



Règlement de la 6 French League – 2019 – Saison 1

Version en date du 6 septembre 2019

Article 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** ») organise du 19 juin 2019 au 29 janvier 2020 la compétition intitulée la « 6 French League » (ci-après, la « **Compétition** ») sur le jeu vidéo Tom Clancy's Rainbow 6 Siege, classé PEGI 18 (ci-après, le « **Jeu** ») et édité par Ubisoft.

Ubisoft 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** »).

Article 2. Définitions

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

« **Administrateur** » désignent les personnes désignées par les Organisateur qui ont toute autorité pour faire respecter les règles de la Compétition.

« **Capitaine** » désigne le Participant désigné comme capitaine par l'Equipe et qui sera l'interlocuteur privilégié des Organisateur.

« **Cartes** » désignent l'ensemble des cartes du Jeu officiellement disponibles au cours de la Compétition et pouvant être utilisées par les Equipes pour disputer les Matches et dont la liste est indiquée au sein du Règlement.

« **Coach** » désigne la personne physique désignée par l'Equipe chargée d'accompagner et d'encadrer les Participants de ladite Equipe, étant entendu que le Coach est autorisé à jouer les Matches.

« **Compétition** » désigne la 6 French League 2019 au cours de laquelle les Equipes s'affrontent pour obtenir un score ou une victoire, selon le format et les caractéristiques indiqués dans le présent Règlement.

« **Confrontation en Ligne** » désigne un Match joué exclusivement sur Internet.

« **Confrontation Hors-Ligne** » désigne un Match joué au cours d'un événement requérant la présence physique des Equipes.

« **Equipe** » désigne individuellement chaque équipe composée de cinq (5) Participants, d'un Coach et jusqu'à éventuellement deux (2) Remplaçants.

« **Jeu** » désigne le jeu vidéo Tom Clancy's Rainbow 6 Siege précité.

« **Manche** » désigne une manche se déroulant au cours d'une Carte et dont le nombre par Carte est défini par les paramètres de jeu selon les modalités indiquées au sein du présent Règlement. « **Match** » désigne tout match joué au cours de la Compétition, au cours d'une Confrontation en Ligne ou Hors-Ligne, étant entendu qu'un match se compose d'une ou plusieurs Parties.

« **Organisateurs** » désignent ensemble Ubisoft et Webedia.

« **Partie** » désigne une partie au cours de laquelle les deux Equipes s'affrontent sur une Carte au cours de plusieurs Manches, incluant également les phases de bannissement d'agents, de sélection d'agents et de préparation.

« **Participant** » désigne les personnes physiques désignées par l'Equipe comme étant les joueurs titulaires de l'Equipe participant à un Match.

« **Périodes de Transfert** » désignent les périodes allant (i) du 19 août 2019 au 8 septembre 2019 et (ii) du 3 novembre 2019 au 1^{er} janvier 2020 au cours desquelles les Equipes sont autorisées à effectuer des changements dans la composition de leur équipe selon les modalités indiquées au sein du Règlement.

« **Phase de Veto** » désigne la phase au cours de laquelle les Capitaines bannissent et sélectionnent les Cartes qui seront interdites ou utilisées au cours d'un Match, selon l'ordre précisé dans le Règlement.

« **Remplaçants** » désigne les personnes physiques désignées par l'Equipe comme remplaçants.

« **Règlement** » désigne le règlement de la Compétition et qui s'impose à l'ensemble des Equipes et des Participants.

« **Toornament** » désigne la plateforme <https://www.toornament.com/> utilisée pour enregistrer et publier les résultats des Matches.

Article 3. Acceptation du Règlement

En participant à la Compétition, les Equipes, les Participants, les Remplaçants et les Coachs acceptent, sans réserve, l'ensemble des différentes stipulations du présent Règlement.

Article 4. Conditions d'éligibilité

4.1. Sélection des équipes.

Seules les huit Equipes sélectionnées par Ubisoft, en raison de la qualité de leur dossier de candidature, sont autorisées à participer à la Compétition. Les modalités de dépôt et de sélection des candidatures ont été publiées par Ubisoft le 7 mai 2019.

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 Ubisoft, par Webedia, ou par un organisateur tiers dûment habilité à organiser des compétitions sur le Jeu (exemple : compétitions « Rainbow Six Pro League », « Rainbow Six Challenger League » organisées par l'ESL).

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 de chaque Participant.

4.2. Composition des équipes.

La participation à la Compétition est ouverte à toute Equipe respectant les conditions d'éligibilité suivantes :

- les Coachs, les Participants, les Remplaçants doivent être âgés d'au moins 18 ans et résider au sein d'un pays membre de l'Espace Economique Européen ;
- les Participants de l'Equipe doivent inclure au moins trois joueurs francophones et au moins deux joueurs résidents permanents sur le territoire français.

Chaque Equipe se compose de cinq (5) Participants, d'un Coach et jusqu'à éventuellement deux (2) Remplaçants.

Les Participants ne sont pas autorisés à faire partie de plusieurs Equipes.

4.3. Place (slot) de l'équipe dans la Compétition.

La place de l'Equipe dans la Compétition appartient aux personnes composant l'Equipe (Coach, Participant, Remplaçants). L'Equipe est autorisée à modifier sa composition sous réserve de respecter (i) les conditions d'éligibilité relatives à la composition des équipes indiquées à l'article 4.2 ainsi que (ii) les conditions indiquées aux articles 4.3.1, 4.3.2 et 4.3.3 ci-dessous.

4.3.1. Conditions générales.

Avant d'effectuer tout changement relatif à la composition de l'Equipe, le Capitaine ou le Coach devra communiquer aux Organisateurs, dans un délai de 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 et les discussions relatives à un tel transfert avec des joueurs ou des remplaçants faisant partie d'équipes ou qui ont fait partie d'une équipe participant aux compétitions « Rainbow Six Pro League », « Rainbow Six Challenger League » ou à la présente « 6 French League » ne sont autorisés qu'au cours des Périodes de Transfert uniquement.

Tout manquement d'une Equipe à ces obligations peut entraîner l'application d'une sanction selon les modalités indiquées à l'article Article 12.

4.3.2. Changements en dehors des Périodes de Transfert.

En dehors des Périodes de Transfert, les changements relatifs à la composition de l'Equipe sont limités à deux remplacements maximums, étant entendu que cette limite est réinitialisée entre chaque Période de Transfert.

4.3.3. Changements au cours des Périodes de Transfert.

Au cours des Périodes de Transfert, les changements relatifs à la composition de l'Equipe peuvent être effectués de manière illimitée.

4.4. Nom de l'Equipe.

Le nom, le logo, ou tout élément officiel représentant l'Equipe 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'Equipe peut être modifié par le Capitaine de l'Equipe sous réserve d'en notifier les Organisateurs dans un délai raisonnable. Les Organisateurs pourront néanmoins refuser toute demande de modification abusive et/ou répétée.

4.5. Exclusivité.

Toute Equipe ou Joueur participant à la Compétition ne peut participer à un autre championnat national organisé sur le Jeu sans l'accord préalable et écrit d'Ubisoft. Néanmoins, les transferts entre joueurs participant à des championnats nationaux différents demeurent possibles sous réserve de respecter les conditions relatives au transfert des championnats concernés.

Article 5. Dates, horaires et lieux

5.1. Calendrier des Matches.

Les Matches sont répartis selon le calendrier suivant :

| Dates (journées) | Matches | Horaires | Confrontation |
|-------------------------------|-----------------------------|-------------------|----------------------|
| 19 juin 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | Hors-Ligne* |
| 26 juin 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 2 juillet 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 10 juillet 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 17 juillet 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 24 juillet 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 31 juillet 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 10 septembre 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | Hors-Ligne* |
| 18 septembre 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 25 septembre 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 2 octobre 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 9 octobre 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 16 octobre 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 23 octobre 2019 | 4 Matches (Phase de Groupe) | A partir de 19h30 | En ligne |
| 1 ^{er} novembre 2019 | 2 Match(s) (Phase finale) | A partir de 9h | Hors-Ligne* |
| 2 novembre 2019 | 2 Match(s) (Phase finale) | A partir de 9h | Hors-Ligne* |

Les Confrontations Hors-Lignes du 19 juin 2019 et du 10 septembre 2019 sont jouées dans les locaux de Webedia à l'adresse suivante : Webedia Arena – 2 rue Paul Vaillant Couturier – 92300 Levallois-Perret.

Les Confrontations Hors-Lignes du 1^{er} au 2 novembre 2019 sont jouées au sein du salon de la Paris Games Week situé à Porte de Versailles – 75015 Paris.

5.2. Modifications.

Les Organisateurs se réservent le droit de modifier à tout moment les dates, les horaires et les lieux de Confrontation. Les Organisateurs s'engagent à notifier aux Equipes toute modification du planning dans les meilleurs délais.

Article 6. Format de la Compétition

Le format de la Compétition se compose d'une phase de groupe suivie d'une phase d'élimination directe selon les modalités indiquées ci-dessous.

6.1. Phase de groupe.

- 8 Equipes réparties dans un groupe unique
- Tirage aléatoire des rencontres par les Organisateurs
- Matches joués en 5 contre 5
- Format des Matches : « BO1 », c'est-à-dire en 1 Partie gagnante
- Matches aller-retour (les Equipes s'affrontent au cours de deux Matches distincts)
- Victoire : 3 points conférés au vainqueur du Match
- Egalité : 1 point conféré à chaque Equipe
- Défaite : 0 point conféré au perdant du Match
- Confrontation en Ligne ou Hors-Ligne, selon le calendrier indiqué à l'article 5.1

A l'issue de l'ensemble des Matches, un classement définitif est établi en fonction du nombre de points total obtenus à l'issue des Matches. Les quatre Equipes les mieux classées sont qualifiées pour la phase suivante.

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

- i. le plus grand nombre de points obtenus pour les Matches disputés uniquement entre les Equipes à égalité ;
- ii. la différence de Manches (Manches remportés moins Manches perdus) après tous les Matches du groupe disputés uniquement entre les Equipes à égalité ;
- iii. la différence de Manches (Manches remportés moins Manches perdus) après tous les Matches du groupe ;
- iv. le plus grand nombre de Manches remportés après tous les Matches du groupe disputés uniquement entre les Equipes à égalité ;
- v. le plus grand nombre de Manches remportés après tous les Matches du groupe ;

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

Dans le cas où au moins deux Equipes seraient encore à égalité à l'issue des différents critères de départage, un tournoi en élimination directe est organisé. Les Equipes seront réparties dans l'arbre à élimination directe par tirage au sort et s'affronteront selon le format de Matches joués en « BO3 », c'est-à-dire en 2 Parties gagnantes.

6.2. Phase finale.

- 4 Equipes qualifiées via la phase précédente
- Matches joués en 5 contre 5
- Format des Matches : « BO3 », c'est-à-dire en 2 Parties gagnantes
- Pas de Match retour
- Confrontation exclusivement Hors-Ligne

Les Matches seront joués successivement de la manière suivante :

- L'Equipe ayant fini 1^{er} lors de la phase de groupe affrontera l'Equipe ayant fini 4^e lors de la phase de groupe.
- L'Equipe ayant fini 2^e lors de la phase de groupe affrontera l'Equipe ayant fini 3^e lors de la phase de groupe.
- Les Equipes victorieuses des deux Matches s'affronteront ensuite au cours d'une finale tandis que les deux Equipes perdantes s'affronteront au cours d'une petite finale.

6.3. Tournoi de relégation.

Les Equipes finissant 7^e et 8^e de la Compétition s'engagent à se rendre disponibles et à participer à un tournoi de relégation qui se déroulera après les phases finales et dont les modalités sont précisées au sein de l'Annexe 1. En cas de contradiction entre une ou plusieurs stipulations de l'Annexe 1 et celles du Règlement, les stipulations de l'Annexe 1 prévalent.

En cas d'indisponibilité d'une Equipe, celle-ci pourra être exclue de la Compétition par les Organisateurs.

6.4. Saison 2 de la 6 French League.

Les Equipes ayant fini entre la 1^{ère} et la 6^{ème} place de la Compétition seront d'office qualifiées à participer à la prochaine saison de la 6 French League, sous réserve de respecter les modalités et les conditions du futur règlement.

Dans le cas où une équipe qualifiée à la Saison 2 de la 6 French League serait indisponible ou ne pourrait satisfaire aux conditions d'éligibilité du tournoi, les Organisateurs se réservent le droit de la remplacer par toute autre équipe et notamment par toute équipe ayant participé au tournoi de relégation indiqué en Annexe 1 selon un ordre de préférence déterminé par leur classement final au cours dudit tournoi de relégation.

Article 7. Déroulement et paramètres des Matches

7.1. Paramètre des Matches.

L'ensemble des Matches de la Compétition sont joués selon les paramètres de jeu suivants :

Paramètres ATH :

- Météo : jour uniquement
- Paramétrage HUD : Pro League

Exclusion :

- Nombre d'exclusions : 4
- Durée de la phase d'exclusion : 20

Paramètres du match :

- Nombre de Manches : 12 Manches pour les Matches en BO1 ; 12 Manches pour les Matches en BO3
- Changement rôle assaillant/défenseur : 6
- Prolongations : aucun pour les Matches en BO1 ; 3 Manches pour les Matches en BO3
- Différence de score (en cas de prolongations uniquement) : 2
- Changement rôle (en cas de prolongations uniquement) : 1
- Paramètre de rotation de l'objectif : 2
- Changement du type d'objectif : Manche jouée
- Déploiement unique des assaillants : Oui
- Durée de la phase de sélection : 15
- Phase du 6e choix : Oui
- Durée de la phase du 6e choix : 15
- Handicap dégâts : 100
- Dégâts tir allié : 100
- Blessé : 20
- Sprint : Oui
- Inclinaison : Oui
- Death cam : non

Paramètres bombe :

- Durée de pose de la bombe : 7 secondes
- Durée de désamorçage : 7 secondes
- Temps avant détonation : 45 secondes
- Durée de préparation : 45 secondes
- Durée de la phase d'action : 180 secondes

Accessoires, agents, équipements, gadgets :

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 suivants sont exclus pour les sept premiers Matches de la Compétition :

- Warden
- Nokk

Les agents qui seront ultérieurement implémentés dans le Jeu via un patch seront d'office bannis pour une période de trois (3) mois à compter de leur date d'implémentation, étant entendu que les Organismes peuvent réduire ce délai en le notifiant aux Equipes dans un délai raisonnable.

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

Cartes :

Les Cartes pouvant être choisies au cours de la Compétition sont :

- Banque
- Frontière
- Club House
- Consulat
- Villa
- Littoral
- Café Dostoyevsky

7.2. Logiciel anti-tricherie.

Afin de garantir la sincérité des Matches, les Equipes s'engagent à installer sur leur ordinateur personnel un logiciel anti-tricherie intitulé « MOSS », disponible à l'adresse suivante : <https://nohope.eu/download/>.

Les ordinateurs mis à disposition des Equipes au cours des Confrontations Hors-Lignes seront également équipés de ce logiciel.

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

A l'issue d'une Partie, le logiciel anti-tricherie génère un fichier qui pourra être transmis aux Administrateurs pour toute réclamation relative à la Partie concernée. 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 Participant concerné pourra être exclu de la Compétition.

7.3. Lancement et déroulement d'un Match.

7.3.1. Composition et préparation des Equipes.

Les deux Equipes doivent indiquer à l'Administrateur en charge du Match concerné la composition de leur Equipe, étant entendu que celle-ci doit respecter les conditions d'éligibilité et notamment les restrictions prévues à l'Article 4. Cette information doit être communiquée à l'Administrateur au moins deux heures avant le début du Match dans le cas d'une Confrontation en Ligne et au moins deux jours avant le début d'une Confrontation Hors-Ligne.

Les deux Equipes 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 au moins une heure pour les Confrontations Hors-Ligne.

7.3.2. Phase de Veto et sélection des Cartes.

La sélection des Cartes utilisées au cours d'un Match doit être effectuée par les Capitaines avant le début dudit Match, sous la supervision d'un Administrateur.

La détermination de l'Equipe A et de l'Equipe B est décidée par les Organismes et seront indiquées sur la fiche de Match sur Toornament (l'Equipe située à gauche sur la fiche de Match Toornament sera

considérée comme l'équipe A et l'Equipe située à droite sur la fiche de Match Toournament sera considérée comme l'équipe B).

La Phase de Veto et la sélection des Cartes d'un Match en BO1 se déroule de la manière suivante :

- *Equipe A bannit une Carte (première journée uniquement)*
- *Equipe B bannit une Carte (première journée uniquement)*
- Equipe A bannit une Carte
- Equipe B bannit une Carte
- Equipe A bannit une Carte
- Equipe B bannit une Carte
- La Carte restante est jouée
- L'Equipe A choisit son côté (side) de départ.

A compter de la deuxième journée de la Compétition, les deux Cartes dernièrement jouées par les deux Equipes sont retirées de la phase de sélection des Cartes pour le Match concerné. Dans le cas où les deux Equipes ont joué la même Carte lors de leur dernier Match, alors la Carte concernée est retirée d'office ainsi qu'une autre Carte choisie de manière aléatoire par les Administrateurs.

La Phase de Veto et la sélection des Cartes d'un Match en BO3 se déroule de la manière suivante :

- Equipe A bannit une Carte
- Equipe B bannit une Carte
- Equipe A sélectionne la Carte de la Partie 1
- Equipe B choisit son côté (side) de départ pour la Partie 1 (Carte 1)
- Equipe B sélectionne la Carte de la Partie 2
- Equipe A choisit son côté (side) de départ pour la Partie 2 (Carte 2)
- Equipe A bannit une Carte
- Equipe B bannit une Carte
- La dernière Carte restante est jouée pour la Partie 3
- Le choix de côté est tiré au sort par un Administrateur pour la troisième Partie.

7.3.3. Procédure de sélection des agents.

Les sélections et bannissements des agents seront effectués directement dans le Jeu, selon les paramètres de Match établis dans le Règlement, du patch en vigueur et du système intrinsèque au Jeu.

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

7.4. Bugs et glitches.

Les Participants ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitches connus. Dans le cas où un Administrateur détermine qu'un Participant 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 Participant 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.

7.5. Forfait.

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

Dans le cas où une Equipe 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 Equipes 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'Equipe indisponible sera considérée comme forfait. Tout forfait non excusé pourra faire l'objet d'une sanction.

7.6. Déconnexions et pauses.

7.6.1. Déconnexions et problèmes techniques.

A l'exception des cas limitativement énumérés ci-dessous, les déconnexions ou les problèmes techniques subis par un Participant au cours d'une Partie n'entraîneront pas la recréation d'une nouvelle Partie (rematch) :

- tout problème technique rencontré par un Participant 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 Participant est déconnecté dans les 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 Participants de la Manche ;
- un problème technique indépendant des Participants survient et empêche le bon déroulement de la Manche (exemple : problème de serveur, de latence, de jeu, de tir, de rechargement, de déplacement, d'accessoires, de gadgets, etc) ;
- au moins un Participant a une latence supérieure à 150ms au cours de la phase d'action et aucun dégât n'a été subi par les autres Participants de la Manche ;
- un observateur intégré dans la partie rencontre un problème technique et aucun dégât n'a été subi par aucun Participant de la Manche ;
- tout autre cas déterminé par un Administrateur pour le bon déroulement de la Compétition et ne conférant aucun avantage à un Participant ou à une Equipe.

La possibilité de demander la recréation d'une Manche en raison d'une déconnexion ou d'un problème technique est limité à une fois par Equipe par Partie.

Dans le cas où une Manche serait relancée à la suite d'une déconnexion, les Participants devront conserver les agents précédemment sélectionnés. Le Participant déconnecté pourra être remplacé par un Remplaçant seulement si l'Equipe adverse est d'accord et sous réserve de respecter les conditions d'éligibilité de la composition d'Equipe.

7.6.2. Pauses au cours d'une Partie.

A l'exception de la pause tactique définie ci-après, les Equipes 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 Participants 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.

Au cours d'un Match joué en BO3 lors d'une Confrontation Hors-Ligne, chaque Equipe sera autorisée à demander une pause tactique par Match sous réserve de respecter les conditions suivantes :

- Le Coach ou le Capitaine doit signaler la demande à l'Administrateur à l'issue d'une Manche lors de la phase de « rediffusion de fin de manche » ; ;
- La Partie est mise en pause au cours de la phase de sélection des agents ;
- La pause tactique sera d'une durée d'une minute ;
- Les Coachs sont autorisés à discuter avec les Participants de son Equipe ;
- La pause tactique ne peut pas être demandée par les deux équipes au cours d'une même Manche de la Partie concernée, étant entendu que dans le cas où les deux Equipes demandent la pause au cours d'une même Manche, la pause consommée sera celle de l'Equipe l'ayant demandé en premier selon l'appréciation de l'Administrateur ;
- Les Participants doivent rester à leur poste de Jeu et ne pas retirer leur casque.

7.6.3. Pauses entre deux Parties.

Les Equipes sont autorisées à prendre jusqu'à deux minutes de pause maximum entre deux Parties, sauf autorisation exceptionnelle des Administrateurs. Au cours de cette pause, les Participants et le Coach ne seront pas autorisés à quitter leur poste de jeu.

Les Equipes ne sont pas autorisées à prendre de pause entre les deux premières Parties d'un Match. A l'issue de la 2^e Partie d'un Match, les Equipes seront autorisées à prendre une pause de quelques minutes, dont la durée est laissée à l'appréciation des Administrateurs.

7.7. Enregistrements et diffusion des Matches.

Seul Ubisoft ou les personnes habilitées par Ubisoft sont autorisés à enregistrer et à diffuser la Compétition, dans le monde entier, sur internet, à la télévision ou sur tout autre support de communication, connu ou inconnu.

7.8. Remplacements.

Les Equipes sont autorisées à effectuer des remplacements entre deux Matches mais ne peuvent pas effectuer de remplacement au cours d'un Match sauf dans les cas prévus à l'article 7.6.1.

Tout remplacement ne devra pas avoir pour effet de contrevenir aux conditions relatives à la composition de l'Equipe (exemple : dans le cas d'une équipe composée de deux joueurs résidents en France et francophones, d'un joueur francophone de résident en Belgique et de deux joueurs non francophones alors le joueur résident en France et francophone pourra être remplacé par un autre joueur résident en France et francophone mais pas par un joueur résident dans un autre pays).

Article 8. Communication avec les Coachs

D'une manière générale, les Participants 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 Participants 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, et (iii) le cas échéant, entre la fin d'une Partie et le début de la Partie suivante.

Au cours d'une Partie jouée lors d'une Confrontation Hors-Ligne, les Coachs sont autorisés à rester derrière les Participants de leur Equipe 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 Equipe. En cas de manquement, le Coach et l'Equipe concernée pourront être sanctionnés par les Organismes.

Article 9. Décisions de l'Organisateur

Les Organismes 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 (tel que détaillé à l'Article 11 ci-après) ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de Participants ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres Participants, des Organismes, des Administrateurs, ou des tiers en général. Les décisions prises par les Organismes au cours de la Compétition sont immédiatement applicables et s'imposent aux Participants.

Article 10. Dotations

Les Equipes 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 1^{er} :
- 7 500 € (sept mille cinq cents euros) hors taxe pour l'équipe finissant 2^{ème} :

- 4 500 € (quatre mille cinq cents euros) hors taxe pour l'équipe finissant 3^{ème} ;
- 3 000 € (trois mille euros) hors taxe pour l'équipe finissant 4^{ème}.

Le montant de la dotation numéraire sera versé intégralement par Webedia au représentant légal désigné unanimement par les Participants de l'Equipe. Le représentant légal de l'Equipe peut être une personne physique ou morale. Le représentant légal aura la responsabilité de redistribuer la part due aux autres Participants de l'Equipe. Webedia décline toute responsabilité en cas de non redistribution de la dotation numéraire par le représentant légal de l'Equipe.

Dans le cas où le représentant légal est une personne morale alors le représentant légal devra émettre une facture d'un montant correspondant à la dotation remportée par l'Equipe, 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 un montant de quatre mille euros hors taxe à chacune des 8 Equipes sélectionnées par Ubisoft en contrepartie de leur participation à la Compétition (incluant le tournoi de relégation mentionnée à l'article 6.3). Le paiement sera effectué selon les mêmes modalités indiquées ci-dessus. Nonobstant ce qui précède, dans le cas où le représentant légal serait une personne physique alors le montant indiqué sera versé uniquement sur présentation de justificatifs dûment établis, validés par Webedia, mentionnant la TVA en vigueur, et ce pour un montant maximal de quatre mille euros hors taxe. Le paiement sera dû à compter de la sixième journée de la Compétition.

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

Article 11. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, les Organismes invitent les Participants à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, les Organismes ainsi que les Administrateurs.

En participant à la Compétition, le Participant s'engage à respecter les lois et règlements applicables ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent Règlement.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

Les Organismes 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 Organisateur, 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 Organisateur ou des Administrateur 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 le Participant ;
- 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 Administrateur (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement ;
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données et notamment du Jeu ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du Jeu, 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 ou de drogues au cours d'un événement lié à la Compétition ;
- Falsifier un résultat de Match ;
- Utilisation 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 du Jeu vidéo 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 ;
- Etablir une entente avec une Equipe, un Participant, 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...)

Nonobstant toute autre stipulation contraire, dans le cas où le compte d'un membre de l'Equipe serait banni du Jeu par l'outil anti-tricherie (à date, BattlEye), 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 le présent Règlement.

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

Article 12. Sanctions disciplinaires applicables

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

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

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

12.1. Avertissement.

L'Equipe ou le Participant est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement de la Compétition et qu'il doit cesser ce comportement. En cas de récidive, les Organisateur pourront aggraver la sanction.

12.2. Perte de la sélection du côté pour le Match en cours ou les prochaines Parties.

L'Equipe sanctionnée perdra la possibilité de sélectionner le côté de la Carte des Parties ou des Matches concernés par la sanction. Dans ce cas, l'Equipe adverse sélectionnera à sa discrétion le côté de la Carte sur lequel elle souhaite jouer la Partie ou le Match concerné.

12.3. Perte d'une Partie.

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

12.4. Perte d'un Match.

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

12.5. Retrait de points au classement.

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

12.6. Suspension de participation à la Compétition.

Les Organisateur se réservent le droit de suspendre provisoirement une Equipe ou un Participant 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 Participant, complicité externe pour remporter une partie).

En cas de suspension de participation à la Compétition, l'Equipe ou le Participant ne sera pas autorisé à participer à des Matchs pendant toute la période de suspension.

12.7. Suppression des dotations.

Les Organisateur se réservent le droit d'annuler l'attribution de tout ou partie des dotations remportées par une Equipe dans le cas où cette dernière aurait procédé à une violation répétée et/ou particulièrement grave du Règlement (exemple : fraude, triche, utilisation de logiciels tiers de tricherie, attaque DDOS sur un Participant, complicité externe pour remporter une partie).

12.8. Disqualification de la Compétition.

Les Organisateur se réserve le droit d'exclure à tout moment et sans préavis une Equipe ou un Participant 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 Participant, complicité externe pour remporter une partie).

12.9. Bannissement des futurs tournois.

Les Organisateur se réservent la possibilité de bannir une Equipe ou un Participant de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à dix (10) ans.

12.10. Sursis à exécution.

Les Organisateur 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'Equipe concernée n'a pas commis, pendant un délai d'un an à compter de celle-ci, une infraction suivie d'une nouvelle sanction.

12.11. Autres sanctions.

Outre ces sanctions disciplinaires, les Organisateur 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.

Article 13. Procédure d'application des sanctions

13.1. Pendant les Matches.

Pendant les Matches, les Organisateurs peuvent prononcer toute sanction prévue aux articles 12.1, 12.2, 12.3, et 12.4. A l'issue du Match, les Organisateurs disposeront d'un délai de trente jours pour annuler, réduire, ou aggraver la sanction prononcée.

13.2. A l'issue d'un Match.

A l'issue d'un Match, les Organisateurs peuvent infliger toute sanction disciplinaire à une Equipe ou à un Participant en cas d'infraction commise, selon les preuves collectées ou produites par des tiers.

13.3. Réclamations.

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

Article 14. Confidentialité

Au cours de la Compétition, les Organisateurs ou les Administrateurs peuvent être amenés à entretenir des correspondances privées avec un ou plusieurs Participants.

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

Article 15. Règles de vie

15.1. Matériel du Participant.

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

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

15.2. Matériel fourni par l'Organisateur.

Dans le cas des Confrontations Hors-Ligne, les Organisateurs peuvent mettre temporairement à la disposition du Participant du mobilier ainsi que différents équipements et matériels informatiques incluant notamment des ordinateurs, des écrans, des périphériques informatiques, etc. Le 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.

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

En cas d'incompatibilité technique entre le matériel mis à disposition par les Organisateurs et les périphériques du Participant, les Organisateurs 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.

15.3. Limitation de responsabilité.

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

15.4. Tolérance des affichages de sponsors.

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. Au cours de la Compétition, le Participant n'est pas autorisé, 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)
- tout produit ou service illicite.

L'Equipe autorise les Organisateurs, 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'Equipe et ce pour tous les supports indiqués à l'Article 16. L'Equipe garantit les Organisateurs 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'Equipe.

15.5. Exposition médiatique et presse.

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

15.6. Propreté et hygiène.

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.

15.7. Frais des Equipes.

L'ensemble des frais supportés par les Equipes pour leur participation à la Compétition (notamment frais de déplacement, d'hébergement ou de restauration), notamment en ce qui concerne les Confrontations Hors-Ligne, demeurent pleinement à la charge des Equipes.

Article 16. Droit à l'image

Le Participant autorise gracieusement les Organismes, les sociétés de leurs groupes respectifs, leurs affiliés, les partenaires commerciaux et médiatiques de la Compétition, ainsi que toute personne agissant pour leur compte à capter son image (en ce inclus sa voix, sa silhouette, son nom patronymique, son pseudonyme, ou tout autre attribut de sa personnalité) au cours de la Compétition, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement...) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, diffuser, modifier, adapter, traduire, sous-titrer son image, son nom patronymique, son pseudonyme et/ou sa voix, ses propos sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, sur des sites internet et/ou multimédia (plateformes de streaming ou d'hébergement de vidéo en ligne), sur les chaînes de télévision (par télévision linéaire et non linéaire, télévision mobile, IPTV, catch-up, VOD, SVOD, OOH, divertissement en vol), sur tout site Internet et déclinaisons mobiles, dont les sites des Organismes, des sociétés de leurs groupes respectifs, des partenaires commerciaux et médiatiques de la Compétition, les pages des réseaux sociaux de ces sociétés, les services en ligne etc., les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-ROM, DVD, Blu-ray, ordinateur, téléphone mobile etc., en toutes langues, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier, sans limitation de durée, sous réserve des droits relatifs à la protection des données personnelles du Participant tel que décrits dans l'Article 17 de ce Règlement. Cette autorisation comporte également l'autorisation de diffuser toute action effectuée par le Participant sur le Jeu (ex : gameplay).

Article 17. Données à caractère personnel

17.1. Données collectées.

Au moment de son inscription à la Compétition, les Organismes collectent des informations personnelles concernant le Participant, notamment des données relatives son état-civil (prénom, nom, date de naissance, adresse de résidence, document d'identité, etc) et, éventuellement en lien avec le Jeu (compte de jeu, pseudonyme, classement, etc). Le 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.

Les Organismes sont également amenés 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.

La collecte de ces données est fondée sur le consentement du Participant, qu'il peut retirer à tout moment en effectuant une demande à l'adresse suivante : tournois@webedia-group.com.

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.

17.2. Finalités de traitement des données collectées.

Les données collectées par les Organismes 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 aux fins des intérêts légitimes des Organisateur afin de démontrer la bonne exécution de la Compétition et de tirer toutes les conséquences d'un comportement enfreignant le présent Règlement.

17.3. Conservation des données collectées.

Les données collectées sont conservées par chaque Organisateur pour une durée d'un (1) an à compter de la fin du dernier Match auquel le Participant a participé ou de sa dernière participation à un quelconque tournoi organisé par l'Organisateur. Les données peuvent être conservées pour une durée supérieure correspondant à la durée à laquelle s'applique une éventuelle sanction disciplinaire. Les données correspondant à la conservation des sanctions disciplinaires sont conservées pour une durée d'un an à compter de la fin ou de la levée de ladite sanction.

17.4. 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.

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

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.

17.5. Droit des personnes concernées par le traitement.

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.

17.6. 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@webedia-group.com.

Article 18. 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 Organisateur 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 Organisateur 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 Organisateur 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 Organismes informent les Participants des risques inhérents à la pratique intensive du jeu vidéo (addiction, isolement, dépendance, ...) et à ce titre, les Organismes déclinent toute responsabilité en cas de dommage direct ou indirect résultant d'une telle pratique.

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

Les dommages directs ou indirects subis par le Participant ou des tiers au cours de la Compétition ne sauraient engager ni la responsabilité des Organismes 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 Organismes est strictement limitée à la bonne organisation de la Compétition et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

Article 19. Propriété intellectuelle

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

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

Article 20. 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.

Article 21. Modification du Règlement

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

Annexe 1 – Tournoi de relégation – 6 French Challengers – Saison 1

Un tournoi de relégation intitulé « 6 French Challengers » est organisé à l'issue de la Saison 1 selon les modalités définies ci-après.

Le tournoi de relégation est constitué (i) d'une étape de qualification ouverte à toutes les équipes n'ayant pas participé à la saison 1 de la 6 French League, suivie (ii) de matchs de barrage entre les équipes qualifiées et les équipes ayant terminé 7^e et 8^e au classement de la 6 French League.

Le Règlement s'applique en intégralité au tournoi de relégation, à l'exception des stipulations particulières ci-après qui prévalent.

1) Etape de qualification – 6 French Challengers

1.1. Conditions de participation.

Les équipes souhaitant participer à l'étape de qualification doivent accepter le présent Règlement et remplir les conditions de composition d'équipes prévues au sein du Règlement et notamment à l'article Article 4.

Les transferts de joueurs entre une équipe qualifiée pour participer aux matchs de barrage et une Equipe ayant participé à la saison 1 de la 6 French League sont strictement prohibés jusqu'à l'issue des matchs de barrage.

Les Equipes ayant participé à la saison 1 de la 6 French League ne sont pas autorisées à participer aux tournois de qualification.

1.2. Inscriptions aux tournois de qualification.

Quatre tournois de qualification sont organisés entre le 23 novembre 2019 et le 14 décembre 2019.

Pour s'inscrire à un tournoi de qualification, le Capitaine doit inscrire son équipe sur la page d'inscription du tournoi correspondant sur le site internet Toornament (<https://www.toornament.com/fr/>) et renseigner les informations demandées qu'il certifie comme exactes et adéquates.

Les Organismes se réservent le droit de vérifier par tout moyen raisonnable l'exactitude des informations concernant les joueurs inscrits pour valider leur participation à un tournoi de qualification, notamment leur âge, leur identité, la titularité de leur compte de jeu, ou de leur compte Toornament.

Le nombre d'équipes pouvant s'inscrire est limité à 32 équipes par tournoi de qualification. Les inscriptions seront acceptées par les Organismes selon la règle du « premier arrivé, premier servi », sous réserve de respecter les conditions d'éligibilité.

En cas d'informations inexactes, les Organismes pourront soit demander au Capitaine de modifier les informations renseignées, soit disqualifier un joueur de l'équipe et ainsi annuler sa participation au tournoi de qualification pour non-respect du Règlement. Dans le cas où un joueur serait refusé par les Organismes, le Capitaine devra inscrire un nouveau joueur avant la date limite d'inscription au tournoi de qualification.

1.3. Format des tournois de qualification

1.3.1. Tournois de qualification.

Au cours de chaque tournoi de qualification, les équipes sont réparties aléatoirement par l'Organisateur dans un groupe d'arbre joué en élimination directe (jusqu'aux demies-finales uniquement) et s'affrontent entre elles selon le format BO1, c'est-à-dire en une manche gagnante.

Les deux équipes remportant les demies-finales de chaque tournoi de qualification sont qualifiées pour participer à une phase finale réunissant les 8 équipes qualifiées.

Les équipes ayant remporté un tournoi de qualification ne sont pas autorisées à participer à d'autres tournois de qualification.

1.3.2. Phase finale des qualifications.

La phase finale des qualifications regroupe les 8 équipes qualifiées précédemment qui s'affrontent en élimination directe selon le format BO3, c'est-à-dire en deux manches gagnantes.

Les 8 équipes sont réparties aléatoirement par l'Organisateur dans l'arbre de tournoi.

Les 2 équipes perdantes des demi-finales disputeront un match pour la troisième place.

Les équipes finissant 1^{er} et 2^{ème} de la phase finale des qualifications seront qualifiées pour participer aux matchs de relégation dont les modalités sont définies ci-après.

1.4. Dates, horaires, check-in et lieux.

| Dates (journées) | Etape | Horaires | Confrontation |
|------------------|-----------------------------|-----------------|---------------|
| 23 novembre 2019 | Tournoi de qualification #1 | A partir de 18h | En ligne |
| 30 novembre 2019 | Tournoi de qualification #2 | A partir de 18h | En ligne |
| 7 décembre 2019 | Tournoi de qualification #3 | A partir de 18h | En ligne |
| 14 décembre 2019 | Tournoi de qualification #4 | A partir de 18h | En ligne |
| 8 janvier 2020 | Quarts-de-finale #1 et #2 | A partir de 18h | En ligne |
| 15 janvier 2020 | Quarts-de-finale #3 et #4 | A partir de 18h | En ligne |
| 22 janvier 2020 | Demies-finales #1 et #2 | A partir de 18h | En ligne |
| 29 janvier 2020 | Petite finale et finale | A partir de 18h | En ligne |

Le check-in des équipes a lieu le jour du tournoi de qualification pendant la plage horaire indiquée sur la page d'information dudit tournoi sur Toornament. Le Capitaine est responsable de valider la participation de son équipe au cours de la période de check-in. Dans le cas où le check-in ne serait pas effectué, l'équipe pourra être disqualifiée du tournoi concerné.

1.5. Dotations.

Les équipes participant aux tournois de qualification sont susceptibles de remporter des dotations numéraires en fonction de leur classement final, selon la répartition suivante :

- Cinq mille euros (5 000€) pour l'équipe finissant à la 1^{ère} place
- Deux mille cinq cents euros (2 500€) pour l'équipe finissant à la 2^{ème} place
- Mille cinq cents euros (1 500€) pour chaque équipe ayant fini à la 3^{ème} place
- Mille euros (1 000€) pour chaque équipe ayant fini entre la 4^{ème} place.

Les dotations sont reversées aux équipes selon les modalités indiquées à l'article Article 10 du Règlement.

2) Matchs de barrage

1.1. Equipes participantes et format.

Des matchs de barrage sont organisés entre les 2 équipes ayant terminé 1^{er} et 2^{ème} des tournois de qualifications contre les Equipes ayant terminé 7^{ème} et 8^{ème} de la saison 1 de la 6 French League.

L'équipe ayant terminé 1^{er} du tournoi de qualification choisit son adversaire parmi les deux équipes issues de la saison 1 de la 6 French League. L'équipe ayant terminé 2^{ème} du tournoi de qualification joue contre l'autre équipe.

Les deux matchs sont joués selon le format BO3, c'est-à-dire en deux manches gagnantes.

Le vainqueur de chaque confrontation évolue dans la saison 2 de la 6 French League tandis que le vaincu n'évolue pas dans la saison 2 de la 6 French League.

1.2. Dates, horaires et lieux.

Les matchs de barrage sont joués le 5 février 2020 dans les locaux de Webedia à l'adresse suivante : Webedia Arena – 2 rue Paul Vaillant Couturier – 92300 Levallois-Perret. Les horaires exacts seront communiqués aux équipes concernées par les Organismes dans un délai raisonnable.