

Esports Riot Games

Code de conduite international

CODE DE CONDUITE INTERNATIONAL ESPORTS RIOT GAMES

| | |
|---|----------|
| 1. CONTEXTE ET OBJECTIF | 4 |
| 1.1 Protéger l'écosystème de l'esport. | 4 |
| 1.2 Effet contraignant | 4 |
| 1.3 Conséquences des violations des règles | 4 |
| 2. APPLICATION DE CE CODE DE CONDUITE | 4 |
| 2.1 Application aux Professionnels esport | 4 |
| 2.2 Application aux Compétitions esport Riot | 5 |
| 2.3 Application dans le temps | 5 |
| 2.4 Application globale | 5 |
| 3. CONDUITE À SUIVRE | 5 |
| 3.1 Obligations générales | 5 |
| 3.2 Sous-performance | 6 |
| 3.3 Tricherie | 6 |
| 3.4 Interférence de studio et de lieu de tournage | 6 |
| 3.5 Communications non-autorisées | 6 |
| 3.6 Abandons et refus de participer | 6 |
| 3.7 Drogues illégales et autres substances interdites | 7 |
| 3.8 Déclarations dérogatoires ou diffamatoires | 7 |
| 3.9 Actes vulgaires, provocateurs ou haineux | 7 |
| 3.10 Harcèlement / Harcèlement sexuel | 7 |
| 3.11 Harcèlement et abus | 7 |
| 3.12 Menaces | 8 |
| 3.13 Corruption | 8 |
| 3.14 Matches truqués ou manipulations | 8 |
| 3.15 Parier | 8 |
| 3.16 Les Fantasy Esports | 9 |
| 3.17 Conflits d'intérêts | 9 |
| 3.18 Fausses informations, faux et falsification | 9 |
| 3.19 Abus de position et représailles | 9 |
| 3.20 Zéro représailles | 10 |
| 3.21 Informations confidentielles | 10 |
| 3.22 Activités immorales | 10 |
| 3.23 Violations de la loi | 10 |

| | |
|---|-----------|
| 3.24 Violations des Conditions générales d'utilisation Riot Games | 11 |
| 4. ENQUÊTES SUR LES VIOLATIONS DES RÈGLES ET LEURS CONSÉQUENCES | 11 |
| 4.1 Obligations de dénonciation | 11 |
| 4.2 Devoir de coopération | 11 |
| 4.3 Limites de temps | 12 |
| 4.4 Conséquences | 12 |
| 4.5 Mesures correctives et service public | 13 |
| 4.6 Mesures provisoires | 13 |
| 4.7 Circonstances aggravantes et atténuantes | 13 |
| 4.8 Intention | 13 |
| 4.9 Tentative, assistance, collusion ou incitation à commettre des infractions et contournement des sanctions | 13 |
| 4.10 Sanctions d'équipe et rôle de la direction d'équipe | 14 |
| 4.11 Index disciplinaire | 14 |
| 4.12 Décisions de l'arbitre | 14 |
| 4.13 Déterminations finales | 14 |
| 4.14 Décisions publiques | 14 |
| 5. AUTRES RÈGLES ET CHANGEMENTS DE CE CODE DE CONDUITE | 15 |
| 5.1 Conditions d'utilisation | 15 |
| 5.2 Autres Contrats avec Riot ; autres règles | 15 |
| 5.3 Modifications | 15 |
| 5.4 Langue anglaise | 16 |
| 5.5 Généralités | 16 |

1. CONTEXTE ET OBJECTIF

1.1 Protéger l'écosystème de l'esport.

« L'expérience du joueur avant tout » est l'une des valeurs fondamentales de Riot Games. Cela vaut pour tous les aspects de notre activité, y compris l'esport. L'expérience du joueur dépend de la coopération de tous ceux qui participent à l'écosystème esport. Nous savons également que la conduite de quelques individus peut nuire à cet écosystème. La triche, les matchs truqués, le racisme, le harcèlement et d'autres comportements illégaux, contraires à l'éthique ou antisociaux rendent l'esport moins attrayant pour les fans, les sponsors, les plateformes de streaming et les diffuseurs. Mais surtout, ces types de comportement rendent l'esport beaucoup moins amusant pour les joueurs. L'objectif de ce Code de conduite est de favoriser un environnement esport sûr et digne de confiance et de codifier les règles et pratiques existantes conçues pour protéger les joueurs, les équipes, les fans et l'ensemble de la communauté esport Riot.

1.2 Effet contraignant

Ce Code de conduite est un accord legal entre vous et Riot Games, ou sa filiale applicable dans votre juridiction (« **Riot** », « **nous** », « **nos** »). Vous acceptez d'être lié par ce Code de conduite en : (a) signant un contrat ou un formulaire d'inscription dans lequel ce Code de conduite est incorporé, lié, référencé ou joint ; (b) cliquant sur « Accepter » lorsque l'option vous est donnée dans le cadre d'un processus d'inscription en ligne ; ou (c) participant à un événement esports professionnel ou semi-professionnel qui met en scène une compétition d'un titre de jeu vidéo Riot Games. Vous acceptez de bénéficier, directement et indirectement, de l'environnement esport sûr et digne de confiance que nous créons avec ce Code de conduite.

1.3 Conséquences des violations des règles

Vous acceptez également que Riot ait le droit de : (a) contrôler le respect du présent Code de conduite, d'autres politiques esports, des Conditions générales d'utilisation Riot Games et de toute autre règle spécifique à un tournoi ou à un jeu ; (b) enquêter (ou demander à l'un de nos représentants d'enquêter) sur d'éventuelles violations de ce qui précède et/ou sur d'éventuelles violations de la loi applicable ; et (c) le cas échéant, imposer des sanctions en cas de violation du présent Code de conduite ou d'autres réglementations mentionnées au point 1.3(a) ci-dessus, comme décrit plus en détail ci-dessous.

2. APPLICATION DE CE CODE DE CONDUITE

Les dispositions ci-dessous décrivent les modalités d'application du présent Code de conduite (qui, quoi, quand et où).

2.1 Application aux Professionnels esport

Le présent Code de conduite s'applique aux joueurs professionnels et semi-professionnels, aux entraîneurs, aux directeurs d'équipe, aux propriétaires d'équipe, aux autres représentants d'équipe et à tout autre professionnel esport enregistré auprès de Riot ou de l'une des Compétitions esport Riot, ainsi qu'aux équipes. Ces personnes et ces équipes sont désignées dans le présent Code de conduite par l'expression « **Professionnels esport** ». Chaque équipe qui participe à une

Compétition esport Riot (telle que définie à la section 2.2 ci-dessous) est responsable du respect du présent Code de conduite par ses Professionnels de l'esport.

2.2 Application aux Compétitions esport Riot

Le présent Code de conduite s'applique aux Professionnels esport lors de toute compétition professionnelle ou semi-professionnelle esport comprenant *League of Legends*, *VALORANT*, *League of Legends: Wild Rift*, *Teamfight Tactics*, *Legends of Runeterra*, et tout autre titre de jeu appartenant à Riot. Chacune de ces compétitions esport est désignée dans le présent Code de conduite comme une « **Compétition esport Riot** ». Le terme « Compétitions esport Riot » comprend, et le présent Code de conduite s'applique à : (a) tous les événements précédant et suivant immédiatement les compétitions esport (tels que les événements promotionnels, les conférences de presse, la free-agency, les cérémonies de remise de prix/trophées, et les cérémonies d'ouverture et de clôture) ; (b) les qualifications, les matchs de la saison régulière, de la pré-saison et de la post-saison (y compris les événements tels qu'un match all-star, un tournoi sur invitation ou une série de championnats du monde) ; et (c) toute autre compétition officielle sanctionnée par Riot, match, jeu, tournoi ou événement public qui présente un jeu compétitif d'un titre de jeu vidéo de Riot par des Professionnels esport.

2.3 Application dans le temps

Le présent Code de conduite s'applique aux violations commises lors d'une Compétition esport Riot ou pendant celle-ci, même si les Professionnels esport ne sont plus impliqués dans les Compétitions esport Riot au moment où une enquête sur une violation est ouverte. Il s'applique également aux violations commises avant que les professionnels esport ne commencent à participer aux Compétitions esport Riot si la nature de la violation est particulièrement grave ou si la conduite présumée a été répétée dans le temps. Par exemple, un entraîneur impliqué dans des matchs truqués lors de compétitions esport avant d'être engagé pour entraîner une équipe pourrait faire l'objet de sanctions en vertu du présent Code de conduite pour ces actions.

2.4 Application globale

Ce Code de conduite s'applique globalement partout où se déroulent les Compétitions esport Riot, à la fois en personne et en ligne. Il peut également s'appliquer à des compétitions esport tierces, et à des circonstances qui se produisent entièrement en dehors des tournois, si la conduite présumée peut avoir un impact négatif sur l'écosystème esport Riot ou dans des circonstances où la conduite présumée peut être associée à Riot, à nos affiliés, à nos jeux ou à d'autres propriétés, dans chaque cas déterminé par Riot. Les règles de ce Code de conduite s'appliquent pendant ou lors des Compétitions esport Riot, et s'appliquent également à la conduite en dehors des compétitions, y compris dans les messages textuels, le chat, les publications sur les médias sociaux et d'autres formes de communication, qu'elles soient publiques ou privées.

3. CONDUITE À SUIVRE

3.1 Obligations générales

Les professionnels esport qui participent aux Compétitions esport Riot doivent à tout moment observer les normes les plus élevées d'intégrité personnelle et de conduite sportive. Les

Professionnels esports sont tenus de se comporter de manière respectueuse dans toutes leurs interactions avec les autres concurrents, les entraîneurs, les arbitres, les administrateurs de tournoi, les médias, les sponsors, les fans et d'autres personnes. Les Professionnels esports sont également tenus de traiter la propriété de Riot Games et des autres (y compris l'équipement de jeu, les zones de loisirs, les espaces de travail et d'autres installations) de manière professionnelle et responsable. Les Professionnels esports doivent se conformer aux décisions et aux instructions des responsables (y compris les arbitres) des Compétitions esports Riot.

3.2 Sous-performance

Les professionnels d'esport sont tenus d'accomplir leurs tâches respectives et de concourir au mieux de leurs capacités dans toutes les compétitions esports Riot. Toute sous-performance intentionnelle est interdite.

3.3 Tricherie

Il est interdit de tricher. La « tricherie » est définie comme l'utilisation de toute méthode, technique ou technologie, dans ou hors du jeu, qui affecte le résultat d'un jeu ou qui donne un avantage injuste à une personne ou à une équipe, y compris, par exemple, l'utilisation de hacks, d'exploits de bugs, de tricheries ou la communication avec des personnes qui ne jouent pas au jeu.

3.4 Interférence de studio et de lieu de tournage

Les Professionnels esports ne doivent pas interférer avec les lumières, les caméras ou tout autre équipement de studio utilisé lors des événements en direct. Par exemple, il est interdit de se tenir debout sur les chaises, les tables ou tout autre équipement de studio ; il est également interdit de couvrir, de déplacer, de brouiller ou d'entraver les intégrations des sponsors officiels du tournoi. Les Professionnels esports doivent suivre les instructions du studio et/ou du personnel de l'événement en ce qui concerne ce qui précède.

3.5 Communications non-autorisées

Le coaching non autorisé et d'autres communications pendant un match peuvent donner à une équipe ou à un joueur un avantage compétitif injuste. Pendant un match, les Professionnels esports ne peuvent pas communiquer avec d'autres personnes d'une manière non autorisée dans le cadre du jeu ou des règles et règlements spécifiques à l'événement. Si Riot Games ou un organisateur du tournoi a spécifié des procédures ou des équipements particuliers à utiliser pour les communications pendant un match, les Professionnels esports doivent suivre ces procédures et utiliser l'équipement spécifié. Lorsque la communication est autorisée, les Professionnels esports ne peuvent communiquer qu'avec des personnes autorisées et ne peuvent utiliser que des casques et des logiciels approuvés par Riot pour de telles communications.

3.6 Abandons et refus de participer

Les Professionnels esports qui se sont inscrits ou ont accepté de participer à une Compétition esports Riot ne peuvent pas abandonner ou refuser de participer à cet événement sans l'approbation d'un officiel du tournoi.

3.7 Drogues illégales et autres substances interdites

La possession, l'utilisation ou la distribution illégale d'alcool ou de drogues est interdite, tout comme le fait d'être sous l'influence de drogues ou d'alcool lorsque vous êtes (a) engagé dans une Compétition esport Riot ou un autre événement couvert par le présent Code de conduite, et/ou (b) dans des locaux appartenant ou loués à Riot ou à un opérateur de tournoi esport. Les Professionnels esport ne peuvent utiliser que des médicaments sur ordonnance qui leur sont prescrits par un professionnel médical qualifié et de la manière, dans la combinaison et la quantité prescrites. Les Professionnels esport ne peuvent utiliser des médicaments sur ordonnance que pour traiter la condition pour laquelle ils ont été prescrits et ne peuvent pas les utiliser pour améliorer leurs performances dans un jeu. Cette règle s'applique aux hôtels, stades, centres d'entraînement, restaurants et autres lieux publics qui sont utilisés pour les Compétitions esport Riot.

3.8 Déclarations dérogatoires ou diffamatoires

Les Professionnels esport ne doivent pas porter atteinte à la dignité ou à l'intégrité d'un pays, d'une personne privée ou d'un groupe de personnes par des paroles ou des actes méprisants, discriminatoires ou dénigrants en raison de la race, de la couleur de peau, de l'origine ethnique, nationale ou sociale, du sexe, de la langue, de la religion, de l'opinion politique ou de toute autre opinion, de la situation financière, de la naissance ou de tout autre statut, de l'orientation sexuelle, de l'état ou des antécédents médicaux, ou de toute autre raison.

3.9 Actes vulgaires, provocateurs ou haineux

Les Professionnels esport ne peuvent pas utiliser des mots, des gestes, des objets numériques ou physiques, ou tout autre moyen pour transmettre des messages obscènes, vulgaires, provocateurs, haineux, racistes, insultants, menaçants, abusifs, calomnieux, diffamatoires, ou autrement offensants ou répréhensibles. Les Professionnels esport ne peuvent pas utiliser ces communications interdites sur les médias sociaux, lors d'événements publics (tels que le streaming) ou dans des circonstances qui pourraient être associées à Riot, à nos affiliés, à nos jeux ou à d'autres propriétés.

3.10 Harcèlement / Harcèlement sexuel

Les Professionnels esport ne peuvent se livrer à aucune forme d'harcèlement. L'« harcèlement » est défini comme un comportement importun et non désiré qui diminue, rabaisse ou intimide. Cette règle interdit également l'« harcèlement sexuel », défini comme toute forme d'avances sexuelles importunes. Une avance est « importune » si la personne harcelée considère le comportement comme indésirable ou offensant. L'harcèlement, les comportements impliquant des menaces de violence (physique ou en ligne) et le partage d'informations personnelles d'une autre personne sans autorisation sont considérés comme des formes de harcèlement, de même que tout comportement d'une personne qui incite ou encourage les abus de la part d'autrui. Toutes les formes d'harcèlement sont interdites, même si le comportement n'est pas suffisamment grave ou envahissant pour constituer une activité illégale en vertu de la loi en vigueur.

3.11 Harcèlement et abus

Les Professionnels esport ne peuvent se livrer à aucune forme d'intimidation ou d'abus physique ou mental. L'intimidation est définie comme un comportement malveillant qu'une personne raisonnable considérerait comme hostile, offensant et sans rapport avec une compétition légitime, en particulier dans des circonstances où la personne est perçue comme vulnérable. L'abus est défini comme le fait de traiter une personne avec cruauté ou violence, en particulier de manière répétée. Agir avec un mépris insouciant de l'impact négatif potentiel de ses actions est également considéré comme une forme d'intimidation et est interdit.

3.12 Menaces

Les Professionnels esport ne peuvent pas menacer d'autres personnes. Une « menace » est définie comme une déclaration d'intention de commettre un acte de violence ou de prendre d'autres mesures hostiles à l'encontre de quelqu'un en représailles de quelque chose qui a été fait ou n'a pas été fait.

3.13 Corruption

Les Professionnels esport ne peuvent pas, directement ou indirectement, accepter, offrir, promettre, recevoir, demander, solliciter ou donner de l'argent ou toute autre chose de valeur à un autre Professionnel esport, à une équipe, à un responsable de tournoi, à un membre du gouvernement ou à toute autre personne en échange d'un avantage direct ou indirect en relation avec une Compétition esport Riot. Pour les besoins de cette règle, un « objet de valeur » peut inclure des prêts, des biens numériques et physiques, et des services professionnels. Cette règle interdit la « corruption active » (c'est-à-dire lorsqu'une personne offre, promet ou donne un pot-de-vin) et la « corruption passive » (c'est-à-dire lorsqu'une personne demande, reçoit ou accepte un pot-de-vin).

3.14 Matches truqués ou manipulations

Les Professionnels esport ne peuvent pas truquer un match ou manipuler le résultat d'un match ou d'une compétition, ni demander, encourager ou instruire d'autres personnes à le faire. La « manipulation » est définie comme le fait d'influencer ou d'altérer illégalement ou indûment (y compris le fait de ne pas fournir les meilleurs efforts), directement ou indirectement, par un acte ou une omission, le déroulement, le résultat ou tout autre aspect d'un match (c'est-à-dire le truquage de points) ou d'une compétition, que ce comportement soit commis pour un gain financier, un avantage sportif ou tout autre objectif. Les équipes peuvent être sanctionnées pour les actions de leurs propriétaires, joueurs, entraîneurs et tout autre employé ou membre de leur organisation. Toute tentative de manipulation d'une compétition, même si elle est infructueuse, sera considérée comme une violation de cette règle.

3.15 Pari

Les Professionnels esport ne peuvent pas : (a) placer, ou tenter de placer, un enjeu ou un pari, directement ou indirectement, sur une compétition, un match, un jeu ou une composante de celui-ci auquel ces Professionnels de esport participent ; (b) s'engager dans des activités de jeu légales ou illégales impliquant un titre de jeu vidéo appartenant à Riot Games, ou instruire, permettre, provoquer ou permettre à d'autres personnes de faire tout ce qui précède ; ou

(c) détenir un intérêt, directement ou indirectement, dans toute société ou autre entité qui promeut, courtise, organise ou organise des paris, des jeux d'argent, des loteries ou des événements ou transactions similaires sur ou en relation avec les compétitions esport. L'« activité de jeu » est définie comme le fait de mettre en péril tout ce qui a de la valeur (y compris la monnaie réelle, la crypto-monnaie ou d'autres actifs numériques) en relation avec un enjeu ou un pari. Une activité de jeu peut avoir lieu dans un casino, un autre point de vente physique ou via Internet.

3.16 Les Fantasy Esports

Les Professionnels esport ne peuvent pas : (a) participer, directement ou indirectement, à tout tournoi fantasy légal ou illégal, que ce soit pour une saison, un tournoi ou pour un tournoi quotidien, s'il est lié à une Compétition esportRiot qui récompense les gagnants par toute valeur réelle, monétaire ou autre ; ou (b) détenir un intérêt, directement ou indirectement, dans toute société ou autre entité qui s'engage dans des tournois fantasy pour des compétitions esport. Les « tournois fantasy » ou « tournois fantasy quotidiens » sont définis comme tout tournoi en ligne ou peer-to-peer dans lequel la performance réelle des participants esport détermine ou influence la performance virtuelle et/ou le total de points d'une équipe fictive assemblée par les participants au jeu.

3.17 Conflits d'intérêts

Les Professionnels esport ne peuvent pas être impliqués dans une situation impliquant un conflit d'intérêts. Un conflit d'intérêts est toute situation où des intérêts personnels pourraient, ou pourraient sembler (a) empêcher les Professionnels esport de prendre une décision qui est dans le meilleur intérêt de leur équipe, ou (b) nuire ou compromettre l'intégrité du sport. Par exemple, une personne qui est propriétaire de l'équipe A et qui a prêté une somme d'argent importante à l'équipe B aurait un conflit d'intérêts dans un match entre l'équipe A et l'équipe B. Un professionnel desport engagé dans une relation personnelle qui pourrait lui donner accès à des informations confidentielles ou à d'autres avantages injustes pour le professionnel esport ou son équipe peut enfreindre cette politique. Les exemples de conflits d'intérêts fournis dans la présente section sont fournis à titre indicatif seulement et ne sont pas exhaustifs.

3.18 Fausses informations, faux et falsification

Les Professionnels esport ne peuvent pas fournir d'informations fausses ou trompeuses à Riot ou à l'un de nos organisateurs de tournois ou autres représentants. Les Professionnels esport ne peuvent pas utiliser de document ou de formulaire dont ils savent (ou devraient raisonnablement soupçonner) qu'il a été falsifié ou qui contient des informations fausses ou trompeuses. Cette règle s'applique aux formulaires fiscaux, aux formulaires d'inscription, aux formulaires de consentement parental et à tout autre formulaire ou document (imprimé ou numérique). Les faux rapports malveillants d'autrui et l'usurpation de l'identité d'une autre personne ou entité sont des exemples de conduite interdite par cette règle.

3.19 Abus de position et représailles

Les Professionnels esport qui sont en position d'autorité sur d'autres personnes (en vertu de leur rôle de propriétaire, d'entraîneur, de manager ou autre) ne peuvent pas abuser de leur position à

des fins personnelles ou pour des avantages personnels. « Abus de position » désigne l'utilisation inappropriée par une personne du pouvoir et de l'autorité inhérents au poste occupé, y compris, par exemple, au moyen d'intimidation, de menaces, de chantage, de coercition ou d'abus de confiance. Cela inclut les actions dont on pourrait raisonnablement s'attendre à ce qu'elles mettent en danger la position d'une autre personne dans un emploi (comme la position de départ d'un joueur), compromettent la capacité d'une personne à effectuer le travail, menacent les moyens de subsistance économiques d'une personne, ou entravent ou ont un impact négatif sur le fonctionnement de toute Compétition esport Riot. Elle n'inclut pas l'exercice légitime du pouvoir ou de l'autorité de surveillance d'une personne. Une conduite impliquant l'exercice approprié de l'autorité liée à l'évaluation de la performance d'un joueur, à la promotion et à la rétrogradation des joueurs titulaires, à la discipline appropriée et à d'autres fonctions de supervision/leadership, ne constitue pas un abus de position.

3.20 Zéro représailles

Les Professionnels esport ne peuvent exercer de représailles à l'encontre de toute personne qui signale de bonne foi une éventuelle violation du présent Code de conduite ou qui fournit des informations véridiques au cours d'une enquête.

3.21 Informations confidentielles

Les Professionnels esport peuvent avoir accès à des informations confidentielles pour Riot Games ou l'une de ses sociétés affiliées ou qui sont sensibles sur le plan de la concurrence. Des exemples de telles informations confidentielles peuvent inclure (a) les compositions d'équipe, (b) la stratégie de l'équipe, (c) les résultats des matchs préenregistrés qui sont diffusés ou diffusés au public à une date ultérieure, (d) les informations qui sont sous embargo en attendant une « révélation », et (e) les informations auxquelles les Professionnels esport ont accès lors d'enquêtes ou de procédures disciplinaires. Les Professionnels esport ne peuvent pas fournir d'informations confidentielles ou non publiques à des tiers ou les utiliser à d'autres fins que la participation aux Compétitions esport Riot. De même, les Professionnels esport ne peuvent pas demander ou faciliter une telle fourniture d'informations confidentielles ou non publiques, que ce soit pour leur propre profit ou pour le profit d'autrui.

3.22 Activités immorales

Les Professionnels esport ne peuvent pas s'engager dans une activité immorale, honteuse ou contraire aux normes conventionnelles de comportement éthique ou sportif approprié.

3.23 Violations de la loi

Les Professionnels e-sport sont tenus de se conformer à toutes les lois applicables à tout moment pendant leur participation aux Compétitions esport Riot. Les Professionnels e-sport ne peuvent pas s'engager (ou encourager ou solliciter d'autres personnes à s'engager) dans une activité illégale susceptible discréditer sur Riot Games et/ou une Compétition esport Riot, d'affecter négativement l'autorité, l'honneur et la valeur de marque de Riot Games ou d'une Compétition esport Riot, ou de nuire au fonctionnement d'une Compétition esport Riot.

3.24 Violations des Conditions générales d'utilisation Riot Games

Les Professionnels esport sont tenus de respecter les Conditions générales d'utilisation Riot Games et peuvent faire face à des sanctions en vertu du présent Code de conduite en plus des conséquences établies dans les Conditions générales d'utilisation Riot Games. En particulier, toute forme de boosting, de partage et ringing. Le « ringing » est défini comme le fait de jouer sous le compte d'un autre joueur ou de solliciter, d'inciter, d'encourager ou de diriger quelqu'un d'autre à jouer sous le compte d'un autre joueur. Les Professionnels e-sport ne peuvent adopter aucun comportement qui contourne (ou tente de contourner) le processus de matchmaking du mode de matchmaking compétitif d'un jeu afin d'augmenter ou d'augmenter le classement/classement de matchmaking (« MMR ») d'un compte de jeu ou d'un Riot ID. Par exemple, les Professionnels e-sport ne peuvent pas accorder à un autre joueur l'accès à son compte de jeu ou à son Riot ID afin d'augmenter le MMR de son compte ou de son Riot ID. De même, les Professionnels e-sport ne peuvent pas accéder au compte ou à l'identifiant Riot d'un autre joueur afin d'augmenter le MMR du compte ou de l'identifiant Riot de ce joueur. Les Professionnels esport ne peuvent pas proposer d'augmenter le MMR du compte ou de l'identifiant Riot d'un joueur, ni demander à un autre joueur d'augmenter son compte MMR ou son Riot ID. Les Professionnels e-sport ne peuvent pas promettre ou recevoir quoi que ce soit de valeur en relation avec le MMR de votre compte ou de votre Riot ID ou du MMR du compte ou de l'ID Riot d'un autre joueur, et ne peuvent pas entrer dans une file d'attente avec un autre joueur afin d'augmenter le MMR de son compte ou de l'autre joueur ou de son Riot ID.

4. ENQUÊTES SUR LES VIOLATIONS DES RÈGLES ET LEURS CONSÉQUENCES

4.1 Obligations de dénonciation

Les Professionnels esport doivent nous signaler toute violation de ce Code de conduite dès qu'ils en ont connaissance. Si la violation se produit pendant une Compétition esport Riot, les Professionnels esport doivent la signaler à un officiel de tournoi (comme les arbitres, le personnel des opérations de compétition ou d'autres personnes désignées).

4.2 Devoir de coopération

Les Professionnels esport sont tenus de coopérer avec Riot ou ses représentants désignés dans le cadre de toute enquête interne ou externe relative à une violation présumée du présent Code de conduite, ainsi que de se conformer à toutes les instructions, directives, décisions ou consignes, y compris les mesures disciplinaires. Les Professionnels de l'esport ont le devoir de dire la vérité dans le cadre d'une telle enquête, et le devoir de ne pas entraver une telle enquête, d'induire les enquêteurs en erreur ou de ne pas dissimuler de preuves. Riot peut tirer une conclusion défavorable dans une enquête en raison d'un défaut de coopération d'un Professionnel esport. Les Professionnels esport qui ne coopèrent pas à une enquête, ne produisent pas les documents demandés ou d'autres preuves dont l'existence est connue, ou ne se conforment pas aux instructions, directives, décisions ou consignes, y compris les mesures disciplinaires, peuvent, en plus d'autres recours, faire l'objet de sanctions pour violation de la présente section 4.2.

4.3 Limites de temps

(a) Si une violation présumée du présent Code de conduite s'est produite pendant une Compétition esport Riot et impliquait de la tricherie, une sous-performance ou d'autres problèmes liés uniquement à un jeu ou à un match particulier de cette Compétition esport Riot, nous ne mènerons pas d'enquête sur cette violation si plus de deux ans se sont écoulés entre la fin du dernier jeu ou match de la Compétition esport Riot et la date de notre découverte de la violation.

(b) Si une violation présumée du présent Code de conduite implique des pots-de-vin, des matchs truqués, du harcèlement sexuel ou une violation du droit pénal, nous ne mènerons pas d'enquête sur cette violation si plus de six ans se sont écoulés depuis la date de la conduite présumée et la date de notre découverte de la violation.

(c) Pour toute autre violation présumée du présent Code de conduite, nous ne mènerons pas d'enquête sur cette violation si plus de quatre ans se sont écoulés depuis la date de la conduite présumée et la date de notre découverte de la violation.

(d) Les délais de prescription énoncés à la section 4.3(a), (b) et (c) ci-dessus sont des règles générales qui font l'objet d'exceptions si nous déterminons qu'une conduite particulièrement flagrante s'est produite. Le début d'une enquête par nous ou notre représentant suspendra le délai de prescription applicable. Si la violation s'est répétée au fil du temps, le délai de prescription court à compter du jour où la dernière occurrence du comportement allégué s'est produite.

4.4 Conséquences

Les violations du présent Code de conduite peuvent être sanctionnées par l'application d'une ou de plusieurs des mesures disciplinaires suivantes :

- avertissement (privé ou public) ;
- amende ;
- confiscation des prix et retour des prix (y compris l'argent et les trophées précédemment attribués) ;
- restrictions ou interdictions d'entrer dans un lieu ;
- interdiction de participer à un jeu, un match ou un tournoi (y compris la disqualification des compétitions en cours et/ou l'exclusion des compétitions futures) ;
- rejouer un jeu ou un match ;
- la perte des points de ligue, des points de circuit, ou des points ou des classements dans tout système de classement compétitif ;

- suspension, disqualification ou bannissement d'une ou plusieurs Compétitions Riot ;
- changement d'objectif ;
- limitations sur l'acquisition de nouveaux joueurs d'une équipe ;
- événement joué sans fans ni spectateurs ; et/ou
- suspension ou résiliation du compte de jeu Riot.

4.5 Mesures correctives et service public

Une enquête peut donner lieu à une décision qui comprend des instructions pour prendre certaines mesures correctives ou pour exécuter une activité de service public précisée. Par exemple, nous pouvons exiger que les Professionnels desport suivent une formation sur un sujet particulier, telle qu'une formation de sensibilisation, une formation aux médias ou une formation anti-harcèlement. Le fait de ne pas accepter et mettre en œuvre les instructions et/ou les mesures correctives spécifiées dans une décision de Riot Games constitue une violation du présent Code de conduite.

4.6 Mesures provisoires

Nous pouvons prendre des mesures disciplinaires préventives ou provisoires en attendant les résultats d'une enquête et jusqu'à ce qu'une décision sur le fond soit finalisée.

4.7 Circonstances aggravantes et atténuantes

Le type et l'étendue des mesures disciplinaires qui peuvent être imposées sont basés sur les circonstances spécifiques de chaque cas, en tenant compte de la gravité de l'infraction ainsi que des circonstances aggravantes et atténuantes. Des violations ou infractions répétées ou multiples et simultanées peuvent être considérées comme des circonstances aggravantes et peuvent faire l'objet de sanctions croissantes. Des mesures disciplinaires multiples peuvent être utilisées en combinaison pour une seule infraction.

4.8 Intention

Les violations du présent Code de conduite sont passibles de mesures disciplinaires, qu'elles aient été commises intentionnellement ou dans le cadre d'une plaisanterie, d'une cascade ou d'une forme de performance sur les médias sociaux.

4.9 Tentative, assistance, collusion ou incitation à commettre des infractions et contournement des sanctions

Les tentatives d'adopter un comportement qui violerait le présent Code de conduite sont passibles de sanctions. Le fait de préconiser, d'encourager, d'être de connivence ou d'aider tout comportement interdit par le présent Code de conduite constitue une violation du présent Code de conduite. Toute tentative de contourner une suspension, une disqualification ou un

bannissement en utilisant un autre compte de jeu ou un Riot ID est interdite et constitue une violation du présent Code de conduite.

4.10 Sanctions d'équipe et rôle de la direction d'équipe

Si un titre de jeu Riot particulier est joué par des équipes, l'équipe peut faire l'objet d'une action disciplinaire basée sur la conduite de ses Professionnels 'esport. Les propriétaires, entraîneurs et managers d'une équipe peuvent être tenus à une norme de conduite plus élevée, compte tenu de leur rôle important dans l'exemplarité ainsi que la création et le maintien d'un écosystème esport positif.

4.11 Index disciplinaire

Dans certaines juridictions, un organisateur de tournoi, Riot Games ou une filiale locale de Riot peut fournir un « Index des pénalités » ou un tableau contenant les violations et les sanctions correspondantes. Si un index ou un graphique de ce type est fourni ou mis à la disposition des Professionnels de l'esport, il n'est fourni qu'à des fins d'illustration. Nous prendrons une décision finale sur une sanction à la suite d'un examen des faits et tiendrons compte de circonstances aggravantes et atténuantes qui peuvent ne pas être reflétées dans l'indice ou le graphique.

4.12 Décisions de l'arbitre

Les décisions prises par un arbitre ou un officiel de tournoi lors d'une compétition esport Riot sont définitives et contraignantes. Les Professionnels de l'e-sport sont tenus de respecter et de mettre en œuvre les décisions d'un arbitre ou d'un officiel de tournoi prises au cours d'une Compétition esport Riot.

4.13 Déterminations finales

Notre décision quant à la mesure disciplinaire appropriée (ou à une combinaison de mesures disciplinaires) sera définitive et exécutoire. Lorsque nous prenons nos décisions, nous pouvons tenir compte du contexte, des violations antérieures, de la gravité de la violation, de l'existence de tout facteur aggravant ou atténuant et du degré de coopération que nous avons reçu au cours de l'enquête. Nous pouvons également prendre en considération la nécessité de donner l'exemple pour dissuader des comportements répréhensibles similaires et les intérêts actuels et futurs de l'ensemble de l'écosystème esport Riot. Les Professionnels de l'e-sport peuvent bénéficier de droits ou de recours obligatoires prévus par la législation locale. Rien dans le présent Code de conduite ne limite ou n'affecte ces droits ou recours.

4.14 Décisions publiques

Nous pouvons rendre publiques des décisions à notre seule discrétion, qui peuvent inclure certains faits, détails, conséquences ou autres informations découlant d'une décision ou d'une autre décision disciplinaire de Riot concernant une violation ou une violation présumée du présent Code de conduite ; ou la conduite des Professionnels de-sport qui, selon Riot, est en conflit matériel avec les meilleurs intérêts de l'écosystème e-sport Riot.

5. AUTRES RÈGLES ET CHANGEMENTS DE CE CODE DE CONDUITE

5.1 Conditions d'utilisation

Le jeu de tous les jeux vidéo Riot est soumis aux [Conditions générales d'utilisation Riot Games](#) que les Professionnels de l'e-sport ont préalablement examinées et acceptées. Ce Code de conduite est l'une des « Règles d'utilisation » référencées dans les Conditions d'utilisation et s'ajoute aux obligations énoncées dans les Conditions d'utilisation. Les dispositions des articles 13 (Exclusion de garantie), 14 (Limitation de responsabilité), 15 (Droit applicable), 16 (Résolution des litiges) et 19 (Dispositions Diverses) des Conditions générales d'utilisation Riot s'appliquent au présent Code de conduite comme si elles avaient été copiées dans leur intégralité et insérées dans la présente Section 5.1. En cas de conflit entre les Conditions générales d'utilisation Riot et le présent Code de conduite, la disposition la plus protectrice de l'écosystème esportRiot prévaudra.

5.2 Autres Contrats avec Riot ; autres règles

Les Professionnels e-sport peuvent avoir conclu un accord écrit de participation à un tournoi ou un autre accord écrit avec Riot ou l'une de nos filiales. Le présent Code de conduite fait partie des « règles » auxquelles il est fait référence dans ces accords. En cas de conflit entre d'autres accords conclus avec nous ou notre société affiliée et le présent Code de conduite, la disposition la plus protectrice de l'écosystème esport Riot sera celle à prendre en compte et prévaudra ; étant entendu que si le contrat contient des dispositions spécifiques régissant un litige relatif à une violation des règles, ces dispositions spécifiques prévaudront en cas de conflit avec le présent Code de conduite. Les Professionnels e-sport peuvent être tenus d'accepter des conditions supplémentaires de la part d'un organisateur de tournoi, de Riot ou d'un affilié local de Riot afin de participer à une Compétition esport Riot, y compris l'obligation d'accepter des règles supplémentaires, telles que des règles spécifiques à un tournoi ou à un jeu. Ces conditions et règles supplémentaires sont des « Règles d'utilisation » référencées dans les Conditions générales d'utilisation Riot et s'ajoutent aux obligations énoncées dans le présent Code de conduite.

5.3 Modifications

Nous pouvons apporter des modifications à ce Code de conduite de temps à autre. Lorsque nous apporterons des modifications, nous publierons une nouvelle copie de ce Code de conduite en ligne et/ou enverrons une nouvelle copie aux Professionnels de l'e-sport par e-mail directement ou par l'intermédiaire de l'équipe. Ces modifications entrent en vigueur trente jours après la publication ou l'envoi par courriel du Code de conduite modifié. **LES PROFESSIONNELS E-SPORT QUI N'ACCEPTENT PAS L'UN DES CHANGEMENTS PROPOSÉS PEUVENT SE RETIRER DES COMPÉTITIONS E-SPORT RIOT ET LES CHANGEMENTS PROPOSÉS N'AURONT AUCUN EFFET SUR LES PROFESSIONNELS E-SPORT QUI SE RETIRENT.** La poursuite de la participation aux Compétitions esport de Riot après l'entrée en vigueur des modifications apportées au présent Code de conduite constitue une acceptation des modifications.

5.4 Langue anglaise

Ce Code de conduite a été rédigé en anglais. Toute traduction dans une autre langue n'est pas une version officielle. En cas de conflit d'interprétation entre la version anglaise et une traduction du présent Code de conduite, la version anglaise prévaudra, sauf disposition contraire de la loi applicable.

5.5 Généralités

Si une disposition du présent Code de conduite est jugée trop large à quelque égard que ce soit pour permettre son application dans toute son étendue, cette disposition sera appliquée dans toute la mesure permise par la loi et cette disposition devra être considérée comme modifiée en conséquence.

Dernière modification : 27 novembre 2023