Hexagone 6

Les règles

(Updated 21/01/2025 20:00)



Historique des changements

Date	Version	DESCRIPTION
21/01	V1.0	Rédaction du règlement

Article 0 : Code de conduite

Les infractions potentielles à ce code de conduite pendant toute la durée de la compétition doivent être immédiatement signalées au staff. Tout rapport d'après-match, jugé inacceptable par le staff, peut ne pas être pris en compte.

Aucune disqualification donne lieu à remboursement.

0.1 Harcèlement

- Le harcèlement est interdit, de toutes formes et manières. Elle peut comprendre des comportements ou des déclarations offensants liés à différents critères physiques, moraux.
- Le partage de données, telles que des images à caractère sexuel, politique, religieux choquant sont interdites.
- Toute personne liées, de près comme de loin à la compétition, peut être punie voire expulsée de la compétition et des réseaux adjacents.

0.2 Attitudes à adopter

Toutes les équipes et joueurs doivent se comporter de manière respectueuse envers les autres équipes et joueurs, les spectateurs, l'équipe de diffusion et le personnel de la ligue. Le harcèlement inclut les déclarations ou actions offensantes liées au sexe, à l'identité de genre, à l'âge, à l'orientation sexuelle, au handicap, à l'apparence physique, à la taille, à la race, à la religion et à la politique. Les comportements tels que l'imagerie obscène dans les espaces publics, l'intimidation, le harcèlement, la poursuite, la prise de photos ou d'enregistrements non consensuels, ainsi que l'interruption prolongée des discussions ou des événements sont également considérés comme du harcèlement.

0.3. Spam

L'envoi de messages répétitifs, qu'ils soient dans le jeu ou en dehors, est considéré comme du spam. Le spam entraîne un avertissement, et si cela continue après l'avertissement, une interdiction peut être imposée.

0.4. Noms et logos

Le personnel de l'Hexagone Ligue peut demander à des équipes ou des joueurs de modifier leur nom ou leur logo s'ils sont jugés offensants ou inappropriés. Si une équipe ou un joueur refuse de se conformer à cette demande, des mesures de disqualification peuvent être prises. Les noms/avatars ne doivent contenir aucun contenu offensant ou raciste.

0.5. Confidentialité

Tous les échanges avec le personnel, le staff tels que les demandes d'assistance, les e-mails et les discussions, sont strictement confidentiels. La publication de tels échanges est interdite sans l'accord écrit de l'équipe administrative.

Article 1 : Règles générales

1.1. Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de l'Hexagone 6 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

La SA Prod et l'Espot se réservent le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils connaissent la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

1.2. Date et lieu

L'Hexagone 6 se tiendra le 1 & 2 mars 2025 à l'Espot Paris. Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre FAQ : https://www.salty-academy.com/faq/.

Il s'agit d'un événement "offline" "LAN", pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le tournoi se déroulera du samedi 1 mars 2025 09h00 au dimanche 2 mars 2025 à 19h00.

Article 2 : Eligibilité

2.1. Matériel

Le matériel fournis par l'Espot pour cette lan sera :

Si vous avez un ticket "BYOC" :

- Table
- Chaise
- Multiprise

Si vous avez un ticket "PRO" ou "VIP" :

- Ordinateur
- Écran
- Clavier
- Souris
- Tapis de souris
- Casque

Cependant, nous vous recommandons d'apporter votre matériel personnel suivant :

- Clavier
- Souris
- Tapis de souris
- Casque / Intra vivement conseillés

2.2. Participation au tournoi

Les participants au tournoi organisé par SA Prod ne doivent pas avoir été bannis par l'éditeur UBISOFT au moyen de son système anti triche nommé BattlEye. L'exclusion du tournoi durera aussi longtemps que la sanction infligée par l'éditeur du jeu.

2.3. Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournoi (notamment pour les « captain time » (Samedi 11h00), auxquels seulement les capitaines/coach/managers de chaque équipe pourront être présents). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un «captain time».

2.4. Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs. Seuls les joueurs inscrits dans l'équipe avant le début du tournoi peuvent participer à celui-ci.

2.5. Age minimum

Il n'y a aucune limite d'âge pour participer à l'Hexagone. Les personnes mineures doivent impérativement être en possession d'une autorisation parentale écrite.

2.6. Nom des équipes

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

2.7. Discord

Tous les membres de l'équipe doivent être présents sur le Discord "Hexagone 6" afin de pouvoir communiquer avec les Organisateurs et les joueurs des autres équipes.

Afin de ne louper aucune information, il est obligatoire pour les capitaines d'équipes d'installer l'application Discord sur leur téléphone. C'est ici qu'ils seront appelés au coin d'admin pour les "Capitain Time", le ban map.

Le lien du serveur Discord Hexagone 6 est : https://discord.gg/6fvjddSBV5

Article 3 : Format du tournoi

3.1. Structure

La structure initiale sera composée de quatre (4) poules constituées de quatres (4) équipes et de deux (2) poules constituées de (3) équipes.

Chaque équipe se verra attribuer une poule.

3.2. Phases de poules

Lors de la phase de poules, les équipes d'une même poule se rencontrent successivement lors de matchs joués en « best of one » (BO1), c'est-à-dire en 1 map gagnante - avec overtime.

La répartition des points pour le classement lors de cette phase de poule sera le suivant :

- Une victoire sans overtime rapporte trois (3) points.
- Une victoire avec overtime rapporte deux (2) points.
- Une défaite avec overtime rapporte un (1) point.
- Une défaite sans overtime rapporte zéro (0) point.

L'ensemble de l'ordre des matchs est sujet à modification.	Tour 1 - 11h30	Tour 2 - 13h00	Tour 3 - 15h30
Groupe 1 Équipe 1A Équipe 1B Équipe 1C	1B VS 1C	1A VS 1B	1C VS 1A
Groupe 2 Équipe 2A Équipe 2B Équipe 2C	2B VS 2C	2A VS 2B	2C VS 2A
Groupe 3 Équipe 3A Équipe 3B Équipe 3C Équipe 3D	3B VS 3C 3D VS 3A	3A VS 3B 3C VS 3D	3D VS 3B 3C VS 3A
Groupe 4 Équipe 4A Équipe 4B Équipe 4C Équipe 4D	4B VS 4C 4D VS 4A	4A VS 4B 4C VS 4D	4D VS 4B 4C VS 4A
Groupe 5 Équipe 5A Équipe 5B Équipe 5C Équipe 5D	5B VS 5C 5D VS 5A	5A VS 5B 5C VS 5D	5D VS 5B 5C VS 5A

Groupe 6 Équipe 6A Équipe 6B Équipe 6C Équipe 6D	6B VS 6C 6D VS 6A	6A VS 6B 6C VS 6D	6D VS 6B 6C VS 6A

3.3. Critères de départage en cas d'égalité

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

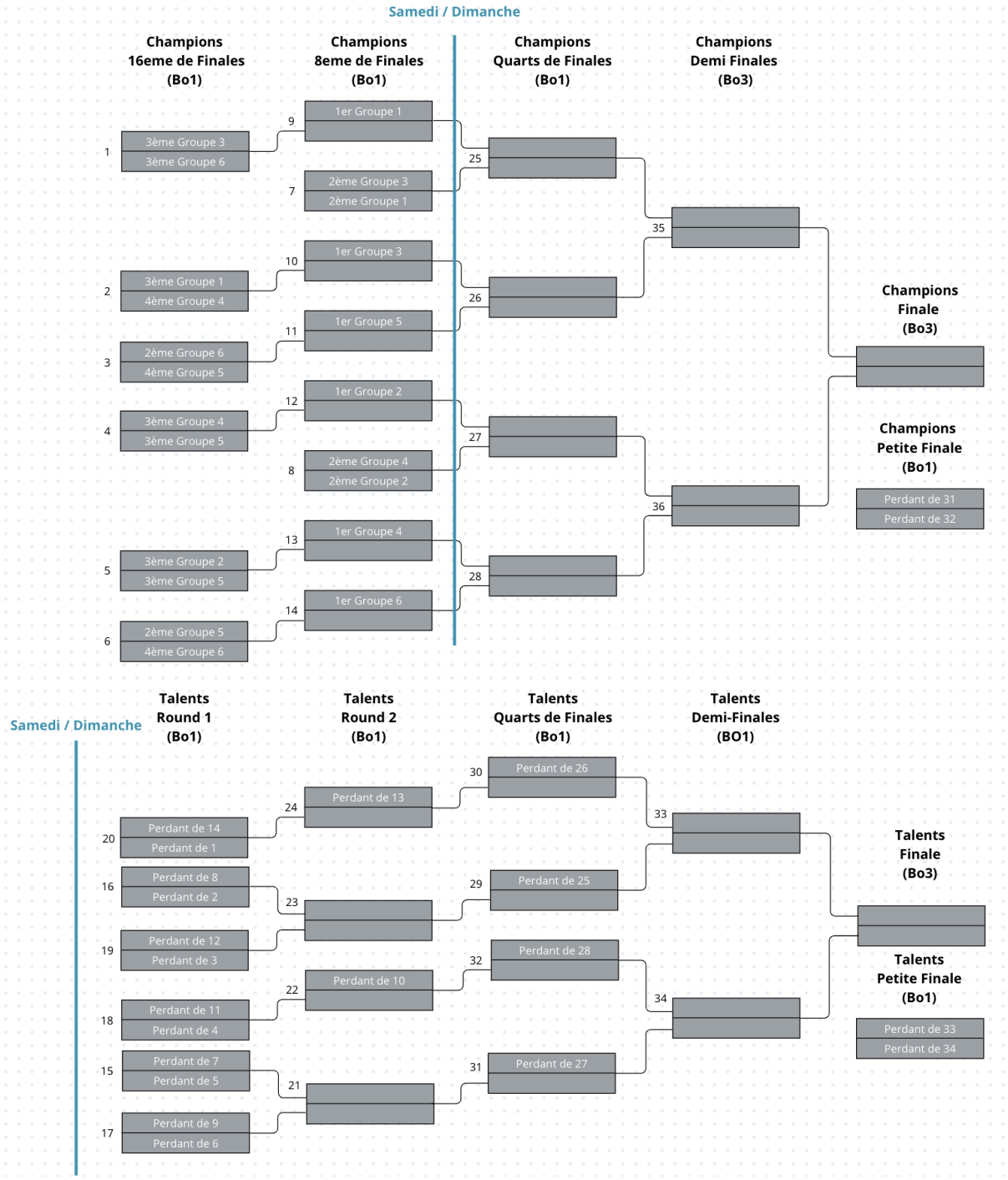
- Le plus grand nombre de points obtenus pour les matchs disputés uniquement entre les équipes à égalité (« head-to-head »),
- Le pourcentage de matchs gagnés après tous les matchs disputés (% match win) sur l'ensemble des matchs de poule,
- le pourcentage de rounds gagnés après tous les matchs disputés (% round win) sur l'ensemble des matchs de poule,
- Le plus grand nombre de rounds remportés après tous les matchs du groupe disputés uniquement entre les équipes à égalité,
- Le plus grand nombre de rounds remportés après tous les matchs du groupe.

Il est entendu que pour chaque critère de départage utilisé, seules les équipes encore à égalité sont prises en considération pour le calcul du prochain critère de départage. Dans le cas où au moins deux équipes seraient encore à égalité à l'issue des différents critères de départage, un match ou un tournoi de départage sera organisé entre les équipes concernées. Au terme des matchs de poule, le classement permettra de déterminer leur placement au sein de l'arbre "Champions".

Il est à noter que la règle de départage est réputée "full stack" et non "séquentielle". C'est à dire que si 3 équipes sont à égalité, on passe à la règle suivante de départage. Dès qu'une équipe est éliminée des critères de départage, alors, pour les équipes suivantes, on revient à la première règle de départage et on reprend le déroulé depuis le début, uniquement pour ces deux équipes restantes.

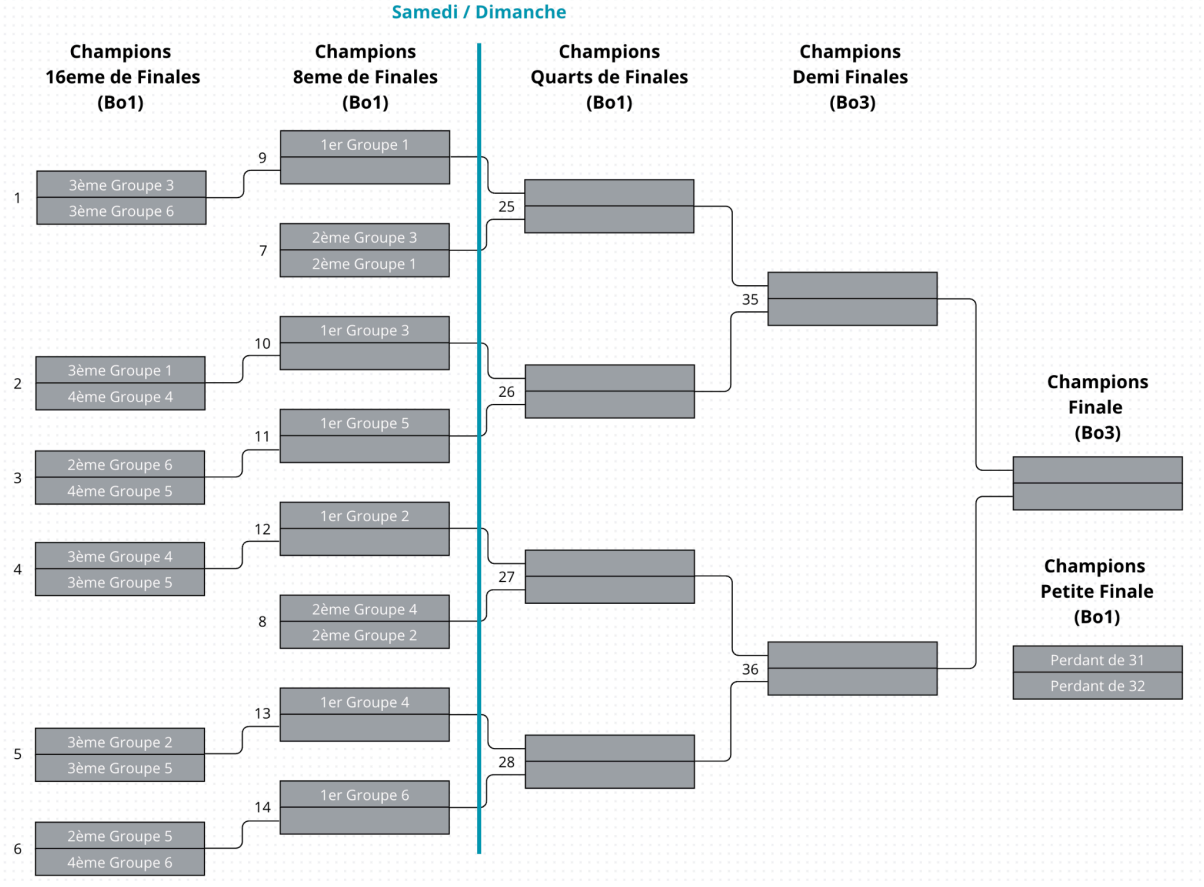
3.4. Arbre

- L'arbre "Talents" sera alimenté par les résultats des équipes sur l'arbre "Champions".
- Il est possible de rejoindre l'arbre "Talents" jusqu'au Quarts de finale de l'arbre "Champions"



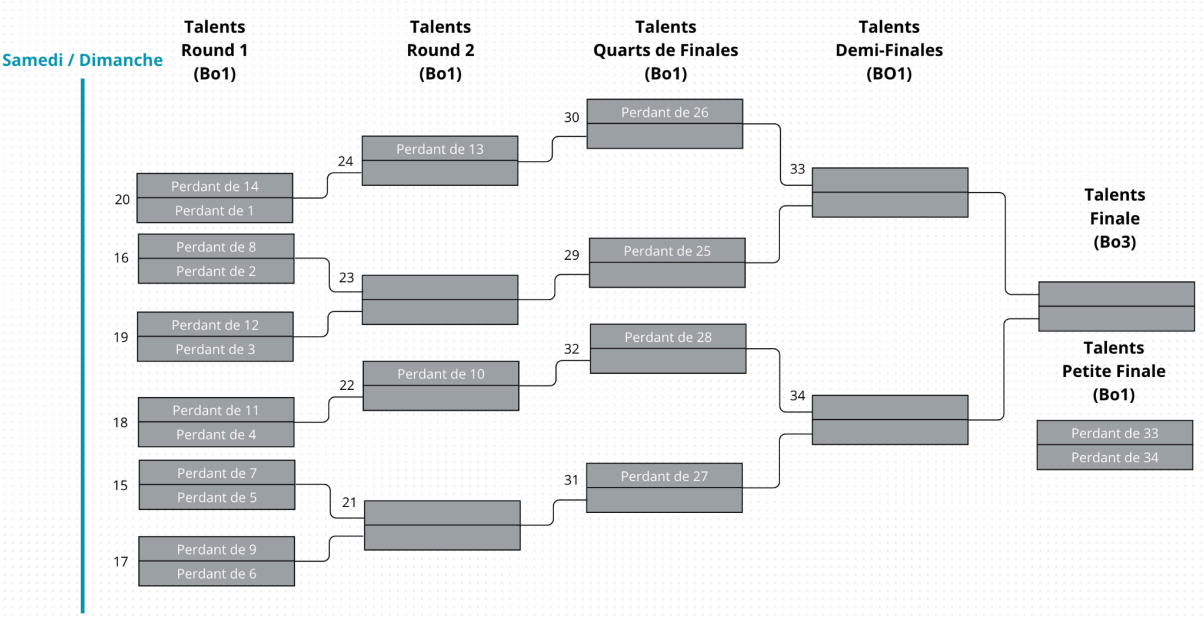
3.4.1. Arbre “Champions”

- L’arbre “Champions” est un arbre à simple élimination. Ce qui signifie que si une équipe perd un (1) match (Hors finale et demi-finale) elle sera alors intégrée dans l’arbre “Talents”.
- Les matchs de 16ème / 8ème et Quarts de finale se déroulent en BO1.
- Les matchs de Demi-finales / Petite Finale et Grande finale se déroulent en BO3.



3.4.2. Arbre “Talents”

- L’arbre “Talents” est un arbre à simple élimination. Ce qui signifie que si une équipe perd un (1) match alors elle sera définitivement éliminée de la compétition.
- L’arbre “Talents” sera complété par le résultats des équipes sur l’arbre “Champions”
- Les matchs de Round 1 / Round 2 et Quarts de finale se déroulent en BO1.
- Les matchs de Demi-finales / Petite Finale et Grande finale se déroulent en BO3.



Article 4 : Restrictions en tournoi

4.1. Triche, bugs, glitchs et macroscripts

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser un programme tiers ayant pour but d'apporter un avantage indu sur leurs adversaires.

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

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.

Toutes les sortes de macroscripts sont interdites.

4.2. « Spawnkill »

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

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

4.3. Match Media

Tous les médias de matchs (screenshots, démos, etc) doivent être conservés pour toute la durée du tournoi. En cas de litige, ils vous seront demandés par l'équipe des administrateurs du tournoi.

Fausser ou manipuler un média de match est bien entendu interdit et occasionne de lourdes sanctions.

Un screenshot (capture d'écran) du tableau des scores à la fin du match doit être pris par au moins un joueur de chaque équipe et devra être conservé pendant toute la durée du tournoi.

Le screenshot doit impérativement indiquer le résultat de fin du match.

Article 5 : Déroulement du tournoi

5.1. Communication du coach et pause tactique

Le coach de l'équipe n'est pas autorisé à échanger avec son équipe pendant toute la durée du match sauf pendant les pauses tactiques.

Les pauses tactiques sont autorisées pendant toute la durée du tournoi à raison d'une pause tactique par équipe et par map qui dure quarante-cinq (45) secondes.

Les paramètres de pause devront être saisis lors de la création du lobby afin de se conformer à ces limitations.
Les joueurs auront ainsi la possibilité de faire la demande de pause tactique directement dans le jeu.

5.2. Map Pool

- Frontière
- Chalet
- Clubhouse
- Banque
- Café Dostoyevsky
- Gratte-Ciel
- Labo de Nighthaven
- Consulat
- Lair

5.3. Phases de ban map

Pour procéder au mapban, vous allez recevoir un lien dans votre channel équipe sur Discord.

Equipe A est l'équipe se situant à gauche sur la feuille de match, c'est elle qui commencera les bans maps (équipe A).

La phase des bans maps en manche unique (BO1) se déroulera ainsi :

Ban A - Ban B - Ban A - Ban B - Ban A - Ban B - Ban A - Ban B - Decider

Side choisi par équipe A et Overtime side par équipe B

La phase des bans maps en Best of 3 (BO3) se déroulera ainsi :

Ban A - Ban B - Ban A - Ban B - Pick A - Pick B - Ban A - Ban B - Decider

Map 1 (Pick A) :

Side choisi par équipe B

Overtime side choisi par équipe A

Map 2 (Pick B) :

Side choisi par équipe A

Overtime side choisi par équipe B

Decider :

Un « coin flip » devra être effectué pour déterminer qui choisit le side de départ

L'équipe déterminée choisit sont side départ

L'autre équipe choisit sont side d'overtime

5.4. Validation des résultats et hébergement de la partie.

La validation du résultat de votre match doit se faire auprès des arbitres de la compétition via le channel discord prévu à cet effet. Vous devez fournir un screenshot du résultat et communiquer le résultat sous la forme :

Equipe A 0 - 7 Equipe B

Pour les matchs en BO3, merci de nous communiquer les résultats dès la fin de chaque map, afin d'actualiser le résultat.

Vous devrez indiquer le score précis du match aux arbitres ainsi que la map de la rencontre. Les équipes se mettront d'accord pour déterminer qui héberge la partie. En cas de désaccord c'est au capitaine de l'équipe gauche sur la feuille de match d'héberger la partie. En cas de match diffusé par caster officiel, ce dernier sera chargé d'héberger la partie. Le cast ne peut pas être refusé.
Le match doit être joué sur le mode local.

5.5. Paramètres du match

Hud Settings / Paramètres ATH	Pro League
Match Settings / Paramètres du match	
Banning / Exclusion	
Number of Bans / Nombre d'exclusions	4
Ban Timer / Durée de la phase d'exclusion	20
Rounds / Manches	
Number of Rounds / Nombre de manches	12
Attacker/Defender Role Swap | Chgt rôle assaillant/défenseur	6
Overtime Rounds / Manches (prolongation)	3
Overtime Score Difference / Différence de score (prolongation)	2
Overtime Role Change / Chgt rôle (prolongation)	1
Objective Rotation Parameter / Paramètre de rotation de l'objectif	2
Objective Type Rotation / Changement du type d'objectif	Rounds Played / Manches jouées
Pick Phase Timer / Durée de la phase de sélection	15
Health & Damage / Santé et Dégâts	
Operator HP / PV de l'agent	100
Friendly Fire Damage / Dégâts tir allié	100
Friendly Fire in Prep Phase / Tir allié en phase de préparation	Off / Non
Reverse Friendly Fire / Tir allié inversé	Off / Non
Injured / Blessé	20

Character Control / Commandes Personnage	
Sprint	On / Oui
Lean / Inclinaison	On / Oui
Death / Mort	
Death Duration / Durée de la mort	2
Death replay / Rediff. mort	Off / Non
Tactical Timeout / Temps Mort Tactique	
Request Available per Team / Requêtes disponibles par équipe	1
Allow Requests From / Autoriser les requêtes de	Everyone / Tout le monde
Timeout Duration / Durée du temps mort	45
Game Mode / Mode de jeu	Bomb / Bombe
Game Mode Settings / Paramétrage du Mode de Jeu	
Bomb Parameters / Paramètres Bombe	
Plant Duration / Durée de la pose	7
Defuse Duration / Durée du désamorçage	7
Fuse Time / Temps avant détonation	45
Defuser Carrier Selection / Sélection du porteur de désamorceur	On / Oui
Phases	
Preparation Phase Duration / Durée de la phase de préparation	45
Action Phase Duration / Durée de la phase d'action	180

5.5. Mauvais paramétrage(s)

Si une équipe se rend compte que les paramètres du match ne sont pas corrects, le match doit s'arrêter le temps de relancer la partie avec les bons paramètres.
Les rounds joués auparavant avec les mauvais paramètres doivent être tout de même comptabilisés (sauf s'il s'agit du premier round).
Si dans un même match, une nouvelle erreur se produit, l'équipe qui host perd automatiquement la map et l'équipe adverse récupère les droits pour héberger la map suivante.
Note : il est impossible de porter une réclamation si une map ou le match ont été intégralement joué(e)s avec de mauvais paramètres.

Il est du devoir des deux équipes de veiller à ce que le match se déroule dans les conditions énumérées ci-dessus.

5.6. Opérateur(s) interdit(s)

Aucun opérateur n’est interdit (sous réserve de bugs découverts)

5.7. Skins autorisés en jeu

Au cours des matchs de Compétition, les joueurs sont uniquement autorisés à utiliser les objets de personnalisation (« cosmetics ») suivants sur leurs uniformes et casques :

- Objets par défaut (sans personnalisation)
- Objets de personnalisation d’équipes Pro League « Gold Sets »
- Objets de personnalisation des équipes professionnelles
- Objets de personnalisation issus du Programme “R6 Share” et “Esport” (les objets de personnalisation issus de « Battlepass » ne sont pas autorisés).

Tous les autres uniformes et casques sont interdits en compétition.

Tous les skins de drones et de compétences d’opérateur sont interdits.

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

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

5.8. Connexion / Déconnexion / Rehost

Pendant la rencontre, si un joueur subit une déconnexion liée au jeu, logiciel ou matériel, un seul rehost par équipe et par carte sera possible dans les cas suivants :

- 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 où 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 latence, de jeu, de tir, de rechargement, de déplacement, d'accessoires, de gadgets, etc) durant les trente (30) premières secondes de la phase d'action si aucun joueur n'a subi de dommage ;
- Un observateur intégré dans la partie rencontre un problème technique et aucun dégât n'a été subi par aucun joueur du round ;
- Tout autre cas déterminé par un administrateur pour le bon déroulement de la compétition et ne conférant aucun avantage à un joueur ou à une équipe.

Si un joueur rencontre un souci quelconque et n'est plus en mesure de terminer le match son équipe devra continuer à 4 (un joueur rencontrant un problème a 10 minutes pour revenir dans la partie avant que son équipe ne soit forcée de continuer à 4).

Article 6 : Infraction au règlement

Les équipes engagées dans la compétition doivent jouer à leur meilleur niveau à tout moment afin de préserver l'intégrité de la compétition et le fair-play.

Il est interdit d'avoir le livestream de la compétition pendant la partie.

Pour tout litige ou réclamation, le capitaine de l'équipe concernée doit prendre contact avec l'officiel chargé de son équipe.

L'utilisation de bugs, d'actions qui changeraient ou dénaturerait le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match et entraînera une sanction disciplinaire.

Il est également interdit de modifier et/ou d'utiliser des programmes qui modifient les fichiers du jeu. Les cas suivants sont considérés comme antisportifs et feront l'objet de sanctions :

- Arrangement entre équipes/joueurs sur le résultat d'un match
- Arrangement entre équipes/joueurs pour se partager la récompense
- Perdre intentionnellement une partie quelle que soit la raison ou demander à un joueur/équipe de le faire.

En cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, contactez un des responsables du tournoi. Tout programme externe influant sur le jeu est interdit.

Seront disqualifiés les joueurs se rendant coupables de :

- Utilisation de tout type de hack, triche etc.
- Association de plusieurs actions à une même touche (macro)
- Mauvais comportement
- Comportement toxique, racisme, homophobie, sexisme etc.
- Violence, intimidation, harcèlement, discours de haine etc.
- Utilisation d'un joueur ne faisant pas partie de l'équipe enregistrée
- Utilisation d'un compte autre que celui déclaré lors de l'inscription
- Partage de compte (joueur utilisant le compte d'un autre joueur enregistré dans l'équipe)
- Utilisation de bugs en jeu (glitch) / bot etc...

Il est interdit d'altérer d'une quelconque manière le jeu en utilisant des logiciels tiers (type Nvidia SLI display, Rivatuner display...) (liste non exhaustive).

Une équipe disqualifiée ne peut prétendre à aucune récompense pour sa participation au tournoi.

Cet événement a une politique de tolérance zéro pour les comportements listés au-dessus, et vous pouvez être exclu immédiatement sans avertissement ni recours.

Article 7 : Stream & rediffusion

Aucune diffusion en stream de votre POV sera autorisée lors de cette Lan.

La WebTV officiel de l'evenement sera : https://www.twitch.tv/sixquatre

Article 8 : Matchs sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- Eclairage spécial
- Flexibilité du planning et contraintes de timing
- Équipements et logiciels imposés
- Mouvements et placement des techniciens Espot
- Mouvements et placement des administrateurs
- Respect des partenariats et des exigences partenaires de l'Espot et la SA Prod

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Espot et/ou SA Prod (sauf équipements joueurs à apporter).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

8.1. Accès scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).

Article 9 : Gains

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / une seule entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot. Il faudra pour cela produire une facture à l'endroit de SA Prod afin d'obtenir les gains appropriés.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation.

Par ailleurs, les gains non réclamés dans un délai de 6 mois, après la fin de l'événement, soit avant le 3 septembre 2025, ne seront pas versés.

Article 10 : Canaux de communication officiels

Toutes les annonces et informations importantes seront communiquées aux équipes via les canaux de diffusion sur Discord en priorité.

10.1 **Décisions finales**

Les décisions prises par les administrateurs sont définitives et contraignantes pour tous les joueurs, équipes, officiels d'équipe et autres participants. Elles sont les seules règles considérées comme valables pour les compétitions Hexagone. En participant aux compétitions, les participants déclarent avoir compris et accepté l'ensemble des règles.

10.2 **Responsabilités**

Les administrateurs sont responsables de juger et de prendre des décisions concernant les problèmes survenus avant, pendant et jusqu'à quinze (15) minutes après un match.

Les administrateurs doivent toujours se comporter de manière appropriée, professionnelle et impartiale, conformément à l'esprit de la compétition et à l'organisateur. Il est important de souligner que les administrateurs ne doivent montrer aucun parti pris envers un participant ou toute autre partie associée à l'organisateur, aux équipes ou à la compétition.

Article 11 : Application du règlement

La participation au tournoi implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

Article 12 : Droit à l’image

Par l'achat du ticket et en participant à l'événement LAN "Hexagone 6" sur le jeu Rainbow Six Siege (R6) organisé par l'Espot. Je donne mon consentement pour l'utilisation de mon image, de ma voix, de ma personne et de toute autre représentation de ma personne (ci-après désignées collectivement "Mes Données d'Image") par l'Espot et ses partenaires, à des fins promotionnelles et documentaires.

Je comprends que Mes Données d'Image pourront être utilisées dans divers médias, y compris mais sans s'y limiter, photographies, vidéos, enregistrements audio, diffusion en direct, publications en ligne, réseaux sociaux, matériel imprimé, publicités et tout autre support promotionnel associé à l'événement.

Je renonce à tout droit de rémunération ou de compensation découlant de l'utilisation de Mes Données d'Image et libère, dès l'achat d'un billet "Joueur", "Coach", "Staff", "VIP", "Spectateur", ses partenaires, sponsors et toute autre personne agissant sous son autorité, de toute responsabilité découlant de l'utilisation de Mes Données d'Image.

Cette autorisation est valable pour une durée indéterminée et s'applique dans le monde entier.

Date d'effet : 21 janvier 2025