

# Règlement



Le présent règlement décrit les règles qu'il faut toujours suivre lors de la participation aux **Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege**. Le non-respect de ces règles peut être sanctionné comme indiqué.

Il convient de rappeler que c'est toujours l'administration du programme qui a le dernier mot, et que les décisions qui ne sont pas expressément appuyées ou détaillées dans le présent règlement, voire qui vont à l'encontre du présent règlement, peuvent être prises dans des cas extrêmes, afin de préserver l'esprit sportif et la sportivité.

Que vous soyez un participant, un spectateur ou un représentant des médias, nous espérons que vous trouverez la compétition agréable et nous ferons tout notre possible pour en faire une compétition juste, amusante et enlevante pour tous les participants.

- 1 [Renseignements généraux](#)
  - 1.1 [Changements apportés aux règles](#)
  - 1.2 [Confidentialité](#)
  - 1.3 [Code de conduite](#)
  - 1.4 [Conventions supplémentaires](#)
  - 1.5 [Changement de joueurs et composition des équipes](#)
    - 1.5.1 [Composition des équipes](#)
    - 1.5.2 [Changement de joueur pendant la saison](#)
    - 1.5.3 [Changement de joueurs au cours d'une saison](#)
    - 1.5.4 [Composition des équipe pendant la saison](#)
  - 1.6 [Contrat multiples](#)
  - 1.7 [Prix en argent](#)
    - 1.7.1 [Distribution des prix en argent](#)
    - 1.7.2 [Dédutions de prix en raison de points de pénalité](#)
    - 1.7.3 [Retrait du prix en argent](#)
  - 1.8 [Remplacements](#)
  - 1.9 [Quitter le programme: pénalités et les conséquences](#)
    - 1.9.1 [Quitter les Nationaux canadiens R6 : S](#)
    - 1.9.2 [Suppression de matchs](#)
    - 1.9.3 [Suspension de joueurs](#)
  - 1.10 [Début de match](#)
    - 1.10.1 [Report de match](#)
    - 1.10.2 [Ponctualité](#)
    - 1.10.4 [Non-présentation](#)
    - 1.11.2 [Le stockage et la conservation des médias du match](#)
  - 1.12 [Protestation des matchs](#)
    - 1.12.1 [Définition](#)
    - 1.12.2 [Règles de protestation de match](#)
  - 1.13 [Match rejoué suite à la protestation](#)
  - 1.14 [Entrevues](#)
  - 1.15 [Utilisation de l'accord de représentation](#)
- 2 [Formule du programme](#)
  - 2.1 [Étape 1](#)
  - 2.2 [Étape 2](#)
  - 2.3 [Grandes finales](#)
- 3 [Règles spécifiques du jeu](#)
  - 3.1 [Anti-Triche](#)
    - 3.1.1 [Anti-triche MOSS](#)

- [3.2 Procédure de match](#)
  - [3.2.1 Meilleur de trois matchs](#)
  - [3.2.2 Catalogue de carte](#)
  - [3.2.3 Veto de carte & hébergement de jeux](#)
  - [3.2.4 Non-présentation](#)
  - [3.2.5 Forfait](#)
  - [3.2.6 Résultats](#)
  - [3.2.7 Ajouter un résultat](#)
  - [3.2.8 Matches fermés](#)
  - [3.2.9 Médias du match](#)
  - [3.2.10 Disqualification](#)
  - [3.2.11 Pertes de connexion de l'équipe](#)
  - [3.2.12 Paramètres du jeu](#)
  - [3.2.13 Paramètres de match](#)
  - [3.2.14 Mode de jeu : TDM BOMB](#)
  - [3.2.15 Operateurs](#)
  - [3.2.16 Pointage](#)
  - [3.2.17 Pseudonyme dans le jeu](#)
  - [3.2.18 Nom de l'étiquette de l'article du jeu](#)
  - [3.2.19 Nombre de joueurs](#)
  - [3.2.20 Entraîneurs](#)
  - [3.2.21 Abandon par les joueurs](#)
  - [3.2.22 Changement de joueurs](#)
  - [3.2.23 Réhébergement en cas de bogues attribuable aux opérateurs](#)
  - [3.2.24 Départ du serveur](#)
  - [3.2.25 Demandes de réhébergement](#)
  - [3.2.26 Procédure de demande de réhébergement](#)
  - [3.2.27 Reprise d'une partie interrompue](#)
  - [3.2.28 Nouvelles positions](#)
  - [3.2.29 Reprise d'une partie interrompue](#)
  - [3.2.30 Prolongation](#)
  - [3.2.31 Problèmes techniques](#)
- [3.3 Paramètres des joueurs](#)
  - [3.3.1 Pilotes graphiques ou outils similaires](#)
  - [3.3.2 Données sur mesure](#)
- [3.4 Tirer profit des bogues et des pépins informatiques](#)
  - [3.4.1 Nouvelles positions](#)

- 4 [Autres règles](#)
  - 4.1 [ESIC](#)
  - 4.2 [Communication](#)
  - 4.3 [Conditions de participation aux Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege](#)
    - 4.3.1 [Restriction d'âge](#)
    - 4.3.2 [Restrictions régionales pour les participants](#)
    - 4.3.3 [Pays et région d'origine](#)
    - 4.3.4 [Résidence ou nationalité et nombre de joueurs par équipe](#)
    - 4.3.5 [Pseudonymes](#)
    - 4.3.6 [Compte de jeu](#)
    - 4.3.7 [Nom d'équipe](#)
    - 4.3.8 [Modifications au compte de l'équipe](#)
    - 4.3.9 [Interdiction légale de certains joueurs](#)
  - 4.4 [Licence des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege](#)
    - 4.4.1 [Définition](#)
    - 4.4.2 [Durée](#)
    - 4.4.3 [Licence d'équipe](#)
    - 4.4.4 [Changement de titulaire de licence d'équipe](#)
    - 4.4.5 [Retrait de licence](#)
  - 4.5 [Diffusion du match](#)
    - 4.5.1 [Droits](#)
    - 4.5.2 [Renonciation à ses droits](#)
    - 4.5.3 [Responsabilité de l'équipe](#)
- 5 [Autres infractions](#)
  - 5.1 [Généralités](#)
  - 5.2 [Violation de la nétiquette](#)
    - 5.2.1 [Insultes](#)
    - 5.2.2 [Pollupostage](#)
    - 5.2.3 [Pollupostage dans le jeu](#)
  - 5.3 [Comportement antisportif](#)
    - 5.3.1 [Inconduite](#)
    - 5.3.2 [Fausser les résultats du match](#)
    - 5.3.3 [Imposteurs](#)
    - 5.3.4 [Jeu avec un joueur non autorisé](#)
    - 5.3.5 [Administrateur ou joueur induit en erreur](#)
    - 5.3.6 [Triche](#)
- 6 [Mention légale](#)

- [7 Droits d'auteur](#)
- [8 Substances et méthodes interdites](#)
  - [8.1 Dopage](#)
    - [8.1.1 Refus d'être testé](#)
  - [8.2 Liste des substances et méthodes interdites](#)
    - [8.2.1 Médicaments de prescription](#)
    - [8.2.2 Catégories de dopage](#)
- [9 Définitions](#)
  - [9.1 Portée de la validité](#)
  - [9.2 Participants](#)
  - [9.3 Responsables du programme](#)
  - [9.4 Points de pénalité](#)
  - [9.5 Définition et portée des points de pénalité](#)
    - [9.5.1 Point de pénalité mineure](#)
    - [9.5.2 Point de pénalité majeure](#)
    - [9.5.3 Assignation des points de pénalité](#)
- [10 Restriction de pays](#)

# 1 Renseignements généraux

Le présent document décrit les règles des Nationaux canadiens. Nous mettons tout en œuvre pour que les règles soient complètes et à jour, mais cela peut ne pas toujours être le cas. Vous devez également vérifier la page d'information et les nouvelles pour connaître les ajouts, exceptions et modifications qui peuvent s'appliquer. Les règles sont des lignes directrices et les décisions des administrateurs peuvent s'en écarter en fonction des circonstances. Si vous avez des questions sur les règles, veuillez soumettre un billet de soutien.

**Ce programme est offert exclusivement sur ordinateur personnel. Aucun autre système ne peut être utilisé dans le cadre du programme.**

## 1.1 Changements apportés aux règles

L'administration du programme se réserve le droit de supprimer ou de modifier les règles décrites dans le présent règlement sans préavis. L'administration du programme se réserve également le droit de porter un jugement sur des cas qui ne sont pas expressément appuyés ou détaillés dans le présent règlement, voire qui vont à l'encontre du présent règlement dans des cas extrêmes, afin de préserver l'esprit sportif et la sportivité.

## 1.2 Confidentialité

Le contenu des réclamations, des billets de soutien, des discussions ou de toute autre correspondance avec les officiels et les administrateurs du tournoi est considéré comme strictement confidentiel. La publication de ce type de contenu sur des réseaux de médias privés ou sociaux tels que Twitter, Twitch, Facebook, Reddit, etc., est interdite sans le consentement écrit des directeurs des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege. Ceux et celles qui enfreindront cette règle recevront des points de pénalité et, dans les cas extrêmes, verront leur équipe complète être suspendue pour la saison en cours et toute saison supplémentaire.

## 1.3 Code de conduite

Waveform Entertainment considère que tous les joueurs doivent être en mesure de participer à Rainbow Six : Siege dans un environnement respectueux, et s'attend à ce que tous les joueurs, chefs d'équipe, entraîneurs et substituts fassent preuve de sportivité en tout temps.

Ce code de conduite s'applique à toutes les équipes, tous les joueurs, tous les chefs d'équipe, tous les remplaçants et tous les entraîneurs de Rainbow Six: Siege participant dans un environnement d'Ubisoft, dont :

**Programmes de compétition (y compris, sans s'y limiter) :**

- Programme Pro
- Programme Challenger
- Programme Major
- Qualifications
- Nationaux canadiens
- Matches-vedette
- Essais
- Événements en direct

- Compétitions en réseau LAN
- Parties pour les occasionnels
- Parties classées

**Plateformes de communication (y compris, sans s'y limiter) :**

Ubisoft :

- Uplay
- Clavardage et messagerie vocale intégrés au jeu
- Forums de discussion Ubisoft
- Toutes les formes de communication avec l'administration d'Ubisoft (verbale, courriel, médias sociaux, etc.)

EGLX :

- Toutes les formes de communication avec l'administration, y compris, sans s'y limiter :
  - Commentaires sur les matchs
  - Clavardage dans le cadre des matchs
  - Réclamations et billets de soutien
  - Discord

Veillez noter que ce code de conduite n'est pas limité aux environnements ci-dessus, car nous attendons de tous les joueurs qu'ils se respectent les uns les autres et qu'ils respectent le personnel des organisateurs du tournoi, EGLX, Waveform Entertainment, les commanditaires, les partenaires, les adeptes, etc. Toute personne qui déroge à cette directive se verra imposer les sanctions indiquées dans le tableau suivant :

Les avertissements sont remis à zéro à la fin de chaque année de compétition.

	INFRACTION	SANCTION
<b>NIVEAU 1</b>	<b>Manque de respect et provocation</b> envers quiconque lors d'une compétition (mais pas d'insulte)	<b>AVERTISSEMENT</b>
<b>NIVEAU 2</b>	<p><b>Consommation d'alcool et de drogues lors d'une compétition en réseau LAN</b> : Les joueurs montrant des signes de consommation de drogue ou d'alcool pendant un événement seront immédiatement retirés de la compétition sous la vigilance des organisateurs du tournoi ou d'Waveform Entertainment.</p> <p><b>Insulte ou geste insultant</b> envers quiconque pendant une partie régulière ou une compétition.</p>	<p><b>BANNISSEMENT DU PROGRAMME</b></p> <p><b>Les joueurs bannis pour la saison ne peuvent pas participer au programme de compétition pour le reste de la saison.</b></p>
<b>NIVEAU 3</b>	<p><b>Triche</b>: Disqualification du tournoi, annulation des résultats, perte des prix en argent, bannissement allant de 2 ans à toute la vie selon l'âge et le niveau du joueur, la nature/taille du tournoi et la manière dont le joueur a triché. Tricher lors d'une compétition disputée au-dessus d'un niveau amateur (c'est-à-dire lorsque des prix importants ou une qualification à un événement professionnel sont en jeu) devrait normalement entraîner un bannissement de 5 ans, mais, dans des circonstances aggravantes, peut entraîner un bannissement à vie.</p> <p><b>Interdiction de jeu par Battle</b> : Compte banni de manière permanente des programmes de compétition d'Ubisoft, et le joueur s'expose aux conséquences décrites ci-dessus dans la section <b>Triche</b>.</p> <p><b>Trucage de match/fraude sur les paris</b> : annulation des résultats, bannissement de 5 ans, à moins de facteurs atténuants importants au sens du code anticorruption de l'ESIC ou, en présence de circonstances aggravantes, bannissement plus long, perte du prix et amende (en cas de découverte avant la fin d'un tournoi, disqualification).</p> <p><b>Dopage au moyen de substances améliorant la performance</b> : annulation des résultats, bannissement de 1 à 2 ans, perte des prix en argent (en cas de découverte avant la fin d'un tournoi, disqualification). En cas de circonstances aggravantes, peut entraîner un bannissement plus long.</p> <p><b>Manipulation de la compétition et corruption</b> : annulation des résultats, bannissement de 1 à 2 ans, perte du prix et amende (en cas de découverte avant la fin du tournoi, disqualification). En cas de circonstances aggravantes, peut entraîner un bannissement plus long.</p> <p><b>Harcèlement/discrimination</b>, y compris les menaces, le harcèlement sexuel, les discours haineux ainsi que les mots, phrases ou gestes racistes ou sexistes, ne sont pas tolérés et sont punis d'un bannissement de 1 à 2 ans. En cas de circonstances aggravantes, peut entraîner un bannissement plus long.</p>	<p><b>BANNISSEMENT DE PLUS LONGUE DURÉE</b></p> <p><b>Selon les circonstances et le type d'infraction</b></p>



Pour les infractions ultérieures, les participants doivent s'attendre à des sanctions beaucoup plus sévères (au moins la sanction minimale décrite pour le niveau d'infraction suivant) et, dans le cas d'infractions répétées de niveau 3, probablement à un bannissement à vie de tous les programmes de compétition d'Ubisoft.

Veillez noter que le choix du niveau de sanction est à la discrétion de l'organisateur du tournoi ou d'Waveform Entertainment. Waveform se réserve le droit de prendre le temps d'enquêter sur le cas où le code de conduite n'est pas respecté par un individu.

Nous nous réservons le droit de mettre à jour ou de modifier ce code de conduite à tout moment.

## 1.4 Conventions supplémentaires

L'administration du programme n'est pas responsable de toute convention supplémentaire et ne s'engage pas à appliquer de telles conventions. Les conventions en contradiction avec le règlement du programme ne sont en aucun cas autorisées.

## 1.5 Changements de joueurs et composition des équipes

### 1.5.1 Composition des équipes

#### **Au début de la saison :**

Les équipes inscrites aux Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege doivent être composées d'au moins cinq (5) joueurs (joueurs partants). Une équipe peut avoir un nombre quelconque de remplaçants. Tous les joueurs doivent avoir une résidence légale au Canada ou un visa étudiant, de travail ou athlète valide tandis qu'ils jouent au Canada et avoir au moins dix-huit (18) ans. Ils ne peuvent pas figurer dans la composition de toute autre équipe. Si une équipe se qualifie pour la finale des Nationaux canadiens, seuls les joueurs inscrits comme joueurs partants seront invités.

#### **Pendant le programme :**

Au début de la saison des Nationaux canadiens, cinq (5) joueurs doivent être inscrits comme joueurs partants. Jusqu'à la fin de la saison, ces 5 joueurs seront traités comme les « joueurs partants ». Toutes les équipes qui se qualifient pour la finale des Nationaux canadiens doivent conserver au moins trois (3) de ces joueurs pour pouvoir participer à la finale. La composition de l'équipe pour une partie doit compter au moins trois (3) « joueurs originaux » qui ont participé aux qualifications pour que l'équipe puisse jouer. Si, pour une raison quelconque, une équipe ne dispose pas du nombre suffisant de joueurs, elle sera éliminée et, si possible, sa place sera donnée à une autre équipe par l'administration du tournoi comme il lui semble approprié. Les 3 joueurs « originaux » doivent jouer au moins le premier match. Les équipes qui ne se qualifient pas pour les finales sont autorisées à modifier leur composition entre les qualifications ouvertes. Une fois qu'une équipe est inscrite à des qualifications ouvertes et que les qualifications ont commencé, les compositions ne peuvent pas être modifiées tant qu'une équipe n'a pas été éliminée de ces qualifications.

### **Joueurs remplaçants :**

Il est uniquement permis de remplacer un joueur avant le début du match. Si le match est commencé (sélection de l'opérateur et points de départ), les 5 joueurs de l'équipe doivent jouer jusqu'à la fin du jeu. Pour les séries 2 de 3, il est possible de changer de joueurs d'une carte à l'autre.

### **1.5.2 Changements de joueurs pendant la saison**

Les modifications de la composition de l'équipe ne sont autorisées qu'avec l'approbation de l'administration. Elles doivent être effectuées à l'aide du système de billets de soutien. Les messages envoyés au moyen de Discord, de Twitter ou de tout autre média social ne sont pas considérés comme un moyen officiel de demander des modifications à la composition ou de signaler un problème. L'administration n'approuvera les modifications que si elles sont soumises au moyen du système de billets de soutien.

Les équipes peuvent modifier leur composition sans limite jusqu'à une date précédant le début de chaque circuit ouvert des Nationaux canadiens – la date sera fixée par les administrateurs. Les ajouts de nouveaux joueurs doivent être effectués avant l'heure de début de chaque circuit ouvert. Après cette heure, chaque ajout de joueur doit être demandé par billet de soutien, et un nouveau joueur ne peut être ajouté qu'avec l'approbation de l'administration. En plus de soumettre un billet de soutien, les équipes doivent mettre à jour leur page d'équipe sur le site Web officiel. Le joueur en question ne peut pas jouer tant que l'administration n'a pas autorisé sa participation.

Waveform recommande aux équipes de disposer d'un nombre suffisant de remplaçants. Si une équipe, pour quelque raison que ce soit, ne dispose pas du nombre suffisant de joueurs pour participer à un match, elle perdra par défaut.

### **1.5.3 Changements de joueurs au cours d'une saison**

Il n'y a pas de limite au nombre d'équipes dont un joueur peut faire partie par saison. Les changements d'équipe ne peuvent être effectués qu'entre les qualifications ou avec l'approbation de l'administration.

### **1.5.4 Composition des équipes pendant la saison**

Un joueur peut participer à un match s'il a été ajouté au compte de l'équipe sur le site Web des Nationaux canadiens avant l'heure officielle de début des qualifications et approuvé par l'administration du programme.

Les équipes peuvent modifier leur composition librement avant le début de chaque qualification. La composition de l'équipe pour chaque jour de jeu doit être établie avant l'heure de début du premier match, le premier jour de chaque qualification. Après cela, elle est verrouillée et ne peut pas être modifiée jusqu'à la fin des qualifications en ligne pour les équipes qui ne se qualifient pas pour la finale des qualifications en question.

## 1.6 Contrats multiples

Il est strictement interdit qu'un joueur prenant part aux Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege soit inscrit à plus d'une équipe. Si un joueur fait partie de plusieurs équipes, EGLX se réserve le droit de lui interdire de disputer tout autre match jusqu'à ce que la situation soit résolue. Si la situation ne peut pas être résolue, l'administration du programme a le droit de retirer le joueur ou la ou les équipes en question.

## 1.7 Prix en argent

### 1.7.1 Distribution des prix en argent

Bourse totale de 15 000 \$

Finale de la saison : 15 000 \$

- 1<sup>re</sup> position : 10 000 \$ pour l'équipe/2 000 \$ par joueur
- 2<sup>e</sup> position : 3 000 \$ pour l'équipe/600 \$ par joueur
- 3<sup>e</sup> position : 1 500 \$ pour l'équipe/300 \$ par joueur
- 4<sup>e</sup> position : 500 \$ pour l'équipe/100 \$ par joueur

### 1.7.2 Déductions de prix en raison de points de pénalité

Chaque point de pénalité attribué à un participant pendant l'événement ou ses qualifications entraîne une déduction des prix en argent. Les déductions sont les suivantes :

- Pour chaque point de pénalité mineur, une déduction de 1 % du prix en argent total sera appliquée.
- Pour chaque point de pénalité majeur, une déduction de 10 % du prix en argent total sera appliquée.

La déduction est calculée en fonction du prix en argent total remis au participant à la fin de l'événement.

### 1.7.3 Retrait du prix en argent

Tous les prix en argent seront remis idéalement 60 jours après la clôture des finales des Nationaux canadiens de Rainbow Six: Siege.

Le prix en argent doit être demandé par le titulaire de licence ou un membre de l'équipe désigné par le titulaire de licence.

Si une équipe ne fournit pas les informations de paiement nécessaires et ne fait pas d'effort afin de corriger la situation, le prix en argent ne sera pas remis jusqu'à ce que la situation soit corrigée. Une fois l'argent remis à l'équipe, EGLX n'assume plus aucune responsabilité à l'égard de la distribution de l'argent and ne sera pas impliqué dans aucun litige.

Le prix en argent sera envoyé comme spécifié par l'administration du programme et par le titulaire de licence. L'incapacité à encaisser les chèques ou à fournir l'information nécessaire pour compléter le paiement entraînera un non-paiement. Les prix seront annulés si un participant n'a pas recueilli ses gains ou encaissé son chèque dans un délai d'un an à compter de la date initiale du paiement.

## 1.8 Remplacements

Si une équipe ne peut plus, pour une raison quelconque, livrer concurrence lors de la saison, et qu'elle s'est retirée avant la date limite de remplacement, son remplacement fera l'objet d'un appel. Les équipes de remplacement seront considérées et contactées pour leur demander si elles désirent participer.

Si un remplacement est nécessaire pour un événement hors ligne, la direction du tournoi essaiera tout d'abord de remplacer le participant par un joueur de la même division que le participant original et si aucun participant de cette division ne peut participer, l'autre division sera considérée. Si aucun remplaçant ne peut être trouvé dans un délai raisonnable, l'épreuve pourra commencer avec un participant en moins.

## 1.9 Quitter le programme : pénalités et les conséquences

### 1.9.1 Quitter les Nationaux canadiens R6: S

Si une équipe quitte ou est disqualifiée des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege, elle perdra tous les gains qu'elle a accumulés pour l'ensemble de l'événement et elle sera déclassée pour la prochaine saison.

### 1.9.2 Suppression de matchs

Le plus récent ou le prochain match à venir (selon la situation) de l'équipe sera considéré comme une victoire par défaut pour son adversaire.

### 1.9.3 Suspension de joueurs

Si une équipe est disqualifiée du programme pendant une saison en cours, tous les joueurs de l'équipe sont suspendus jusqu'à la fin de la saison et ne peuvent se joindre à une autre équipe pendant la saison.

## 1.10 Début de match

### 1.10.1 Report de match

Les équipes ne sont pas autorisées à apporter des modifications à la programmation. Les équipes doivent être présentes à l'heure désignée par les administrateurs. Tout conflit doit être signalé dès que le match a été placé à l'horaire.

## 1.10.2 Ponctualité

Tous les matchs du programme doivent débuter à l'heure indiquée sur le site web, toute modification à l'horaire doit avoir préalablement été acceptée par l'administration du programme. Lorsque deux équipes ont été jumelées pour un match, le match doit avoir lieu (à l'exclusion des deux derniers matchs pour chaque épreuve de qualification). Cela signifie que tous les matchs au sein de chaque tranche doivent débuter immédiatement, et qu'une équipe prenant plus de quinze (15) minutes pour s'y joindre sera considérée comme une non-présentation.

## 1.10.4 Non-présentation

Si une équipe ne dispose pas de (5) joueurs inscrits prêts à jouer 15 minutes après l'heure de début du match officiel, l'équipe sera considérée comme ne s'étant pas présentée, et pourrait se traduire par une victoire par défaut pour l'adversaire. Si votre adversaire n'exclut pas les cartes ou ne répond pas dans les 15 minutes, soumettez un billet de protestation pour votre match tel que défini à l'article 1.12 des règles du jeu et l'administration du programme traitera la question.

Veillez vous reporter à la partie des règles spécifiques pour les dossiers et les médias qui doivent être téléchargés pour le match.

## 1.11.2 Le stockage et la conservation des médias du match

Tous les médias du match (captures d'écran/demos/reprises/,etc.) doivent être conservés par l'équipe pendant un minimum de quatre (4) semaines après que le match se soit déroulé. S'il y a une protestation quant au match, les dossiers doivent être conservés par l'équipe pour un minimum de quatre (4) semaines après que la protestation ait été fermée et résolue.

## 1.12 Protestations des matchs

### 1.12.1 Définition

Une protestation peut être émise pour des problèmes qui affectent le résultat du match; une protestation peut même être déposée au cours d'un match pour certains éléments comme les mauvais paramètres de serveur et autres questions connexes. Une protestation est la communication officielle entre les équipes et l'administration du programme.

## 1.12.2 Règles de protestation de match

### **Date limite pour les protestations de match**

Les participants peuvent émettre une protestation de match au plus tard lorsque le premier des quatre éléments suivants survient :

- Pour les événements en ligne uniquement : 30 minutes après qu'un match soit terminé.
- Pour les événements hors ligne uniquement : 72 heures après l'heure prévue du début du match
- Pour les événements hors ligne uniquement : Le début du prochain match pour l'une des deux équipes (un minimum de 10 minutes doit être maintenu entre deux matchs par toutes les équipes)
- Pour les événements hors ligne uniquement : La fin de la journée de l'événement (départ des administrateurs)

### **Contenu d'une protestation de match**

La protestation doit contenir les informations détaillées sur les raisons de la protestation qui a été déposée, la façon dont le problème est survenu et quand le problème s'est produit. Une protestation peut être refusée si une documentation appropriée n'est pas présentée. Le simple fait de dire « ils sont des tricheurs » ne suffira pas.

### **L'admissibilité pour le dépôt d'une protestation**

Si une situation controversée non décrite dans ce manuel de règlement se produit pendant un match, l'équipe qui l'a dénoté doit l'enregistrer, arrêter immédiatement le match et en informer l'administrateur. Si l'équipe n'arrête pas le match et continue de jouer, cela sera considéré comme une acceptation de la situation. Pour cette raison, l'équipe perdra tout droit de déposer une protestation concernant cette situation lorsque la partie est terminée.

## 1.13 Match rejoué suite à la protestation

Si les règles stipulent qu'un match sera rejoué, la victime de l'incident doit décider si ce match sera rejoué. Si la victime de l'infraction décide que le match sera rejoué, alors l'ancien résultat est nul et non avvenu, et seul le nouveau résultat sera pris en compte dans le classement.

## 1.14 Entrevues

Pour chaque match diffusé, un joueur de chaque équipe doit être disponible pour une entrevue vidéo Skype. L'équipe doit fournir des coordonnées pour une entrevue dans l'éventualité où elle serait contactée par un administrateur. Le joueur doit également être disponible pour un commentaire après le match. Il n'en sera pas ainsi pour chaque match, mais soyez conscient qu'il s'agit d'une possibilité pour chaque match diffusé.

## 1.15 Utilisation de l'accord de représentation

En acceptant ces règles et en participant à ce tournoi, vous consentez à ce que votre nom de jeu, ou pseudonyme soit diffusé par Waveform. Un accord sera envoyé aux joueurs avant qu'ils ne soient diffusés pour la première fois. Tous les joueurs doivent lire et signer l'accord avant l'heure de début de la diffusion.

## 2 Formule du programme

### 2.1 ÉTAPE 1 RÉSUMÉ

29 & 30 juin - QUALIFICATIONS DE L'OPEN 1A

**Format :** Meilleur de 1

6 juillet – DIFFUSION S1 WK1 - Top 3 des matchs 1A

**Format :** Meilleur de 3

6 & 7 juillet - QUALIFICATIONS DE L'OPEN 1B

**Format :** Meilleur de 1

13 juillet - DIFFUSION S1 WK2 - Top 4 des matchs 1B

**Format :** Meilleur de 3

20 juillet - DIFFUSION S1 WK3 - Top 2 des matchs WK1

**Format :** Meilleur de 3

27 juillet - DIFFUSION S1 WK4 - Top 2 des matchs WK2

**Format :** Meilleur de 3

### 2.2 ÉTAPE 2 RÉSUMÉ

7 & 8 septembre - QUALIFICATIONS DE L'OPEN 2A

**Format :** Meilleur de 1

14 septembre - DIFFUSION S2 WK1 - Top 4 des matchs 2A

**Format :** Meilleur de 3

14 & 15 septembre - QUALIFICATIONS DE L'OPEN 2B

**Format :** Meilleur de 1

21 septembre - DIFFUSION S2 WK2 - Top 4 des matchs 2B

**Format :** Meilleur de 3

28 septembre - DIFFUSION S2 WK3 - Top 2 des matchs WK1

**Format :** Meilleur de 3

5 octobre - DIFFUSION S2 WK4 - Top 2 des matchs WK2

**Format :** Meilleur de 3

### 2.3 GRANDES FINALES

20 octobre - En direct de EGLX - Top 2 de l'étape 1, Top 2 de l'étape 2

**Format :** Meilleur de 5



## 3 Règles spécifiques du jeu

### 3.1 Anti-triche

#### 3.1.1 Anti-triche MOSS

L'utilisation de MOSS est obligatoire pour tous les matchs qui se jouent en ligne. Vous pouvez le trouver sous le lien suivant - <http://nohope.eu/wp-content/plugins/download-monitor/download.php?id=1>.

Le journal créé par MOSS doit être téléchargé dans la discorde de R6CN dans les 15 minutes suivant la fin des matchs. Tous les journaux feront l'objet d'une vérification pour tout signe de modification.

Le refus de se conformer à cette règle sera sanctionné par une pénalité mineure de (5) points par défaut et dans les cas extrêmes par une suspension de l'ensemble de l'équipe.

Les captures d'écran blanches/noires dans un rapport MOSS sont considérées comme des médias de match manquants. Il incombe aux joueurs de s'assurer que MOSS prend de bonnes captures d'écran. Si vous éprouvez des problèmes avec la configuration de MOSS, contactez un administrateur.

### 3.2 Procédure de match

#### 3.2.1 Meilleur-de-trois matchs

En cas de meilleur-de-trois matchs, les deux équipes retireront deux (2) cartes, après l'exclusion chaque équipe devra choisir une (1) carte, la troisième carte étant la dernière carte restante dans le catalogue. L'équipe ayant le plus faible classement peut décider qui débutera le processus. Les cartes seront jouées dans l'ordre dans lequel elles ont été sélectionnées. Chaque équipe peut choisir le côté de départ sur la carte choisie par l'adversaire. Le côté de départ de la troisième carte est choisi par l'équipe ayant la plus haute différence de ronde dans les deux cartes précédentes. La différence de ronde est définie par le nombre de rondes gagnées moins le nombre de rondes perdues. En cas d'égalité, un tirage à pile ou face déterminera l'équipe qui choisira les côtés de départ. **Conservez à l'esprit que si vous renoncez à l'option d'exclure la première carte, vous n'aurez pas de possibilité de tirage au sort , cela sera déterminé par le classement le plus élevé.**

**Classement plus élevé = nombre plus élevé**

**Classement plus bas = nombre plus bas**

### **Réseau LAN :**

L'administrateur créera une salle d'attente.

Un joueur par équipe sera présent avec l'administrateur pour faire le veto en direct. Chaque équipe dispose de 60 secondes, si le délai est atteint, un choix par défaut sera sélectionné par l'administrateur. Une fois que le veto a commencé, il ne peut être arrêté ou redémarré à moins que ce ne soit approuvé par l'administration. Le veto ne sera pas redémarré pour un mauvais choix de sélection de l'équipe. SOYEZ PRUDENT.

### **Finales régionales en ligne :**

Le veto de la carte doit être fait par le capitaine de l'équipe, ou un membre approuvé de l'équipe 60 minutes avant que le jeu soit censé commencer. Les retards causés par les équipes seront considérés comme si elles cherchaient à gagner du temps et elles seront punies par la perte de rondes. Si une équipe ne se présente pas pour l'exclusion ou ne répond pas à l'administration, cela sera considéré comme une non-présentation. ***Veillez consulter \*1.10.4 Non-présentation.***

Le temps commence à s'écouler une fois que les officiels de l'administration font un appel pour la phase d'exclusion.

Une fois que le veto a commencé, il ne peut être arrêté ou redémarré à moins que ce ne soit approuvé par l'administration. Une fois démarré, les équipes ont 60 secondes par exclusion/choix.

Si une carte n'est pas choisie dans les 60 secondes, un choix par défaut sera effectué. Ne pas choisir de carte deux fois se traduira en points de pénalité ou perte d'une journée de jeu.

L'exclusion de carte sera mise à la disposition de toutes les équipes par le biais du canal d'exclusion de carte. # carte exclue.

## 3.2.2 Catalogue de carte

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

Le catalogue de carte restera ces sept dans l'intégralité de la compétition afin de fournir un terrain de jeu équitable et juste pour toutes les équipes à travers toutes les conférences, les étapes, et les finales.

Pour les qualifications, nous utiliserons le système suivant :

- Meilleur-de-1 les deux équipes excluront 3 cartes (6 au total) à chacune leur tour jusqu'à ce qu'il ne reste 1 carte, qui sera la carte sur laquelle le match sera joué.
- Meilleur-de-3 les deux équipes excluront 2 cartes (4 au total) à chacune leur tour. Chaque équipe choisira ensuite une carte parmi celles qui restent, et ce, basé sur l'ordre d'exclusion.
- Les finales des Nationaux canadiens utiliseront le même style pour le meilleur-de-3, mais il sera fait en direct et en personne.

### 3.2.3 Veto de carte & hébergement de jeux

Pour les matchs de qualification en ligne, l'exclusion de carte doit se faire via le système de veto de carte sur la page de match.

L'équipe ayant le classement le plus élevé (nombre inférieur dans la tranche) obtient le droit d'hébergement. Le jeu doit être hébergé sur un serveur dédié. L'emplacement de ce serveur dédié doit être réglé par défaut (basé sur ping). Les côtés de départ pour les deux premières cartes sont décidés lors du veto de carte. L'équipe qui ne choisit pas la carte décide du côté de départ sur la carte choisie par l'adversaire. Qui est a le classement inférieur et supérieur?

Exemple : Numéro de classement

### 3.2.4 Non-présentation

Si un concurrent n'est pas prêt à jouer dans les 15 minutes, il doit alors être déclaré comme ne s'étant pas présenté via un billet de protestation à un administrateur. Le compte à rebours commence à partir du moment où les deux équipes ont progressé pour le match, et non pas au moment indiqué dans la page de match.

### 3.2.5 Forfait

Si un participant choisit de renoncer à un match, il doit renoncer à tout prix et si possible il sera remplacé par son adversaire de la ronde précédente.

### 3.2.6 Résultats

Les deux équipes sont responsables d'entrer des résultats corrects sur le site officiel. Par conséquent, les deux équipes doivent prendre une capture d'écran à la fin du match, sur laquelle nous pouvons voir le résultat correct et ils doivent la télécharger après le match sur le site officiel. Si vous faites l'expérience d'un conflit lors du match, veuillez ouvrir une protestation, de façon à ce que l'équipe du personnel puisse vérifier le cas et prendre une décision. La décision peut aussi signifier que les deux équipes seront disqualifiées s'il n'y a pas assez de preuves pour déclarer une équipe gagnante sans équivoque. Résultats généraux : Bo1 : 1:0 ou 0:1 Bo3 : 2:0 2:1 1:2 et 0:2 Score de temps supplémentaire possible pour gagner la carte : 2:0 2:1 1:2 et 0:2

### 3.2.7 Ajouter un résultat

Il est permis d'ajouter un pointage uniquement lorsque le match est terminé. Entrer le pointage de l'équipe avant que le match soit terminé pour ce match sera considéré comme un comportement antisportif et entraînera la disqualification de l'équipe. Si une équipe perd un match, il sera automatiquement fermé. Si une équipe ajoute un pointage, l'adversaire a 15 minutes pour accepter le pointage ou ouvrir un billet de protestation. Le match se fermera automatiquement lorsque le temps est écoulé.

### 3.2.8 Matches fermés

Les matchs déjà fermés demeurent fermés s'il y avait une erreur commise par les équipes. Les équipes n'ont pas le droit de faire de réclamation par le biais de billets de protestation ou de support, à l'exception de la règle obligatoire du fichier MOSS et l'accusation de tricherie selon le calendrier. Les administrateurs ont le droit de rouvrir un match dans certains cas.

### 3.2.9 Média du match

Tous les médias du match (captures d'écran, démos, etc.) doivent être conservés pendant au moins 14 jours. En général, vous devez télécharger le média de match d'un match sur la page de match dès que possible. La simulation ou la manipulation des médias du match sont bien sûr interdites et passibles de sanctions sévères. Les médias de match doivent être nommés clairement en se basant sur ce qu'ils contiennent. Il n'est pas possible de déposer un billet de protestation ou d'écrire un billet de support pour se plaindre d'une mauvaise nomination de média de match. Toutefois, si un administrateur est gêné dans son travail à cause d'une mauvaise nomination d'un média de match, l'équipe pourra alors être punie en conséquence.

### 3.2.10 Disqualification

Le match doit être joué dès que possible (les deux équipes ayant été ajoutées au match).

Pour maintenir le délai aussi court que possible durant la coupe, nous nous réservons le droit de disqualifier des équipes du tournoi. Cela ne se fera qu'au cas où une équipe ne montre aucun réel effort pour terminer un match ou fait de toute évidence entrave. Dans les cas graves, cela peut même affecter les deux équipes.

Pour éviter de retarder les rondes SWISS, chaque match doit être joué dans une période de 1 h 25 min (75 minutes). Si le match excède cette période de temps, alors le match sera terminé et une victoire par défaut aléatoire sera attribuée. Tout abus de cette règle est considéré comme frauduleux et entraînera des sanctions, pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe.

### 3.2.11 Pertes de connexion de l'équipe

Si une équipe se déconnecte d'un match trois fois sur une carte, toute déconnexion suivante sera pénalisée d'une manière spécifiée par l'administrateur, pouvant inclure la perte de rondes ou de carte.

Chaque joueur est responsable de son propre matériel et de ses logiciels. Cette règle s'applique à tous les matériels, logiciels et connexions. C.-à-d. (routeurs, composants de l'ordinateur, d'alimentation, etc.). Les matchs ne seront pas suspendus pour des questions relatives aux responsabilités des joueurs décrites dans les présentes règles.

Si l'équipe rencontre des problèmes, elle doit en informer l'administration 24 h avant le jour du match. L'administration se réserve le droit de suspendre ou d'exiger que le match soit joué. L'administration déterminera par le biais d'un billet de support si le problème justifie la suspension du match. Waveform suggère le contrôle de tous les logiciels, matériels et connexions avant le match et d'avoir des joueurs de remplacement disponibles.

### 3.2.12 Paramètres de jeu

Les matchs doivent être joués avec les paramètres suivants :

- Tous les matchs se jouent avec 5 joueurs par équipe sur Bo1, à l'exception des matchs décisifs de la finale de qualification et la demi-finale qui seront sur Bo3.

### 3.2.13 Paramètres de match

- Nombre d'exclusions : 4
- Temps d'exclusion : 20
- Nombre de rondes : 12
- Permutation du rôle de défenseur/attaquant : 6
- Temps supplémentaire : 3 rondes
- Temps supplémentaire pour la différence de pointage : 2
- Temps supplémentaire pour le changement de rôle : 1
- Paramètre de rotation de l'objectif : 2
- Type de rotation de l'objectif : Rondes jouées
- Lancement dynamique de l'attaquant : Activé
- Minuterie de la phase de sélection : 15
- 6<sup>e</sup> phase de sélection : Activé
- Minuterie de la 6<sup>e</sup> phase de sélection : 15
- Handicap dommages : 100
- Dommages pour tirs amis : 100
- Blessés : 20
- Sprint : Activé
- Accroupissement : Activé
- Revoir la séquence de la mort du joueur : Désactivé

### 3.2.14 Mode de jeu : TDM BOMB

- Durée de l'installation : 7
- Durée de désamorçage : 7
- Temps d'amorçage : 45
- Désamorcer la sélection de l'opérateur : Activé
- Durée phase de préparation : 45
- Durée phase d'action : 180

### 3.2.15 Opérateurs

Tous les opérateurs sont admis à jouer, à moins que l'administration du tournoi interdise explicitement un opérateur pour une journée de jeu. Les renseignements sur les changements seront envoyés aux joueurs au moins 1 heure avant le match.

### 3.2.16 Pointage

Résultats possibles du match :

- 1:0 (bo1)
- 0:1 (bo1)
- 2:0 (bo3)
- 2:1 (bo3)
- 1:2 (bo3)
- 0:2 (bo3)
- 3:0 (bo5)
- 3:1 (bo1)

### 3.2.17 Pseudonyme dans le jeu

Chaque joueur doit utiliser son pseudonyme officiel durant les matchs. Il n'est pas permis d'insérer n'importe quels ajouts, caractères ou mots (drôles), à l'exception des noms des commanditaires. Les balises doivent être utilisées à la fin des noms.

### 3.2.18 Nom de l'étiquette de l'article du jeu

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des étiquettes sur les articles du jeu, lesquelles violent le Code de conduite. Si un joueur utilise une telle étiquette lors d'un match officiel, l'équipe recevra trois (3) pénalités mineures pour chaque match.

### 3.2.19 Nombre de joueurs

Tous les matchs doivent être joués avec cinq joueurs par équipe (5 c. 5), les autres formations ne sont pas admises. Si une équipe ne se présente pas avec suffisamment de joueurs, le match sera considéré comme une non-présentation et il sera perdu.

### 3.2.20 Entraîneurs

Les entraîneurs sont autorisés par les équipes, mais ils doivent figurer sur la liste des entraîneurs. Ils sont également assujettis aux mêmes directives que les joueurs et doivent fournir leur accord de non-divulgence et leur identifiant à EGLX avant le début de la saison. Les entraîneurs doivent être admissibles pour le jeu, en vertu des mêmes règlements, doivent être âgés d'au moins 18 ans

et doivent détenir le même statut de résident ou la même nationalité canadienne. Voir le point 4.3.3 pour de plus amples renseignements (Pays et région d'origine).

Une équipe peut décider d'inclure son entraîneur sur le canal Discord des Nationaux canadiens, mais il comptera alors comme un des deux joueurs autorisés par équipe. Si l'entraîneur refuse de suivre ces directives ou de jouer au nom de l'équipe, ce sera considéré comme un non-respect des règlements et pourrait engendrer l'élimination de l'entraîneur pour les qualifications en ligne ou de l'équipe pour la saison. EGLX se réserve le droit de retirer en tout temps l'accès des entraîneurs à Discord ou à toute autre forme de communication ou d'événement hébergé ou commandité par EGLX ou Waveform, en tout temps.

### **Réseau LAN :**

Les entraîneurs officiels qui figurent sur la liste seront autorisés sur scène et pourront écouter les communications de leur équipe. Les entraîneurs ne peuvent parler avec leur équipe que lorsque les joueurs sont autorisés à enlever leur casque à réduction de bruits (pauses entre les cartes, pauses toilettes, etc.).

Si un entraîneur ne respecte pas ces règlements et parle à son équipe lorsque c'est interdit, il devra quitter la scène et l'équipe pourrait recevoir cinq (5) points de pénalité mineure. L'administration se réserve le droit d'infliger une sanction plus grave, comme une disqualification de l'événement ou de la journée de jeu, ainsi que le renvoi de l'entraîneur pour l'événement actuel et des événements futurs.

### **3.2.21 Abandon par les joueurs**

- Si un joueur abandonne au cours de la première tranche de quinze (15) secondes d'une manche (pendant la phase de préparation), la partie peut être réhébergée. Dans un tel cas, la partie débute avec les pointages respectifs obtenus avant la déconnexion.
- Si un joueur se déconnecte après la première tranche de quinze (15) secondes d'une manche, la manche se poursuivra jusqu'à la fin, après quoi il y aura une pause. En général, une partie est toujours réhébergée, à moins que l'équipe restante détienne un avantage significatif (victoire très probable).
- Après une déconnexion, une équipe ne peut pas choisir son site de départ, qui a déjà été bloqué par les paramètres.  
(Paramètre de rotation des objectifs : 1). Si l'équipe choisit son site de départ, elle perd une manche par défaut.
- Si un joueur ne revient pas dans la partie ou ne peut pas être remplacé dans les dix (10) minutes suivant le début de la pause, l'équipe à laquelle il manque un joueur peut déclarer forfait, à la discrétion des administrateurs.

### **3.2.22 Changement de joueurs**

L'équipe peut changer les joueurs pendant les pauses entre les cartes. Cette rotation ne doit pas prendre plus de cinq (5) minutes. Si un joueur n'a pas rejoint la partie ou ne peut pas être remplacé

dans les cinq (5) minutes suivant le début de la pause, l'équipe à laquelle il manque un joueur peut déclarer forfait, à la discrétion des administrateurs.

Si un joueur est déconnecté et que son équipe dispose encore de son droit de réhéberger la partie, le joueur peut être remplacé par un substitut de son équipe s'il n'est pas en mesure de revenir dans la partie. **Ce remplacement doit être effectué conformément aux procédures et aux règlements en matière de réhébergement énoncés aux sections 3.2.25 à 3.2.29.**

### 3.2.23 Réhébergement en cas de bogue attribuable aux opérateurs

Pour demander un réhébergement dans le cas d'un bogue (par exemple, bogue avec Habana (sic.) ou Thermite), les dix (10) joueurs doivent être vivants et la demande doit être faite au cours de la première minute de la phase d'action. Si la première minute s'est écoulée ou que les joueurs ont établi le contact, toute demande de réhébergement ne sera pas valide. Si une équipe quitte le jeu malgré tout sans attendre la confirmation de réhébergement par un administrateur, elle perd la manche. L'équipe doit continuer de jouer jusqu'à ce qu'un observateur inscrive qu'il y aura réhébergement. Si un réhébergement est accordé, les joueurs doivent choisir les mêmes opérateurs ou sites qui ont été sélectionnés au départ.

Cette règle s'applique également à l'ensemble des opérateurs; dans le cas d'un bogue inconnu, les administrateurs traiteront le problème conformément à cette même règle, au besoin. Les administrateurs se réservent le droit d'évoquer ou de modifier ce règlement selon la nature du bogue imprévu.

L'abus de cette règle peut mener à une perte de manches, à l'attribution de points de pénalités, et même à la disqualification d'une équipe aux qualifications en ligne ou pour toute la saison. **Consulter la règle 3.4 Tirer profit des bogues et des pépins informatiques.**

### 3.2.24 Départ du serveur

Toutes les parties doivent être jouées jusqu'à la fin, sans quoi des pénalités peuvent s'appliquer. Une partie est jugée terminée quand une équipe a réussi six (6) manches sur dix (10) pendant la durée réglementaire d'une partie, ou gagné deux (2) manches sur trois (3) en prolongation sur la carte finale.

### 3.2.25 Demandes de réhébergement

Les règles en matière de réhébergement sont expliquées ci-après, y compris les conditions dans lesquelles un réhébergement est autorisé :

- Tout problème survenant avant le début de la phase de préparation (relié au jeu, au logiciel ou au matériel)
- Un joueur est incapable de bouger (sauf si c'est intentionnel) – réhébergement dans la première tranche de 30 secondes de la phase d'action, si aucun joueur n'a subi de dégât
- La mécanique du jeu ne fonctionne pas comme prévu (tirs, chargement des munitions, déplacements, gadgets, équipements, etc.) – réhébergement dans la première tranche de



30 secondes de la phase d'action, si aucun joueur n'a subi de dégât

- Déconnexion/problème de matériel ou de logiciel – réhébergement dans la première tranche de 15 secondes de la phase de préparation
- Problème lié aux observateurs – réhébergement dans la première tranche de 30 secondes de la phase d'action, si aucun joueur n'a subi de dégât

Chaque équipe peut demander un (1) réhébergement maximum par carte.

### 3.2.26 Procédure de demande de réhébergement

Si les conditions susmentionnées sont présentes, les joueurs doivent immédiatement demander un réhébergement en écrivant « rehost » dans le chat et en précisant la raison. Les joueurs doivent continuer de jouer jusqu'à ce qu'un administrateur confirme le réhébergement. Une fois la confirmation reçue, tous les joueurs doivent immédiatement quitter la partie.

### 3.2.27 Reprise d'une partie interrompue

Si une partie est interrompue, elle doit être reprise là où elle en était rendue, par un réhébergement. Si la manche doit être recommencée en raison d'un réhébergement, les joueurs doivent sélectionner les mêmes opérateurs, le même sixième choix, les mêmes sites de départ, les mêmes sites de bombardement, le même équipement et les mêmes gadgets.

### 3.2.28 Nouvelles positions

Si un joueur ou une équipe souhaite utiliser une nouvelle position qui n'est pas connue de tous, il est fortement recommandé de communiquer avec les officiels du tournoi pour vérifier que cette position est autorisée avant de l'utiliser dans une partie officielle. Les joueurs et les équipes doivent prendre en considération le temps nécessaire pour vérifier les nouvelles positions en communiquant avec les officiels du tournoi dans des délais raisonnables avant une partie officielle.

### 3.2.29 Reprise d'une partie interrompue

Si une partie est interrompue (par exemple, panne de serveur), elle doit être reprise là où elle en était rendue, s'il y a eu réhébergement. Toutes les manches terminées avant la panne comptent dans le pointage final de la partie. Les joueurs peuvent choisir des opérateurs et des paramètres de chargement différents, mais ils doivent sélectionner les mêmes sites de bombardement et de départ qu'avant. Au cours des manches suivantes, les sites de bombardement déjà utilisés avant la reprise de la partie ne peuvent pas être réutilisés.

### 3.2.30 Prolongation

Dans le cas d'une égalité après douze (12) manches, une période de prolongation sera jouée à la façon d'un match en trois manches (bo3 [*best of three*]). Le pointage final d'une partie avec prolongation correspond au résultat officiel de cette partie.

### 3.2.31 Problèmes techniques

Les équipes sont responsables de régler leurs propres problèmes techniques (matériel/Internet). Aucune partie ne sera retardée ou annulée en cas de problèmes techniques ou de joueur manquant, elles auront lieu comme prévu. Si un problème survient, il faut loger un protêt contre la partie. Si une équipe ne peut fournir assez de joueurs conformément aux règlements, cela sera considéré comme une défaite. ***Voir la règle 1.12 pour obtenir de plus amples renseignements.***

La limite du ping pour un match est de 150 ms. Si un joueur dépasse cette valeur, il doit essayer de se reconnecter à l'hébergeur avant de contester la tenue du match. Assurez-vous d'avoir créé un serveur dédié. Si le joueur a toujours un ping supérieur à 150 ms et qu'il est incapable de jouer le match sans problème, il peut contester la tenue du match. Un ping est considéré comme élevé s'il est continuellement supérieur à 150! Une fois que la tenue d'un match est contestée en raison d'un ping élevé, elle ne peut être terminée et l'équipe doit soumettre au moins trois captures d'écran du tableau de bord qui auront été prises à des moments différents au cours de deux rondes (en pleine action).

### 3.3 Paramètres des joueurs

#### 3.3.1 Pilotes graphiques ou outils similaires

Toute modification au jeu par des solutions graphiques externes ou d'autres programmes tiers est strictement interdite et peut être sujette à une pénalité conformément au paragraphe sur la triche.

De plus, il est interdit d'utiliser tout type de recouvrement de programme qui indique le taux d'utilisation du système de quelque manière que ce soit dans le jeu (par exemple, l'affichage Nvidia SLI, la superposition Rivatuner). Les superpositions qui ne montreront que les images par seconde (FPS) ne sont pas interdits et peuvent être utilisés. Il est également interdit d'utiliser des moteurs graphiques plus anciens ou différents que le jeu ne prend pas en charge. L'utilisation d'un réseau privé virtuel (VPN), d'un serveur mandataire (proxy) ou de tout autre outil ayant une incidence sur la connexion et le ping d'un joueur est strictement interdite.

Toute modification aux fichiers du jeu, aux fichiers de pilote ou aux fichiers liés au jeu est strictement interdite.

#### 3.3.2 Données sur mesure

Toute modification des sprites, des habillages, des tableaux d'affichage et des réticules est strictement interdite. Seuls les modèles officiels sont autorisés. Si un joueur joue avec des fichiers personnalisés (pas les modèles) ou qu'il supprime des fichiers installés par le jeu, son équipe sera sanctionnée à proportion de deux (2) pénalités mineures par joueur. Si un joueur joue avec des modèles personnalisés, son équipe sera sanctionnée à proportion de cinq (5) pénalités mineures par joueur et son adversaire du match pourra demander une revanche.

### 3.4 Tirer profit des bogues et des pépins informatiques

Vous trouverez ci-dessous une liste de mécanismes intentionnels et involontaires qui sont connus du jeu. Toute autre situation qui se présente et qui n'est pas spécifiée ci-dessous sera traitée au cas par cas. Nous faisons habituellement preuve de bon sens.

**Non autorisé – l'équipe qui aura recours à ces actions perdra instantanément la ronde en cours; des pénalités supplémentaires seront imposées si la même équipe récidive pendant le tournoi.**

- Passer à travers les murs, les objets ou les surfaces pour vous rendre à un endroit ou le quitter, ainsi que vous positionner à un endroit où vous ne pouvez pas être vu ou abattu normalement
- Utiliser le miroir de Mira pour vous favoriser
- Se tenir debout et non détecté sur un rebord de fenêtre
- Utiliser un bouclier en se tenant non détecté sur un rebord de fenêtre
- Tirer sans recul
- Tirer à travers des murs, des sols, des plafonds et des objets qui devraient être indestructibles
- Passer à travers des murs, des objets, des surfaces et autre à tout moment
- Installer des caméras Valkyrie à des endroits où elles ne peuvent être détruites
- Bloquer l'accès par les fenêtres avec un bouclier déployable

#### **Autorisé**

- Vous rendre à un endroit ou le quitter sans vous faufiler à travers les murs, les objets, les surfaces, ainsi que vous positionner à un endroit où vous pouvez être vu et abattu normalement
- Utiliser un bouclier pour vous optimiser
- Se tenir debout sur un rebord de fenêtre en étant détectable
- Utiliser un bouclier en se tenant sur un rebord de fenêtre en étant détectable
- Utiliser les charges exothermiques d'Hibana et de Thermite à votre gré
- Vous optimisez à l'aide d'un coéquipier
- Détruire le désamorçeur depuis une position plus éloignée
- Utiliser de l'équipement pour vous faufiler ou désamorcer une bombe à travers une surface destructible
- Détruire le plancher entier sur lequel se trouve une bombe pour que l'ennemi ne puisse pas installer le désamorçeur
- Lancer les charges de gaz toxique de Smoke à travers les murs

#### 3.4.1 Nouvelles positions

Si un joueur ou une équipe souhaite utiliser une nouvelle position inconnue de tout le monde ou connu d'une petite partie de la communauté, il est vivement recommandé de contacter les responsables du tournoi pour savoir si cette position est autorisée avant de l'utiliser lors de tout match officiel. Les joueurs et les équipes doivent prendre en compte le temps nécessaire pour vérifier les nouvelles positions et doivent donc contacter les responsables du tournoi dans un délai raisonnable avant le match officiel.

## **4 Autres règles**

### **4.1 ESIC**

ESL et ses tournois font partie d'ESIC, ou Esports Integrity Coalition. Cela signifie que toutes les règles et réglementations d'ESIC s'appliquent à tous nos tournois, y compris les Nationaux canadiens. Vous pouvez vous renseigner sur ces organisations en visitant le site Web <http://www.esportsintegrity.com/>. Les sous-paragraphes suivants vous donneront une idée de ce qui est interdit. Pour plus d'information détaillée, veuillez visiter le site Web de l'ESIC.

### **4.2 Communication**

La principale méthode de communication des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege est par courriel. Les gens des Nationaux canadiens utiliseront le courriel qui a été consigné dans le profil de l'utilisateur sur EGLX. Ce courriel doit par conséquent toujours être tenu à jour et vérifié régulièrement afin d'éviter de manquer les annonces importantes.

Le deuxième moyen de communication des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege est le service de messagerie Internet Discord. Les administrateurs contacteront les équipes et leur demanderont de choisir un représentant d'équipe. EGLX enverra une invitation de discussion Discord à cette personne.

### **4.3 Conditions de participation aux Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege**

Les conditions suivantes doivent être remplies pour participer aux Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege. En participant aux Nationaux canadiens, tous les joueurs ont accepté de suivre les règles. Toute infraction du règlement sera sanctionnée comme indiqué.

#### **4.3.1 Restriction d'âge**

Tous les participants aux Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege doivent être âgés de plus de 18 ans. Si une personne mineure prend part aux jeux, son compte sera banni et toute son équipe sera disqualifiée pour le reste de la saison.

#### **4.3.2 Restrictions régionales pour les participants**

Tous les joueurs de l'équipe présents à un match d'équipe doivent respecter le pays d'origine (pour les qualificatifs limités à un pays) ou la région (pour les qualificatifs limités à une région) pour lesquels l'équipe s'est qualifiée pour les Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege. Le non-respect de cette réglementation sera sanctionné par une perte par défaut.

### 4.3.3 Pays et région d'origine

Le pays du joueur est son pays de résidence principale. La région d'origine est la région à laquelle appartient ce pays. Dans une équipe, la majorité des joueurs détermine ces paramètres. En l'absence d'une telle majorité, une équipe peut n'avoir aucun pays d'origine ou même aucune région d'origine. Dans ce cas, l'équipe ne peut pas participer aux épreuves de qualification limitées à un pays ou une région.

### 4.3.4 Résidence ou nationalité et nombre de joueurs par équipe

La composition de l'équipe peut varier en nombre de joueurs pourvu qu'ils soient des résidents canadiens légaux ou qu'ils détiennent un visa d'étudiant, de travail ou d'athlète valide et qu'ils vivent et jouent actuellement au Canada. Ils doivent aussi être âgés d'au moins dix-huit (18) ans et ne peuvent faire partie d'une autre équipe.

### 4.3.5 Pseudonymes

Aucun nom de commanditaire n'est autorisé, quelles que soient les circonstances, dans le pseudonyme des joueurs sur le site officiel, et les règles générales pour le choix des pseudonymes s'appliquent.

Tout joueur ayant un pseudo ou un logo inapproprié ou vulgaire sera soumis à un examen et à une sanction selon le cas par l'équipe administrative. Le pseudo et le logo sera modifié à la discrétion de l'administration et, en fonction de la gravité de l'infraction, un joueur ou une équipe ne pourra participer à tout Programme des Nationaux canadiens R6.

### 4.3.6 Compte de jeu

Chaque membre participant doit avoir son propre identifiant Uplay pour Rainbow Six: Siege, qui doit être consigné dans son profil de membre.

Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec un compte de jeu différent de celui défini dans leur profil. Un compte de jeu incorrect peut entraîner un blocage pour le joueur, une revanche ou une perte par défaut. Toutes les modifications de compte de jeu peuvent être effectuées librement avant le début des épreuves de qualification en ligne auxquelles une équipe participe.

S'il existe suffisamment de preuves pour appuyer le fait que le joueur en question a effectivement joué le match ou si un administrateur des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege l'a explicitement autorisé au préalable, le joueur ne pourra contester le blocage ou une revanche. Les joueurs ne sont pas autorisés à contourner les barrages de l'éditeur du jeu s'ils utilisent d'autres comptes. Chaque équipe peut demander à tout moment de voir l'identifiant Uplay unique des autres joueurs.

### 4.3.7 Nom d'équipe

Le nom de l'équipe des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege ne peut pas contenir d'affixe comme « équipe R6 ». Le nom de l'équipe des Nationaux canadiens peut contenir jusqu'à un (1) nom de commanditaire, mais aucune description de produit n'est autorisée. Un commanditaire ne peut prêter son nom qu'à une équipe des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege participant à cette compétition.

Toute équipe ayant un nom ou un logo inapproprié ou vulgaire sera soumise à un examen et à une sanction selon le cas par l'équipe d'administration. Le nom ou le logo sera modifié à la discrétion de l'administration et, en fonction de la gravité de l'infraction, il sera interdit pour un joueur ou une équipe de participer à tout programme des Nationaux canadiens.

### 4.3.8 Modifications au compte de l'équipe

Toute modification au compte de l'équipe doit être approuvée par l'administration des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege avant qu'elle ne soit effectuée. Ceci inclut, sans s'y limiter :

- Ajouter ou supprimer des joueurs
- Changer le nom de l'équipe
- Changer le logo de l'équipe

### 4.3.9 Interdiction légale de certains joueurs

Aucun employé d'Waveform ou d'EGLX, ou les employés d'une filiale d'Waveform ou d'EGLX, ainsi que les membres de leur famille, ne peut faire partie d'une équipe ni en tant que joueur ni en tant qu'entraîneur.

## 4.4 Licence des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege

### 4.4.1 Définition

Avant chaque tournoi, EGLX remet une autorisation pour participer aux Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege aux équipes ou aux individus participants. Dans la plupart des cas, ce sont des participants qui :

- Se sont qualifiés pour la finale des Nationaux canadiens à la finale du Congrès national Rainbow Six.
- Ont été invité à un événement spécifique par les organisateurs du tournoi.

#### 4.4.2 Durée

Les licences des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege sont valides pour une seule saison des Nationaux canadiens.

#### 4.4.3 Licence d'équipe

La licence pour les compétitions en équipe sera attribuée à une personne morale (association ou organisation enregistrée, société à responsabilité limitée, etc.). Si aucune entité de ce type n'existe pour l'équipe en question ou si l'entité existante n'a jamais été signalée et acceptée par l'administration des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege (veuillez contacter la direction du tournoi pour enregistrer votre entité légale), une licence limitée peut être attribuée à l'équipe concernée; où le chef d'équipe ou l'organisateur sera désigné comme personne-ressource pour cette équipe. Cette personne sera responsable de maintenir l'ordre dans l'équipe et de détenir le compte des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege de l'équipe, mais dans ce cas, le droit à la licence ne pourra être maintenu que si la plupart des joueurs ayant joué activement lors de la dernière étape des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege ou de son épreuve de qualification restent ensemble en équipe.

Le titulaire de la licence ou son représentant est responsable de toutes les actions et de tous les engagements de l'équipe. Toute modification de la licence d'équipe doit être signalée et approuvée par l'administration du Programme avant de pouvoir être effective. Le non-respect du signalement de toute modification de la licence ou l'omission de toute information nécessaire sur l'équipe peut être sanctionné par des points de pénalité ou d'autres sanctions.

Le titulaire de la licence est l'entité qui décide du destinataire du prix en argent gagné avec sa licence.

Une association ou une organisation enregistrée, une société anonyme, etc., ne peut avoir qu'une (1) équipe sous contrat dans la saison ou le programme Challenger, toutes régions confondues.

#### 4.4.4 Changement de titulaire de licence d'équipe

Un titulaire de licence peut demander le transfert de la licence du Programme à une autre entité s'il existe une raison valable pour le faire. L'administration du Programme décide si le motif est jugé approprié.

Après le changement de titulaire de la licence, les restrictions concernant la majorité de l'équipe s'appliqueront à toute l'équipe en question pendant une durée indiquée dans les instructions du Programme à partir du moment où une nouvelle personne morale reprend la licence de l'ancienne entité. Cette restriction vise à protéger les joueurs qui rejoignent une nouvelle organisation et à empêcher les organisations d'obtenir une licence pour leur propre équipe non qualifiée.

#### 4.4.5 Retrait de licence

EGLX se réserve le droit de retirer une licence de Programme à n'importe quelle équipe, si l'administration du Programme estime que le participant en question ne s'est pas comporté conformément aux directives définies par le Programme et son organisation directrice. Ceci inclut, sans s'y limiter :

- Les joueurs ou les membres de l'équipe ont commis une violation substantielle des dispositions énoncées dans le présent règlement.
- L'équipe perd les trois cinquièmes de ses principaux joueurs.

### 4.5 Diffusion du match

#### 4.5.1 Droits

Tous les droits de diffusion du Programme appartiennent à Ubisoft. Cela inclut, sans toutefois s'y limiter, les vidéos en continu, les diffusions télévisuelles, les diffusions radio avec SHOUTcast, les rediffusions, les démonstrations ou les résultats en direct.

#### 4.5.2 Renonciation à ses droits

Ubisoft a le droit d'octroyer une licence pour la diffusion d'un ou de plusieurs matchs à un tiers ou aux équipes elles-mêmes. Dans ce cas, les diffusions doivent avoir été organisées avec l'administration du Programme avant le début du match.

#### 4.5.3 Responsabilité de l'équipe

Les équipes ne peuvent pas refuser que leurs matchs soient retransmis par diffusion autorisée par Ubisoft ni choisir de quelle manière le match sera retransmis. Cela inclut les diffusions par les diffuseurs communautaires approuvées par l'administration du Programme. La diffusion ne peut être refusée que par l'administration du Programme. Les équipes acceptent de prévoir des adaptations suffisantes pour que les matchs puissent être retransmis.

## 5 Autres infractions

### 5.1 Généralités

Sauf stipulation contraire dans les dispositions du présent règlement, lorsqu'un joueur ou une équipe enfreint une ou plusieurs règles définies par le Programme, un renvoi à cette section, où toutes les sanctions générales sont répertoriées, sera effectué pour déterminer la sanction appropriée.



## 5.2 Violation de la n tiquette

Il est essentiel pour un d roulement du jeu ordonn  et agr able que tous les joueurs aient une attitude sportive et juste. Toute infraction   cette r gle sera sanctionn e d'une (1)   six (6) p nalit s mineures. Les infractions les plus importantes et les plus courantes sont  num r es ci-dessous. Toutefois, l'administration du Programme peut imposer des p nalit s pour les types de comportements non sportifs (par exemple, le harc lement) qui ne sont pas explicitement d finis.

### 5.2.1 Insultes

Toutes les insultes prof r es dans le cadre des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege seront sanctionn es d'un maximum de six (6) points de p nalit  par insulte. Cela s'applique principalement aux insultes lanc es pendant un match ou sur le site Web officiel (forums, commentaires de match, livres d'or des joueurs, billets de support et de contestation, etc.), mais  galement sur tous les m dias sociaux (Twitter, Facebook, Twitch, Reddit, etc.). La preuve doit  tre faite clairement.

Les cas d'abus particuli rement graves par des d clarations radicales ou la menace de violence physique peuvent entra ner des peines beaucoup plus lourdes, y compris l'exclusion ou l'expulsion du joueur. En fonction de la nature et de la gravit  de l'insulte, la p nalit  sera attribu e au joueur ou   l' quipe dans le Programme d' quipe. Dans les comp titions en  quipe, il peut  galement  tre interdit aux joueurs de participer au reste des  preuves de qualification en ligne ou   la saison en g n ral, y compris   la finale des Nationaux canadiens.

### 5.2.2 Pollupostage

La publication excessive de messages insens s, harcelants ou offensants est consid r e comme du pollupostage par le Programme. Le pollupostage sur le site Web (forums, commentaires de match, livres d'or des joueurs, billets de support et de contestation, etc.) sera sanctionn  en fonction de la nature et de la gravit .

### 5.2.3 Pollupostage dans le jeu

Trois (3) points de p nalit  mineure seront attribu s si la fonction de messagerie en cours de jeu est utilis e de mani re abusive dans le but de g ner l'adversaire ou, plus g n ralement, de mettre le feu aux poudres pendant le d roulement du jeu. Toutes les fonctions de messagerie sont l  pour bien communiquer avec l'adversaire et le match entier est affich  lors d'un  v nement en diffusion continue. Les seuls messages pouvant  tre envoy s sont : gl (bonne chance), hf (ayez du plaisir), go (allez!), gg (bon match) ou des messages   l'administrateur concernant un probl me pendant le match. Tous les autres messages seront consid r s comme du pollupostage.

## 5.3 Comportement antisportif

Il est essentiel pour un d roulement du jeu ordonn  et agr able que tous les joueurs aient une

attitude sportive et juste. Les infractions à cette règle seront sanctionnées par trois (3) à six (6) pénalités mineures. Les infractions les plus importantes et les plus courantes sont énumérées ci-dessous. Toutefois, l'administration peut imposer des sanctions pour les types de comportements non sportifs non explicitement définis (par exemple, harcèlement, provocation, flambée sur les médias sociaux ou Discord). ***Voir l'article 1.3 – Code de conduit du règlement.***

### 5.3.1 Inconduite

Les tentatives d'induire en erreur les administrateurs ou d'autres joueurs, en utilisant de fausses informations ou de toute autre manière pour désinformer d'autres participants sera sanctionnée comme suit. De telles actions pourraient entraîner une disqualification des épreuves de qualification en ligne ou de la saison des Nationaux canadiens en fonction de l'inconduite.

### 5.3.2 Fausser les résultats du match

Si une équipe est surprise en train de publier de faux résultats sur la page du match ou d'essayer de falsifier le résultat du match, elle se verra attribuer un (1) à quatre (4) points de pénalité mineure.

Lorsqu'un soupçon de triche plane et que les renseignements du match en question ont été falsifiés, un maximum de six (6) points de pénalité mineure sera attribué.

Les renseignements du match comprennent tous des téléchargements, y compris, sans toutefois s'y limiter, des captures d'écran, des fichiers ESL Wire Anti-Cheat, des fichiers d'entrées avec extension MOSS, des démonstrations, des modèles, etc.

### 5.3.3 Imposteurs

Tout joueur impliqué dans une imposture de joueur sera disqualifié. Un (1) point de pénalité majeure sera attribué par incident. Une équipe qui utilise une imposture perd automatiquement toutes les cartes jouées le jour de jeu (avec un score de 0 à 5 pour chaque carte) sur lesquelles l'imposture a été utilisée.

### 5.3.4 Jeu avec un joueur non autorisé

L'utilisation d'un joueur non autorisé (c'est-à-dire un joueur banni du Programme ou un joueur transféré à une équipe en violation du règlement) donne lieu à un (1) point de pénalité majeure et le joueur sera exclu pour deux (2) matchs de plus avant qu'il ne soit admissible à la compétition. En outre, l'adversaire peut exiger une revanche.

### 5.3.5 Administrateur ou joueur induit en erreur

Toute tentative visant à induire en erreur des joueurs, des administrateurs ou toute autre personne liée au Programme peut être sanctionnée par deux (2) à six (6) points de pénalité

mineure.

### **5.3.6 Triche**

Lorsque la triche est découverte, douze (12) points de pénalité seront attribués au joueur et six (6) points de pénalité mineure seront attribués à l'équipe du joueur. L'équipe sera disqualifiée de la saison en cours du Programme et le joueur sera banni de toutes les compétitions pendant deux (2) ans. L'utilisation des programmes suivants entraînera un bannissement pour triche : Multi-hacks, Wallhack, Akimbo; il en va de même pour les modifications comme les modèles colorés, le « sans-recul », le « sans-Flash » et le son. Ce ne sont que des exemples, d'autres programmes ou méthodes peuvent également être considérés comme de la triche.

Les responsables du Programme se réservent le droit de demander à tout moment l'enregistrement des points de vue des joueurs. Le fait de ne pas les présenter ou de ne pas s'y conformer peut entraîner des points de pénalité et inclure, entre autres, la disqualification d'une équipe et d'un joueur.

## **6 Mention légale**

UBISOFT a prévu des prix et l'utilisation de son nom et de ses marques, mais n'est pas impliqué dans l'exécution ou l'administration de ce tournoi. Toute question, plainte ou commentaire concernant ce tournoi doit être adressé à EGL inc.

## **7 Droits d'auteur**

Tout le contenu figurant dans ce document est la propriété de Waveform Entertainment ou est utilisé avec l'autorisation du propriétaire. Toute distribution, duplication, modification ou autre utilisation non autorisée du contenu de ce document, y compris et sans s'y limiter, toute image de marque, dessin, texte, ressemblance ou photographie, peut constituer une violation des lois sur le droit d'auteur et la marque et faire l'objet de poursuites pénales ou civiles.

Aucune partie du contenu de ce document ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit, par quelque moyen que ce soit, ni sauvegardée dans une base de données ou un système de recherche, sauf pour un usage personnel, sans l'autorisation écrite de Waveform Entertainment.

Tout le contenu de ce document est exact au meilleur de nos connaissances. Waveform Entertainment n'assume aucune responsabilité pour toute erreur ou omission. Nous nous réservons le droit de modifier le contenu et les fichiers de notre site Web et de ses sous-domaines à tout moment, sans préavis ni notification.

## **Annexe**

### **8 Substances et méthodes interdites**

## 8.1 Dopage

### 8.1.1 Refus d'être testé

Refuser de se faire tester est considéré comme du dopage. Les peines seront les mêmes que pour les cas graves de toxicomanie.

## 8.2 Liste des substances et méthodes interdites

La liste des substances et méthodes interdites créée par l'Agence mondiale antidopage (AMA) est valable pour le Programme. La liste se trouve ici : <http://list.wada-ama.org/>.

### 8.2.1 Médicaments de prescription

Si les joueurs ont une prescription en vigueur pour une substance figurant sur la liste de l'AMA, ils doivent en envoyer la preuve à l'administration du Programme avant le premier jour du Programme (heure limite locale). Ils peuvent toujours être soumis à un test de dopage, mais un résultat positif pour la substance prescrite ne sera pas pris en compte.

### 8.2.2 Catégories de dopage

Les cas légers de dopage seront sanctionnés par un avertissement et possiblement des points de pénalité mineure pour le participant. Les cas graves (utilisation de médicaments contenant des substances améliorant la performance, comme l'Adderall) seront sanctionnés par des points de pénalité, d'un bannissement du joueur et d'une ou plusieurs défaites par défaut, ainsi que d'une possible disqualification de l'équipe.

Si un joueur est reconnu coupable de dopage grave seulement après que le dernier match du tournoi soit terminé depuis au moins 24 heures, le joueur sera tout de même banni, mais le résultat du tournoi restera en place et l'équipe ne subira aucune conséquence. Les cas légers ne seront plus du tout sanctionnés après cette date.

Si un joueur est reconnu coupable de dopage grave seulement après que le dernier match du tournoi soit terminé depuis au moins 24 heures, le joueur sera tout de même banni, mais le résultat du tournoi restera en place et l'équipe ne subira aucune conséquence. Les cas légers ne seront plus du tout sanctionnés après cette date.

Les cas répétés de dopage par le même joueur seront sanctionnés plus sévèrement; les sanctions peuvent aller jusqu'à un bannissement à vie pour le joueur. Les cas répétés de dopage dans la même équipe (mais par un autre joueur) seront également sanctionnés plus sévèrement pour l'équipe.

Les cas répétés de dopage par le même joueur de la même équipe seront sanctionnés plus sévèrement autant pour l'équipe que pour le joueur.

## Alcool ou autres drogues psychoactives

Jouer un match, en ligne ou hors ligne, sous l'influence de l'alcool ou d'autres drogues psychoactives, même s'ils ne font pas partie des substances prohibées, est strictement interdit et peut entraîner des sanctions sévères. La consommation modérée d'alcool en dehors des heures de tournoi actives pour un participant est autorisée si elle n'est pas en conflit avec la législation locale ou nationale.

## 9 Définitions

### 9.1 Portée de la validité

Les Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege (ci-après « le Programme ») sont gérés par EGL inc. C'est le seul règlement qui soit valide pour le Programme, ses participants (pour le présent règlement, ci-après dénommé « équipe(s) ») et tous les matchs joués dans le cadre du Programme. En participant, l'équipe et ses joueurs (ci-après « le(s) joueur(s) ») déclarent qu'ils comprennent et acceptent toutes les règles spécifiées dans le présent règlement.

Tous les litiges découlant du présent [contrat/règlement/autre], de sa validité, de son exécution ou de sa violation, seront au bout du compte réglés par arbitrage conformément à la procédure d'arbitrage de la World Esports Association (WESA). Pour être mis en application, le jugement de la sentence rendue par le ou les arbitres peut être consigné devant tout tribunal compétent.

Si une disposition du règlement devait être invalide ou irréalisable, en totalité ou en partie, cela n'affecterait pas la validité de la partie restante de ce règlement. Au lieu de la disposition invalide ou irréalisable, une disposition appropriée s'applique, qui demeure la plus proche possible de l'intention originale, conformément au sens et à l'objectif du règlement.

### 9.2 Participants

Un participant aux Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege est une équipe ou un joueur participant à une compétition du Programme. Tout membre d'une équipe du Programme est un participant de cette équipe. Aucun participant ne peut faire partie de plus d'une organisation ou équipe en même temps en prenant part aux saisons des Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege ou de n'importe laquelle des épreuves de qualification.

En rejoignant les Nationaux canadiens Rainbow Six: Siege, toutes les équipes et leurs joueurs autorisent Ubisoft, EGLX et tous leurs partenaires à utiliser leur image (logos de l'équipe, photos des joueurs, etc.) dans du matériel promotionnel.

### 9.3 Responsables du Programme

Chaque équipe peut contacter l'administration du Programme par un billet de support sur Discord ou par courriel à l'adresse [info@waveform.gg](mailto:info@waveform.gg).

### 9.4 Points de pénalité

Violation des règles	Nombre de points de pénalité
<b>Généralités</b>	
Non-présentation	Équipe : 3, Joueur : 2
Rejet du défi obligatoire	Normal : 1, Intense (top 10) : 2
Quitter la partie	Joueur et équipe : 2
<b>Utilisation d'un joueur inéligible</b>	
Barrage inactif	Joueur et équipe : 3
Tir de barrage	Joueur et équipe : 6
Joueur non enregistré	Joueur et équipe : 3
Manque l'excellence (là où requis)	Joueur et équipe : 3
Manque un fidèle (là où requis)	Joueur et équipe : 3
Imposteurs	Joueur et équipe : 6
Jouer avec le mauvais compte de jeu	Joueur et équipe : 3
Jouer sans avoir de compte de jeu	Joueur et équipe : 3
<b>Comportement antisportif</b>	
Multiples/Faux comptes	Avertissement/ 1 à 3 points de pénalité
Falsifier son pays/ sa nationalité	Avertissement/1/2/3 points de pénalité
Fraude	Joueur et équipe : 1 à 4
Résultats erronés	Joueur et équipe : 4
Média de match contrefaits	Joueur et équipe : 6
Faux match	Joueur et équipe : 6
Triche	Joueur : 12/Équipe : 6
<b>ESL Wire Anticheat</b>	
AC manquant/incomplet	Joueur et équipe : 3
<b>MOSS : état du système de surveillance</b>	
Fichier MOSS manquant	Joueur et équipe : 3/2
Fichier MOSS incomplet	Joueur et équipe : 2/1
Fichier MOSS corrompu	Joueur et équipe : 12/6
<b>Média de match</b>	
Média de match manquant	Joueur et équipe : 1
Média de match manquant avec doute de tricherie	Joueur et équipe : 6 et suppression de match
<b>Comportement antisportif</b>	
Utilisation de bogue	Joueur et équipe : 2 par utilisation
Suicides	Joueur et équipe : 2 par match
Falsifier son pays	Joueur et équipe : 2
Autre	Joueur et équipe : jusqu'à 4

## 9.5 Définition et portée des points de pénalité

Les points de pénalité sont accordés pour des violations de règles dans le cadre du Programme. Ils peuvent être des points de pénalité mineure ou majeure en fonction de l'incident en question.

### 9.5.1 Point de pénalité mineure

Des points de pénalité mineure sont accordés pour des incidents mineurs tels que des déclarations insuffisantes de match, des renseignements insuffisants sur un compte d'équipe ou autre matériel connexe, etc. Chaque point de pénalité mineur déduit 1 % (un pour cent) de la somme totale des gains reçus par l'équipe ou le joueur au cours de la saison qui leur est attribuée.

Si une équipe accumule trente (30) points de pénalité mineure, elle sera immédiatement disqualifiée des Nationaux canadiens. Dix (10) points de pénalité mineure équivalent à un (1) point de pénalité majeure.

### 9.5.2 Point de pénalité majeure

Des points de pénalité majeure sont accordés pour des incidents majeurs comme induire délibérément en erreur des administrateurs, s'absenter de matchs diffusés ou en direct, enfreindre de manière répétée des règles, etc. Chaque point de pénalité majeure déduit 10 % (dix pour cent) de la somme totale en argent des prix pour cette saison.

Si une équipe accumule trois (3) points de pénalité majeure, elle sera immédiatement disqualifiée des Nationaux canadiens.

### 9.5.3 Assignation des points de pénalité

Les points de pénalité mineure et majeure ne sont pas mutuellement exclusifs et peuvent être accordés comme il convient par l'administration du Programme.

## 10 Restriction de pays

Ce concours est ouvert uniquement aux résidents légaux habitant et jouant au Canada.

Aucun autre pays, y compris ceux d'Amérique du Nord, n'est autorisé à participer aux Nationaux canadiens.

