

Règlement de la Nacon 6 French League

Saison 3 - 2021

Version en date du 11 juin 2021

1. Généralités

La société Ubisoft France, SAS, dont le siège social est sis 40 rue Armand Carrel – 93100 Montreuil-sous-Bois, immatriculée au RCS de Bobigny sous le numéro 421 613 266, (ci-après, « **Ubisoft France** ») organise à compter du 16 juin 2021 la compétition locale française intitulée la « Nacon 6 French League » (ci-après, la « **Compétition** ») sur le jeu vidéo Tom Clancy's Rainbow 6 Siege, classé PEGI 18 (ci-après, « **R6S** ») et édité par Ubisoft.

La Compétition s'inscrit dans le circuit officiel des compétitions R6S (ci-après, le « **Circuit R6S** ») en tant que compétition locale telle qu'indiquée dans le [règlement global du circuit sport de R6S](#) (ci-après, le « **Global Rulebook R6S** »).

Ubisoft France a confié l'administration de la Compétition à la société Webedia, dont le siège social est sis 2 rue Paul Vaillant Couturier – 92300 Levallois-Perret, immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 501 106 520 (ci-après, « **Webedia** »).

Ubisoft France et Webedia sont ci-après désignées ensemble les « **Organisateurs** ».

Aucun sacrifice financier, au sens de l'article L321-11 du code de la sécurité intérieure, n'est exigé par les Organisateurs pour participer à la Compétition. Aucun achat, de quelque type que ce soit, ne permettra d'augmenter les chances de remporter la Compétition. Les chances de remporter la Compétition reposent exclusivement sur l'adresse, le talent et les compétences individuelles (et collectives) de chaque joueur.

2. Acceptation et modification des Règlement Officiels

2.1. Acceptation des Règlements Officiels.

Le présent règlement de la Compétition (ci-après, le « **Règlement Particulier** ») a pour objet de définir l'ensemble des règles relatives à la Compétition, incluant notamment les conditions d'éligibilité, les conditions de résidence, le format de tournoi, le code de conduite, etc.

Ce Règlement Particulier complète le Global Rulebook R6S sans toutefois le remplacer. Il est rappelé que le Global Rulebook R6S contient toutes les règles applicables à l'ensemble du Circuit R6S, 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.

Le Règlement Particulier et le Global Rulebook R6S sont ci-après désignés les « **Règlements Officiels** ».

En cas de contradiction entre le Global Rulebook R6S et le Règlement Particulier, les stipulations du Règlement Particulier prévalent.

Les Règlements Officiels s'appliquent à toute personne participant à la Compétition, incluant notamment les joueurs, les coaches, les managers, les structures des équipes. En participant à la Compétition, vous acceptez l'ensemble des stipulations des Règlements Officiels et vous vous engagez à respecter et à faire respecter les valeurs inhérentes au Circuit R6S (Intégrité – Innovation – Discipline).

2.2.Modification des Règlement Officiels.

Afin de garantir que la Compétition est exploitée avec intégrité et conformément aux valeurs véhiculées par les principes d'engagements sportifs énoncés par l'Entertainment Software Association dont Ubisoft fait partie, ainsi que pour se conformer à toute loi applicable à la Compétition, les Organismes se réservent le droit de modifier ou de compléter à tout moment les Règlements Officiels, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que leur responsabilité respective ne puisse être engagée à ce titre.

En cas de modification des Règlements Officiels, les Organismes s'engagent à contacter les joueurs, par tout moyen y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications effectuées.

3.Conditions d'éligibilité

3.1.Sélection des équipes.

Seules les huit équipes sélectionnées par Ubisoft France sont autorisées à participer à la Compétition. Les équipes ont été sélectionnées ou qualifiées en fonction de leurs performances passées dans le Circuit R6S.

Au cours de la période de transfert hors saison, les structures ont la possibilité de modifier l'intégralité de leur composition. Néanmoins, la nouvelle équipe doit être composée d'au moins deux (2) joueurs ayant évolué ou s'étant qualifié au sein de la ligue dans laquelle l'équipe évolue.

Pour être éligibles à participer à la Compétition, les équipes (i) qui ont participé à la saison 2 de la 6 French League, d'une part, et (ii) celles qui se sont qualifiées à la

Compétition en participant au tournoi de relégation de la saison 2 intitulé « 6 French Challengers », d'autre part, doivent conserver la présence d'au moins deux (2) joueurs ayant évolué ou s'étant qualifiés au sein de la 6 French League.

Les équipes concernées doivent également s'assurer de la participation d'au moins deux de ces joueurs pour les 4 premiers matchs de la Compétition.

Le non-respect de cette règle, sauf en cas de motif sérieux laissé à l'appréciation des Organisateurs, fera l'objet d'une sanction qui pourra être prononcée à la discrétion des Organisateurs et ce, à toute étape de la Compétition.

Les Organisateurs se réservent le droit de refuser la participation à la Compétition 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 le groupe Ubisoft, par Webedia, ou par un organisateur tiers dûment habilité à organiser des compétitions sur R6S.

3.2. Conditions de résidence et d'âge minimum.

Pour participer à la Compétition, l'équipe doit (a) soit être une structure française établie sur le territoire français (entreprise immatriculée ou association déclarée), (b) soit être composée d'au moins trois (3) joueurs ayant leur résidence principale située sur le territoire français depuis au moins six (6) mois. Toutes les autres personnes de l'équipe participant à un match officiel de la Compétition doivent résider au sein d'un pays membre de l'Union Européenne depuis au moins six (6) mois.

Les équipes s'engagent à fournir aux Organisateurs une preuve de résidence du pays dans lequel résident leurs joueurs et leurs coachs.

Toute personne impliquée dans l'équipe (joueurs, coachs, manager, analystes, etc) doit être âgée d'au moins 18 ans pour pouvoir participer à la Compétition.

3.3. Composition des équipes.

Les équipes sont composées de cinq joueurs, éventuellement d'un coach, et au maximum jusqu'à deux (2) remplaçants éventuels. Les équipes doivent se conformer aux règles relatives aux compositions d'équipe indiquées dans le Global Rulebook R6S et notamment dans le cas où l'équipe dispose d'un « Main Roster » et d'un « Secondary Roster ».

L'équipe doit également désigner un représentant (intitulé « **License Holder** » dans le Global Rulebook R6S) qui s'engage à respecter l'ensemble des obligations incombant à son équipe, telles qu'indiquées dans le Global Rulebook R6S.

Toute modification de la composition de l'équipe, y compris les transferts de joueurs, doit respecter les conditions et modalités prévus au sein des Règlements Officiels.

3.4.Enregistrement de la composition d'équipe – Global Contract Database.

Conformément au Global Rulebook R6S, il est rappelé qu'au début de la Compétition et/ou lors de chaque étape du Circuit R6S, chaque équipe doit déclarer à Ubisoft des informations relatives à sa participation au Circuit R6S pour l'enregistrer dans le registre officiel des équipes participant au Circuit R6S. Dans le cas où une équipe disposerait d'un Roster Principal et d'un Roster Secondaire, chaque roster devra être déclaré et enregistré séparément. Les informations devant être communiquées à Ubisoft sont celles indiquées dans le Global Rulebook R6S.

3.5.Personnes autorisées à participer aux matchs et remplacements exceptionnels.

Par principe, seules les personnes désignées comme « joueurs » ou « remplaçants » sont autorisées à disputer les matchs de l'équipe.

Par exception, uniquement dans le cas où un joueur ne pourrait pas participer à un match, en raison d'un motif valable laissé à l'appréciation des Organisateur, et qu'aucun remplaçant n'est disponible, le coach de l'équipe concerné peut demander la permission aux Organisateur de jouer le match à la place du joueur excusé, étant entendu que (a) le coach doit respecter les conditions d'éligibilité précitées et que (b) les Organisateur demeurent libre de refuser cette demande sans justification. Pour éviter toute ambiguïté, les représentants des équipes ainsi que les autres encadrants des équipes ne sont pas autorisés à participer aux matchs.

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 Organisateur 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 Organisateur
- 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 R6S, contre l'équipe pour laquelle il s'inscrit en tant que « Stand-In », quel que soit le niveau de compétition du Circuit R6S

- Le joueur « Stand-In » ne peut pas être un joueur inscrit dans la composition d'équipe d'une autre équipe participant à la Nacon 6 French League

Les Organismes demeurent libres de refuser cette demande sans avoir à en justifier leur refus. Les circonstances exceptionnelles sont appréciées par les Organismes au cas par cas (exemple : cas de force majeure).

1.1.Compte Uplay.

Les équipes participant à la Compétition s'engagent à fournir sans délai aux Organismes l'identifiant Uplay de leurs joueurs et de leurs coachs, y compris en cas de changement.

Pour être autorisés à participer à la Compétition, les joueurs et coachs doivent posséder un compte Uplay valablement créé et jouissant d'une bonne réputation pendant toute la durée du Circuit R6S.

La bonne réputation d'un compte Uplay se définit comme un compte conforme au [code de conduite de R6S](#) et celle-ci peut être vérifiée à tout moment par le groupe Ubisoft.

Toute sanction infligée par le groupe Ubisoft sur le compte Uplay d'un joueur participant à la Compétition pourra également faire l'objet d'une sanction additionnelle sur le Circuit R6S. Par ailleurs, si un joueur ou un coach utilise ou possède un autre compte Uplay qui n'est pas conforme au code de conduite de R6S alors toute sanction qui serait infligée à ce compte pourra également faire l'objet d'une sanction complémentaire dans cadre du Circuit R6S.

3.6.Nom des équipes.

Le nom, le logo, ou tout élément officiel représentant l'équipe ne doit pas contenir de contenu offensant, insultant, injurieux, menaçant, abusif, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, diffamatoire, contraire ou de nature à porter atteinte aux intérêts d'Ubisoft et plus généralement tout élément contraire à l'éthique, aux valeurs sportives, ou répréhensible par une disposition législative ou réglementaire en vigueur.

Le nom de l'équipe peut être modifié par le représentant de l'équipe sous réserve d'en notifier les Organismes dans un délai raisonnable. Les Organismes pourront néanmoins refuser toute demande de modification abusive et/ou répétée

3.7.Respect des législations applicables.

Les équipes s'engagent à se conformer à la législation applicable et à obtenir pour chaque personne composant l'équipe l'ensemble des documents officiels nécessaires pour leur participation à la Compétition (visas, permis de travail, autorisations

gouvernementales). Ubisoft France et Webedia ne sauraient être tenus responsables en cas de non respect par une équipe ou un joueur des obligations légales et réglementaires applicables.

4. Transferts de joueurs

Tout transfert de joueurs (incluant les joueurs de la composition type ainsi que les remplaçants et les coachs) doit respecter les conditions indiquées ci-dessous.

3.8.Généralités.

Tout changement d'équipe d'un joueur évoluant dans le Circuit R6S vers une autre équipe évoluant également dans le Circuit R6S est considéré comme un transfert. De la même manière, l'ajout d'un « joueur libre » (c'est à dire un joueur libre de tout engagement avec toute équipe participant au Circuit R6S, également appelé « Free Agent ») dans une équipe évoluant dans le Circuit R6S est considéré comme un transfert.

Avant d'effectuer tout changement relatif à la composition de l'équipe, le représentant de l'équipe devra communiquer aux Organisateurs, dans un délai d'au moins cinq jours ouvrés avant toute communication publique, toutes les informations pertinentes et notamment le nom des joueurs concernés par ledit changement, leurs pseudonymes, leurs comptes de jeu, leur état-civil (nom, prénom, âge), leur lieu de résidence ainsi que toute information complémentaire qui pourra être demandée par les Organisateurs.

Les transferts de joueurs ne sont autorisés qu'au cours des périodes de transfert uniquement et selon les conditions et modalités indiquées ci-après. En dehors des périodes de transfert, les changements de joueur ne sont pas autorisés.

Tout transfert non conforme aux Règlements Officiels pourra faire l'objet de sanctions.

3.9.Procédure de transfert.

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 tels que prévus par les Règlements Officiels. Les représentants des équipes ne sont pas autorisés à contacter les personnes travaillant pour l'équipe ou les joueurs de l'équipe pour discuter d'un éventuel transfert de joueur.

Le représentant de l'équipe peut néanmoins déléguer à une personne de son équipe le droit de le représenter pour discuter ou négocier le transfert d'un joueur, sous réserve d'en informer au préalable les Organisateurs.

La violation de cette règle sera considérée comme du « poaching » et fera l'objet d'une sanction.

3.10.Périodes de transfert.

Au moment de la rédaction du Règlement Particulier, les périodes de transfert de la Compétition sont les suivantes :

- 1^{ère} période de transfert : du 24 mai 2021 à 9h au 6 juin 2021 à 9h
- 2^{ème} période de transfert : du 23 août 2021 à 9h au 5 septembre 2021 à 9h
- 3^{ème} période de transfert : du 21 février 2022 à 9h au 6 mars 2022 à 9h

En cas de contradiction entre les périodes de transfert indiquées dans le Règlement Particulier et le Global Rulebook R6S, les stipulations du Global Rulebook R6S prévaudront.

1.1.Restrictions relatives aux transferts.

3.10.1.Transferts au cours de la mi-saison.

Toutes les périodes de transfert, à l'exception de la dernière période de transfert de la saison (ayant lieu en février à l'issue du tournoi « Six Invitational » pour cette saison), sont considérées comme des transferts au cours de la mi-saison.

Les transferts sont limités au maximum à deux (2) nouveaux joueurs pour chaque transfert ayant lieu au cours de la mi-saison.

3.10.2.Transferts hors saison.

La dernière période de transfert de chaque saison est considérée comme un transfert hors saison. La période de transfert hors saison a lieu en février à l'issue du tournoi « Six Invitational ».

Au cours de la période de transfert hors saison, les structures ont la possibilité de modifier l'intégralité de leur composition d'équipe. Néanmoins, la nouvelle composition d'équipe doit être composée d'au moins deux (2) joueurs ayant évolué ou s'étant qualifiés au sein de la ligue dans laquelle l'équipe évolue.

3.10.3.Transferts au sein d'un même roster – « Player Swap ».

Les transferts d'un joueur entre le Roster Principal et le Roster Secondaire d'une même équipe est considérée comme un « Player Swap ».

Ces transferts sont soumis au respect des conditions énoncées dans le Global Rulebook R6S.

5. Format de la Compétition

3.11. Généralités.

Le format de la Compétition se compose (a) d'une phase de groupe (« **Phase de Groupe** ») suivie (b) d'une phase intermédiaire (« **Phase Intermédiaire** ») pour certaines équipes et enfin (c) d'une phase finale pour les équipes qualifiées (« **Phase Finale** »). Le détail de chacune des phases est indiqué ci-après.

Les dates et horaires de la Compétition seront annoncées aux participants dans un délai raisonnable et seront indiquées sur le site internet officiel de la Compétition : <https://6frenchleague.com/> ou sur tout autre site internet indiqué par les Organismes.

En raison de la situation sanitaire actuelle, les matchs sont prévus pour être joués majoritairement en ligne. Il est prévu que la présence physique des participants soit nécessaire pour participer à certains matchs (notamment en ce qui concerne la Phase Finale). Dans ce cas, les équipes seront informées au préalable par les Organismes dans un délai raisonnable (dates, lieux, horaires).

3.12. Phase de Groupe.

- 8 équipes réparties dans un groupe unique
- Ordre des rencontres déterminé par les Organismes
- Matchs joués en 5 contre 5
- Matchs joués en best-of-one (BO1), c'est-à-dire en 1 partie gagnante – avec overtime (voir ci-dessous)
- Matchs aller uniquement (les équipes s'affrontent au cours d'un seul match)

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

À l'issue de l'ensemble des matchs, un classement définitif est établi en fonction du nombre de points total obtenus à l'issue des matchs.

Calendrier :

- 1^{ère} journée de match : 16 juin 2021
- 2^{ème} journée de match : 22 juin 2021
- 3^{ème} journée de match : 30 juin 2021
- 4^{ème} journée de match : 7 juillet 2021
- 5^{ème} journée de match : 21 juillet 2021
- 6^{ème} journée de match : 28 juillet 2021
- 7^{ème} journée de match : 29 juillet 2021

Les dates sont susceptibles d'être modifiées à tout moment par les Organisateurs. En cas de modification, les équipes seront tenues informées par tout moyen.

Critères de départage en cas d'égalité :

En cas d'égalité entre au moins deux équipes, les critères de départage suivants s'appliquent successivement pour déterminer le classement des équipes à égalité :

- i. le plus grand nombre de points obtenus pour les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité (« *head-to-head* »)
- ii. la différence de rounds (rounds remportés moins rounds perdus) après tous les matchs du groupe disputés uniquement entre les équipes à égalité
- iii. la différence de rounds (rounds remportés moins rounds perdus) après tous les matchs du groupe
- iv. le plus grand nombre de rounds remportés après tous les matchs du groupe disputés uniquement entre les équipes à égalité
- v. le plus grand nombre de rounds remportés après tous les matchs du groupe.

Il est entendu que pour chaque critère de départage utilisé, seules les équipes encore à égalité sont prises en considération pour le calcul du prochain critère de départage.

Dans le cas où au moins deux équipes seraient encore à égalité à l'issue des différents critères de départage, un match ou un tournoi de départage sera organisé. Les équipes seront informées du format et des dates ultérieurement par les Organisateurs.

Qualifications aux phases suivantes :

Les équipes terminant entre la 1^{ère} et la 3^{ème} place du classement définitif seront automatiquement qualifiées pour participer à la Phase Finale.

Les équipes terminant entre la 4^{ème} et 8^{ème} place seront qualifiées pour participer aux Phases Intermédiaires.

Qualification aux « European Challenger League » :

La meilleure équipe du classement définitif et qui ne participe pas déjà à une compétition régulière de niveau supérieur (par exemple en « European Challenger League ») sera qualifiée pour participer à la compétition intitulée « European Challenger League ».

Par exemple : si l'équipe finissant 1^{er} du classement définitif participe déjà à « l'European Challenger League » mais que l'équipe ayant fini 2^e ne participe pas à « l'European Challenger League » alors l'équipe ayant fini 2^e se verra attribuée la qualification pour « l'European Challenger League ».

1.1.Phases Intermédiaires.

- 5 équipes qualifiées via la phase précédente
- Format Gauntlet (ordre des rencontres indiqué ci-dessous)
- Matches joués en 5 contre 5
- Matches joués en best-of-three (BO3), c'est-à-dire en 2 parties gagnantes
- Pas de match retour (élimination en cas de défaite du BO3)

Les Matches seront joués successivement de la manière suivante :

1.L'équipe ayant fini 8^e lors de la phase de groupe affrontera l'équipe ayant fini 7^e lors de la phase de groupe.

- Le perdant du Round #1 finira à la 8^e place de la Compétition.

2.Le vainqueur du Round #1 affrontera l'équipe ayant fini 6^e lors de la phase de groupe.

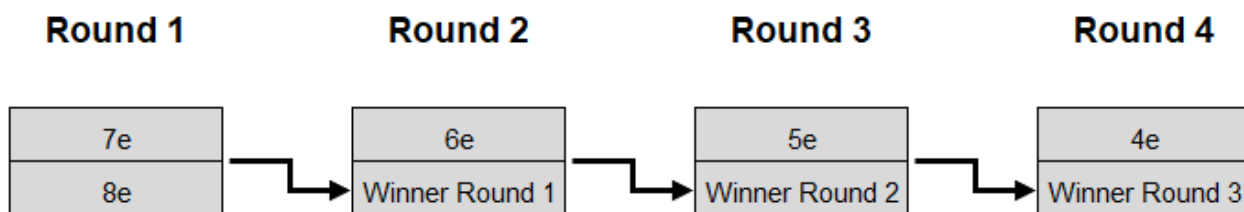
- Le perdant du Round #2 finira à la 7^e place de la Compétition.

3.Le vainqueur du Round #2 affrontera l'équipe ayant fini 5^e lors de la phase de groupe.

- Le perdant du Round #3 finira à la 6^e place de la Compétition.

4.Le vainqueur du Round #3 affrontera l'équipe ayant fini 4^e lors de la phase de groupe.

- Le perdant du Round #4 finira à la 5^e place de la Compétition.



Calendrier :

- Round #1 : 15 septembre 2021
- Round #2 : 22 septembre 2021
- Round #3 : 29 septembre 2021
- Round #4 : 6 octobre 2021

Les dates sont susceptibles d'être modifiées à tout moment par les Organisateur. En cas de modification, les équipes seront tenues informées par tout moyen.

Qualification aux phases suivantes :

Seul le vainqueur du Round #4 sera qualifié pour participer à la Phase Finale. Dans le cas où l'équipe ne pourrait pas participer à la Phase Finale pour quelque raison que ce soit, les Organisateur auront la faculté, sans obligation d'aucune sorte, d'attribuer la place qualificative pour la Phase Finale à l'équipe suivante au classement ou à toute autre équipe de leur choix.

1.1.Phase Finale.

- 4 équipes qualifiées (3 via la Phase de Groupe et 1 via la Phase Intermédiaire)
- Format : élimination directe (avec petite finale 3^e/4^e)
- Matches joués en 5 contre 5
- Matches joués en best-of-three (BO3), c'est-à-dire en 2 parties gagnantes
- Pas de match retour

Les Matches seront joués successivement de la manière suivante :

- L'équipe ayant fini 1er lors de la Phase de Groupe affrontera l'équipe qualifiée via la Phase Intermédiaire
- L'équipe ayant fini 2e lors de la Phase de Groupe affrontera l'équipe ayant fini 3e lors de la Phase de Groupe

- Les équipes victorieuses des deux matchs s'affronteront ensuite au cours d'une grande finale tandis que les deux équipes perdantes s'affronteront au cours d'une petite finale.

Calendrier :

Les dates, lieux et horaires de la Phase Finale seront annoncées ultérieurement aux participants.

1.1.Tournoi de relégation et future saison.

À l'issue de la saison 3 :

- l'équipe ayant fini à la 8^{ème} place de la Compétition ne pourra pas participer à la saison 4 de la Nacon 6 French League et sera directement reléguée au tournoi intitulé « 6 French Challengers »
- l'équipe ayant fini à la 7^{ème} place de la Compétition disputera un match (dont les modalités seront indiquées ultérieurement) contre l'équipe ayant fini à la 2^{ème} lors du tournoi intitulé « 6 French Challengers » et le vainqueur de ce match sera qualifié pour participer à la saison 4 de la Nacon 6 French League
- l'équipe ayant terminé 1^{er} lors du tournoi intitulé « 6 French Challengers » sera qualifié pour la saison 4 de la Nacon 6 French League.

Nonobstant ce qui précède, dans le cas où au moins une équipe de la Compétition cesserait de participer à des compétitions du Circuit R6S, le système de relégation entre le tournoi intitulé « 6 French Challengers » et la saison 4 de la « Nacon 6 French League », tel qu'indiqué ci-avant, sera sans effet. Dans ce cas, les équipes de la « Nacon 6 French League » qui auraient pu être reléguées en « 6 French Challengers » auront automatiquement la possibilité de participer à la saison 4 de la « Nacon 6 French League ». De même, les équipes de la « 6 French Challengers » qui auraient pu participer à la saison 4 de la « Nacon 6 French League » auront automatiquement la possibilité de participer à la saison 4 de la « Nacon 6 French League ».

Les Organismes se réservent le droit de modifier cette règle à tout moment, sous réserve d'en informer les équipes dans un délai raisonnable.

Les modalités relatives au tournoi intitulé « 6 French Challengers » seront communiquées ultérieurement.

6. Déroulement et paramètres des matchs

3.13.Paramètres des matchs.

Par défaut, la personne qui crée la partie doit être un administrateur, un observateur ou un commentateur. Les Organisateurs peuvent désigner une autre personne pour créer la partie. Néanmoins, les joueurs participant à la Compétition ont l'interdiction de créer eux-mêmes les parties et doivent suivre les instructions des administrateurs pour rejoindre les parties de la Compétition.

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

Settings	BO1	BO3
GAME MODE	TEAM DEATHMATCH BOMB	
Plant duration	7	7
Defuse duration	7	7
Fuse time	45	45
Preparation	45	45
Action	180	180
Time of day	Day	Day
HUD settings	Pro League	Pro League
Number of bans	4	4
Ban Timer	20	20
Number of rounds	12	12
Attack/Defense swap	6	6
Overtime Rounds	3	3
Overtime score difference	2	2
Overtime role change	1	1
Objective rotation parameter	2	2
Objective type for rotation	Rounds played	Rounds played
Individual Attacker Spawn	On	On
Pick Phase timer	15	15

6th pick phase	On	On
6th pick phase timer	15	15
Reveal phase timer	5	5
Damage handicap	100	100
Friendly fire damage	100	100
Injured	20	20
Sprint	On	On
Lean	On	On
Death Replay	Off	Off
WindowMode	0 (Fullscreen)	0 (Fullscreen)

1.1.Sélection des cartes.

Les cartes pouvant être choisies au cours de la Compétition sont les suivantes (« **Map Pool** ») :

- Chalet
- Club House
- Coastline (Littoral)
- Consulate
- Kafé Dostoyevsky
- Oregon
- Villa

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

Au cours de la Compétition, les cartes sont choisies selon les modalités suivantes :

La procédure de sélection des cartes pour le premier match sera effectuée 1h avant le début de ce match. La sélection des cartes pour les matchs suivants s'effectue au cours du début du match qui les précèdent.

La phase de veto et la sélection des cartes d'un match se déroule de la manière suivante :

Matches	Séquence de sélection des cartes
Best-of 1	Le vainqueur du pile ou face décide s'il souhaite choisir (i) le côté de départ (« <i>Side Selection</i> ») pour la carte jouée ou (ii) l'équipe qui bannit une carte en premier.
	A bannit – B bannit – A bannit – B bannit – A bannit – B bannit – Carte restante jouée et A choisit le côté de départ
Best-of 3	Le vainqueur du pile ou face décide s'il souhaite choisir (i) le côté de départ (« <i>Side Selection</i> ») pour la 1 ^{ère} carte jouée ou (ii) l'équipe qui bannit une carte en premier. Le perdant du pile ou face prend le choix restant.
	Pour la 2 ^{ème} carte jouée, le choix de départ (« <i>Side Selection</i> ») est laissé à l'autre équipe.
	En cas de 3 ^{ème} partie, un nouveau « pile ou face » est joué pour savoir qui choisit le côté de départ (« <i>Side Selection</i> ») pour cette dernière carte.
	A bannit – B bannit – A choisit 1 carte et B choisit le côté de départ – B choisit 1 carte et A choisit le côté de départ – A bannit – B bannit – Carte restante jouée (pile ou face pour déterminer le côté de départ)

Pour toutes les séquences indiquées ci-dessus, si une carte est amenée à être jouée en « *overtime* » alors l'équipe n'ayant pas eu le choix du côté de départ initial pour cette carte sera celle qui décidera du côté de départ pour « *l'overtime* » (« *Overtime Side Selection* »).

1.1. Agents, gadgets, équipements, accessoires et procédure de sélection des agents.

Les sélections et bannissements des agents seront effectués directement dans R6S, selon les paramètres de match établis dans les Règlements Officiels, du patch en vigueur et du système intrinsèque à R6S.

Dans le cas où une sélection d'agents serait rejouée suite à un problème quelconque, la sélection des agents reprendra à la phase précédant l'apparition du problème.

Tous les accessoires, agents, équipements et gadgets sont par principe autorisés à être sélectionnés au cours de la Compétition. Néanmoins, les Organisateurs se réservent le droit d'interdire, à tout moment, l'utilisation de tout accessoire, agent, équipement ou gadget pouvant présenter un caractère déséquilibré, générer un bug, et/ou conférer un avantage indu afin de garantir le bon déroulement de la Compétition et éviter tout abus.

Les agents qui seront ultérieurement implémentés dans R6S via un patch seront d'office bannis pour une période d'environ trois (3) mois à compter de leur date

d'implémentation, étant entendu que les Organisateurs peuvent réduire ce délai en le notifiant aux équipes dans un délai raisonnable. Les agents qui seraient introduits au cours du Circuit R6S ne pourront néanmoins être jouables qu'à compter de la prochaine étape du Circuit R6S ou au début d'une nouvelle saison, étant entendu qu'Ubisoft se réserve néanmoins la faculté d'en interdire son utilisation.

L'agent suivant est donc exclu au lancement de la Compétition :

- Thunderbird

1.1.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 :

- Personnalisation par défaut de l'Agent
- Pro League skins (« Gold Sets »)
- Pro teams branded cosmetics
- Esports Programs' cosmetics*

*Les objets de personnalisation issus du « Six Invitational Battlepass » ne sont pas autorisés.

Tous les autres uniformes et casques sont interdits en compétition.

Il n'y a pas de restriction sur la personnalisation des armes et/ou des pendentifs (charms).

Toute décision prise par les Organisateurs sur l'interdiction d'un accessoire, d'un agent, d'un équipement ou d'un gadget sera communiquée aux équipes dans les plus brefs délais.

1.1.Logiciel anti-tricherie et enregistrement des matchs.

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/download/>.

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

À l'issue d'une Partie, le logiciel anti-tricherie génère un fichier qui devra être systématiquement transmis aux administrateurs. 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.

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.

3.14. Diffusion des matchs.

Seuls les Organisateur ou les personnes habilitées par Organisateur 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, connu ou inconnu.

Les joueurs ne sont donc pas autorisés à diffuser les matchs de la Compétition sans l'autorisation préalable et écrite des Organisateur.

3.15. Lancement et déroulement des matchs.

Les deux équipes doivent indiquer à l'administrateur en charge du match concerné la composition de leur équipe, étant entendu que celle-ci doit respecter les conditions d'éligibilité et notamment les restrictions prévues au sein des Règlements Officiels. Cette information doit être communiquée à l'administrateur au moins deux heures avant le début du match dans le cas d'une confrontation jouée en ligne et le cas échéant, au moins deux jours avant le début d'une confrontation requérant la présence physique des joueurs.

Les deux équipes doivent être prêtes et au complet à leurs postes au moins quinze minutes avant l'heure de début de la rencontre pour les confrontations en ligne et le cas échéant, au moins une heure pour les confrontations requérant la présence physique des joueurs.

3.16. Interdiction du « spawnkill »

Les joueurs ne sont pas autorisés à commettre une action dite « spawnkill » c'est-à-dire le fait de tuer un agent de l'équipe adverse dans les deux (2) premières secondes de la phase d'action. Le non-respect de cette règle fera l'objet d'une sanction.

Il faut donc que le round timer affiche au moins 2'57 minutes restantes.

3.17. Matériel du participant.

Chaque joueur s'engage à effectuer, au plus tard deux heures avant le début du match, tous les tests nécessaires pour s'assurer que son matériel fonctionne correctement. Chaque joueur s'engage à ce que son équipement informatique soit équipé d'une version légale de R6S ou acquise légalement, installée avec la dernière mise à jour. Les joueurs doivent s'assurer que leurs périphériques ne contiennent aucun élément et/ou logiciel pouvant affecter le bon déroulement de la Compétition.

Pour des raisons de sécurité, les Organismes peuvent être amenés à interdire l'utilisation de certains logiciels et périphériques dont la liste sera communiquée aux joueurs au plus tard le jour du match.

Le participant demeure à tout moment responsable de ses effets personnels et à ce titre, les Organismes déclinent toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration d'un quelconque bien appartenant au participant.

Les logiciels de type VPN, machine virtuelle, prise de contrôle à distance ne sont pas autorisés.

Les logiciels susceptibles d'apporter un avantage indu doivent être désinstallés ou complètement désactivés (exemple : le service Nahimic - liste non exhaustive ni limitative).

3.18. Matériel mis à disposition par l'Organisateur.

Dans le cas où un match requiert la présence physique des participants, les Organismes peuvent mettre temporairement à la disposition des participants du mobilier ainsi que différents équipements et matériels informatiques incluant notamment des ordinateurs, des écrans, des périphériques informatiques, etc. Chaque participant demeure responsable du matériel mis à sa disposition et s'engage à l'utiliser de manière paisible et à éviter toute utilisation non conforme pouvant provoquer un quelconque dommage direct ou indirect. Les joueurs devront apporter leur matériel informatique (clavier, souris, tapis de souris, micro-casque) et utiliser des écouteurs intra-auriculaires.

Pour les matchs joués sur certaines scènes désignées par les Organismes, le participant pourra être obligé d'utiliser les périphériques et les matériels désignés et fournis par les Organismes. Le refus d'utiliser les périphériques et matériels désignés par les Organismes est susceptible d'entraîner la disqualification du participant.

En cas d'incompatibilité technique entre le matériel mis à disposition par les Organismes et les périphériques du participant, les Organismes feront leurs meilleurs efforts pour aider le participant 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, les Organisateurs pourront prendre toute mesure nécessaire pour assurer le déroulement du match et le cas échéant, disqualifier le participant.

La consommation de nourriture est strictement interdite dans les zones de jeu. Les Organisateurs peuvent tolérer la consommation de boissons non alcoolisées dans la zone de jeu, en fonction de l'affluence. La zone de jeu étant un lieu commun, le participant s'engage à faire ses meilleurs efforts pour garder la zone de jeu propre et le cas échéant, à nettoyer ses déchets et à les jeter à la poubelle.

3.19.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, l'administrateur 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 Global Rulebook R6S précise les bugs et/ou glitches connus qui sont autorisés et interdits pour tous les matchs du Circuit R6S, y compris la Compétition. Par dérogation au Global Rulebook R6S, le fait d'utiliser la grenade à gaz de l'agent défensif Smoke (aptitude spécifique de l'opérateur) à travers les murs est considéré comme un glitch interdit en Nacon 6 French League.

These are known unintended mechanics that have been **approved** for use in the R6C and, unless a new variation or change impacts these, Teams may implement them.

- Using equipment or diffusing through a destructible surface
- Destroying a hatch with the diffuser on it to cause it to fall and deactivate (resulting in a win for the defending team)
- Hibana's pellets, Ace's SELMA charges and Thermite's exothermic charges can be placed anywhere.

These are known unintended mechanics that have been **banned** for use in the R6C and, at minimum, will carry an immediate round loss and/or further sanctions.

- Smoking through walls
- Any position that Players can get to, and out of, by passing through any object, wall or surface, and the Player cannot be seen or attacked/shot at as normal

- Any position that Players can reach only through the help of one or multiple of their teammates clustering around them (through characters' 3D models collisions)
- Any behavior or action that Players can perform to create a situation where they can see or shoot at an opponent without the opponent being able to see them or attack/shoot at them as normal
- Standing on a window ledge undetected
- Blocking window vaulting with a destructible shield
- Shooting through what is intended to be non-destructible items including walls, floors, ceilings and other objects or surfaces
- Placing any equipment or gadget in a place where it cannot be destroyed
- Vaulting on ledges and proning in order to reach normally inaccessible spots.

1.1.Forfait.

Dans le cas où une équipe est dans l'incapacité de participer à un match ou à une partie, pour quelque raison que ce soit, alors l'équipe sera considérée comme déclarant forfait pour ce match ou cette partie et l'équipe adverse sera considérée automatiquement comme ayant remporté par défaut le match ou la partie concerné(e).

Dans le cas où une équipe serait dans l'incapacité de participer à un match ou à une partie pour un cas de force majeure alors les Organisateurs auront la faculté de contacter les équipes concernées pour convenir du report du match ou de la partie concerné(e) ou proposer toute solution permettant de maintenir le match ou la partie. Dans le cas où il serait impossible de faire jouer le match ou la partie concerné(e), alors l'équipe indisponible sera considérée comme forfait. Tout forfait non excusé pourra faire l'objet d'une sanction.

3.20.Déconnexions et pauses.

3.20.1.Déconnexions et problèmes techniques.

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)
- au moins un joueur a une latence supérieure à 150ms au cours de la phase d'action et aucun dégât n'a été subi par les autres joueurs du round
- 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 recreation d'une manche en raison d'une déconnexion ou d'un problème technique est limitée à une fois par équipe par partie.

Dans le cas où une partie serait relancée à la suite d'une déconnexion, les joueurs devront conserver les agents précédemment sélectionnés. Le joueur déconnecté pourra être remplacé par un remplaçant seulement si les Organisateurs l'autorisent et sous réserve de respecter les conditions d'éligibilité de la composition d'équipe.

1.1.1.Pauses au cours d'une partie.

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 sera 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'une manche (« *round* »)
- 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 coachs sont autorisés à discuter avec les joueurs de son 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.

1.1.1.Pauses entre deux parties.

Pour les matchs se déroulant sur plusieurs cartes (par exemple en « Best-of 3 »), les équipes sont autorisées à prendre jusqu'à deux minutes de pause maximum entre chaque carte, sauf autorisation exceptionnelle des administrateurs. Au cours de cette pause, les joueurs et le coach ne seront pas autorisés à quitter leur poste de jeu. Les Organisateurs se réservent le droit de modifier la durée de la pause.

3.20.2.Remplacements.

Une équipe peut demander d'effectuer jusqu'à deux remplacements avant le début d'un match. Les remplaçants doivent respecter les conditions énoncées au sein du présent règlement et notamment à l'article 3.5.

Les équipes sont autorisées à effectuer des remplacements entre deux matchs mais ne peuvent pas effectuer de remplacement au cours d'un même match sauf dans les cas expressément prévus au sein des Règlements Officiels.

Tout remplacement ne devra pas avoir pour effet de contrevenir aux conditions d'éligibilité relatives à la composition de l'équipe.

3.20.3.Réponse aux interviews.

Les Organisateurs et les participants s'engagent mutuellement à faire leurs meilleurs efforts afin d'assurer le bon déroulement de la Compétition et notamment son exposition médiatique. Les participants s'engagent à faire leurs meilleurs efforts pour répondre aux interviews des journalistes et à participer aux éventuelles séances de dédicace définies par les Organisateurs.

7. Communication avec les coachs

D'une manière générale, les joueurs ne sont en aucun cas autorisés à communiquer avec leur coach ou avec un tiers au cours d'une partie. 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 (i) au cours de la phase de veto, (ii) au cours de la phase de bannissement des agents, (iii) en cas de pause tactique et (iv) le cas échéant, entre la fin d'une carte et le début de la carte suivante.

Dans le cas où une partie jouée requiert la présence physique des joueurs, les coachs sont autorisés à rester derrière les joueurs de leur équipe mais ne doivent pas communiquer, par un quelconque moyen, avec eux. Pour éviter tout litige potentiel, le coach doit s'assurer que le microphone de son casque est relevé et ne regarder que les écrans de son équipe. En cas de manquement, le coach et l'équipe concernée pourront être sanctionnés par les Organisateur.

4.Décisions de l'Organisateur

Les Organisateur et les administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement de la Compétition, incluant la modification du format de la Compétition, 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 nuisible vis-à-vis des autres joueurs, des Organisateur, des administrateurs, ou des tiers en général. Les décisions prises par les Organisateur au cours de la Compétition sont immédiatement applicables et s'imposent aux joueurs.

5.Dotations

Les équipes sont susceptibles de remporter trente mille euros hors taxe (30.000€ H.T.) de dotations au cours de la Compétition, réparties de la manière suivante :

- 15.000 € (quinze mille euros) hors taxe pour l'équipe finissant 1er
- 7.500 € (sept mille cinq cents euros) hors taxe pour l'équipe finissant 2ème
- 4.500 € (quatre mille cinq cents euros) hors taxe pour l'équipe finissant 3ème
- 3.000 € (trois mille euros) hors taxe pour l'équipe finissant 4ème.

Le montant de la dotation numéraire sera versé intégralement par Webedia à l'équipe ayant valablement remporté la dotation. Webedia prendra contact avec le représentant légal de l'équipe pour discuter des modalités relatives au paiement de la dotation. Le représentant légal aura la responsabilité de redistribuer la part due aux autres joueurs

de l'équipe. Webedia décline toute responsabilité en cas de non redistribution de la dotation numéraire par le représentant légal de l'équipe.

Dans le cas où l'équipe est une personne morale alors l'équipe devra émettre une facture d'un montant correspondant à la dotation remportée par l'équipe, majorée de la TVA en vigueur au jour de son émission, le cas échéant. Webedia s'engage à payer la facture correspondante au plus tard soixante (60) jours à compter de la date d'émission de ladite facture. Les informations nécessaires pour l'établissement de la facture seront communiquées par Webedia au représentant légal par tout moyen et notamment par e-mail.

Dans le cas où le représentant légal est une personne physique, le paiement sera effectué conformément aux dispositions légales et réglementaires en vigueur, déduction faite de toutes les taxes et impositions applicables, incluant les éventuelles retenues à la source dans le cas où le représentant légal est domicilié hors de France.

En sus des dotations numéraires indiquées ci-dessus, Webedia versera une indemnité forfaitaire à chacune des 8 équipes sélectionnées par Ubisoft en contrepartie de leur participation à la Compétition. Le paiement sera effectué selon les mêmes modalités indiquées ci-dessus. Le paiement sera effectué selon les mêmes modalités que pour les dotations numéraires indiquées ci-avant et selon l'échéancier suivant :

- 50% de l'indemnité forfaitaire à compter du 1^{er} match de la Compétition
- 50% de l'indemnité forfaitaire à compter du dernier match joué au cours de la Compétition.

Le montant de cette indemnité forfaitaire sera communiqué aux équipes par les Organismes.

Dans le cas où une équipe abandonnerait la Compétition, pour quelque raison que ce soit (y compris en cas de sanction disciplinaire infligée par les Organismes), l'indemnité forfaitaire ne sera pas due à cette équipe et ne fera pas l'objet de compensation.

Ubisoft a fourni les dotations et l'utilisation des noms et de ses marques commerciales mais n'est pas impliquée dans la remise des dotations. Toute question, commentaire ou réclamation concernant les dotations doivent être adressées à Webedia directement.

10. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, les Organismes demandent aux joueurs de jouer de manière paisible, de se respecter

mutuellement, de faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et de respecter les spectateurs, les Organisateurs ainsi que les administrateurs.

En participant à la Compétition, les joueurs s'engagent à respecter les lois et règlements applicables ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein des Règlements Officiels.

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 et complètent les règles de conduite évoquées par ailleurs dans le Circuit R6S.

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

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

- Refuser de suivre les instructions de l'administrateur et nécessaires pour le bon déroulement de la Compétition
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation à un match
- Adopter un comportement antisportif
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association aux Organisateurs, 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 participants, des Organisateurs ou des administrateurs de la Compétition
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre un Organisateur et une personne de l'équipe (joueur, coach, représentant, etc)

- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateur 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 administrateur dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours de la Compétition
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par les Organisateur
- Publier des informations personnelles des autres participants, des Organisateur, des administrateurs sans leur autorisation (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 les Règlements Officiels
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données et notamment de R6S
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités de R6S, ses règles, ses données ou son rendu graphique (exemples : aimbot, maphack, wallhack, etc)
- 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
- Regarder l'écran des participants de l'équipe adverse ou l'écran géant rediffusant la partie en cours
- Consommer des boissons alcoolisées, des drogues ou toute autre substance illicite au cours d'un événement lié à la Compétition
- Falsifier un résultat de match

- Forfait non excusé (par exemple en cas de force majeure) ou abandon de la Compétition
- Utiliser de produits dopants destinés à se procurer un avantage indu
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse de R6S ou des services associés
- 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
- Établir une entente avec une équipe, un joueur, un coach, ou toute autre personne, dans le but de nuire à la sincérité de la Compétition et notamment en se mettant d'accord sur le résultat d'un match (matches truqués, collusion etc.)
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur la Compétition
- Manipuler le classement de la Compétition
- Promouvoir 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 Ubisoft (piratage, revendeurs de clés, revendeur de comptes etc...)

Toutes les autres infractions indiquées dans les Règlements Officiels sont également susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire.

Nonobstant toute autre stipulation contraire, dans le cas où le compte d'un membre de l'équipe serait banni de R6S par l'outil anti-tricherie, le titulaire du compte sera définitivement banni de la Compétition.

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 les Règlements Officiels.

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 joueurs peuvent informer aux Organisateurs tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec la Compétition.

11. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation des Règlements Officiels, et notamment en cas de violation des codes de conduite, les Organisateurs se réservent le droit d'infliger une sanction à l'encontre de la personne fautive, selon la gravité de l'infraction constatée.

L'ensemble des sanctions peuvent être infligées soit au participant fautif pris individuellement, soit à l'équipe à laquelle il appartient au moment de la commission de l'infraction.

Les Organisateurs peuvent infliger les sanctions indiquées dans le Global Rulebook R6S et notamment dans le « Penalty Index » en fonction de l'infraction constatée.

Dans le cas où un joueur ou une équipe commet une infraction dont la sanction n'est pas définie par le Global Rulebook R6S, les Organisateurs pourront infliger une ou plusieurs sanction(s) selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

- Avertissement

L'équipe ou le joueur est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement de la Compétition et qu'il doit cesser ce comportement. En cas de récurrence, les Organisateurs pourront aggraver la sanction.

- Perte de sélection du côté pour le match ou les prochaines parties

L'équipe sanctionnée perdra la possibilité de sélectionner le côté de la carte des parties ou des matchs concernés par la sanction. Dans ce cas, l'équipe adverse sélectionnera à sa discrétion le côté de la carte sur lequel elle souhaite jouer la partie ou le match concerné.

- Perte d'une partie

L'équipe sanctionnée perd la partie indiquée par les Organisateurs. Il peut s'agir d'une partie en cours, future ou déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

- Perte d'un match

L'équipe sanctionnée perd le match indiqué par les Organisateurs. Il peut s'agir d'un match en cours, futur ou déjà joué. Le classement est ensuite actualisé.

- Retrait de points au classement

L'équipe sanctionnée se voit retirer un nombre de points au classement dont le nombre est déterminé par les Organisateurs.

- Suspension de participation à la Compétition

Les Organisateurs se réservent le droit de suspendre provisoirement une équipe ou un joueur de la Compétition dans le cas d'une violation répétée et/ou particulièrement grave des Règlements Officiels (exemple : fraude, triche, utilisation de logiciels tiers de tricherie, attaque DDOS sur un joueur, complicité externe pour remporter une partie, agression d'un administrateur, poaching, etc).

En cas de suspension de participation à la Compétition, l'équipe ou le joueur ne sera pas autorisé à participer à des matchs pendant toute la période de suspension.

- Suppression des dotations

Les Organisateurs se réservent 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 et/ou particulièrement grave des Règlements Officiels (exemple : fraude, triche, utilisation de logiciels tiers de tricherie, attaque DDOS sur un joueur, complicité externe pour remporter une partie, agression d'un administrateur, poaching, etc).

- Disqualification de la Compétition

Les Organisateurs se réserve le droit d'exclure à tout moment et sans préavis une équipe ou un joueur de la Compétition dans le cas d'une violation répétée et/ou particulièrement grave du Règlement (exemple : fraude, triche, utilisation de logiciels tiers de tricherie, attaque DDOS sur un joueur, complicité externe pour remporter une partie, agression d'un administrateur, poaching, etc).

- Bannissement des futurs tournois du Circuit R6S

Dans le cas d'une violation répétée et/ou particulièrement grave du Règlement (exemple : abandon de la compétition, fraude, triche, utilisation de logiciels tiers de tricherie, attaque DDOS sur un joueur, complicité externe pour remporter une partie, agression d'un administrateur, poaching), les Organisateurs se réservent la possibilité de bannir une équipe ou un joueur de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à dix (10) ans.

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

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

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

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

Outre ces sanctions disciplinaires, les Organisateurs se réservent 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 Compétition notamment en concourant à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'il ait participé ou non à la Compétition.

12. Confidentialité

Au cours de la Compétition, les Organisateurs ou les administrateurs peuvent être amenés à entretenir des correspondances privées avec une ou plusieurs personnes de l'équipe (joueurs, remplaçants, coachs, représentant, etc).

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.

6.Sponsors des équipes

Les Organisateurs tolèrent l'affichage publicitaire des partenaires ou sponsors du participant sur ses vêtements mais toute autre visibilité pour la promotion d'une marque est interdite pendant toute la durée de la Compétition.

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 (« *in-game* ») 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 compétition de jeux vidéo ou d'esport (tournois, ligues, événements ou autre)
- tout produit ou service illicite ou indiqué dans le Global Rulebook R6S

L'équipe autorise les Organismes, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs affiliés, les partenaires commerciaux et médiatiques de la Compétition, à diffuser toute image (en ce inclus les vidéos) captée au cours de la Compétition et comprenant les marques, les logos, les visuels, des partenaires de l'équipe et ce pour tous les supports connus ou inconnus à ce jour. L'équipe garantit les Organismes contre toute demande, réclamation, recours, requête, action ou instance au titre de la captation et de la diffusion des marques, logos, et visuels des partenaires de l'équipe.

14. Droit à l'image

Toute personne participant à la Compétition (notamment joueurs, coachs, représentant) autorise gracieusement les Organismes, les sociétés de leur groupe respectif, leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux de la Compétition, ou toute personne agissant pour leur compte à capter, enregistrer l'image du participant (en ce inclus la voix, la silhouette, le nom, le pseudonyme), par tous moyens (photographie, vidéo, enregistrement, etc...) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, diffuser, modifier, adapter, traduire, sous-titrer, l'image, le nom, le pseudonyme et/ou la voix du participant, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, sites internet et déclinaisons mobiles, incluant les sites internet des Organismes, les sociétés de leur groupe respectif, leurs filiales, les partenaires médiatiques et commerciaux de la Compétition, les réseaux sociaux de ces sociétés, les services offerts par ces sociétés, les chaînes de télévision (en linéaire, par câble ou satellite, internet IPTV ou non-linéaire tels que télévision de rattrapage (catch-up) VOD,

SVOD, OOH, divertissement en vol), les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, pour une durée de cinquante (50) ans. Cette autorisation inclut également les vidéos, les enregistrements ou les images envoyées par le participant aux Organismes ainsi que le droit de diffuser toute action réalisée par le participant dans R6S au cours de la Compétition (exemple: gameplay du joueur).

7. Données à caractère personnel

7.1. Traitements de données personnelles par Ubisoft.

La présente section ne concerne que les traitements de données à caractère personnel effectués par Webedia. Pour en savoir plus sur les traitements de données à caractère personnel opérés par Ubisoft, les participants doivent consulter le Global Rulebook R6S.

7.2. Données collectées.

En raison de leur participation à la Compétition, Webedia collecte des informations personnelles concernant les participants, notamment des données relatives à leur état-civil (prénom, nom, date de naissance, adresse de résidence, document d'identité, etc) et, éventuellement en lien avec R6S (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc). Le participant certifie ces informations comme étant adéquates, exactes et pertinentes.

La collecte de ces données est strictement nécessaire pour assurer la bonne organisation de la Compétition, ce que le participant accepte expressément.

Webedia est également amené à collecter l'image du participant (en ce inclus sa voix, sa silhouette, son nom patronymique, son pseudonyme, ou tout autre attribut de sa personnalité) qui constitue également une information personnelle.

Toute inscription à la Compétition avec des données incomplètes ou erronées peut entraîner l'annulation de l'inscription et, le cas échéant, entraîner une sanction disciplinaire à la discrétion des Organismes.

7.3. Finalités de traitement des données collectées.

Les données collectées par Webedia sont utilisées pour :

- vérifier les conditions d'éligibilité
- assurer le bon déroulement de la Compétition

- partager les performances des participants 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 Compétition, le participant consent à ce traitement qui est strictement nécessaire à son organisation.

Ces traitements sont nécessaires pour l'exécution du contrat conclu entre Webedia et les participants (joueurs, équipes, coach, etc) en raison de leur acceptation aux Règlements Officiels.

1.1.Conservation des données collectées.

Les données collectées sont conservées par Webedia pour une durée de cinq (5) ans à compter de la fin du dernier match auquel le participant a participé ou de sa dernière participation à un quelconque tournoi organisé par Webedia. 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 de cinq (5) ans à compter de la fin ou de la levée de ladite sanction.

Par ailleurs, Webedia se réserve le droit de conserver le pseudonyme des joueurs utilisés au cours de la Compétition pour une durée indéterminée afin de préserver l'intégrité des résultats à des fins historiques et d'archivage.

Tout joueur souhaitant s'opposant à la conservation de son pseudonyme peut demander à Webedia la suppression de son pseudonyme à tout moment.

7.4.Destinataire des données.

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

Les données collectées par Webedia dans le cadre de la Compétition peuvent également être transférées à Ubisoft, ce que les participants acceptent expressément.

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

Dans l'éventualité où les données personnelles (notamment l'image du participant) seraient partagées sur internet, les réseaux sociaux, et auprès des médias dans les modalités décrites ci-dessus, celles-ci seront accessibles à l'ensemble des utilisateurs des réseaux sociaux, médias et sites internet concernés.

7.5.Droit des personnes concernées par les traitements de données.

Le participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de limiter un traitement le concernant dans les conditions et limites prévues par la réglementation en vigueur. Le participant dispose également du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort. Le participant peut exercer ses droits via les coordonnées de contact suivantes : tournois@webedia-group.com.

7.6.Délégué à la protection des données.

Webedia a nommé un délégué à la protection des données en charge d'assister le responsable de traitement dans le respect du Règlement européen qui peut être contacté pour toute question relative à la politique de protection des données à caractère personnel de Webedia à l'adresse suivante : [dpo+tournois\(at\)webedia-group.com](mailto:dpo+tournois(at)webedia-group.com).

16. Limitation de responsabilité

La participation à la Compétition suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique. Le participant 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. Les Organismes ne peuvent garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne sauraient être tenus responsables de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours de la Compétition.

Les Organismes invitent les participants à installer 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 Organismes 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 Organisateur informent les participants des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, les Organisateur 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 Organisateur 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 Organisateur est strictement limitée à la bonne organisation de la Compétition et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

8. Propriété intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne, R6S, le nom des personnages de R6S, 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 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.

9. 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.

10. Modification du règlement

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

contacter les équipes, par tout moyen, pour les informer des modifications inhérentes au format de la Compétition ou cas de changement d'horaires ou de lieux des matchs.