

Règlement de la 6 French League

Saison 2 - 2020

Version en date du 23 juin 2020

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 France**”) organise à compter du 18 juin 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 “**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 esport 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 de chaque joueur.

Article 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. 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 stipulation du Règlement Particulier prévalent.

Les Règlements Officiels s’appliquent à toute personne participant à la Compétition, incluant notamment les joueurs, les coachs, 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.

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 Organisateurs 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.

Article 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 en fonction de leur dossier de candidature et de leurs performances passées sur R6S.

Pour être éligibles à participer à la Compétition, les équipes (i) qui ont participé à la saison 1 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 1 intitulé « 6 French Challengers », d'autre part, doivent conserver la présence d'au moins deux joueurs de l'ancienne composition d'équipe et ayant participé à au moins 7 matchs au cours de la 6 French League ou à au moins 2 matchs au cours de la 6 French Challengers.

Les équipes concernées doivent également s'assurer de la participation d'au moins deux de ces joueurs à 4 matchs de la Compétition (dont 2 matchs aller obligatoirement). Le non-respect de cette règle, sauf en cas de motif sérieux laissé à l'appréciation des Organismes, fera l'objet d'une sanction qui pourra être prononcée à la discrétion des Organismes et ce, à toute étape de la Compétition.

Les Organismes 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. Composition des équipes.

Les équipes sont composées de cinq joueurs, éventuellement d'un coach, et au maximum jusqu'à trois (3) remplaçants éventuels.

L'équipe doit également désigner un représentant (intitulé le "**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.

Seules les personnes désignées comme "joueurs" ou "remplaçants" sont autorisées à disputer les matchs de l'équipe. Dans le cas éventuel où un joueur ne pourrait pas participer à un match, en raison d'un motif valable laissé à l'appréciation des Organismes, et qu'aucun remplaçant n'est disponible, le coach de l'équipe concerné peut demander la permission aux Organismes de jouer le match à la place du joueur excusé, étant entendu que les Organismes 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.

Pour participer à la Compétition, l'équipe doit soit être une structure française établie sur le territoire français (entreprise immatriculée ou association déclarée), soit être composée d'au moins trois (3) joueurs ayant leur résidence principale située sur le territoire français depuis au moins (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 Organismes 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 et ne doit pas faire l'objet d'une sanction infligée par le groupe Ubisoft, par un Organismes tiers ou par un service d'anti-tricherie.

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.

3.3. 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 pourra également faire l'objet d'une sanction dans le circuit R6S.

3.4. 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

3.5. 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.

Article 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.

4.1. 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) 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.

4.2. Procédure de transfert.

Seul 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.

4.3. Périodes de transfert.

Les périodes de transfert de la Compétition sont les suivantes :

- 1ère période de transfert au cours de la mi-saison : du 12 mai 2020 à 9h au 5 juin 2020 à 23h00
- 2ème période de transfert au cours de la mi-saison : du 17 août 2020 à 9h au 31 août 2020 à 9h
- période de transfert hors saison : du 14 février 2021 à 9h au 1er mars 2021 à 9h

4.4. Restrictions relatives aux transferts.

4.4.1. 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"), 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. Les coaches ne sont pas inclus dans cette limite de transfert.

4.4.2. 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 qualifié au sein de la ligue dans laquelle l'équipe évolue.

4.5. Remplacements exceptionnels.

Dans le cas où des circonstances exceptionnelles empêcheraient une équipe de faire participer 5 joueurs pour un match de la Compétition, y compris en prenant en compte ses remplaçants ou son coach, l'équipe pourra demander aux Organismes une autorisation exceptionnelle pour compléter son équipe avec un joueur tiers, étant entendu que 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 : force majeure).

Le joueur tiers doit remplir toutes les conditions d'éligibilité de la Compétition et sa participation doit être validée au préalable par les Organismes.

Le joueur tiers doit également remplir les conditions indiquées dans le Global Rulebook R6S.

Article 5. Format de la Compétition

5.1. Généralités.

Le format de la Compétition se compose d'une phase de groupe ("**Phase de Groupe**") suivie d'une phase finale ("**Phases Finales**"), selon les modalités indiquées 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/>.

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. Dans ce cas, les équipes seront informées au préalable par les Organismes dans un délai raisonnable (dates, lieux, horaires).

5.2. Phase de Groupe.

- 8 équipes réparties dans un groupe unique
- Ordre des rencontres déterminé par les Organismes
- Matchs joués en 5 contre 5
- Format des matchs : best-of-one (BO1), c'est-à-dire en 1 partie gagnante
- Matchs aller-retour (les équipes s'affrontent au cours de deux matchs distincts)
- Victoire : 3 points conférés au vainqueur du match
- Egalité : 1 point conféré à chaque équipe
- Défaite : 0 point conféré au perdant du Match

A 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. Les quatre équipes les mieux classées sont qualifiées pour la phase suivante.

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 ;
- 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 tournoi en élimination directe sera organisé. Les équipes seront réparties dans l'arbre à élimination directe par tirage au sort et s'affronteront selon le format de matchs joués en best-of-three (BO3), c'est-à-dire en 2 parties gagnantes.

5.3. Phases Finales.

- 4 équipes qualifiées via la phase précédente
- Matchs joués en 5 contre 5
- Format des matchs : best-of-three (BO3), c'est-à-dire en 2 parties gagnantes
- Pas de match retour

Les Matchs seront joués successivement de la manière suivante :

- L'équipe ayant fini 1er lors de la phase de groupe affrontera l'équipe ayant fini 4e lors de la phase de groupe ;
- 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 finale tandis que les deux équipes perdantes s'affronteront au cours d'une petite finale.

5.4. Tournoi de relégation et future saison.

A l'issue de la saison 2 :

- la meilleure équipe (en terme de classement) à la fin des matchs aller de la Phase de Groupe et qui ne fait pas déjà partie du circuit R6S Europe montera automatiquement dans la ligue intitulée "Challenger League Europe" ;
- l'équipe ayant fini à la 8ème place de la Compétition ne pourra pas participer à la saison 3 de la 6 French League et sera directement reléguée au tournoi intitulé "6 French Challengers" ;

- l'équipe ayant fini à la 7ème place de la Compétition disputera un match (dont les modalités seront indiquées ultérieurement) contre l'équipe ayant fini à la 2ème lors du tournoi intitulé "6 French Challengers" et le vainqueur de ce match sera qualifié pour participer à la saison 3 de la 6 French League ;
- l'équipe ayant terminé 1er lors du tournoi intitulé "6 French Challengers" sera qualifié pour la saison 3 de la 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 3 de la "6 French League", tel qu'indiqué ci-avant, sera sans effet. Dans ce cas, les équipes de la 6 French League qui auraient pu être reléguées en "6 French Challengers" auront automatiquement la possibilité de participer à la saison 3 de la "6 French League". De même, les équipes de la "6 French Challengers" qui auraient pu participer à la saison 3 de la "6 French League" auront automatiquement la possibilité de participer à la saison 3 de la "6 French League".

Les Organisateurs se réservent le droit d'adapter cette règle en fonction de circonstances imprévues, sous réserve d'en informer les équipes dans un délai raisonnable.

Article 6. Déroulement et paramètres des matchs

6.1. 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 :

TEAM DEATHMATCH BOMB	BO1	BO2	BO3
Plant duration	7	7	7
Defuse duration	7	7	7
Fuse time	45	45	45
Preparation	45	45	45
Action	180	180	180
Time of day	Day	Day	Day

HUD settings	Normal	Normal	Normal
Number of bans	4	4	4
Ban Timer	20	20	20
Number of rounds	12	12	12
Attack/Defense swap	6	6	6
Overtime Rounds	0	3	3
Overtime score difference	/	2	2
Overtime role change	/	1	1
Objective type for rotation	2	2	2
Objective rotation parameter	Rounds played	Rounds played	Rounds played
Attacker unique spawn	On	On	On
Pick Phase timer	15	15	15
6th pick phase	On	On	On
6th pick phase timer	15	15	15

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

6.2. Sélection des cartes.

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

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

Les cartes sont choisies selon les modalités suivantes :

La sélection des cartes utilisées au cours d'un match doit être effectuée soit par le coach, soit par le capitaine, avant le début dudit match et sous la supervision d'un administrateur. Au cours de chaque journée de Compétition, la sélection des cartes sera effectuée au moins 1 heure avant le début du premier match de la journée, dans l'ordre des matchs établis pour la journée (exemple : dans le cas où le premier match de la journée débute à 19h, la sélection des cartes pour le 1er match aura lieu à 18h, pour le 2e match à 18h20, etc).

L'équipe située à gauche sur la fiche de match Toornament décide quelle équipe commence à bannir les cartes pour le match concerné (c'est-à-dire qu'elle détermine l'équipe A et l'équipe B).

La phase de veto et la sélection des cartes d'un match en BO1 se déroule de la manière suivante :

- l'équipe A bannit une carte (première journée uniquement)
- l'équipe B bannit une carte (première journée uniquement)
- l'équipe A bannit une carte
- l'équipe B bannit une carte
- l'équipe A bannit une carte
- l'équipe B bannit une carte
- la carte restante est jouée
- l'équipe A choisit son côté (side) de départ.

A compter de la deuxième journée de la Compétition, les deux cartes dernièrement jouées par les deux équipes sont retirées de la phase de sélection des cartes pour le match concerné. Dans le cas où les deux équipes 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 :

- l'équipe A bannit une carte
- l'équipe B bannit une carte
- l'équipe A sélectionne la carte de la partie 1
- l'équipe B choisit son côté (side) de départ pour la partie 1 (carte 1)
- l'équipe A choisit son côté (side) en cas de prolongation (overtime) pour la partie 1 (carte 1)
- l'équipe B sélectionne la carte de la partie 2
- l'équipe A choisit son côté (side) de départ pour la partie 2 (carte 2)
- l'équipe B choisit son côté (side) en cas de prolongation (overtime) pour la partie 2 (carte 2)
- l'équipe A bannit une carte
- l'équipe B bannit une carte
- la dernière carte restante est jouée pour la partie 3
- l'équipe A choisit son côté (side) de départ pour la partie 3 (carte 3)
- l'équipe B choisit son côté (side) en cas de prolongation (overtime) pour la partie 3 (carte 3).

6.3. 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 précédent 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 Organisateur 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 de trois (3) mois à compter de leur date d'implémentation, étant entendu que les Organisateur peuvent réduire ce délai en le notifiant aux équipes dans un délai raisonnable.

Les agents suivants sont donc exclus au lancement de la Compétition :

- Ace
- Melusi

Les joueurs ont la possibilité d'utiliser les objets de personnalisation (« skins ») suivants sur leurs uniformes et casques :

- Objets par défaut (sans personnalisation)
- Programme Pilote Phases 1 & 2 (objets de personnalisation d'équipes Pro League « Gold Sets »)
- Futurs objets de personnalisation issus du Programme Pilote Phase 3

Tous les autres uniformes et casques sont interdits en compétition. Il n'y a pas de restriction sur la personnalisation du ou des pendentifs (charms).

Toute décision prise par les Organisateur 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.

6.4. Logiciel anti-tricherie et enregistrement des matchs.

Afin de garantir la sincérité des matchs, les joueurs doivent installer sur leur ordinateur personnel 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.

A 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.

Par ailleurs, les joueurs doivent effectuer un enregistrement de leur match via le logiciel de leur choix. Cet enregistrement devra être systématiquement envoyé aux Organisateur à l'issue des matchs pour effectuer des vérifications portant sur la sincérité du match concerné. Les Organisateur communiqueront aux joueurs les informations nécessaires pour envoyer l'enregistrement. Cet enregistrement doit comporter le point de vue (POV) du joueur ainsi que les communications audio du joueur (son du jeu, son de logiciels de communication externe comme Discord, TeamSpeak, Mumble, Ventrilo) Les joueurs ne sont pas autorisés à diffuser publiquement l'enregistrement de leurs matchs sans l'accord préalable et écrit des Organisateur.

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

6.5. 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.

6.6. Interdiction du "spawnkill"

Les joueurs ne sont pas autorisés à commettre une action dite "spawnkill" c'est-à-dire le fait d'attaquer ou 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.

6.7. 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 Organisateurs 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 Organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration d'un quelconque bien appartenant au participant.

6.8. Matériel mis à disposition par l'Organisateur.

Dans le cas où un match requiert la présence physique des participants, les Organisateurs 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 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 est susceptible d'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.

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.

6.9. Bugs et glitches.

Les joueurs ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitches connus. 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.

6.10. 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.

6.11. Déconnexions et pauses.

6.11.1. Déconnexions et problèmes techniques.

A l'exception des cas limitativement énumérés ci-dessous, les déconnexions ou les problèmes techniques subis par un joueurs 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 recréation d'une manche en raison d'une déconnexion ou d'un problème technique est limité 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 Organisateur l'autorisent et sous réserve de respecter les conditions d'éligibilité de la composition d'équipe.

6.11.2. Pauses au cours d'une partie.

A 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.

Dans le cas où un match en BO3 requiert la présence physique des joueurs alors 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 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 joueurs de son équipe pendant la durée de la pause tactique ;
- 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 équipes demandent la pause au cours d'une même manche, la pause consommée sera celle de l'équipe l'ayant demandé en premier selon l'appréciation de l'administrateur ;
- les joueurs doivent rester à leur poste de jeu et ne pas retirer leur casque.

6.11.3. Pauses entre deux parties.

Les équipes 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 joueurs et le coach ne seront pas autorisés à quitter leur poste de jeu.

Les équipes ne sont pas autorisées à prendre de pause entre les deux premières parties d'un match. A l'issue de la 2e partie d'un match, les équipes seront autorisées à prendre une pause de quelques minutes, dont la durée est laissée à l'appréciation des administrateurs.

6.11.4. Remplacements.

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.

6.11.5. 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.

Article 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, et (iii) le cas échéant, entre la fin d'une partie et le début de la partie 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 Organisateurs.

Article 8. Décisions de l'Organisateur

Les Organisateurs 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 Organisateurs, des administrateurs, ou des tiers en général. Les décisions prises par les Organisateurs au cours de la Compétition sont immédiatement applicables et s'imposent aux joueurs.

Article 9. 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. 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 dû aux équipes au moins dans les trente (30) jours avant le 1er match requérant la présence physique des participants et sera effectué selon les mêmes modalités que pour les dotations numéraires indiquées ci-avant.

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.

Article 10. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous, les Organisateurs 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.

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 Organisateurs ou de tiers ;
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un 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 Organisateurs ;
- Publier des informations personnelles des autres participants, des Organisateurs, 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 ;
- 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 (matchs 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'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 Organismes tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec la Compétition.

Article 11. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation des Règlements Officiels, et notamment en cas de violation des codes de conduite, les Organismes 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 Organismes peuvent infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

11.1. 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 récidive, les Organismes pourront aggraver la sanction.

11.2. Perte de la sélection du côté pour le match en cours 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.

11.3. Perte d'une partie.

L'équipe 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.

11.4. Perte d'un match.

L'équipe 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.

11.5. Retrait de points au classement.

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

11.6. Suspension de participation à la Compétition.

Les Organisateur 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

11.7. Suppression des dotations.

Les Organisateur 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).

11.8. Disqualification de la Compétition.

Les Organisateur 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).

11.9. Bannissement des futurs tournois.

Les Organisateur 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.

11.10. Sursis à exécution.

Les Organismes 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.

11.11. Autres sanctions.

Les Organismes se réservent le droit d'infliger toute autre sanction prévue dans le Global Rulebook R6S.

Outre ces sanctions disciplinaires, les Organismes 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 12. Procédure d'application des sanctions

12.1. Sanction infligée au cours d'un match.

Au cours d'un match, les Organismes peuvent prononcer les sanctions suivantes :

- Avertissement
- Perte de la sélection du côté pour le match en cours ou les prochaines parties.
- Perte d'une partie
- Perte d'un match

A l'issue du match, les Organismes disposeront d'un délai de soixante (60) jours pour annuler, réduire, ou aggraver la sanction prononcée au joueur ou l'équipe fautif en fonction de la gravité de l'infraction commise.

12.2. Sanction infligée à l'issue d'un match.

A l'issue d'un match, les Organismes peuvent infliger toute sanction disciplinaire à une équipe ou à un joueur en cas d'infraction commise, selon les preuves collectées ou produites par des tiers.

12.3. Réclamations.

Dans les trente (30) minutes à l'issue d'un match, les équipes ont la possibilité de déposer auprès des Organismes une réclamation pour contester le résultat du match. Les réclamations déposées après ce délai ne seront en prise en considération par les Organismes qu'en cas de motif sérieux, à l'appréciation des Organismes.

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'une équipe ou d'un joueur, les Organismes pourront soit classer sans suite la réclamation, soit contacter immédiatement ladite équipe ou ledit joueur pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. L'équipe ou le joueur concerné devra alors apporter

immédiatement tout élément utile aux Organismes pour traiter la réclamation. Les Organismes pourront soit classer sans suite la réclamation, soit infliger une sanction disciplinaire immédiatement applicable.

Article 13. Confidentialité

Au cours de la Compétition, les Organismes 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.

Article 14. Sponsors des équipes

Les Organismes 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 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.

Article 15. 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 déclinatoires 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 (exemple: gameplay).

Article 16. Données à caractère personnel

16.1. Données collectées.

En raison de leur participation à la Compétition, les Organismes collectent 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.

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.

16.2. 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.

16.3. Conservation des données collectées.

Les données collectées sont conservées par les 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 les 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.

Par ailleurs, les Organisateur se réservent 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'opposer à la conservation de son pseudonyme peut demander aux Organisateur la suppression de son pseudonyme à tout moment.

16.4. 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.

16.5. 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.

16.6. 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).

Article 17. 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 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 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 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 18. 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.

Article 19. 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 20. 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

Organisateurs 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.