

LE PROTOCOLE D'ENTENTE (PE - MOA)
LE PROTOCOLE D'ENTENTE EN DATE DU VINGT-CINQUIÈME (25^e) JOUR DE MARS 2026 ENTRE L'ALLIANCE OF CANADIAN CINEMA, TELEVISION AND RADIO ARTISTS (« ACTRA ») ET UBISOFT ENTERTAINMENT INC./ UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC. ET UBISOFT TORONTO INC. (« UBISOFT ») (COLLECTIVEMENT DÉNOMMÉES « LES PARTIES ») CONCERNANT LES MODIFICATIONS APPORTÉES À L'ENTENTE SUR LES JEUX VIDÉO UBISOFT (L'« ENTENTE »)

Ce Protocole d'Entente reflète l'entente complète conclue entre les Parties. Dès que possible, ce Protocole d'Entente sera transposé dans un contrat officiel. Ce Protocole d'Entente ne définit pas les termes du contrat, sauf si le contexte indique clairement le contraire.

Les dispositions du Protocole d'Entente modifient les dispositions de l'Entente 2023-2025. Toutes les dispositions de l'Entente 2023-2025 resteront inchangées, sauf modification spécifique indiquée dans le présent document.

Sauf si une autre date d'entrée en vigueur est spécifiée, les dispositions de ce document entreront en vigueur dès leur ratification par le Syndicat. Le Syndicat informera immédiatement Ubisoft des résultats de la ratification.

Les représentants soussignés d'Ubisoft et de l'ACTRA conviennent par le présent document de recommander à l'unanimité l'acceptation complète de toutes les modalités du présent Protocole à leur conseil d'administration/leurs membres pour ratification de la présente Entente.

Toutes les dispositions de l'Entente entre les Parties expirant le 31 décembre 2025 sont renouvelées et/ou modifiées sous réserve de ce qui suit :

-
- Les Parties conviennent que la durée de l'Entente sera de trois (3) ans, du 1er janvier 2026 au 31 décembre 2028.
 - Les Parties conviennent de prolonger temporairement toutes les modalités et les conditions de l'Entente actuelle jusqu'au 30 avril 2026 inclus, ou jusqu'à la date à laquelle l'ACTRA fournit l'avis à Ubisoft que l'entente est ratifiée, selon la première de ces deux dates. Toutefois, les Parties conviennent qu'une augmentation générale des tarifs de deux et demi pour cent (2.5 %) sera mise en œuvre le 1er janvier 2026.
-

Augmentation Générale des Tarifs et Terme de l'Entente

22.1 La présente Entente prendra en effet le 1er janvier 2023~~6~~ et restera en vigueur jusqu'au 31 décembre 2025~~8~~. L'une ou l'autre des parties souhaitant renégocier l'Entente doit en informer l'autre Partie par écrit au moins six (6) mois avant la date de résiliation. La résiliation de la présente Entente pour quelque raison que ce soit n'affecte pas les ententes conclues avant cette résiliation entre Ubisoft et tout membre de l'ACTRA, qui continueront d'être soumis à la présente Entente.

Augmentation générale de Tarif de deux et demi pour cent (2,5 %) avec effet rétroactif au 1er janvier 2026 après ratification ; trois pour cent (3 %) à compter du 1er janvier 2027 ; et trois pour cent (3 %) à compter du 1er janvier 2028. Ces augmentations seront composées.

Remarque : *Modifications conformes des tarifs et des Articles applicables*

SECTION XX. *NOUVEAU* INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

X.1 Définitions

(a) Intelligence Artificielle Générative (IAG) Les Parties reconnaissent que les définitions de l'« Intelligence Artificielle Générative » (GAI) varient, mais conviennent que ce terme désigne généralement un sous-ensemble de l'intelligence artificielle qui apprend des modèles à partir de données et produit du contenu basé sur ces modèles (par exemple, ChatGPT, MidJourney, Adobe Firefly, Dall-E2). Il n'inclut pas les technologies actuelles de l'« IA traditionnelle » programmées pour exécuter des fonctions spécifiques dans la production de jeux, telles que celles déjà utilisées à toutes les étapes de la production (par exemple, le suivi du visage et du corps, l'assemblage, la résolution et le ciblage publicitaire, le nettoyage, la restauration et l'amélioration audio). Le terme IAG est utilisé par commodité et devra s'appliquer également à toute technologie conforme à cette définition, quel que soit son nom.

(b) Reproduction Vocale Numérique désigne une reproduction numérique capable de générer de manière algorithmique de nouvelles prestations vocales avec la voix d'un Artiste-interprète spécifique, créée à cet effet :

- (i) à partir de prestations vocales enregistrées dans le cadre d'un engagement dans les Productions Jeux vidéo en vertu de la présente Entente ou de toute version antérieure de l'Entente ;
- (ii) à l'aide d'une technologie numérique ; et
- (iii) pour générer de manière indépendante de nouvelles prestations vocales non enregistrées auparavant par l'Artiste-interprète et à la place de cet Artiste-interprète, qui sont objectivement identifiables comme provenant de cet Artiste-interprète spécifique (y compris dans le Rôle d'un personnage).

(c) Génération en Temps Réel désigne la génération de dialogues voisés en temps réel par une Reproduction Vocale Numérique dans toutes les Productions Jeux vidéo, lorsque les dialogues voisés n'ont pas été pré-générés ou scénarisés par Ubisoft.

X.2 Consentement à la création et à l'utilisation de Reproductions Vocales Numériques Le consentement de l'Artiste-interprète à la création et à l'utilisation de sa Reproduction Vocale Numérique doit être :

(a) demandé au moins quarante-huit (48) heures avant le moment où les services de l'Artiste-interprète sont exigés, ou au moment de l'engagement si l'Artiste-interprète est engagé moins de quarante-huit (48) heures à l'avance. Si Ubisoft souhaite utiliser des enregistrements antérieurs pour créer une Reproduction Vocale Numérique, le consentement doit être demandé au moins quarante-huit (48) heures avant la création ; et

(b) être formulé par écrit de manière claire et visible ; et

(c) être signé ou paraphé séparément par l'Artiste-interprète ; et

(d) être soumis à une description raisonnablement précise de l'utilisation prévue, qui comprend :

(i) si l'Artiste-interprète reprend un Rôle antérieur,

(ii) le titre (ou le titre provisoire) de la Production Jeux vidéo (et la franchise, le cas échéant),

(iii) le genre de la Production Jeux vidéo (jeu de rôle, combat, simulation, course, casse-tête, etc.),

(iv) si des propos grossiers, de la violence, du contenu à caractère sexuel ou de la nudité seront représentés,

(v) Si leur Reproduction Vocale Numérique sera utilisée pour la Génération en Temps Réel.

Lorsqu'un Artiste-interprète est engagé pour une Production Jeux vidéo spécifiquement identifiée comme faisant partie d'une franchise, le consentement à l'utilisation de la Reproduction Vocale Numérique de l'Artiste-interprète dans diverses Productions Jeux vidéo au sein de la franchise peut être négocié au moment du consentement initial, à condition qu'Ubisoft fournisse une description raisonnablement précise de l'utilisation prévue dans cette franchise et sous réserve que l'Artiste-interprète et Ubisoft parviennent à une entente sur la rémunération par Production Jeux vidéo, sous réserve des minimums applicables.

Il est entendu que rien dans la présente Entente ne prévaut sur l'Article 8 de l'Entente. En outre, aucun Artiste-interprète ne doit être tenu d'apparaître nu dans le cadre de la prestation de services pour la création d'une Reproduction Vocale Numérique sans le consentement préalable de l'Artiste-interprète. Ubisoft n'autorisera en aucun cas un Mineur à apparaître nu dans le cadre de la prestation de services pour la création d'une Reproduction Vocale Numérique.

Tout consentement donné par l'Artiste-interprète de son vivant restera valable après le décès de l'Artiste-interprète, sauf si l'indication contraire est expresse par écrit. Si l'Artiste-interprète est décédé au moment où Ubisoft sollicite le consentement exigé, Ubisoft obtiendra le consentement du représentant autorisé (ou de l'ACTRA, si le représentant autorisé de l'Artiste-interprète décédé ne peut être identifié ou localisé) qui représente les droits exclusifs de l'Artiste-interprète décédé, tels que déterminés par la loi applicable.

Il n'y aura aucune représailles pour de futures opportunités d'engagement à l'encontre d'un Artiste-interprète qui refuse de consentir à la création de sa Reproduction Vocale Numérique.

Ubisoft fera des efforts commercialement raisonnables pour mettre en œuvre et maintenir des mesures de protection afin de s'assurer que les Reproductions Vocales Numériques ne puissent pas être utilisées pour générer un langage offensant, désobligeant, diffamatoire ou discriminatoire inacceptable selon la classification par âge d'ESRB ou de PEGI de Production Jeux vidéo.

Pour plus de clarté, l'Artiste-interprète n'est pas tenu de donner son consentement pour effectuer sur des traitements pouvant impliquer l'IAG pour des modifications post-production, le montage, l'arrangement, le réarrangement, la révision ou la manipulation de la bande sonore à des fins de réduction du bruit, de synchronisation ou de vitesse, de continuité, de niveau ou de tonalité de son, de clarté, d'ajout d'effets sonores ou de filtres, de normes et pratiques, de classifications, d'ajustement des dialogues ou de la narration.

X.3 Consentement et limitations de l'utilisation des Reproductions Vocales Numériques

Le consentement accordé par un Artiste-interprète pour l'utilisation de sa Reproduction Vocale Numérique est limité à la seule Production Jeux vidéo pour laquelle elle a été créée et couvre toutes les utilisations autorisées en vertu de la présente Entente.

(a) **Dans d'autres Productions Jeux Vidéo** : Le consentement à l'utilisation de la Reproduction Vocale Numérique de l'Artiste-interprète dans d'autres Productions Jeux vidéo autres que la Production Jeux vidéo doit être négocié séparément et faire l'objet d'un contrat avant l'utilisation de la Reproduction Vocale Numérique dans la Production Jeux vidéo supplémentaire, mais ne peut être obtenu au moment du consentement initial.

Le consentement à l'utilisation de la Reproduction Vocale Numérique d'un Artiste-interprète dans une Production Jeux vidéo ultérieure doit être négocié séparément et faire l'objet d'un contrat avant cette utilisation subséquente.

Le cachet négocié ne sera pas inférieur aux tarifs prévus dans la présente Entente pour l'utilisation de la Reproduction Vocale Numérique.

(b) **Dans d'autres médias** : le consentement à l'utilisation de la Reproduction Vocale Numérique d'un Artiste-interprète pour tout autre domaine, média, campagne marketing (autre que ceux liés aux Productions Jeux vidéo, comme détaillé aux Articles 11 et 12) ou actif commercialisable doit être négocié et contracté séparément avant cette utilisation subséquente.

Ce cachet négocié ne sera pas être inférieur aux tarifs prévus dans la présente Entente pour l'utilisation de la Reproduction Vocale Numérique.

Le consentement exigé par cette disposition doit respecter les modalités ci-dessus.

X.4 Rémunération pour la Création et l'Utilisation de Reproduction(s) Vocale(s) Numérique(s)

Lorsqu'un Artiste-interprète fournit des services dans le but de créer une Reproduction Vocale Numérique le même jour où il effectue d'autres travaux vocaux pour Ubisoft dans le cadre de la présente Entente, tout temps passé par l'Artiste-interprète en lien avec la création de Reproduction Vocale Numérique sera considéré comme du temps de travail.

Pour plus de clarté, les services destinés à la création d'une Reproduction Vocale Numérique peuvent être fournis pendant une session d'Enregistrement Vocal sans rémunération supplémentaire, à condition que l'Artiste-interprète ait donné son consentement préalable.

Si un Artiste-interprète est tenu de fournir des services dans le but de créer une Reproduction Vocale Numérique un jour où l'Artiste-interprète n'effectue pas d'autres travaux pour Ubisoft dans le cadre de la présente Entente, l'Artiste-interprète sera rémunéré au minimum à hauteur des tarifs de séance de voix de 4 heures (aucuns droits d'Utilisation ne s'appliquent à cette séance).

X.5 Rémunération pour l'utilisation de répliques scénarisées générées

Si Ubisoft utilise la Reproduction Vocale Numérique d'un Artiste-interprète pour générer des répliques scénarisées dans une Production Jeux vidéo, l'Artiste-interprète ne sera pas rémunéré au moins à hauteur du tarif de Voix minimum pour le nombre de séances que l'Artiste-interprète était raisonnablement tenu d'effectuer ou d'enregistrer en personne pour ces répliques. Ubisoft s'efforcera de bonne foi d'estimer le nombre de séances à l'aide de critères objectifs. Cette rémunération sera considérée comme des tarifs de séance, auxquels s'ajouteront les tarifs d'Utilisation applicables (conformément à l'Article 15.1). La rémunération pour l'intégration des répliques scénarisées générées à l'aide de la Reproduction Vocale Numérique est payable au plus tard 60 (soixante) jours après la distribution des Productions Jeux vidéo.

X.6 Rémunération et consentement pour l'utilisation de la Génération en Temps Réel

L'ACTRA et Ubisoft ont discuté de la Génération en Temps Réel lors des négociations de 2025/26 et n'ont pas réussi à parvenir à une entente sur la structure de rémunération appropriée pour l'Utilisation. Les Parties conviennent que si Ubisoft souhaite créer une Reproduction Vocale Numérique pour la Génération en Temps Réel au Canada pendant la durée de la présente Entente, Ubisoft donnera l'avis à l'ACTRA afin de rouvrir les négociations et de parvenir à une entente avec l'ACTRA avant de créer cette Reproduction Vocale Numérique pour la Génération en Temps Réel.

Pour plus de clarté, les Parties conviennent que tous les droits et obligations énoncés à la Section XX « Intelligence Artificielle » s'appliquent à la Génération en Temps Réel, à l'exception de la rémunération d'Utilisation.

Les Parties conviennent que le présent Article ne peut être rouvert qu'aux fins d'entamer des négociations relatives à la rémunération d'utilisation de la Génération en Temps Réel. Ces négociations de réouverture sont soumises aux conditions suivantes :

(i) une demande écrite de réouverture doit être soumise par une Partie à l'autre au plus tard six (6) mois avant l'expiration de la présente Entente et ;

(ii) les négociations de réouverture seront commencer dans les trente (30) jours suivant la réception de la demande, sauf si les Parties conviennent autrement ; et

(iii) les négociations de réouverture sont strictement limitées à la question de la rémunération de l'Utilisation de la Génération en Temps Réel ; et

(iv) la présente disposition n'a pas pour but et n'a pas pour effet de réouvrir, de modifier ou d'affecter de quelque manière que ce soit les autres modalités et conditions couvertes par ou découlant de la présente Entente.

X.7 **Contrôle** Ubisoft convient expressément de ne pas utiliser toute partie de l'Audition, de l'enregistrement ou de la prestation d'un Artiste-interprète à des fins autres que celles spécifiées dans le consentement initial entre les parties.

X.8 **Prise en Charge des Droits**

Si Ubisoft et/ou ses successeurs vendent, concèdent sous licence, cèdent, fusionnent, transfèrent ou disposent de toute autre manière d'une Production Jeu vidéo ou de données produites dans le cadre de la présente Entente ou de tout droit contenu dans la présente Entente (ci-après dénommés « transferts »), à un successeur, un acheteur ou un tiers (ci-après dénommés « cessionnaire »), Ubisoft s'assurera que le cessionnaire assume tous les droits et obligations liés à la Production Jeux vidéo ou aux données transférées, tels que définis dans la présente Entente (et toute Entente Subséquente).

Ubisoft informera l'ACTRA par écrit de tout changement de contrôle dans un délai de trente (30) jours, et l'ACTRA conservera le droit de faire valoir la présente Entente directement à l'encontre de toute nouvelle partie contrôlante comme s'il s'agissait de la partie initiale.

Les obligations énoncées à X.8 suivront à la résiliation ou à l'expiration de la présente Entente.

X.9 **Protection des Renseignements Personnels et des Données de l'Artiste-interprète** Ubisoft protégera les renseignements personnels des Artistes-interprètes conformément à la loi sur la protection des renseignements personnels et les documents électroniques (LPRPDE) ou à la législation provinciale ou territoriale applicable.

Une Reproduction Vocale Numérique d'un Artiste-interprète sera considérée comme des renseignements personnels de cet Artiste-interprète.

En cas de violation des données, telle que définie dans la LPRPDE, impliquant une violation des mesures de sécurité ou toute autre perte, vol ou mauvaise gestion des renseignements personnels de l'Artiste-interprète et/ou des données liées à sa prestation, y compris, sans s'y limiter, son nom, son image, sa voix, sa ressemblance, les données de capture de prestation,

les données de capture de mouvement, les identifiants biométriques, les scans faciaux, les scans corporels, les enregistrements, les Reproductions Vocales Numériques, en plus de se conformer à la loi applicable, Ubisoft en informera rapidement l'Artiste-interprète et en envoyer une copie à l'ACTRA, en précisant la date réelle ou approximative de l'incident, la nature de l'incident, le nombre et les noms des Artistes-interprètes concernés (sauf si la fourniture de ces renseignements constituerait une violation des mesures de sécurité) et Ubisoft fournira rapidement tout autre renseignement raisonnablement demandé par l'ACTRA.

Aucun enregistrement, aucune prestation ou aucune donnée biométrique d'un Artiste-interprète ne peut faire l'objet d'une utilisation pour former ou développer des systèmes de l'IAG (à l'exception de la création d'une Reproduction Vocale Numérique consentie conformément à la présente Entente ou pour des pratiques de traitement) sans le consentement écrit préalable et exprès de l'Artiste-interprète.

Tout enregistrement ou toute prestation stocké(e) par Ubisoft sous forme numérique sera conservé(e) de manière sécurisée afin que des tiers non autorisés ne puissent pas accéder aux fichiers contenant la voix, l'image ou la ressemblance de l'Artiste-interprète. Si ces fichiers sont stockés dans des environnements basés sur l'infonuagique ou sur une plateforme tierce, Ubisoft convient de les protéger ou de faire en sorte que cette plateforme tierce les protège par le biais d'un cryptage ou d'autres moyens technologiques « à jour ». Tout défaut indépendant de la volonté d'Ubisoft (tel qu'une intrusion par un tiers malveillant) ne sera pas considéré comme une violation de la présente disposition. Dans de telles circonstances, dès qu'elle en aura connaissance, Ubisoft en informera immédiatement l'ACTRA et le ou les Artistes-interprètes concernés.

X.10 Suspension du Consentement Le consentement des Artistes-interprètes à la création de nouveaux contenus à l'aide de leur Reproduction Vocale Numérique sera automatiquement suspendu en cas de déclaration de producteur déloyal, ou en cas de grève ou de lock-out pour les Productions Jeux vidéo soumises à la grève ou au lock-out, ou à la déclaration de producteur déloyal.

Pour la Génération en Temps Réel, même en cas de déclaration de producteur déloyal, de grève ou de lock-out, une fois qu'une Reproduction Vocale Numérique a été intégrée à une Production Jeux vidéo qui a été distribuée à des fins de Génération en Temps Réel, les Artistes-interprètes ne peuvent plus suspendre leur consentement à générer de nouvelles répliques avec leur Reproduction Vocale Numérique à des fins de Génération en Temps Réel.

X.11 Évolution technologique, législative et réglementaire Les Parties conviennent de mener des discussions de bonne foi lors des réunions Semestrielles d'Évaluation des Activités si des changements importants surviennent dans la technologie générative, les cadres législatifs et réglementaires applicables ou les normes industrielles pendant la durée de la présente Entente, afin de s'assurer que l'Entente reste appropriée et actuelle.

X.12 Pour plus de clarté, les dispositions des Parties G et H de l'IPA ne s'appliquent pas à la présente Entente.

X.13 Les réclamations pour violation de la présente Section sont arbitrables en vertu des dispositions générales de la présente Entente, les Parties s'efforçant de sélectionner un arbitre spécialisé dans les relations de travail qui possède l'expertise et l'expérience nécessaires pour résoudre les réclamations relatives à ces modalités d'intelligence artificielle.

X.14 Les Parties conviennent de se réunir lors de la réunion Semestrielle d'Évaluation des Activités afin de discuter, d'examiner et de mettre à jour les informations relatives à l'IAG dans la mesure où elle s'applique aux prestations dans les Productions Jeux vidéo.

DÉFINITION

2.11 **Coordonnateur de l'Intimité** est une personne engagée pour mettre en œuvre les protocoles appropriés pour les ~~scènes la Capture de Mouvement, la Capture de Prestation ou les cascades~~ impliquant de la nudité ~~et/ou des scènes de nature intime, sensible ou sexuellement violente~~, d'intimité physique, d'activité sexuelle simulée et/ou de violence sexuelle. Il joue également le rôle d'entraîneur de mouvement, de défenseur des acteurs et de liaison entre la Production et les Artistes-interprètes pour les scènes de nudité ~~et/ou les scènes de nature intime, sensible ou sexuellement violente~~, l'intimité physique, l'activité sexuelle simulée et/ou la violence sexuelle (voir l'Article 14 pour la rémunération). Le Coordonnateur d'Intimité doit être membre de l'ACTRA et être un Coordonnateur d'Intimité expérimenté.

Les responsabilités du Coordonnateur d'Intimité comprennent, sans s'y limiter :

(a) travailler avec les Artistes-interprètes pour définir le langage à inclure dans les avenants relatifs à la nudité, à l'intimité physique, aux activités sexuelles simulées et/ou à la violence sexuelle ;

(b) veiller au respect des protocoles de plateau à huis clos ;

(c) agir en tant qu'entraîneur de mouvement pour les scènes impliquant de la nudité, de l'intimité physique, des activités sexuelles simulées et/ou de la violence sexuelle ;

(d) s'assurer que les équipements de protection individuelle (EPI), les barrières et tout autre matériel nécessaire sont en place et à la disposition des Artistes-interprètes.

(e) agir en tant que défenseur d'un Artiste-interprète engagé dans des scènes de nudité, d'intimité physique, d'activités sexuelles simulées et/ou de violence sexuelle, et servir de liaison entre l'Artiste-interprète et la Production.

2.17 **Effort Physique** : une séance de Capture de mouvements qui implique des mouvements répétitifs ou continus qui seraient considérés comme ardu pour une personne moyenne, tels que, mais sans s'y limiter, courir, s'accroupir et/ou sauter, lorsque l'ingénierie et l'exécution de cascades ne sont pas exigées de la part de l'Artiste-interprète, et que l'Artiste-interprète n'est pas tenu d'entreprendre une Prestation à risques.

La présence d'un Coordonnateur de cascades, d'un auxiliaire paramédical ou d'une infirmière sur le plateau n'est pas requise. L'Ajustement des cascades ne s'applique pas aux efforts physiques. Les Artistes-interprètes engagés pour effectuer des efforts physiques peuvent demander et se voir se verront accorder une pause de repos de 5 minutes toutes les heures (et peuvent demander un temps supplémentaire) pendant laquelle ils ne sont pas tenus de fournir du travail.

Les Artistes-interprètes doivent être informés à l'avance de la Réservation (Booking) qu'ils exécuteront des Efforts Physiques et doivent recevoir l'avis spécifique des types de mouvements et/ou d'activités qui leur seront exigés.

2.18 **Plateforme** Tout écosystème existant ou futur de technologies, de systèmes, de réseaux, d'applications ou de services, hors ligne et/ou en ligne, et tout le matériel/périphérique connexe, sur lequel un jeu vidéo interactif peut être exécuté, y compris, mais sans s'y limiter :

- (a) Ordinateurs : PC, Mac, ordinateurs virtuels ou équipements similaires, quel que soit leur système d'exploitation (y compris, sans s'y limiter, Windows, Linux, Mac OS) ;
- (b) Consoles : tous les types de consoles de salon, portables ou virtuelles/à distance, y compris, sans s'y limiter, Xbox ~~One~~ Series, PlayStation ~~4~~5, Nintendo Switch ~~1~~2 ;
- (c) Plateformes portables : toute plateforme sans fil telle que les téléphones intelligents, les tablettes, les appareils autonomes de réalité virtuelle, augmentée et/ou mixte et les consoles portables de jeux vidéo interactifs ;
- (d) Technologie de jeu en nuage et serveurs à distance ;
- (e) Décodeurs ou télévision intelligente/connectée

OBLIGATIONS D'UBISOFT

3.4 **Copie de l'Entente** ~~Chaque Artiste-interprète (ou son agent) dont les services sont retenus par Ubisoft recevra une copie de l'Entente ACTRA/Ubisoft avant l'engagement. ne sera pas rendu public, mais il sera accessible aux membres de l'ACTRA sur un portail sécurisé du site web de l'ACTRA et/ou disponible sur demande auprès d'Ubisoft. Il est entendu que l'Artiste-interprète est tenu à la confidentialité en ce qui concerne les détails de ~~tel~~ son engagement lorsque l'Accord de Non-Divulcation (NDA) s'applique.~~

~~Aucune des parties ne divulguera les termes de la présente Entente, à l'exception de ce qui suit :~~

- ~~(i) aux personnes employées par l'ACTRA, les Artistes-interprètes de l'ACTRA ou les Agents;~~
- ~~(ii) aux personnes employées par Ubisoft, sur la base du besoin d'en connaître;~~
- ~~(iii) aux arbitres, médiateurs et/ou conciliateurs.~~

~~Les parties peuvent publier un communiqué de presse approuvé conjointement annonçant la signature d'une nouvelle Entente. Chaque partie a le droit d'utiliser le nom de l'autre partie dans ses listes de clients ou dans les documents promotionnels qui intègrent ces listes.~~

Cela ne restreint en aucune manière l'accès à l'Entente par les personnes employées par l'ACTRA ou Ubisoft, les Agents ou pour tout différend relevant de l'Entente. Pour plus de

clarté, rien dans cet article n'empêche l'ACTRA de communiquer publiquement les modalités de l'Entente à ses membres dans le but de ratifier l'Entente.

ENGAGEMENT PRÉFÉRENTIEL

4.2 **Auditions** Ubisoft s'engage à organiser des séances de casting réelles et authentiques en respectant l'engagement préférentiel des membres de l'ACTRA dans un environnement d'~~a~~Audition professionnel conforme aux bonnes normes de l'industrie. Cela comprendra :

(i) Stet

(ii) ~~a.~~ Les ~~a~~Auditions ultérieures (rappels) pour le rôle précédemment auditionné ne sont pas soumises à de telles restrictions.

~~b. 7.2 Rappel d'audition~~ (i) Lorsqu'un Artiste-interprète est tenu d'assister à une troisième (3^e) audition ou à une audition ultérieure, Ubisoft compensera l'Artiste-interprète pour les frais encourus en lui versant un montant au moins égal à ~~95,00 \$/98,00 \$/101,00 \$/101.50 \$/105.50 \$/109.25 \$~~ pour chaque heure ou partie d'heure. Lorsqu'Ubisoft exige des auto-enregistrements, l'auto-enregistrement est considéré comme une première audition ou un rappel d'audition aux fins du présent article.

~~c. 7.2 (ii)~~ Pour les rappels d'audition de voix virtuelles en direct, aucun Artiste-interprète n'est pas tenu d'assumer la responsabilité principale de l'enregistrement, du contrôle et de l'ajustement des niveaux sonores, ou de l'édition de l'audition.

(iii) Lorsqu'une audition nécessite un Stress vocal, Ubisoft s'efforcera de fournir soit une séance d'audition en personne, soit la mise en disposition d'un studio ou d'un autre lieu d'enregistrement à des fins d'auto-enregistrement dans les villes où il existe des sites de production de jeux Ubisoft au Canada. Toute Audition auto-enregistrée exigeant un Stress Vocal ne peut être demandée que pour une seule prise, par ligne, par Rôle.

(iv) Stet

(v) Ubisoft s'efforcera de fournir aux Artistes-interprètes une description de personnages (y compris si l'Audition doit être réalisée avec un accent ou un dialecte spécifique), des pièces d'audition ou des scénarios trois (3) jours ouvrables complets et en aucun cas moins de quarante-huit (48) heures avant une audition.

(vi) Stet

(vii) ~~Auditions virtuelles et auto-enregistrées~~ Pour les Auditions virtuelles et auto-enregistrées, Ubisoft n'exigera pas de mouvements de caméra, de zooms ou d'angles compliqués, élaborés ou techniques, ni de costumes, de coiffures ou de maquillages élaborés. Si un candidat est appelé pour un rappel d'audition auto-enregistré, il peut demander un suivi sur l'audition. Ubisoft fournira des commentaires ou des informations supplémentaires avant ce rappel.

- (viii) Le Producteur accordera des aménagements à un Artiste-interprète en situation de handicap lorsque la législation applicable en matière de droits de la personne l'exige.
- (ix) Les auto-enregistrements doivent être entreposés dans une installations sécurisée ou sur un système sécurisé auquel ne peuvent accéder que les personnes ayant un objectif commercial légitime.
- (x) Pour les Auditions, le Producteur ne peut mettre un enregistrement à la disposition du public sans le consentement écrit préalable de l'Artiste-interprète, qui doit être obtenu au moment de l'utilisation.
- (xi) Le Producteur doit prendre des mesures raisonnables et concrètes pour s'assurer que des installations d'Audition appropriées sont utilisées lors de l'auditions des Artistes-interprètes, y compris, mais sans s'y limiter, un espace d'Audition fermé avec un éclairage approprié et une isolation acoustique adéquate pour garantir l'intimité des Artistes-interprètes, ainsi que des toilettes nettoyées régulièrement. Aucune Audition ou réunion ne doit avoir lieu dans des chambres d'hôtel ou des résidences privées où l'Artiste-interprète est seul avec un représentant de la Production.

Modifications correspondantes à l'Article 7.2

CONDITIONS D'ENGAGEMENT

- 5.1 **Avis de réservation** La réservation est confirmée, verbalement ou par écrit (y compris par courriel), auprès de l'Artiste-interprète ou de son agent dans les vingt-quatre (24) heures suivant la réservation, dans la mesure du possible.

Dans la mesure où elle est connue au moment de la réservation, une description du rôle à jouer et de la nature du travail doit être fournie. Cette description doit comprendre :

- (ii) Stet
- (ii) Stet
- (iii) Stet
- (iv) Stet
- (v) Stet
- (vi) Quels types de Cascades seront prévus, comprenant, sans s'y limiter, le(s) type(s) d'arts martiaux, les chutes, les acrobaties, les gréages (*rigging*), etc.
- ~~vi~~(vii) Stet
- ~~vii~~(viii) Stet
- ~~viii~~(ix) Stet
- ~~ix~~(x) Stet

Tous les Artistes-interprètes sont soumis à un accord de non-divulgence conformément à la section 7.15.

CONDITIONS DE TRAVAIL

7.3 **Informations sur la production (fiche d'appel)** Lorsqu'un Artiste-interprète est requis pour une séance de Capture de mouvement ou de Capture de prestation, d'Effort Physique ou de Cascade, Ubisoft fera des efforts raisonnables pour lui fournir une planification des scènes ou la liste des plans à enregistrer pendant cette séance, les heures de repas et les contacts de la production. Tous les efforts raisonnables seront faits pour programmer les Artistes-interprètes en premier rôle de manière à ce qu'ils ne soient pas obligés d'attendre pour une durée excessive.

NUITÉ, INTIMITÉ, SIMULATION D'ACTIVITÉ SEXUELLE ET/OU VIOLENCE SEXUELLE

8.1 Les modalités suivantes visent à garantir que lorsque des Artistes-interprètes sont engagés pour un contenu impliquant de la nudité, de l'intimité physique, une activité sexuelle simulée ou de la violence sexuelle, ils sont informés de manière adéquate de ce qui est attendu, ont la possibilité de donner un consentement valable et des mesures sont en place pour assurer leur sécurité et leur protection contre les agressions. Lorsque cette section ne mentionne rien, l'Article A24 de l'IPA s'applique. L'ACTRA et Ubisoft conviennent de travailler en coopération afin que les principes de cet article soient respectés.

8.2 Si la nudité, l'intimité physique, l'activité sexuelle simulée et/ou la violence sexuelle est sont exigées d'un Artiste-interprète à tout moment, ~~en dehors d'une photogrammétrie, les dispositions de l'IPA s'appliquent.~~ Un Coordonnateur d'Intimité doit être engagé.

8.3 ~~Ubisoft considérera également de bonne foi toute demande d'un Artiste-interprète d'engager un Coordonnateur d'Intimité pour d'autres scènes. Il n'y aura pas de représailles à l'encontre un Artiste-interprète qui demande l'engagement d'un Coordonnateur d'Intimité.~~

8.34 Aucun acte sexuel ne sera exigé d'un Artiste-interprète à quelque moment que ce soit.

8.35 Aucun Artiste-interprète ne sera tenu de fournir une photo comprenant de la nudité à quelque moment que ce soit.

8.36 Aucun Artiste-interprète n'est pas tenu de se déshabiller, en tout ou en partie, avant d'être engagé.

8.47 Une divulgation complète des exigences spécifiques relatives au contenu impliquant la nudité, l'intimité physique, l'activité sexuelle simulée ou la violence sexuelle sous la forme d'une description détaillée, doit être jointe au contrat de l'Artiste-interprète. Cette pièce jointe doit comprendre :

(i) le degré maximal de nudité, d'intimité physique, d'activité sexuelle simulée ou de violence sexuelle exigé de l'Artiste-interprète ~~pour une séance de photogrammétrie ;~~

(ii) Stet

(iii) Stet

(iv) Stet

(v) Stet

Lorsqu'elle est disponible, la pièce jointe peut également comprendre les éléments suivants :

(vi) Stet

(vii) Stet

8.58 Ce contrat et sa pièce jointe doivent être soumis par écrit à l'Artiste-interprète au moins quarante-huit (48) heures avant la date à laquelle l'Artiste-interprète est tenu de signer ou de commencer à fournir ses services. Ubisoft informera le personnel concerné ayant un objectif commercial essentiel des exigences applicables.

8.69 Stet

8.710 Lorsque les Artistes-interprètes font l'objet d'une photogrammétrie, nue ou semi-nue, ou qu'ils tournent un contenu impliquant de la nudité, de l'intimité physique, une activité sexuelle simulée et/ou une violence sexuelle, la séance sera fermée à toute personne (et l'observation à distance est interdite), à l'exception de celles qui ont un besoin direct, professionnel ou technique d'être présentes.

8.711 L'utilisation non autorisée de téléphones portables, d'appareils mobiles et d'appareils photo personnels est interdite.

~~8.8 Lors des séances de photogrammétrie avec des Artistes-interprètes nécessitant de la nudité, seul le nombre nécessaire de personnes, jusqu'à un maximum de trois (3) personnes ayant un besoin direct, professionnel ou technique, peut être présent ou observer la séance.~~

8.912 Stet

8.103 Aucun extrait, vidéoclip ou photo des Artistes-interprètes comportant de la nudité, de l'intimité physique, de l'activité sexuelle simulée et/ou violence sexuelle ne doit être enregistré.

8.114 Stet

Cascades

9.1 **Coordonnateur de cascades** Un Coordonnateur de cascades doit être engagé pour toute cascade ou séance de Capture de mouvements ou de Capture de prestation où des cascades et/ou des Prestations à risque doivent avoir lieu. Ce Coordonnateur de cascades est responsable de la création et de l'ingénierie des cascades et de la recommandation à Ubisoft d'Artistes-interprètes capables de réaliser ces cascades et (le cas échéant) de Gréeurs Clés et de Gréeurs de Cascades. Le Coordonnateur de cascades doit être membre de l'ACTRA et être un Cascadeur expérimenté et qualifié. En consultation avec Ubisoft et sous réserve de son approbation, le Coordonnateur de cascades est chargé de faire des recommandations sur

- (i) Le nombre et la catégorie de personnel requis pour la cascade, y compris (le cas échéant) le Gréeur clé et le Gréeur de cascade ;
- (ii) La somme de l'ajustement de cascades qui est requis pour chaque prestation de chaque cascade ; ~~et~~
- (iii) les précautions de sécurité requises pour chaque cascade ~~et~~
- (iv) le plan de cascades préparé par le Coordonnateur de cascades (si l'ACTRA l'exige) ~~et~~ ;
- (v) le temps de Répétition, le cas échéant

Le Coordonnateur de Cascades en consultation avec Ubisoft communiquera à l'Artiste-interprète le type de cascade(s) ou de mouvement(s) qui sera(seront) prévu(s) pour la ou les séance(s).

9.5 **Sécurité et protection des Artistes-interprètes lors de travaux dangereux :**

a) Un auxiliaire médical ou une infirmière diplômée doit être présent sur tous les plateaux où des travaux dangereux sont prévus. Ubisoft doit équiper cette personne de manière adéquate, déterminer les capacités des établissements médicaux à proximité et assurer le transport et la communication avec ces établissements.

b) Afin de s'assurer de la sécurité des Artistes-interprètes, l'installation du gréement doit être effectuée exclusivement par des Gréeurs Clés et des Gréeurs de Cascade, et être utilisée par des Artistes-interprètes qualifiés désignés par le Gréeur Clé.

9.XX ***NOUVEAU* Appel Minimum** L'appel minimum, y compris les Répétitions, pour les Coordonnateurs de Cascades est de huit (8) heures par jour.

Re-numéroter l'Article 9 et mettre à jour les grilles tarifaires, le cas échéant

GÉNÉRIQUE

10.3 Lorsqu'un générique existe, Ubisoft placera à la fin de chaque Jeu vidéo interactif une liste de génériques ne mentionnant que les Artistes-interprètes humains et les noms de leurs personnages en premiers rôles tout rôle, ainsi que les Artistes-interprètes qui ont effectué des cascades, de la Capture de Mouvement, y compris le travail de Capture de Mouvement effectué pour les premiers rôles, et les voix supplémentaires. Dans tous les cas, Ubisoft fera des efforts raisonnables pour créditer ces Artistes-interprètes sur IMDb et fera des efforts raisonnables pour aider un Artiste-interprète engagé dans une Production de Jeu vidéo qui n'est pas en mesure d'obtenir d'autres sources les informations concordantes nécessaires pour corriger ou ajouter un crédit sur IMDb. Le logo de l'ACTRA doit également figurer au générique.

PAIEMENTS ET DÉDUCTIONS POUR L'ADMINISTRATION ET DE L'A&R

13.1 Du 1er janvier 2026 au 31 décembre 2026, Ubisoft versera à l'ACTRA une contribution de douze ~~pour cent (12 %)~~ et demi pour cent (12,5 %) des tarifs bruts (y compris les droits d'utilisation, mais à l'exclusion des droits PRS) pour les comptes d'assurance et de retraite (A&R) de tous les Artistes-interprètes qui sont membres, et des paiements d'égalisation équivalents pour tous les Artistes-interprètes qui ne sont pas membres (conformément à l'article A3703 de l'IPA).

Le 1er janvier 2027 ou après cette date, Ubisoft versera à l'ACTRA une contribution de ~~douze et demi pour cent (12,5 %)~~ treize pour cent (13 %) des Tarifs Bruts (y compris les Droits d'Utilisation, mais à l'exclusion des droits PRS) pour les comptes d'Assurance et de Retraite (I&R) de tous les Artistes-interprètes qui sont membres, et des paiements d'égalisation équivalents pour tous les Artistes-interprètes qui ne sont pas membres (conformément à l'Article A3703 de l'IPA).

13.2 En outre, des frais d'administration de deux et demi pour cent (2,5 %) du tarif brut des Artistes-interprètes (y compris les droits d'utilisation, mais à l'exclusion des droits PRS) sont payables à la Section locale de l'ACTRA.

13.3-13.7 Stet

LES DROITS D'UTILISATION

15.2 Les droits d'utilisation ne s'appliquent pas aux catégories de prestations suivantes :

(i) à (vi) Stet

(vii) Création d'une Reproduction Numérique Vocale (un jour où l'Artiste-Interprète n'effectue aucun autre travail pour Ubisoft dans la présente Entente)

15.5 **Ressemblance Faciale** LA Ressemblance Faciale ne ~~peut~~ être utilisé qu'avec le consentement préalable de l'Artiste-interprète et en connaissance de cause du contenu et du contexte dans lequel elle sera utilisée. Le paiement des tarifs de séance pour la Ressemblance faciale donne à Ubisoft le droit d'utiliser la Ressemblance faciale pendant trente (30) ans. Après paiement par Ubisoft à l'Artiste-interprète des tarifs de de séance pour la Ressemblance faciale, Ubisoft aura le droit d'utiliser partout dans le monde la Ressemblance faciale de l'Artiste-interprète sur les personnages d'une Production jeux vidéo, de son Contenu téléchargeable, de ses extensions et ses paquets d'extensions, ainsi que sur des extraits utilisés dans des Documentaires et des Séries web (conformément à la section 11.3 ci-dessus) pour une période de trente (30) ans à compter de la date de leur première exploitation commerciale sur toute Plateforme.

L'utilisation de toute donnée résultant d'une séance de Photogrammétrie du corps entier, (vêtu ou nu ou non) et/ou nu, ne nécessite n'inclut aucun paiement pour l'Utilisation de la Ressemblance Faciale. Un Artiste-interprète ayant fait l'objet d'une Photogrammétrie recevra des tarifs distincts et donnera un consentement distinct à l'Utilisation de la Ressemblance Faciale, qui peut figurer dans le même contrat ou dans un contrat distinct.

INTÉGRATION

16.1 ~~16.2~~ **Enregistrements antérieurs d'Archives :**

Pendant la durée de la présente Entente, et avec le consentement écrit de l'Artiste-Interprète, Ubisoft aura le droit d'intégrer du matériel provenant d'une séance de prestation de le Gameplay originale enregistrée avant le 2023—01 janvier dans les catégories de la Capture de mouvement et des cascades dans de nouvelles Productions jeux vidéo d'Ubisoft. Sauf Entente contraire, à l'expiration de la présente Entente (20258 — Déc 31), Ubisoft n'intégrera ni n'utilisera ces données de prestation de quelque manière que ce soit, étant entendu qu'Ubisoft n'aura aucune obligation de retirer ces données de prestation des Productions jeux vidéo dans lesquelles elles ont déjà été intégrées.

~~16.2~~ **16.1 Nouveaux enregistrements Précédents :** Ubisoft ~~aura a~~ le droit d'intégrer la prestation de *Gameplay* originale d'un Artiste-interprète enregistrées entre le 2023 — Jan-01 et (Date de ratification) ou ultérieurement dans les catégories de Capture de mouvement, des Cascades et de l'Effort Physique dans les nouvelles Productions Jeux vidéo d'Ubisoft. À l'expiration d'un période de sept (7) ans à compter de la date d'enregistrement originale, Ubisoft n'intégrera pas ou n'utilisera pas ces données de prestation de quelque manière que ce soit, étant entendu qu'Ubisoft n'aura aucune obligation de retirer ces données de prestation des Productions jeux vidéo dans lesquelles elles ont déjà été intégrées.

16.3 **Nouveaux Enregistrements :** Pendant la durée de la présente entente, et sous réserve de consentement écrit de l'Artiste-Interprète obtenu au plus tard au moment de la réservation (conformément à l'article 5.1), Ubisoft aura le droit d'intégrer la prestation de Gameplay originale de l'Artiste-Interprète enregistrée le (Date de ratification)* jusqu'au 31 décembre 2028 dans les catégories de Capture de Mouvement (y compris la Capture de Mouvement avec Capture Faciale), de Cascades et d'Effort Physique. Ubisoft aura le droit d'intégrer ces prestations au sein de la franchise et versera 1,5 fois le tarif de séance (conformément à 16.5(i)). À l'expiration d'un délai de dix (10) ans à compter de la date d'enregistrement initiale, Ubisoft ne pourra en aucun cas intégrer ou utiliser ces données de performance, étant entendu qu'Ubisoft n'aura aucune obligation de retirer ces données de performance des Productions Jeux vidéo dans lesquelles elles ont déjà été intégrées.

Pour plus de clarté : aucune réservation (même si elle est confirmée par un agent) ne sera valable sans le consentement écrit de l'Artiste-Interprète, obtenu au plus tard au moment de la réservation.

~~16.4~~ **16.3 Compétences et modalités :**

- (i) Seules les données relatives à la Capture de mouvements, à la Capture de Mouvement avec Capture Faciale, aux cascades et à l'Effort physique provenant de le Gameplay peuvent être utilisées pour l'intégration.
- (ii) Les données relatives à la Capture de mouvements, à la Capture de Mouvement avec Capture Faciale, aux cascades et à l'Effort physique ne peuvent être

intégrées que dans le *Gameplay*. Aucune donnée relative aux Artistes-interprètes ne peut être intégrée depuis ou vers les cinématiques.

- (iii) Les données relatives aux Artistes-interprètes ne peuvent être vendues, utilisées ou partagées en dehors d'Ubisoft.
- (iv) Pour les nouveaux enregistrements, l'Artiste-interprète doit être informé au moment de la réservation s'il est engagé pour toute partie de le *Gameplay*. Si la séance comprend toute partie de le un *Gameplay*, cela sera indiqué sur le Contrat de l'Artiste-interprète, et l'Artiste-interprète doit recevoir le multiplicateur d'intégration pour la séance.

16.516.4 **Cachet** : Le paiement de la Capture de mouvements, de la Capture de Mouvement avec Capture Faciale, des Cascades et de l'Effort physique, pour le *Gameplay*, sera rémunéré selon les tableaux indiqués ci-dessous.

- (i) **Nouveaux enregistrements** : Tous les Artistes-interprètes qui sont engagés pour effectuer de la Capture de mouvement, de la Capture de Mouvement avec Capture Faciale, des cascades et des efforts physiques pour le *Gameplay* seront payé 1,331,5 fois, le tarif de la séance.

Tarifs de séance 2025 + intégration — En vigueur dès la Ratification jusqu'au 31 décembre 2026 <i>(X% d'augmentation générale)</i>					
Catégorie	Appel de 2 heures	Appel de 4 heures	Appel de 8 heures	Taux horaire	Heures supplémentaires (par heure)
Capture de mouvements	537 \$	862.5 \$	1438.5 \$	181.5 \$	267 \$
Capture de Mouvement avec <u>Capture Faciale</u>	1045.5 \$	1359 \$	1918.5 \$	240 \$	360 \$
Cascadeur	S.O.	S.O.	2158.5 \$	270 \$	400.5 \$
Efforts physiques	S.O.	1291.5 \$	2158.5 \$	270 \$	400.5 \$

- (ii) **Enregistrements ~~precedants~~ d'Archives** : l'Artiste-interprète recevra un multiplicateur d'intégration de 0,60 fois du tarif de séance actuel (l'article 14.1, à l'exclusion de l'intégration). L'Artiste-interprète sera payé pour chaque séance utilisée l'intégration.

**Sous réserve d'une augmentation générale **

**Les Nouveaux Enregistrements ne sont applicable qu'à compter de la date de ratification jusqu'au 31 décembre 2028.*

**Pour le travail lié au *Gameplay* effectué entre le 1er janvier 2026 et la date de ratification, les artistes-interprètes bénéficieront de l'augmentation générale rétroactive de leur salaire et recevront rétroactivement les tarifs de séance et le multiplicateur d'intégration de 0,33. Les données seront traitées comme un enregistrement antérieur conformément à l'Article 16.2.*

Lettre d'entente

Entre

L' Alliance of Canadian Cinema, Television and Radio Artists
(ci-après « **ACTRA** »)

et

Ubisoft Divertissements inc. et Ubisoft Toronto inc. (ci-après collectivement « **Ubisoft** »)
(Incorporé à l'Entente)

Environnement de travail respectueux et initiatives basées sur le consentement

L'ACTRA et Ubisoft s'engagent à travailler collectivement pour s'assurer que leurs environnements de travail respectifs sont sûrs, respectueux et que les interactions sont basées sur le consentement.

Ubisoft et l'ACTRA conviennent d'élaborer des ressources documentaires qui serviront à former tout le personnel à un comportement fondé sur le consentement et le respect en milieu de travail sur les lieux de travail d'Ubisoft. Ce matériel sera élaboré et disponible pour l'utilisation d'ici la fin de la première année de la présente Entente.

matériel à inclure :

- Une déclaration commune soulignant l'engagement d'l'ACTRA et d'Ubisoft en faveur d'un milieu de travail exempt de harcèlement et de violence sera affichée dans les aires communes et les vestiaires.
- Vidéos, autres présentations visuelles ou orales et des modules éducatifs pour l'orientation et la formation continue des artistes-interprètes, des employés, de la direction, du personnel et des autres sous-traitants qui se rendent sur les lieux de travail d'Ubisoft.
- Site Web ~~et le numéro de téléphone de~~ **HAVEN** (<https://havenonline.ca/> / <https://www.actra.ca/haven/> - 1-855-201-7823) et adresse électronique et numéro de téléphone de l'UBCP/ACTRA (report.it@ubcpactra.ca) - 604-689-0727), où les artistes-interprètes peuvent s'adresser pour signaler un cas de harcèlement ou de discrimination.

15.

Réunion semestrielle d'évaluation des activités

Lettre d'entente

ENTRE

L'Alliance of Canadian Cinema, Television and Radio Artists
(ci-après « **ACTRA** »)

ET

Ubisoft Divertissements inc. et Ubisoft Toronto inc. (ci-après, collectivement, « **Ubisoft** »)

Conformément à l'article 21, l'ACTRA et Ubisoft conviennent d'une réunion semestrielle d'évaluation des activités à partir de juin 2023³⁶. Avant ces réunions semestrielles, Ubisoft fournira à l'ACTRA,

sous forme électronique, les informations suivantes qui comprennent, mais ne sont pas limitées au total des réservations semestrielles par catégorie :

f) Stet

g) Stet

h) Stet

i) Stet

j) Stet

7. Aspects du processus et des pratiques de casting – Discussion

Nettoyage du texte

1. Lorsqu'il est fait référence à « la nudité », « l'intimité », « l'activité sexuelle simulée » et/ou à « la violence sexuelle », dans le cycle de négociations 2020-2022, le langage a été mis à jour pour refléter « la nudité, l'intimité, l'activité sexuelle simulée et/ou la violence sexuelle », et les parties ont omis de mettre à jour toutes les références de l'entente. Toutes les références seront mises à jour, à l'exception des 14.1, 15.5 et 15.7.
2. Supprimer la référence dans l'entente à « (voir l'Article 14 pour la rémunération) » là où applicable, car elle est redondante.
3. Article 21 : Ajouter « Semi » au titre de l'Article afin d'être cohérent avec le langage.
4. Les chiffres romains sont formatés de manière incohérente dans l'ensemble de l'Entente. Modifier le formatage en double parenthèses là où applicable.
5. Supprimer « et Pistes Temporaires » de Capture de Prestations et Pistes Temporaires et mettre à jour le tableau des tarifs.

Catégorie	Appel de 2 heures	Appel de 4 heures	Appel de 8 heures	Taux horaire	Heures supplémentaires (par heure)
Capture de Prestations et Pistes Temporaires	S.O.	1,250 \$	2,236 \$	452 \$ 275 \$	683 \$ 414 \$

Signé ce VINGT-CINQUIÈME (25e) jour de Mars 2026

ACTRA

**Ubisoft Entertainment inc./
Ubisoft Divertissements inc.**

Marie Kelly, Directrice Exécutive Nationale

(Signature)

(Signature)

Simon Peacock, Président

(Signature)

(Signature)

Ubisoft Toronto inc.

(Signature)