

Règlement Rainbow Six Siege

Version 1.0-03/05/2019





Table des matières

Chapitre I : Information Générales	3
Article I-1 Application du règlement	3
Chapitre II : Format de Match	4
article II-1 Match << Best Of 1 >>	4
article II-2 Match << Best Of 3 >>	4
article II-3 Match << Best Of 5 >>	4
article II-4 Prolongations	4
article II-5 Map-Pool	5
article II-6 Choix de map	5
Veto BO1	5
Veto BO3	5
Veto BO3 (Grande Finale)	6
article II-7 Phase de poule	6
Chapitre III : Déroulement du match	7
Article III-1. Avant le match	7
Article III-2. Capitaine	7
Article III-3. Coach	7
Article III-4. Interruption du match	8
Article III-5. Temps mort pendant un match (Timeout)	8
Article III-6. Arrêt du match en cours	8
Article III-7. Validation du résultat	8
Article III-8. Map bug	9
Chapitre IV : Paramètres du jeu	10
Article IV-1. Version du jeu	10
Article IV-2. Paramètres joueurs	10
Article IV-3. Paramètre serveurs	10
Chapitre V : Infractions au règlement	11
Article V-1. Définition	11
Article V-2. Comportements interdits et sanctions.	11
Article V-3. Actions de jeu interdites	11
Article V-4. Disqualification	12



Chapitre I : Information générales

Article I-1 Application du règlement

En participant au tournoi R6S de Zilat, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter ce présent règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.



Chapitre II : Format de Match

article II-1 Match << Best Of 1 >>

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Une partie est jouée sur une map 12 rounds, la partie se termine lorsque l'une des équipes atteint 7 rounds.

Les sides de départs seront définis lors du veto maps.

article II-2 Match << Best Of 3 >>

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur une map 12 rounds, la partie se termine lorsque l'une des équipes atteint 7 rounds.

Les sides de départs seront définis lors du veto maps.

article II-3 Prolongations

En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, une prolongation sera jouée avec 3 rounds supplémentaires maximum.

article II-4 Map-Pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- Consulat
- Banque
- Villa
- Club House
- Littoral
- Frontière
- Oregon



article II-5 Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer sont sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Veto).

Veto BO1

Pour un match en BO1, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A **retire** l'une des 7 maps;
- L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 5 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 4 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 2 maps restantes ;
- La dernière map est la map jouée.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait soit par tirage au sort, soit en fonction du placement de chaque équipe dans l'arbre. Par tirage au sort, c'est l'équipe vainqueur qui décide si elle souhaite ou non commencer le veto.

Veto BO3

Pour un match en BO3, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A **retire** l'une des 7 maps;
- L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 5 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 4 maps restantes ;
- L'équipe A **choisie** l'une des 3 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A ;
- L'équipe B **choisie** l'une des 2 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe B ;
- La dernière map sera la dernière map par default.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait soit par tirage au sort, soit en fonction du placement de chaque équipe dans l'arbre. Par tirage au sort, c'est l'équipe vainqueur qui décide si elle souhaite ou non commencer le veto.

La map restante est la map jouer en premier, la deuxième sera la map du perdant de la première map



article II-6 Phase de poule

En phase de poule, chaque équipe rencontre les autres équipes présentes dans sa poule.

- Une victoire rapporte 3 points
- Une défaite rapporte 1 points.

Les critères pour départager et établir un classement au sein d'une poule sont les suivants :

- Plus grand nombre de points obtenus en phase de poule

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le partage dans l'ordre suivant :

- Plus grand nombre de points obtenus entre les équipes à égalité de points
- Goal average particulier entre les équipes à égalité de points
- Goal average général avec l'ensemble des autres participants



Chapitre III : Dérroulement du match

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 60 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 15 minutes qui précèdent le match.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Un remplaçant par équipe est autorisé, si un changement est amené à être fait, vous devez avertir l'arbitre du match avant le match sous risque de disqualification.

Le match doit avoir démarré dans les 10 minutes qui suivra l'annonce du serveur sur le discord

Article III-2. Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le manager de l'équipe. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix de la map, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.



Article III-3. Coach

Les équipes peuvent faire appel à un coach lors des tournois. Ce coach doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un joueur, doit être présenté aux officiels du tournoi avant le début de l'événement, et doit rester le même tout au long du tournoi.

Les organisateurs peuvent refuser la présence du coach sur scène pour toute raison d'organisation liée à des contraintes techniques. Aucune Pause tactique ne peut être prononcée pendant le tournoi.

Article III-4. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si c'est un problème lié à la partie (son , image , artéfacts) le round se termine et la partie est relancée à la fin de la partie , cette intervention n'est pas limitée dans une partie .
- Chaque équipe dispose d'une seule demande de rehost par map (déconnexion d'un joueur), cette demande ne peut être faite que si la phase de préparation n'est pas terminée.

Article III-5. Temps mort pendant un match (Timeout)

Aucun temps mort ne sera autorisé pendant cette compétition que ce soit demandé par les joueurs ou les coaches.

Article III-6. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme le reste des rounds restant à jouer seront donnés à l'équipe adverse.

Article III-7. Validation du résultat

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.



Article III-8. Map bug

Les joueurs déplaçant leur personnage en dehors des limites normales de la carte sont susceptibles d'être disqualifiés. Le déplacement en dehors des limites de la carte inclut, mais sans s'y limiter, une partie des corps passant par ce qui devrait être une surface ou un objet non perméable et se déplaçant dans n'importe quelle zone où le personnage peut être atteint par des tirs adverses, ou engendrer des tirs à ces adversaires.



Chapitre IV : Paramètres du jeu

Article IV-1. Version du jeu

La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Rainbow Six Siege. En cas de mise à jour récente du jeu avant un événement, les organisateurs ont la possibilité d'utiliser la dernière version précédente après en avoir averti au préalable les équipes.

Article IV-2. Paramètre serveurs

Les serveurs de jeu se doivent d'utiliser la configuration de ESL disponible sur leur site. Les paramètres principaux sont :

Règles des parties :

- Type de serveur : Dédié
- Chat vocal : Équipe seulement
- Temps de la Journée: Jour
- Paramètre HUD : Pro League
- Nombre d'exclusions : 4
- Durée de la phase d'exclusion : 30
- Nombre de manches : 10 manches
- Changement rôle assaillant/défenseur : 5
- Manche (prolongations) : 3
- Différence de score (prolongations) : 2
- Changement rôle (prolongations) : 1
- Paramètre de rotation de l'objectif : 2
- Changement du type d'objectif : Manches jouées
- Déploiement unique des assaillants : Oui
- Durée de la phase de sélection : 25



- Phase du 6e choix : Oui
- Durée de la phase du 6e choix : 25
- Handicap dégâts : 100
- Dégâts tir allié : 100
- Blessé : 20
- Sprint : Oui
- Inclinaison : Oui
- Redif. mort : Non

Mode de Jeu:

Match à Mort par Équipes - Bombe

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



Chapitre V : Infractions au règlement

Article V-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Un joueur accusé de tricherie devra accepter un contrôle par l'arbitrage de son ordinateur pour prouver son innocence, ou risquer l'exclusion de la Lan le cas échéant (avec forfait immédiat de son équipe)

Article V-2. Comportements interdits et sanctions.

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article V-3. Actions de jeu interdites

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte de round à l'exclusion de l'équipe du tournoi (selon le jugement des administrateurs des tournois) :

- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit (ex : Jumpthrow)
- L'utilisation de bugs qui changent le principe du jeu est interdit (ex : spawn bugs).
- L'utilisation de bugs maps est strictement interdite. Cela inclus le « skywalking », le fait de se déplacer à travers les murs, les sols et les toits.
- Le fait de poser la bombe de façon silencieuse (« SilentBombs ») est interdit.



- La bombe doit également être posée de façon à être désamorçable.
- Le « Fireboost » (tirer sous un joueur pour le booster) est interdit, tout comme les différents « flashbugs ».
- Les flashes peuvent être envoyés par-dessus les murs et toits mais en aucun cas sous les murs (certains bugs).
- Le lancé de grenades sous les murs n'est pas autorisé, le lancé au dessus des murs et des toits l'est.
- L'utilisation du mode graphique 16 bit est strictement interdite.
- Le « pixelwalking » est illégal (s'asseoir ou se tenir sur des rebords de carte invisibles)
- Le fait de binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.

Les sanctions sont à l'appréciation des officiels de la compétition.

Article V-4. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

Un joueur ayant été ban sur un autre tournoi online ou offline comme faceit, pourra être refusé à notre événement.