



## **6 French League S4 - Règlement**

# Index

## [Introduction](#)

- [1.1 Généralités](#)
- [1.2 Termes et conditions](#)
- [1.3 Acceptation du règlement](#)
- [1.4 Vue d'ensemble de la saison](#)
- [1.5 Décisions des organisateurs](#)

## [Conditions d'éligibilité des participants](#)

- [2.1 Âge](#)
- [2.2 Compte Ubisoft Connect](#)
- [2.3 Informations requises](#)
  - [2.3.1 Données personnelles](#)
  - [2.3.2 Pseudo](#)
  - [2.3.3 Photos](#)
- [2.4 Dispositions supplémentaires pour les participants](#)
  - [2.4.1 Problèmes techniques](#)
  - [2.4.2 Connexion Internet](#)
  - [2.4.3 VPN et autres outils](#)
  - [2.4.4 Confidentialité](#)
  - [2.4.5 Teamspeak](#)
  - [2.4.6 Sponsors des équipes](#)

## [Licence et Composition de l'équipe](#)

- [3.1 Licences](#)
- [3.2 Composition de l'équipe](#)
  - [3.2.1 Composition minimum](#)
  - [3.2.2 Staff des équipes](#)
  - [3.2.3 Stand-in](#)
- [3.3 Transferts de joueurs](#)
  - [3.3.1 Généralités](#)
  - [3.3.2 Équipes régionales](#)
  - [3.3.3 Équipes locales](#)
  - [3.3.4 Dates de transferts de la 6 French League Saison 4](#)
  - [3.3.4 Validation des transferts](#)

## [Contacts et Communication](#)

- [4.1 Staff de la Ligue](#)
- [4.2 Communication](#)



### [4.3 Point de contact](#)

#### [4.3.1 Point de contact de l'équipe](#)

#### [4.3.2 Point de contact administratif](#)

### [Dispositions et Procédures de pré-match](#)

#### [5.1 Modifications des règles](#)

#### [5.2 Code de conduite](#)

#### [5.3 Roster lock hebdomadaire](#)

#### [5.4 Remplacement](#)

#### [5.5 Map Veto](#)

#### [5.6 No-show](#)

#### [5.7 Forfait et report de match](#)

#### [5.8 Diffusion des matchs](#)

#### [5.9 Tricherie](#)

##### [5.9.1 MOSS](#)

##### [5.9.2 Outils et méthodes prohibés](#)

### [Map Pool et Lobby](#)

#### [6.1 Map Pool](#)

#### [6.2 Paramètres du lobby](#)

### [Dispositions en jeu et post-match](#)

#### [7.1 Nombre de joueurs](#)

#### [7.2 Horaire en continu](#)

#### [7.3 Répartition des points et Tiebreakers](#)

##### [7.3.1 Répartition des points](#)

##### [7.3.2 Tiebreakers](#)

#### [7.4 Déconnexions et pauses](#)

##### [7.4.1 Problèmes techniques et Rehosts](#)

##### [7.4.2 Pauses techniques et tactiques](#)

#### [7.5 Bugs et Glitches](#)

#### [7.6 Objets de personnalisation \(« cosmetics »\)](#)

#### [7.7 Spawn Kill](#)

#### [7.8 Période d'évaluation](#)

### [Plaintes et « Protests »](#)

### [Droit à l'image](#)

### [Données à caractère personnel](#)

#### [10.1 Traitement des données personnelles par Ubisoft](#)

#### [10.2 Données collectées](#)

#### [10.3 Motifs du traitement des données collectées](#)



[10.4 Conservation des données collectées](#)

[10.5 Destinataire des données collectées](#)

[10.6 Droit des participants concernés par le traitement des données collectées](#)

[Limitation de responsabilité](#)

[Propriété intellectuelle](#)

[Droit Applicable](#)

[Historique des modifications du règlement](#)



# 1. Introduction

## 1.1 Généralités

La compétition «6 French League Saison 4 » est organisée par Ubisoft France dans le cadre du circuit officiel des compétitions Rainbow Six Siege en tant que compétition locale telle que définie dans le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) au paragraphe **2.3.3 (page 5)**.

L'administration et la gestion de la compétition ont été confiées à Widepeek Media qui opère en tant que «Tournament Organiser » et «League Operator » ayant la responsabilité du présent règlement ainsi que de son application.

## 1.2 Termes et conditions

Le présent règlement complète le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) sans pour autant le remplacer. Il est rappelé que le Global Rulebook contient toutes les règles applicables à l'ensemble du Circuit Rainbow Six Siege, y compris le [Code de Conduite Esports](#), le [Code de Conduite Rainbow Six](#), les sanctions disciplinaires applicables (intitulé « Penalty Index »), les [Conditions d'Utilisation des Services d'Ubisoft](#) et la politique de confidentialité d'Ubisoft. Toute participation suppose l'acceptation pleine et entière de l'ensemble de ces dispositions.

## 1.3 Acceptation du règlement

Toute participation à cette compétition suppose l'acceptation pleine et entière de ce rulebook et de toutes les règles précédemment mentionnées dans le paragraphe [1.2](#).



## 1.4 Vue d'ensemble de la saison

La 6 French League Saison 4 commence **le 27 avril 2022** et se termine en **septembre 2022** (la date exacte du début des playoffs sera communiquée ultérieurement). Elle peut s'étendre pour inclure une phase de promotion/relégation si nécessaire.

Le calendrier et l'horaire exact des matchs sont mis à disposition des joueurs via le Discord officiel de la ligue mais une journée de compétition commence **chaque mercredi à partir de 19h30** (l'horaire pour les veto est détaillé plus loin dans ce rulebook).

**Certaines semaines peuvent exceptionnellement contenir plus d'une journée de rencontres**, détaillées elles aussi dans le Discord officiel de la ligue.

Le format de la saison est une phase de groupe en « Double Round Robin » sur 2x7 journées, pour 14 journées au total, suivie d'une phase de playoffs dont les détails seront annoncés prochainement.

Les matchs des 14 journées de la 6 French League Saison 4 se jouent tous en B01

Les matchs des Playoffs de la 6 French League Saison 4 se jouent tous en B03

Les matchs de la 6 French League Saison 4 se jouent en maximum 15 rounds sans possibilité d'égalité.

Les matchs de la phase de groupe de la 6 French League Saison 4 se jouent tous en continu sur une même journée de rencontre « rolling schedule »

Tous les matchs de la 6 French League Saison 4 sont diffusés sur la chaîne officielle Française des compétitions : <https://www.twitch.tv/rainbow6fr>

## 1.5 Décisions des organisateurs

Les organisateurs et les administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement de la ligue, incluant la modification du format de celle-ci, l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de joueurs ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement préjudiciable vis-à-vis des autres joueurs, des organisateurs, des administrateurs, ou des tiers en général.

Les décisions prises par les organisateurs au cours de la 6 French League Saison 4 sont immédiatement applicables et s'imposent aux participants.



## 2. Conditions d'éligibilité des participants

### 2.1 Âge

Toute personne impliquée dans une équipe (joueurs, coachs, manager, analystes, etc) doit être âgée d'au moins **18 ans**, tel qu'indiqué sur le document officiel d'identité délivré par leur gouvernement, au moment de participer au premier match de la compétition.

Si un doute concernant l'âge d'une personne participant à la compétition est émis par l'équipe administrative, une vérification du document officiel d'identité peut être exigée, uniquement par les admin ou les organisateurs de la compétition.

### 2.2 Compte Ubisoft Connect

Un joueur ne peut participer à cette compétition qu'avec **son compte Ubisoft Connect** (anciennement Uplay) **personnel** tel qu'enregistré auprès des organisateurs avant le début de la ligue (ou suite à une période de transfert validée par Ubisoft et les organisateurs) via le formulaire d'information des équipes soumis au point de contact de chaque structure ou selon toute procédure officielle définie par les organisateurs.

Ce compte est le seul compte autorisé pour toute la durée de la saison, des playoffs et des relégations.

Un compte doit aussi se trouver en « Good Standing » et ne doit pas être sous le coup d'une sanction telle que définie dans le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) aux paragraphes **3.2.5.** et **3.2.6.** (**page 14**).

Un participant à la 6 French League Saison 4 sous le coup d'une sanction telle que définie ci-dessus via son compte enregistré auprès des organisateurs ne sera pas éligible pour la compétition jusqu'à ce que la sanction soit levée, le cas échéant.

Il est de la responsabilité du participant de démontrer que ladite sanction a été levée et de faire valider cette levée de sanction auprès des organisateurs afin de pouvoir prendre part à la compétition.

Un participant (staff inclus) utilisant un compte non validé comme son compte personnel pendant la compétition ne sera pas autorisé à continuer à jouer un match et pourra être davantage pénalisé en ne pouvant pas participer à la journée de rencontres consécutive, ou, dans certains cas déterminés par les organisateurs, pourra même être disqualifié de la compétition.



En cas de problème lié à un compte spécifique, contactez un admin immédiatement.

## 2.3 Informations requises

Les organisateurs requièrent que les informations qui suivent leurs soient remises afin qu'un participant puisse prendre part à la compétition.

Les organisateurs se réservent le droit de demander à un joueur de fournir toute forme d'identification pour confirmer l'identité et l'éligibilité d'un joueur, y compris une copie numérisée d'une carte d'identité ou d'un passeport.

### 2.3.1 Données personnelles

Nom, prénom, date de naissance, pays de résidence, adresse e-mail.

### 2.3.2 Pseudo

Le pseudo de chaque participant ne doit pas inclure de contenu offensant, insultant, menaçant, abusif, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, diffamatoire, politique, contraire ou de nature à porter atteinte aux intérêts d'Ubisoft ou de Widepeek Media (les organisateurs).

Les changements de pseudo doivent toujours être notifiés et approuvés par l'équipe d'administration et ne doivent jamais contenir de sponsors autre que le tag de l'organisation auquel le participant est rattaché. (e.g.: Pengu.G2)

Ces points sont laissés à l'appréciation des admins de la ligue, mais les changements de pseudo ne sont généralement pas autorisés pour d'autres raisons qu'un changement d'organisation.

### 2.3.3 Photos

Un Média Day est dédié, avant le début de la ligue, à la prise des photos nécessaires pour la présentation des équipes sur les différents réseaux et lors des diffusions de matchs.

Les détails de ce Média Day sont mis à disposition des équipes par les organisateurs dans le Discord officiel de la ligue et contiennent toutes les informations nécessaires au bon déroulement de cette journée.





## 2.4 Dispositions supplémentaires pour les participants

### 2.4.1 Problèmes techniques

Un joueur est réputé comme étant responsable de son propre matériel et de ses logiciels. Un match ne sera pas reprogrammé en raison d'un problème technique rencontré par un joueur qui n'est pas résolu via les règles de rehost ou le temps imparti pour se reconnecter.

**Si une équipe ne peut pas participer à, ou continuer un match en raison d'un nombre de joueurs inférieur au nombre requis (5), l'équipe fautive recevra un forfait sans point (0), sans round (0) et l'équipe adverse recevra une victoire avec le maximum de points (3) et de rounds (7).**

Si aucun round n'a encore été joué, l'équipe fautive recevra un forfait sans point (0), sans round (0) et l'équipe adverse recevra une victoire avec le maximum de points (3) et de rounds (7).

### 2.4.2 Connexion Internet

Tous les joueurs sont réputés comme étant responsables de leur propre connexion et ping. La limite de ping acceptable est de 100 ms et tout ping au-dessus de cette limite peut se voir pénaliser d'un rehost (ou d'une pause administrative) comptabilisés comme rehost au crédit de l'équipe fautive et pouvant mener jusqu'à une défaite sur tapis.

### 2.4.3 VPN et autres outils

Utiliser un procédé, une méthode, un outil, un logiciel, ou tout autre moyen permettant de se procurer un avantage indu au cours de la compétition est strictement interdit.

L'utilisation d'un VPN ou d'un outil similaire sera strictement pénalisée et pourra mener à la disqualification du participant fautif ou de toute son équipe.

### 2.4.4 Confidentialité

**Toute discussion** ou communication entre les participants (joueurs, staff d'équipe, représentants de la structure,...) et les organisateurs (et/ou membres du staff) de la 6 French League Saison 4, sur tout réseau, **durant toute période** (avant, pendant ou après la ligue) **est considérée comme une discussion interne, confidentielle et privilégiée** et ne doit être partagée nulle part en dehors des canaux de communication officiels de la ligue



sans l'autorisation écrite des organisateurs.

**Le partage de ces informations ou de ces discussions hors des MP avec les organisateurs ou du Discord officiel de la ligue sera sévèrement sanctionné.**

Les sanctions pourront varier d'une interdiction de participation au match consécutif à une disqualification complète de la compétition pour le participant fautif et son équipe.

#### 2.4.5 Teamspeak

Tous les participants doivent posséder le client Teamspeak et être présents sur le serveur préalablement détaillé par l'équipe administrative et ce pour la durée totale de tous les matchs les concernant.

Les participants s'engagent à rejoindre le serveur Teamspeak de la 6 French League Saison 4 pour chaque journée d'affrontement au plus tôt lors de la phase de map veto concernant leur match et au plus tard 15 minutes avant le début de leur match.

De même, les participants s'engagent à ne quitter le serveur Teamspeak en question que lorsque le match est terminé et confirmé comme tel par l'équipe administrative.

Enfin, d'une manière générale, les joueurs ne sont en aucun cas autorisés à communiquer avec leur coach ou avec un tiers au cours d'un match.

Cette interdiction inclut également l'interdiction d'obtenir des informations en lien avec la partie en cours via des sources externes (exemple : chaînes de diffusion en streaming, réseaux sociaux, outils de communication, etc). Les joueurs demeurent néanmoins autorisés à communiquer avec leur coach au cours de la phase de veto, au cours de la phase de bannissement des agents, en cas de pause tactique et le cas échéant, entre la fin d'une carte et le début de la carte suivante.

#### 2.4.6 Sponsors des équipes

Le participant s'engage à ne porter ni aucun signe, ni aucun vêtement présentant un caractère ostentatoire, contraire aux bonnes mœurs ou illicite. À l'exception du nom de son équipe, aucun joueur n'est autorisé à associer son pseudonyme en jeu (« ingame ») avec une marque.

Au cours de la Compétition, les équipes ne sont pas autorisées, par un quelconque moyen, à promouvoir, à diffuser des publicités ou à s'associer avec des entreprises des



secteurs ou des produits suivants :

- produits du tabac, cigarettes électroniques, ou tout accessoire associé
- boissons alcoolisées
- produits ou services pharmaceutiques
- services de divertissement réservés aux adultes (incluant notamment la pornographie)
- services de jeu d'argent, de paris ou toute activité assimilée (y compris fantasy league)
- produits issus de l'industrie des armes à feu
- tout produit, service, ou activité considéré comme préjudiciable aux activités ou à la réputation d'Ubisoft (notamment vendeurs de clés de jeux vidéo, piratage, vente de compte, services de monnaie virtuelle présente dans les jeux vidéo, etc)
- toute crypto-monnaies non autorisées et/ou non conformes à la loi ou à la réglementation en vigueur.
- tout produit ou service illicite ou indiqué dans le point **8.6.1** du [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#)

## 3. Licence et Composition de l'équipe

### 3.1 Licences

Pour toute question concernant les licences, il est impératif pour les structures détenant les slots de la ligue de consulter d'abord le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) au **paragraphe 3.1 (page 10)**.

Toute action concernant les licences, leurs transferts ou leurs échanges **doit nécessairement être validée par Ubisoft**.

Les organisateurs de la ligue sont en mesure d'aiguiller les structures afin de comprendre le fonctionnement et les démarches à suivre, mais ne sont **en aucun cas habilités à initier un transfert ou un échange de ces licences**.



Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'erreur d'interprétation et de gestion de transfert ou d'échange de licences.

## 3.2 Composition de l'équipe

Pour des informations plus détaillées sur les points abordés dans cette partie, notamment les rosters secondaires, veuillez consulter le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) aux paragraphes **4.2** et **4.3. (page 16)**.

### 3.2.1 Composition minimum

Les équipes sont composées de **cinq joueurs**, éventuellement d'un coach, et jusqu'à **deux remplaçants** éventuels. **Le coach est autorisé à prendre le titre de remplaçant s'il est enregistré comme tel** auprès de l'organisation avant la date du roster lock.

Pour participer à la Compétition, l'équipe doit soit être une structure française établie sur le territoire français (entreprise immatriculée ou association déclarée), soit être composée à tout moment d'**au moins trois joueurs** ayant leur **résidence principale située sur le territoire français** depuis au moins six mois. Toutes les autres personnes de l'équipe participant à un match officiel de la compétition doivent résider au sein d'**un pays de la région EU depuis au moins six mois**.

La région EU comprend les pays suivants, tels que cités dans le Rainbow 6 Circuit Rulebook au paragraphe **2.1** :

"Albania, Andorra, Armenia, Austria, Azerbaijan, Belarus, Belgium, Bosnia and Herzegovina, Bulgaria, Croatia, Cyprus, Czech Republic, Denmark, Estonia, Finland, France, Georgia, Germany, Greece, Hungary, Iceland, Ireland, Italy, Kazakhstan, Kosovo, Latvia, Liechtenstein, Lithuania, Luxembourg, Malta, Moldova, Monaco, Montenegro, Netherlands, North Macedonia, Norway, Poland, Portugal, Romania, Russia, San Marino, Serbia, Slovakia, Slovenia, Spain, Sweden, Switzerland, Turkey, Ukraine, United Kingdom and Vatican City."

### 3.2.2 Staff des équipes

Les membres du staff d'une équipe peuvent comprendre :

- **Un coach**, qui peut être autorisé à intervenir en tant que joueur remplaçant s'il est éligible via les conditions citées au paragraphe **3.2.1** de ce règlement.



- **Un responsable d'équipe**, qui peut agir comme point de contact avec les organisateurs et les admins (généralement un manager, mais il peut aussi s'agir d'un coach ou d'un capitaine).

- **Tout autre staff de support** tel qu'un analyste, un coach mental,...

### 3.2.3 Stand-in

Dans le cas où des circonstances exceptionnelles empêcheraient une équipe de faire participer cinq (5) joueurs pour un match de la Compétition, y compris en incluant les remplaçants et/ou le coach, alors l'équipe pourra demander aux organisateurs une autorisation exceptionnelle pour jouer avec un joueur tiers (« Stand-In »). Un joueur tiers (« Stand-In ») est une personne qui est exceptionnellement autorisée, pour une durée limitée, à participer au match d'une équipe avec laquelle il n'est pas sous contrat et seulement pour éviter à cette équipe d'être disqualifiée. Cette autorisation exceptionnelle doit remplir les conditions cumulatives suivantes :

- La participation d'un joueur « Stand-In » doit faire l'objet d'une autorisation préalable et écrite des organisateurs dans des délais raisonnables précédant le match concerné.
- Le joueur « Stand-In » doit respecter les conditions d'éligibilité précitées.
- Le joueur « Stand-In » ne doit pas avoir été inscrit avec une autre équipe qui a joué un match, au cours des deux dernières étapes (« Stages ») du Circuit officiel, contre l'équipe pour laquelle il s'inscrit en tant que « Stand-In », quel que soit le niveau de compétition du Circuit.

## 3.3 Transferts de joueurs

**Pour plus de détails concernant les transferts**, veuillez consulter le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) à partir du paragraphe **4.5.1** et jusqu'au point **4.5.4.4 (pages 17, 18 & 19)**.

### 3.3.1 Généralités

Seuls les représentants des équipes sont autorisés à contacter les autres représentants des équipes pour discuter ou négocier le transfert d'un joueur et s'engagent à respecter l'ensemble des règles applicables en matière de transfert tel que prévu dans le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#).

En cas de problème ou de doute concernant l'ensemble des règles de transfert en vigueur, veuillez contacter immédiatement les organisateurs de la ligue.



### 3.3.2 Équipes régionales

Les équipes de 6 French League Saison 4 participant aux compétitions régionales du Circuit officiel Rainbow Six Siege (EUL dans ce cas) sont régies par les fenêtres de transfert officielles citées dans le Rainbow 6 Circuit Rulebook et doivent se conformer à celles-ci.

### 3.3.3 Équipes locales

Les équipes de 6 French League Saison 4 ne participant pas aux compétitions régionales du Circuit officiel Rainbow Six Siege (EUL dans ce cas) sont régies par une fenêtre de transfert spécifique de mi-saison.

**Les transferts sont limités au maximum à deux nouveaux joueurs et un coach pour chaque transfert ayant lieu au cours de la mi-saison.**

### 3.3.4 Dates de transferts de la 6 French League Saison 4

La fenêtre de transfert (de mi-saison) spécifique à la 6 French League Saison 4, concernant les équipes définies ci-dessus aura lieu :

**Du 16 juin 2022 à partir de 9h00 (heure de Paris)**

**Au 21 juin 2022 à 19h00 (heure de Paris)**

### 3.3.4 Validation des transferts

Tout transfert de joueurs ou de coach doit être validé auprès des organisateurs (qui les fera valider auprès d'Ubisoft), ce avant la date et l'heure précisées ci-dessus.

Les représentants d'équipes contacteront le staff de la ligue via le Discord officiel et donneront tous les renseignements nécessaires au transfert de leur(s) nouveau(x) joueur(s) ou coach tels que requis par les organisateurs.

Aucune annonce de nouveaux joueurs ou coach ne peut être faite publiquement tant que le transfert n'a pas été confirmé par les organisateurs.

Aucune demande de transfert hors de cette période ne sera acceptée pour les équipes régies par cette fenêtre spécifique.



## 4. Contacts et Communication

### 4.1 Staff de la Ligue

Cette liste référence le staff responsable de la gestion de la ligue, à contacter en cas de problème concernant le règlement ou l'organisation de manière générale :

Nom	Role	Contact
Pierre-Anthony "Slumper" Hubert	League Ops & Admin	Discord: Slumper#0001
Pauline "Pink-Angel" Puybureau	League Ops	Discord: Pink-angel#1442
Gaël Trico	Admin	Discord: Gaël#4132

### 4.2 Communication

Toute la communication officielle avec le staff de la 6 French League saison 4 est centralisée **dans le Discord officiel de la ligue.**

Toutes les informations et modalités concernant la ligue, ses règles et ses annonces sont détaillées dans ce serveur Discord et les équipes peuvent en prendre connaissance à tout moment via le [point de contact](#) de leur équipe.



En cas de question concernant le règlement, contactez un admin en priorité, via les canaux officiels uniquement. Tout autre canal de communication ne sera pas considéré comme officiel.

En cas de question concernant l'organisation, contactez les League Ops.

## 4.3 Point de contact

### 4.3.1 Point de contact de l'équipe

Il est nécessaire pour une équipe de désigner **une personne** chargée de la communication directe sur Discord entre une équipe et les organisateurs de la ligue.

Il peut s'agir du manager, du coach, du capitaine ou d'un joueur, mais dans tous les cas, l'équipe d'administration de la ligue n'acceptera les plaintes/questions/remarques émanant uniquement du point de contact désigné de l'équipe.

Notez que dans le cas de cette saison 4, chaque équipe a déjà un canal réservé pour son équipe dans le Discord officiel de la ligue et qu'une personne a déjà été assignée à ce rôle pour chaque équipe.

### 4.3.2 Point de contact administratif

En cas de question, suggestion ou remarque concernant le règlement de la ligue, une équipe doit toujours contacter les admins de la ligue en priorité. (Voir le tableau au paragraphe [4.1](#) de ce règlement pour plus de détails).

Si la question concerne un point d'organisation, une équipe doit toujours contacter les League Ops en priorité.

Le serveur Discord mis à disposition des points de contact est considéré comme le seul canal de communication officiel par écrit de la ligue et les messages reçus à travers d'autres canaux (Twitter, Instagram,...) seront ignorés par le staff de la 6 French League Saison 4.





## 5. Dispositions et Procédures de pré-match

### 5.1 Modifications des règles

Les organisateurs se réservent le droit de modifier ou de compléter à tout moment le présent règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que leur responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

En cas de modification du présent règlement, les organisateurs s'engagent à contacter les participants immédiatement via le serveur Discord officiel de la ligue.

### 5.2 Code de conduite

Tous les participants s'engagent à adopter un comportement sportif et respectueux envers les autres joueurs, les équipes, les structures, les équipes de production, les commentateurs, les téléspectateurs et tout le staff admin de la ligue.

Toute occurrence de racisme, discours de haine, insulte grave, menace de violence ou harcèlement sexuel sera strictement sanctionnée.

**Tout comportement jugé irrespectueux ou toxique par l'équipe administrative et les organisateurs de la 6 French League Saison 4 pourra être pénalisé et entraîner des sanctions allant d'une interdiction de jouer un match consécutif dans le cas d'un joueur en particulier, ou un retrait de points du classement de 6 French League pour toute l'équipe (-1 point pour la première sanction, -2 points à la seconde sanction et finissant par un match forfait pour toute l'équipe) et allant jusqu'à la disqualification pure et simple d'un joueur ou de l'équipe de la compétition.**

Pour plus d'informations sur les sanctions mises en place sur le Circuit officiel, veuillez consulter le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) (pages 37 à 40, annexe B)



### 5.3 Roster lock hebdomadaire

Toutes les équipes doivent confirmer leur composition pour chaque journée de rencontre aux admins de la 6 French League chaque semaine, en sélectionnant parmi les joueurs préalablement enregistrés auprès des organisateurs lors du roster lock de la pré-saison (dans ce cas, le 6 avril 2022).

Cette composition doit être validée par le point de contact (et/ou coach) de chaque équipe auprès des admins au **plus tard la veille du match concerné à 19h00 (heure de Paris)**.

Si la composition n'est pas communiquée à temps, l'équipe administrative ne validera que la composition par défaut enregistrée auprès des organisateurs (les 5 premiers joueurs inscrits sur la feuille d'équipe) et aucun autre joueur ne sera autorisé à participer à la journée de rencontres correspondante.

### 5.4 Remplacement

Une équipe n'est autorisée à remplacer un joueur que **24 heures avant le début du match concerné** et sous réserve de l'approbation de l'équipe administrative.

Toute demande de remplacement faite après ce délai sera examinée au cas par cas mais **aucune demande de remplacement ne sera acceptée une fois un match lancé**.

Dès qu'un match a commencé (phase de ban des opérateurs), chaque équipe est considérée comme prête à jouer et aucune modification de roster n'est autorisée, même entre les maps, dans le cas d'un B03.

### 5.5 Map Veto

Le map veto est organisé via le Teamspeak de la ligue, utilisant en parallèle une fiche de veto mise en disponibilité par les admins.

Le veto pour le premier match prend place **une heure** avant le commencement de la journée de rencontres, à **18h30 (heure de Paris)**

Le veto pour tous les autres matchs prend place dès **que le match précédent commence**.

Exemple : le 2e match d'une journée commence à 20h30, mais le veto pour ce match commence au début du match précédent, à 19h30.



**Dans un Best of One (B01)**, le veto se déroule comme suit :

Tirage au sort « coinflip » , le vainqueur du pile ou face décide s'il souhaite choisir le côté de départ (« Side Selection ») pour la carte jouée ou l'équipe qui bannit une carte en premier.

*A bannit – B bannit – A bannit – B bannit – A bannit – B bannit – A bannit – B bannit – Carte restante jouée et A choisit le côté de départ*

**Dans un Best of Three (B03)**, le veto se déroule comme suit :

Tirage au sort, le vainqueur du pile ou face décide s'il souhaite choisir le côté de départ (« Side Selection ») pour la première carte jouée ou l'équipe qui bannit une carte en premier. Le perdant du pile ou face prend le choix restant.

*A bannit – B bannit – A bannit – B bannit – A choisit 1 carte et B choisit le côté de départ – B choisit 1 carte et A choisit le côté départ – A bannit – B bannit – Carte restante jouée (pile ou face pour déterminer le côté de départ)*

Dans chacune de ces séquences de veto, si la carte va en prolongation, l'équipe qui n'a pas obtenu le « Side Selection » sur ladite carte obtient le « Side Selection » de la prolongation.

## 5.6 No-show

Un match doit commencer au plus tard 10 minutes après l'heure prévue, sauf si une période plus longue est autorisée par l'équipe admin ou les organisateurs.

Si une équipe n'est pas prête à jouer 10 minutes après l'heure prévue, elle peut se voir infliger un forfait sans point (0), sans round (0) et l'équipe adverse recevra une victoire avec le maximum de points (3) et de rounds (7).

L'équipe fautive peut être pénalisée davantage selon l'annexe B du [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#)

## 5.7 Forfait et report de match

Une équipe peut déclarer forfait pour un match en contactant l'équipe d'administration. Si une équipe décide de déclarer forfait pour un match, cela accordera automatiquement une défaite sans point (0) et sans round (0) à l'équipe déclarant forfait, et une victoire avec le maximum de points (3) et de rounds (7) pour l'équipe adverse.



Si une équipe n'est pas en mesure de participer ou continuer un match avec 5 joueurs, cela sera considéré comme équivalent à un forfait comme décrit ci-dessus.

Une fois le calendrier de la saison connu, aucun match ne sera reporté ou échangé sans raison valable laissée à l'appréciation de l'équipe administrative et validée par les organisateurs.

## 5.8 Diffusion des matchs

Seuls les organisateurs ou les personnes habilitées par les organisateurs sont autorisés à diffuser les matchs de la compétition, dans le monde entier, sur internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication.

Les joueurs ne sont donc pas autorisés à diffuser les matchs de la 6 French League Saison 4 sans l'autorisation préalable et écrite des organisateurs.

## 5.9 Tricherie

### 5.9.1 MOSS

Afin de garantir la sincérité des matchs, les joueurs doivent installer sur leur ordinateur un logiciel anti-tricherie intitulé « MOSS », disponible à l'adresse suivante :

<https://nohope.eu/>.

Pour chaque match, les participants devront s'assurer d'avoir activé le logiciel anti-tricherie.

À l'issue d'un match, le logiciel anti-tricherie génère un fichier qui devra être systématiquement transmis aux administrateurs. **Ce fichier devra être transmis dans les 30 minutes après la fin du match concerné.**

Les administrateurs pourront se fonder sur les résultats du fichier pour prendre toute mesure nécessaire à l'encontre d'un participant.

En cas de refus d'installer et/ou d'activer le logiciel anti-tricherie « MOSS », le joueur concerné sera exclu de la compétition.

Un fichier MOSS manquant peut aussi entraîner la suspension d'un joueur pour un ou



plusieurs matchs consécutifs.

Il est vivement conseillé aux joueurs de procéder à l'enregistrement de leur match via le logiciel de leur choix, ceci permettra d'apporter des éléments pertinents à la prise de décision des administrateurs de la Compétition.

Toute falsification de fichiers MOSS est strictement interdite.

Les fichiers MOSS ne sont pas publics et ne sont gérés que par le staff administratif.

### 5.9.2 Outils et méthodes prohibés

En cas de tricherie avérée, l'équipe ou le participant fautif seront disqualifiés de la ligue.

L'utilisation des programmes suivants entraînera un bannissement immédiat et définitif de la ligue :

Multi-hacks, Wall-hack, No-Recoil, Aim-Bot, No-Flash, Macro, et tout autre programme ou méthode considéré comme de la tricherie par le staff administratif.

## 6. Map Pool et Lobby

### 6.1 Map Pool

Les cartes pouvant être sélectionnées au cours de la ligue (« Map Pool ») sont les suivantes :

- BANK
- BORDER
- CHALET
- CLUBHOUSE
- KAFE
- OREGON



- SKYSCRAPER
- THEME PARK
- VILLA

Ubisoft se réserve la possibilité de modifier les cartes indiquées ci-dessus selon les modalités indiquées dans le Global Rulebook R6S.

## 6.2 Paramètres du lobby

En fonction du nombre de manches, les matchs sont joués selon les paramètres suivants :

	<b>BEST OF ONE (B01)</b>	<b>BEST OF THREE (B03)</b>
<b>Game mode</b>	TDM BOMB	TDM BOMB
<b>Plant duration</b>	7	7
<b>Defuse duration</b>	7	7
<b>Fuse time</b>	45	45
<b>Preparation</b>	45	45
<b>Action</b>	180	180
<b>Time of day</b>	Day	Day
<b>HUD settings</b>	Pro League	Pro League
<b>Number of bans</b>	4	4
<b>Ban Timer</b>	20	20
<b>Number of rounds</b>	12	12
<b>Attack/Defense swap</b>	6	6
<b>Overtime Rounds</b>	3	3
<b>Overtime score difference</b>	2	2
<b>Overtime role change</b>	1	1
<b>Objective type for rotation</b>	2	2
<b>Objective rotation parameter</b>	Rounds played	Rounds played



	BEST OF ONE (B01)	BEST OF THREE (B03)
<b>Game mode</b>	TDM BOMB	TDM BOMB
<b>Plant duration</b>	7	7
<b>Defuse duration</b>	7	7
<b>Fuse time</b>	45	45
<b>Preparation</b>	45	45
<b>Attacker unique spawn</b>	On	On
<b>Pick Phase timer</b>	15	15
<b>Reveal phase timer</b>	5	5
<b>Damage handicap</b>	100	100
<b>Friendly fire damage</b>	100	100

<b>Injured</b>	20	20
<b>Sprint</b>	On	On
<b>Lean</b>	On	On
<b>Death Replay</b>	Off	Off

## 7. Dispositions en jeu et post-match

### 7.1 Nombre de joueurs

Tous les matchs doivent être joués avec **5 joueurs par équipe**. Les équipes de moins de 5 joueurs recevront une défaite par forfait selon les conditions définies dans le paragraphe [2.4.1](#) de ce règlement et après confirmation auprès de l'équipe admin.



## 7.2 Horaire en continu

L'horaire des matchs d'une journée de rencontres est **programmé en continu** « rolling schedule » et par conséquent, les équipes doivent être prêtes à jouer dès que le match précédant leur rencontre est terminé.

## 7.3 Répartition des points et Tiebreakers

### 7.3.1 Répartition des points

À l'issue d'un match sans overtime :

- Victoire : 3 points conférés au vainqueur du match
- Défaite : 0 point conféré au perdant du match

À l'issue d'un match avec overtime :

- Victoire : 2 points conférés au vainqueur du match
- Défaite : 1 point conféré au perdant du match

### 7.3.2 Tiebreakers

Au terme de la saison, un classement final sera calculé et la place des équipes déterminée selon les résultats de la saison.

En cas d'égalité, les tiebreakers en vigueur dans le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) seront appliqués.

Ils sont les suivants (dans l'ordre) :

1. Round difference
2. Head-to-head
3. Match win percentage
4. Round win percentage
5. Tiebreaker match"

Comme indiqué dans le règlement officiel du circuit R6S, en cas de multiples égalités, les





tiebreakers continuent à s'appliquer dans l'ordre, même si une équipe est écartée grâce à un des critères.

*Exemple : si les équipes A, B et C sont à égalité, et que l'équipe A est écartée grâce au Match win percentage, le critère de tiebreaker suivant est appliqué pour essayer de départager les équipes B et C. Dans ce cas, le Round win percentage est le prochain critère appliqué.*

## 7.4 Déconnexions et pauses

### 7.4.1 Problèmes techniques et Rehosts

À l'exception des cas limitativement énumérés ci-dessous, les déconnexions ou les problèmes techniques subis par un joueur au cours d'une partie n'entraînent pas la création d'une nouvelle partie (rehost) :

- tout problème technique rencontré par un joueur ou par un observateur intégré dans la partie au cours de la phase de sélection des agents (avant le lancement de la phase d'action)
- au moins un joueur est déconnecté dans les trente (30) premières secondes de la phase d'action (après la sélection des cartes et des agents) et aucun dégât n'a été subi par les autres joueurs du round
- un problème technique indépendant des joueurs survient et empêche le bon déroulement du round (exemple : problème de serveur, de latence, de jeu, de tir, de rechargement, de déplacement, d'accessoires, de gadgets, etc) durant les trente (30) premières secondes de la phase d'action si aucun joueur n'a subi de dommage
- un observateur intégré dans la partie rencontre un problème technique et aucun dégât n'a été subi par aucun joueur du round
- tout autre cas déterminé par un administrateur pour le bon déroulement de la compétition et ne conférant aucun avantage à un joueur ou à une équipe

La possibilité de demander la recréation d'un lobby en raison d'une déconnexion ou d'un problème technique est limitée à **une fois par équipe par partie** (map).

Dans le cas où une partie serait relancée à la suite d'une déconnexion, les joueurs devront conserver les agents et objectifs précédemment sélectionnés.



Une équipe n'est pas autorisée à créditer un rehost (ou une pause) à l'équipe adverse pour quelque raison que ce soit.

#### 7.4.2 Pauses techniques et tactiques

À l'exception de la pause tactique définie ci-après, les équipes ne sont pas autorisées à mettre une partie en pause. Seul l'administrateur est autorisé à mettre la partie en pause en cas de survenance d'un problème technique.

En cas de pause, les joueurs doivent rester à leur poste et ne sont pas autorisés à communiquer avec des tiers, à l'exception de l'administrateur en charge du match.

Chaque équipe est autorisée à demander une pause tactique par match sous réserve de respecter les conditions suivantes :

- le coach ou le capitaine de l'équipe doit signaler la demande à l'administrateur à l'issue d'un round (avant l'écran de sélection des agents du round suivant).
- la partie est mise en pause au cours de la phase de sélection des agents
- la pause tactique sera d'une durée de **45 secondes maximum** et à l'issue de cette période, la pause tactique prendra fin automatiquement (ainsi que les communications entre joueurs et coaches) et la partie devra continuer
- les coaches sont autorisés à discuter avec les joueurs de leur équipe pendant la durée de la pause tactique
- un administrateur doit pouvoir écouter les communications entre les joueurs et/ou le coach pendant toute la durée de la pause tactique
- chaque équipe peut demander **1 pause tactique maximum par carte** pour quelque match que ce soit
- une pause tactique non utilisée au cours d'une carte ne sera pas réattribuée pour une autre carte
- lorsqu'une pause tactique est utilisée par une équipe, les joueurs de l'autre équipe sont également autorisés à communiquer avec leur coach sous réserve de respecter les mêmes restrictions que celles imposées à l'équipe ayant demandé la pause tactique
- les joueurs doivent rester à leur poste de jeu et ne pas retirer leur casque

#### 7.5 Bugs et Glitches

Les joueurs ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitches connus ayant pour effet l'obtention d'un avantage indu.

Dans le cas où un administrateur détermine qu'un joueur a utilisé un bug et/ou un glitch ayant pour



effet l'obtention d'un avantage indu, il pourra décider soit de revenir à l'état du jeu antérieur à l'utilisation du bug et/ou du glitch, soit d'infliger une sanction disciplinaire au joueur notamment dans le cas où cette utilisation serait volontaire.

L'administrateur est seul compétent pour déterminer du caractère volontaire de l'utilisation du bug et/ou du glitch.

Le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) au paragraphe **5.1.3.5 (pages 23 et 24)** détermine quelles mécaniques de jeu non volontaires mais connues sont approuvées pour le circuit des compétitions Rainbow Six Siege mais aussi quelles mécaniques sont considérées comme des bugs ou glitches dont l'utilisation est prohibée.

En cas de question concernant ces mécaniques, veuillez contacter un admin immédiatement.

Les organisateurs et l'équipe administrative n'accepteront pas une plainte concernant une mauvaise ou non-connaissance des ces mécaniques, bugs et glitches.

## 7.6 Objets de personnalisation (« cosmetics »)

Au cours des matchs de Compétition, les joueurs sont uniquement autorisés à utiliser les objets de personnalisation (« cosmetics ») suivants sur leurs uniformes et casques, comme convenu dans le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) au paragraphe **5.1.3.4 (page 23)** :

- “- Operator's default skins
- Pro League skins (gold sets)
- Pro teams branded cosmetic
- Esports Programs' cosmetics”

Dans le cas des uniformes élités, il semble que le choix d'endosser la pose finale de victoire fournie avec ces skins confère aussi les **gadgets** de l'uniforme élite et dès lors que les uniformes élités sont interdits en compétition, il en va de même pour les gadgets.

Les joueurs sont donc priés de ne pas s'équiper des poses de victoire des uniformes élités.

Toute utilisation des gadgets élités reportée aux admin durant un match sera immédiatement sanctionnée. L'équipe administrative n'acceptera cependant pas de plainte concernant ces gadgets une fois le match terminé.

Les skins d'armes, les charmes d'armes et les cartes d'arrière-plan d'opérateur ne sont soumis à aucune restriction.



## 7.7 Spawn Kill

Les joueurs ne sont pas autorisés à commettre un « spawnkill », c'est-à-dire le fait de tuer un agent de l'équipe adverse **dans les deux premières secondes de la phase d'action**. Le non-respect de cette règle verra l'équipe fautive perdre un round immédiatement.

Il faut donc que le « round timer » affiche au plus 2'57 minutes restantes avant d'effectuer l'élimination de l'adversaire.

## 7.8 Période d'évaluation

La période d'évaluation est une période au cours de laquelle les opérateurs de toute nouvelle saison (ou les opérateurs mis en quarantaine) ne sont pas disponibles dans le circuit officiel compétitif.

Tous les autres opérateurs sont autorisés, sauf si Ubisoft en laisse certains en quarantaine à un moment donné.

Opérateurs actuellement en période d'évaluation :

- Azami

Attention, mise à jour pour les opérateurs : **Azami et Sens seront disponibles et jouables en 6 French League à partir du deuxième split de la compétition le 22 juin 2022.**

La période d'évaluation prend fin pour tout futur agent à partir de cette date.

**Tous** les opérateurs sont donc disponibles à part si explicitement mis en quarantaine à partir de la date ci-dessus.

## 8. Plaintes et « Protests »

Si, pour une raison quelconque, vous soupçonnez un adversaire de tricher ou si vous souhaitez déposer une plainte en cas de non-respect de l'une des règles ci-dessus (à l'exception des interventions nécessaires immédiatement expliquées dans ce règlement), contactez un admin et votre point de contact auprès des organisateurs.



Vous devez déposer une plainte via le point de contact de votre équipe dans les 30 minutes suivant la fin de votre match.

La plainte doit être préparée sur la base de vidéos en haute définition ou de toute autre preuve qui aidera l'équipe d'administration à déterminer si un cas de tricherie est avéré ou si une règle a été enfreinte (les matchs replays ne constituent pas une preuve recevable).

Veillez inclure les éléments suivants :

- Nom de l'équipe et/ou du joueur (Ubisoft Connect) concerné par la plainte
- Nom de l'équipe et du joueur (Ubisoft Connect) à l'origine de la plainte
- Une brève description du problème et/ou de l'outil/la méthode de triche présumée utilisée
- Lien direct ou téléchargement de chaque élément de preuve que vous incluez dans votre dossier

Tout « protest » ne se conformant pas à cette structure sera ignoré par l'équipe administrative.

## 9. Droit à l'image

Toute personne participant à la ligue ( incluant les coachs, managers, points de contact) autorise les organisateurs mais aussi leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux de la ligue, ainsi que toute personne agissant pour leur compte à capter et/ou enregistrer l'image du participant (silhouette, voix, nom et pseudonyme inclus), par tous moyens et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, diffuser, modifier, adapter, traduire, sous-titrer, l'image, le nom, le pseudonyme et la voix du participant, sur tous supports, numériques ou autre et sous tout format, dans le monde entier, pour une durée de cinquante ans.

Les images ou enregistrements envoyés par le participant aux organisateurs de même que le droit de diffuser toute action réalisée par un participant dans le jeu au cours de la ligue (replay d'un match, montage de gameplay) sont aussi concernés par cette autorisation.



## 10. Données à caractère personnel

### 10.1 Traitement des données personnelles par Ubisoft

Cette partie du règlement concerne uniquement le traitement des données personnelles opéré par Widepeek Media.

Pour savoir comment Ubisoft traite ces données, veuillez consulter le [RAINBOW 6 CIRCUIT Rulebook](#) au paragraphe **8.3 (pages 30 et 31)**

### 10.2 Données collectées

Widepeek Media, via ses League ops et staff administratif, collecte des informations personnelles concernant les participants à la 6 French League Saison 4.

Il s'agit particulièrement des données relatives à l'état-civil (nom, prénom, date de naissance, résidence, document d'identité, etc) et en lien avec le jeu Rainbow Six Siege (compte de jeu des participants, pseudonymes).

Tout participant certifie ces informations comme étant adéquates, exactes et pertinentes.

Les participants acceptent en outre que la collecte de ces données soit nécessaire pour assurer la bonne organisation de la 6 French League Saison 4.

L'image du participant est aussi collectée par les organisateurs (silhouette, voix, nom et pseudonyme inclus) et constitue également une information personnelle.

Toute inscription à la 6 French League Saison 4 avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription et potentiellement une sanction déterminée par les organisateurs.

### 10.3 Motifs du traitement des données collectées

Les données collectées par Widepeek Media sont utilisées pour :



- Vérifier les conditions d'éligibilité des participants
- Gérer les potentielles sanctions
- Assurer le partage des actions des participants sur tous les supports et auprès des médias
- Traiter les statistiques de la ligue et des participants
- Permettre l'envoi du cashprize en fin de ligue

En prenant part à la compétition, tout participant consent à ce traitement, nécessaire à son organisation.

#### 10.4 Conservation des données collectées

Widepeek Media conserve les données personnelles collectées pour une durée de 3 ans à partir du dernier match de la ligue (incluant la phase de relégation et/ou la fin d'une durée de sanction, le cas échéant).

Les pseudos des joueurs peuvent être conservés par Widepeek Media pour une durée indéterminée afin de garantir l'intégrité des résultats de la compétition à des fins historiques et d'archivage.

Tout participant souhaitant la suppression de son pseudonyme dans ces conditions peut en faire la demande à tout moment à Widepeek Media.

#### 10.5 Destinataire des données collectées

Les données collectées sont destinées aux organisateurs et à leurs services compétents et sont susceptibles d'être partagées à des sous-traitants techniques afin d'assurer la bonne organisation ainsi que la bonne exposition médiatique de la ligue, ou encore afin de remplir des obligations légales ou réglementaires.

Les participants acceptent en outre que Widepeek Media puisse aussi transférer les données collectées à Ubisoft, dans le cadre de la compétition.

Widepeek media garantit qu'en cas de transfert de ces données à un sous-traitant, toutes les précautions nécessaires sont prises, de manière à ce que le sous-traitant s'engage à traiter les données collectées conformément aux instructions en vigueur.



## 10.6 Droit des participants concernés par le traitement des données collectées

Tout participant à la 6 French League Saison 4 dispose d'un droit d'accès, de rectification et d'effacement des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de limiter un traitement de ses données, selon les limites et conditions de la réglementation en vigueur.

En outre, Widepeek Media a désigné un délégué à la protection des données chargé d'assister le responsable de traitement dans le respect des directives européennes.

Le participant peut exercer ses droits, mais aussi contacter ce délégué en s'adressant à Widepeek Media directement via courrier électronique : [contact@widepeekmedia.com](mailto:contact@widepeekmedia.com)

## 11. Limitation de responsabilité

En participant à la compétition, tout participant accepte les caractéristiques et les limites techniques des réseaux de communication électronique.

Tout participant reconnaît en outre que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est ses propres risques et périls.

Les organisateurs ne peuvent en aucun cas garantir que les services seront exempts de défauts, que les problèmes et/ou anomalies seront corrigés ou que les services ne subiront aucune interruption.

Les organisateurs ne sauraient être tenus responsables de l'interruption partielle ou totale des services utilisés au cours de la compétition.

Les organisateurs invitent les participants à utiliser un logiciel de sécurité à jour, notamment anti-virus, anti-malwares, et à prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger leurs données des éventuelles attaques informatiques qui pourraient survenir.

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





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

Avertissement épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation d'un jeu vidéo nécessite des précautions d'emploi particulières.

Les dommages directs ou indirects subis par le participant ou des tiers au cours de la compétition ne sauraient engager ni la responsabilité des Organisateurs ni celle des partenaires commerciaux ou médiatiques de la Compétition, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité des organisateurs est strictement limitée à la bonne organisation de la compétition et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

## 12. Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, Rainbow Six Siege, le nom des opérateurs et tout autre personnage de Rainbow Six Siege, 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 titulaire des droits est strictement interdite.

La participation à la compétition ne procure au participant aucun droit d'utilisation supplémentaire du jeu vidéo que ceux déjà expressément consentis par Ubisoft au sein du contrat de licence utilisateur final établi par ce dernier.

## 13. Droit Applicable

Ce règlement est soumis au droit français.

Au cas où une ou plusieurs clauses était déclarées non valides à la suite d'une décision de justice, les autres clauses continueront de s'appliquer.



## 14. Historique des modifications du règlement

Version	Changements	Date
V1 (non validée Ubi)	n/a	22/04/2022
V2 (non validée Ubi)	Relecture et corrections générales	23/04/2022
V3 (en cours de validation)	Ajustements 2.4.6, 9, 10, 11 et 12	02/05/2022
V3.1	7.8 maj concernant Azami et Sens, 5.2 mise en avant des sanctions prévues	27/05/2022

