d'équipe / de structure au cours de la saison.

Les conditions de participation à l'Open Tour sont cependant plus souples et autorisent tous les joueurs francophones à participer.

3.1. Âge

La participation à la Ligue est ouverte à toute personne physique âgée d'au moins 16 ans répondant aux conditions d'éligibilité établies par le Règlement. Les personnes mineures participantes à la Ligue devront fournir à l'Organisateur une autorisation parentale signée par ses représentant.e.s légal.le.s, accompagnée des documents officiels justifiant de l'identité de ses représentant.e.s légal.le.s et de la personne mineure.

3.2. Représentation :

Chaque participant doit pouvoir justifier d'un statut "résident Français"

Un.e Participant.e est considéré comme résident français si :

1. Le.a Participant.e a résidé légalement et a été présent principalement en France pendant au moins 36 des 60 derniers mois précédant immédiatement sa participation au premier match de la Ligue.
2. Le.a Participant.e a joué la majorité des matchs d'une compétition officielle dans au moins deux des trois derniers segments immédiatement avant sa participation au premier match de la Ligue. De plus, un.e Participant.e qui a été sur la liste d'une Équipe pendant la majeure partie du Segment, même s'il n'a pas participé activement, tant qu'il n'a pas participé à une autre ligue officielle, sera considéré comme ayant droit à un statut de résident, sous réserve d'éligibilité.
3. Le.a Participant.e vit actuellement en France, Belgique, Suisse ou Luxembourg.

3.3. Pas d'employé.e.s Riot

Les propriétaires et employés de l'Équipe ne peuvent pas être des employé.e.s de Riot Games, Inc. ou Riot Games SAS ou la League of Legends eSports Federation LLC ou un de leurs affiliés. "Affilié" est défini comme toute personne ou autre entité qui possède ou contrôle, est sous la propriété ou le contrôle, ou est sous la propriété ou le contrôle commun avec les entités désignées ci-dessus. Le terme "contrôle" désigne le pouvoir, par quelque moyen que ce soit, de déterminer les politiques ou la direction d'une entité, que ce soit par le pouvoir d'élire, de nommer ou d'approuver, directement ou indirectement, les administrateurs, dirigeants, gestionnaires ou fiduciaires de cette entité ou autrement.

4. Noms d'invocateurs

Un nom d'invocateur peut inclure des lettres majuscules, des lettres minuscules, des chiffres, des tirets bas, ou une espace seulement entre mots. Les noms d'invocateurs ne peuvent pas dépasser 12 caractères avec espaces (11 pour les équipes ayant un code d'Équipe à quatre lettres). Les caractères spéciaux ne sont pas autorisés pour les noms d'Équipe, noms d'invocateurs ou tags.

Lors d'un match officiel, il est attendu des Participants.es d'utiliser leur réel nom d'invocateur avec le tag associé à leur équipe.

Si un changement est nécessaire, vous pouvez contacter Loïck Panalier (loick.panalier@riotgames.com) qui sera à même de le modifier pour le/les Participant.s.e.es.

Les noms d'invocateurs doivent être globalement unique. Si un.e Membre d'Équipe change de nom d'invocateur, il ou elle perdra ses droits sur l'ancien nom d'invocateur.

Les noms d'invocateurs et noms d'Équipe ne peuvent pas contenir :

- Des vulgarités ou obscénités;
- Des dérivés des noms des champion.ne.s de League of Legends ou des noms de caractères similaires;
- Ou des dérivés de produits ou de services qui peuvent amener à la confusion.

Une Équipe peut créer un tag de 2 à 4 caractères pour être ajouté devant les noms d'invocateurs. Ces tags d'Équipe ne peuvent contenir que des combinaisons de lettres majuscules et/ou des chiffres. Les tags d'Équipe doivent être unique globalement. A noter qu'un tag à 4 caractères réduit la longueur maximale d'un nom d'invocateur à 11 caractères. Ces tags d'Équipe doivent être globalement unique. Si une Équipe change de tag, elle perdra les droits sur l'ancien tag.

Tous les tags d'Équipe, noms d'Équipe, et noms d'invocateurs doivent être approuvés par Riot en avance de l'utilisation dans la Ligue. Tout changement cosmétique aux tags d'Équipe, noms d'Équipe, et noms d'invocateurs doivent être communiqués 96 heures en

avance du premier match de la Ligue à Riot. Riot réserve le droit à refuser n'importe quel nom d'Équipe ou nom d'invocateur s'il ne respecte pas les standards professionnels demandés par Riot et l'Équipe ou membre de l'Équipe sera obligé.e de changer le nom. Une équipe peut demander à l'Organisateur le changement de nom d'invocateur de ces joueurs pour éviter de devoir payer ces changements de nom sur le client du jeu.

5. Finance

5.1. Dotation des Membres d'Équipe

Chaque Équipe est responsable de régler la totalité des paiements à ses Membres d'Équipe comme décrit dans les accords avec ses Membres d'Équipe.

5.2. Sponsors

Une Équipe a le droit d'acquérir des sponsors. Les restrictions sur les sponsors sont décrits dans le Contrat de Participation. Une Équipe est obligée de signaler à l'Organisateur et Riot sur la volonté d'acquérir un nouveau sponsor sur leur équipe LoL avant que l'offre soit finalisé afin d'être approuvée par Riot.

Une 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 Ligue en aucune forme.

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.

6. Disposition Supplémentaires

6.1. Publishing

La Ligue détient le droit de publier une déclaration attestant qu'une personne ou Membre d'Équipe soit sanctionné.e. Cette personne renonce à son droit de prendre une action légale contre la Ligue, l'Organisateur, Riot, et/ou un de ses parents, subsidiaires, affiliés, employés, agents, prestataires d'avoir publié cette déclaration.

6.2. Finalité des décisions

Toutes les décisions vis-à-vis de l'interprétation de ce règlement, l'éligibilité des membres de l'Équipe, la planification et mise-en-place de la Ligue, et des sanctions restent avec la Ligue, l'Organisateur et Riot, dont leurs décisions sont finales.

6.3. Droit de modification

L'Organisateur se réserve 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.

L'Organisateur s'engage à contacter les Participant.e.s, par tout moyen, pour les informer des modifications inhérentes au format de la Ligue ou 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. L'Organisateur informera les Participant.e.s de toute modification des règlements applicables.

7. Format

11 joueurs sont sélectionnés via le championnat d'Europe.

5 joueurs qualifiés à l'issue d'un match du top 8 aux points GSC.

Soit au total 16 participants.

7.1. Format de la Ligue

Chaque Segment de la Ligue se déroule en trois phases, telles que définies ci-dessous :

7.1.1. Phase régulière

- 11 joueurs qualifiés via les championnats d'Europe
- 5 joueurs qualifiés lors d'un tournoi qualificatif parmi les 8 meilleurs joueurs au classement GSC en 6 manches
- 16 Participant.e.s réparties dans 2 groupes de 8 joueurs
- Tirage aléatoire des lobby par journées par l'Organisateur
- Changement de lobby après 2 manches
- Matches joués à 8 en chacun pour soi
- Format des Matches : 4 manches par journée
- 5 journées de compétition
- Playoffs à la fin des 5 journées de compétition
- Matches joués en ligne sur serveur tournoi

A l'issue de chaque manche, un classement par point est effectué en se basant sur ce tableau :

Position	Points
1er	8
2ème	7
3ème	6
4ème	5
5ème	4
6ème	3
7ème	2
8ème	1

7.1.2. Phase finale

A l'issue des 5 journées de saison régulière, les huit Participant.e.s avec le plus de points seront qualifiés pour une phase finale en 6 manches.

Les quatre meilleurs joueurs seront qualifiés pour le SuperBrawl.

Cash Prize :

10 000€ de Cash Prize

1er : 3500

2eme : 2000

3eme : 1500

4eme : 800

5eme : 700

6eme : 600

7eme : 500

8eme : 400

7.1.3. Up&Down

Au terme de la ligue, les 4 derniers participants (joueurs ayant récoltés le moins de points lors de la saison régulière) sont envoyés en tournoi de relégation.

Ce tournoi verra s'affronter :

- Les 4 meilleurs joueurs de l'Open Tour TFT
- Les 4 derniers joueurs de la Ligue TFT
- 5 manches
- Top 4 qualifiés en Hex League

7.1.4. Open Tour

Inscriptions ouvertes à 64 joueurs de niveau minimum Diamant 4. Si plus de 64 inscrits, les joueurs seront sélectionnés en fonction de leur MMR en jeu pour chaque étape avec un snapshot rang + LP le lundi précédent la compétition à 12h00.

- 8 lobby
- 6 manches (3 fois 2 manches)
- Top 16 qualifié pour la finale du dimanche

Points par lobby :

Position	Points
1er	8
2ème	7
3ème	6
4ème	5
5ème	4
6ème	3
7ème	2
8ème	1

Seeding dans les 8 lobby en fonction du rang + LP soloQ (1er lobby 1, 2eme lobby 2, etc...)
Après la manche 2, puis 4, les lobby sont re-seed en prenant en compte le classement après la dernière manche jouée.

Seeding des groupes :

+ (#1)	🔒	+ (#2)	🔒	+ (#3)	🔒	+ (#4)	🔒
+ (#16)	🔒	+ (#15)	🔒	+ (#14)	🔒	+ (#13)	🔒
+ (#17)	🔒	+ (#18)	🔒	+ (#19)	🔒	+ (#20)	🔒
+ (#32)	🔒	+ (#31)	🔒	+ (#30)	🔒	+ (#29)	🔒
+ (#33)	🔒	+ (#34)	🔒	+ (#35)	🔒	+ (#36)	🔒
+ (#48)	🔒	+ (#47)	🔒	+ (#46)	🔒	+ (#45)	🔒
+ (#49)	🔒	+ (#50)	🔒	+ (#51)	🔒	+ (#52)	🔒
+ (#64)	🔒	+ (#63)	🔒	+ (#62)	🔒	+ (#61)	🔒
+ (#5)	🔒	+ (#6)	🔒	+ (#7)	🔒	+ (#8)	🔒
+ (#12)	🔒	+ (#11)	🔒	+ (#10)	🔒	+ (#9)	🔒
+ (#21)	🔒	+ (#22)	🔒	+ (#23)	🔒	+ (#24)	🔒
+ (#28)	🔒	+ (#27)	🔒	+ (#26)	🔒	+ (#25)	🔒
+ (#37)	🔒	+ (#38)	🔒	+ (#39)	🔒	+ (#40)	🔒
+ (#44)	🔒	+ (#43)	🔒	+ (#42)	🔒	+ (#41)	🔒
+ (#53)	🔒	+ (#54)	🔒	+ (#55)	🔒	+ (#56)	🔒
+ (#60)	🔒	+ (#59)	🔒	+ (#58)	🔒	+ (#57)	🔒

Seeding phase finale du dimanche :

+ (#1)	🔒	+ (#2)	🔒
+ (#4)	🔒	+ (#3)	🔒
+ (#5)	🔒	+ (#6)	🔒
+ (#8)	🔒	+ (#7)	🔒
+ (#9)	🔒	+ (#10)	🔒
+ (#12)	🔒	+ (#11)	🔒
+ (#13)	🔒	+ (#14)	🔒
+ (#16)	🔒	+ (#15)	🔒

Finale dimanche :

- 2 lobby
- 6 manches
- Seeding effectué à partir du classement de la première journée puis re-seed toutes les 2 manches.

Classement de fin d'étape :

Position	Points
1er	16
2ème	15
3ème	14
4ème	13
5ème	12
6ème	11
7ème	10
8ème	9
9ème	8
10ème	7
11ème	6
12ème	5
13ème	4
14ème	3
15ème	2
16ème	1

En cas d'égalité à la fin des trois étapes d'Open Tour, le départage sera effectué en fonction du meilleur classement réalisé lors d'une étape Open Tour, si des joueurs sont toujours à égalité, c'est leur classement sur la dernière étape d'Open Tour qui les départagera.

7.1.5. Dates

Open Tour

Etape 1 : 24-25 Septembre

Etape 2 : 15-16 Octobre

Etape 3 : 22-23 Octobre

Finale : 24 Octobre - 5 manches

Ligue

Semaine 1 : 10-11 Octobre

Semaine 2 : 17-18 Octobre

Semaine 3 : 24 Octobre

Up&Down : 25 Octobre

Finale : 31 Octobre

7.2. Paramètres des Matches

7.2.1. Lancement d'une Manche

Les huit Participants.e doivent être prêts et à leurs postes au moins trente (30) minutes avant l'heure de début de la rencontre (selon les horaires indiqués par l'Organisateur).

Le joueur le mieux seedé de la manche sera chargé de créer la partie et d'inviter tous les joueurs dans le lobby. Le joueur le mieux seedé est celui qui sur tournoi se trouve le plus haut sur la feuille de match.

Les Participant.e.s ont pour obligation d'utiliser leur propre compte League of Legends.

Dans la Hex League, les admins inviteront les joueurs dans les lobby sur serveur tournoi.

7.2.2. Forfait

Dans le cas où un Participants.e est dans l'incapacité de participer à un Match ou à une Manche, pour quelque raison que ce soit, alors il.elle sera considéré comme déclarant forfait pour ce Match ou cette Manche et obtiendra automatiquement la huitième place.

7.2.3. Déconnexions et pauses

7.2.3.1. Déconnexions

Dans le cas où un.e Participant.e subit une déconnexion au cours d'une Manche, l'Administrateur.trice aura la faculté de décider :

- de relancer la Manche si la déconnexion survient avant que les joueurs n'aient attrapé leur premier champion dans le carrousel
- de demander aux Participants.e de poursuivre et de terminer la Manche en cours.

En cas de déconnexion survenant au cours du chargement de la Manche, pour quelque raison que ce soit, la Manche doit être mise en pause immédiatement jusqu'à ce que les 8 Participant.e.s soient connecté.e.s.

Si un.e Participant.e subit une déconnexion et ne parvient pas à rétablir des conditions satisfaisantes pour pouvoir continuer la Manche le Participant.e en question devra déclarer forfait pour la Manche en cours.

7.2.3.2. Pauses

Les Participant.e.s ne sont pas autorisé.e.s à mettre une Manche en pause.

7.2.4. Egalités

Les égalités seront départagées de cette façon dans l'ordre :

- Nombre de Top 1
- Nombre de Top 4
- Le nombre de 2e place puis 3e place
- Si les joueurs sont encore à égalité, la moyenne des points de leurs adversaires sera calculée. Le joueur avec la moyenne de point adverse la plus haute gagnera le tiebreak
- Le placement de la dernière manche jouée
- Le placement de l'avant dernière manche jouée

8. Code de Conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tou.te.s, l'Organisateur invite 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, l'Organisateur ainsi que les Administrateurs.trices.

En participant à la Ligue, 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.

L'Organisateur se réserve 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 Ligue ;
- 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 à l'Organisateur, 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 Ligue ;
- 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 ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur 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 Organisateurs 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 Ligue ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- 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 à l'Organisateur 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 tenter de remporter un match ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur la Ligue ;
- Manipuler le classement de la Ligue ;
- Faire la promotion ou s'associer un sponsor ayant une activité illicite ou en lien avec les produits ou les services suivants :
- Pornographie / Alcool / Tabac ou Cigarettes / Produits pharmaceutiques / Armes à feu / Sites de jeux d'argent et toutes entreprise nuisible à l'activité de Riot (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 à l'Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec la Ligue.

9. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation du Règlement, et notamment en cas de violation du code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du.de la Participant.e fautif, selon la gravité de l'infraction constatée.

L'Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

9.1. Avertissement

Le.la Participant.e est averti.e que son comportement est nuisible au bon déroulement de la Ligue et qu'il.elle doit cesser ce comportement. En cas de récidive, l'Organisateur pourra aggraver la sanction.

9.2. Perte d'une Manche

L'Équipe sanctionnée perd la Manche indiquée par l'Organisateur. Il peut s'agir d'une Manche en cours, future ou déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

9.3. Perte d'un Match

L'Équipe sanctionnée perd le Match indiqué par l'Organisateur. Il peut s'agir d'un Match en cours, futur ou déjà joué. Le classement est ensuite actualisé.

9.4. Suspension de participation à la Ligue

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre provisoirement une Équipe ou un.e Participant.e de la Ligue dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement ou en cas de violation du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

En cas de suspension de participation à la Ligue, l'Équipe ou le.la Participant.e ne sera pas autorisé à participer à des matchs pendant toute la période de suspension.

9.5. Suppression des dotations.

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de tout ou partie des dotations remportées par une Équipe dans le cas où cette dernière aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement ou en cas de violation du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

9.6. Disqualification de la Ligue.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure une Équipe ou un.e Participant.e de la Ligue dans le cas d'une violation répétée ou particulièrement grave du Règlement ou en cas de violation du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

9.7. Bannissement des futurs tournois.

L'Organisateur se réserve la possibilité de bannir une Équipe ou un.e Participant.e de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à dix (10) ans.

9.8. Autres sanctions.

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

10. Procédure d'application des sanctions

10.1 Pendant les Matches

Pendant les Matches, l'Organisateur et les Administrateurs.trices peuvent prononcer toute sanction prévue aux articles 10.1, 10.2, 10.3, 10.4, et 10.5. A l'issue du Match, l'Organisateur disposera d'un délai de trente jours pour annuler, réduire, ou aggraver la sanction prononcée.

10.2 A l'issue d'un Match

A l'issue d'un Match, l'Organisateur peut infliger une sanction disciplinaire à une Équipe ou à un.e Participant.e en cas d'infraction commise, selon les preuves collectées ou produites par des tiers.

10.3 Réclamations

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'une Équipe ou d'un.e Participant.e, l'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit contacter immédiatement ladite Équipe ou ledit.e Participant.e pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. L'Équipe ou le.la Participant.e concerné.e devra alors apporter immédiatement tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation. L'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit infliger une sanction disciplinaire immédiatement applicable.

11. Confidentialité

Au cours de la Ligue, l'Organisateur ou Riot 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.

12. Règles de vie

12.1. Matériel du.de la Participant.e

Le.la Participant.e s'engage à effectuer, au plus tard la veille du début du Match, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement. Le.la Participant.e s'engage à ce que son équipement informatique soit équipé d'une version légale du Jeu ou acquise légalement, installée avec la dernière mise à jour. Le.la Participant.e s'engage à ce que ses périphériques ne contiennent aucun élément ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement de la Ligue.

Pour des raisons de sécurité, l'Organisateur peut être amené à interdire l'utilisation de certains logiciels et périphériques dont la liste sera communiquée au.à la Participant.e au plus tard le jour du Match.

12.2. Matériel fourni par l'Organisateur

Dans le cas des Matches joués au cours d'un événement requérant la présence physique des Participant.e.s, l'Organisateur peut mettre temporairement à la disposition du.de la Participant.e du mobilier ainsi que différents équipements et matériels informatiques incluant notamment des tablettes informatiques, des écrans, des périphériques informatiques, etc. Le.la Participant.e demeure responsable du matériel mis à sa disposition et s'engage à l'utiliser de manière paisible et d'éviter toute utilisation non conforme pouvant provoquer un quelconque dommage direct ou indirect.

Pour les matches joués sur certaines scènes désignées par l'Organisateur, le.la Participant.e pourra être obligé.e d'utiliser les périphériques et les matériels désignés et fournis par l'Organisateur. Le refus d'utiliser les périphériques et matériels désignés par l'Organisateur pourra entraîner la disqualification du.de la Participant.e.

En cas d'incompatibilité technique entre le matériel mis à disposition par l'Organisateur et les périphériques du.de la Participant.e, l'Organisateur fera ses meilleurs efforts pour aider le.la Participant.e à installer, à configurer et à utiliser ses périphériques, sans que cette assistance n'ait pour effet de retarder le début du Match. Dans le cas où l'incompatibilité persiste, l'Organisateur pourra prendre toute mesure pour assurer le déroulement du Match et le cas échéant, disqualifier le.la Participant.e.

12.3. Limitation de responsabilité

Le.la Participant.e demeure à tout moment responsable de ses effets personnels et à ce titre, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration d'un quelconque bien appartenant au.à la Participant.e.

13. Droit à l'image

Le.la Participant.e autorise gracieusement l'Organisateur, Riot, les droits, à titre exclusif, pour le monde entier et pour une durée de cinquante (50) ans 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 de la Hex League, 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 à la Hex League, 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 de la Hex League, par l'Organisateur ou l'Éditeur. Nonobstant ce qui précède, l'Organisateur demeure libre et autorisé à exploiter, à des fins commerciales ou non commerciales, l'ensemble des éléments diffusés officiellement dans le cadre de la Hex League auxquels le.la Participant.e aura participé (captations réalisées au cours des matchs, interviews, etc).

14. Données à caractère personnel

14.1. Données collectées

Au moment de son inscription à la Ligue, l'Organisateur collecte des informations personnelles concernant le.la Participant.e, 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 (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc). Le.la Participant.e certifie ces informations comme étant adéquates, exactes et pertinentes.

Ces données sont strictement nécessaires pour assurer la bonne organisation de la Ligue.

Toute inscription à la Ligue 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 l'Organisateur.

14.2. Finalités de traitement des données collectées

Les données collectées par l'Organisateur sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité ;
- assurer le bon déroulement de la Ligue ;
- 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.

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

Ces traitements sont nécessaires aux fins des intérêts légitimes de l'Organisateur afin de démontrer la bonne exécution de la Ligue et de tirer toutes les conséquences d'un comportement contraire au présent Règlement ou au Règlement de la Hex League.

14.3. Conservation des données collectées

Les données collectées sont conservées par l'Organisateur pour une durée d'un (1) an à compter de la fin du dernier Match auquel le.la Participant.e a participé ou de sa dernière participation à un tournoi organisé par l'Organisateur. 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.

14.4. Destinataire des données

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

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

14.5. 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 ou de et à la limitation du 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 : loick.panalier@riotgames.com.

14.6. Délégué à la protection des données

L'Organisateur a 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 l'Organisateur appartient, nous mettons à votre disposition une adresse de contact : nicolas.dimartino@zqsd-prod.fr.

15. Limitation de responsabilité

La participation à la Ligue 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 Ligue.

L'Organisateur invite 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. L'Organisateur ne saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services ou du Jeu servant de support à la Ligue ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un.e Participant.e ou à un tiers.

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

Avertissement 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 Ligue ne sauraient engager ni la responsabilité de l'Organisateur ni celle de ses partenaires

commerciaux ou médiatiques, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la bonne organisation de la Ligue et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer<

16. 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 du Tournoi 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 titulaire des droits est interdite.

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

17. 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.