

## Rocket League Championship Series – offizielle Regeln für die Saison 2024

Dies sind die offiziellen Regeln („**Regeln**“) für die Rocket League Championship Series 2024 („**RLCS**“ oder „**Event**“), die von oder im Namen von Psyonix („**Psyonix**“) veranstaltet wird. Diese Regeln sind eine rechtliche Vereinbarung zwischen Ihnen und Psyonix bezüglich Ihrer Teilnahme am Event.

### Inhaltsverzeichnis.

1. Einführung und Einverständnis
  2. Ablauf des Events
  3. Teilnahmebedingungen für Spieler, Status des Epic-Kontos, Teamregeln
  4. Spielregeln
  5. Probleme
  6. Kommunikation
  7. Verhaltenskodex
  8. Durchsetzung, Regelverletzungen und Verstöße gegen Verhaltensregeln
  9. Haftungsausschluss
  10. Öffentlichkeitsarbeit, Einwilligung zum Interview
  11. Anwendbares Recht
  12. Verzicht auf ein Geschworenengericht
  13. Datenschutz
  14. Gesundheitsschutz und Sicherheit
  15. Andere Sprachen
- Anhang A: RLCS-Punktesystem  
Anhang B: Spielplan  
Anhang C: Event-Preise

### 1. Einführung und Einverständnis.

**1.1 Einführung.** Diese Regeln sollen die Integrität des Events wahren und dazu beitragen, dass es Spaß macht, fair ist und kein toxisches Verhalten (wie in Abschnitt 7.1 definiert) aufkommt.

**1.2 Einverständnis mit diesen Regeln.** Durch Ihre Teilnahme am Event, einschließlich an einem Wettkampfabschnitt oder einem Match, oder durch bestätigendes Klicken auf die entsprechende Schaltfläche erklären Sie sich mit diesen Regeln einverstanden. Die Begriffe „**Sie**“, „**Ihr**“ und „**jeder Spieler**“ beziehen sich auf Sie und, falls Sie minderjährig (wie in Abschnitt 1.3 definiert) sind, auf Ihre Eltern bzw. Erziehungsberechtigten.

**1.3 Minderjährige.** Wenn Sie unter 18 Jahre alt sind (bzw. nicht das in Ihrem Wohnsitzland geltende Volljährigkeitsalter erreicht haben) („minderjährig“, „Minderjähriger“), benötigen Sie die Erlaubnis Ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten, um diesen Regeln zuzustimmen und am Event teilnehmen zu können. Wenn Sie minderjährig sind, müssen Ihre Eltern oder

Erziehungsberechtigten diesen Regeln stellvertretend für Sie und ebenso im eigenen Namen zustimmen. Wenn Sie der Elternteil oder Erziehungsberechtigte eines Minderjährigen sind, müssen Sie sich mit den Regeln einverstanden erklären. Wenn Sie sich als Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines Minderjährigen mit den Regeln einverstanden erklären, bestätigen Sie, dass Sie der Elternteil oder Erziehungsberechtigte des Minderjährigen sind, und stimmen zu, dessen Teilnahme am Event zu beaufsichtigen und die volle Verantwortung dafür zu übernehmen, einschließlich der Einhaltung dieser Regeln.

**1.4 Teams.** Diese Regeln gelten auch für jedes Team, das zur Teilnahme am Turnier zugelassen wurde, sowie für dessen Besitzer („**Besitzer**“), Manager („**Manager**“) und Trainer („**Trainer**“). Der bzw. die Besitzer eines Teams können natürliche oder juristische Personen sein, und diese Regeln gelten für beide gleichermaßen. Die Teilnahme eines Teams an einem Turnier setzt voraus, dass sich der bzw. die Spieler, der Manager und der Trainer des Teams mit diesen Regeln einverstanden erklären.

**1.5 Regeländerungen.** Psyonix kann diese Regeln jeweils ändern, indem es Sie in angemessener Weise darüber informiert, einschließlich der Veröffentlichung der geänderten Regeln auf <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/>. Die weitere Teilnahme am Event gilt als Einverständnis mit den geänderten Regeln. Wenn Sie mit den geänderten Regeln nicht einverstanden sind, müssen Sie Ihre Teilnahme am Event zurückziehen.

## **2. Ablauf des Events.**

### **2.1 Wichtige Begriffe.**

„**APAC**“: Steht für Asien-Pazifik. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**Best-of-x**“: Steht für ein Match mit einer Anzahl von x Spielen, wobei das Team gewinnt, das die Mehrheit der Spiele für sich entscheiden kann. Sobald ein Team die zum Gewinn eines Matches erforderliche Anzahl von Spielen gewinnt, wird es zum Sieger erklärt, und alle zu diesem Zeitpunkt noch nicht gespielten Spiele werden nicht mehr ausgetragen. Sobald ein Team beispielsweise in einem Best-of-Three-Match 2 (zwei) Spiele gewonnen hat, wird es sofort zum Sieger des Matches erklärt.

„**EU**“: Steht für Europa. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**Spiel**“: Steht für einen einzelnen Wettkampf zwischen 2 (zwei) Teams, der so lange gespielt wird, bis die Spieluhr 0:00 erreicht oder die Verlängerung durch das erste erzielte Tor entschieden wird.

„**Match**“: Steht für ein Turnierspiel zwischen 2 (zwei) Teams, das wie in Abschnitt 2.2 beschrieben mehrere Spiele umfassen kann.

„**MENA**“: Steht für den Nahen Osten und Nordafrika. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**NA**“: Steht für Nordamerika. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**OCE**“: Steht für Ozeanien. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**Von Preisen ausgeschlossene Region**“: Steht für Russland und die Türkei.

„**Region**“: Steht für die RLCS-Serverregion, in der teilnahmeberechtigte Spieler oder Teams antreten möchten.

„**Registrierungs-Website**“: Steht für die Website (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2024>) oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

„**RLCS**“: Steht für Rocket League Championship Series.

„**RLCS-Punkte**“: Steht für die Punkte, die ein Team aufgrund seiner Platzierung bei einem offenen Qualifikationsturnier oder einem Major (jeweils wie unten definiert) erhält.

„**Regeln-Website**“: Steht für die Website (<https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/>) oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

„**SSA**“: Steht für Subsahara-Afrika. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**SAM**“: Steht für Südamerika. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**Schweizer Phase**“: Steht für eine Turnierphase mit mehreren Runden, in denen Teams nicht notwendigerweise gegen jedes andere Team antreten. Teams werden anhand des direkten Vergleichs und des Sieg-Niederlagen-Verhältnisses mit Teams mit ähnlichen oder gleichen Werten gepaart.

„**Team**“: Steht für eine Gruppe von Spielern, die gemeinsam als Einheit am Turnier teilnehmen. Die Anforderungen an Teams werden in Abschnitt 3 beschrieben.

„**Turnieradministrator**“: Steht für einen Mitarbeiter von Psyonix oder ein Mitglied des Verwaltungsteams, des Übertragungsteams, des Produktionsteams, des Event-Teams oder eine andere Person, die für die Durchführung des Turniers angestellt oder unter Vertrag genommen wurde (einschließlich aber nicht beschränkt auf BLAST ApS („**BLAST**“)).

„**Turnierorgane**“: Steht für Psyonix, die Turnieradministratoren, alle offiziellen Sponsoren des Turniers und ihre jeweiligen Mutter-, Tochter- und verbundenen Unternehmen, Lieferanten, Vertreter und Repräsentanten sowie die leitenden Angestellten, Führungskräfte und Mitarbeiter aller Vorgenannten.

„**Preisgewinner**“: Steht für jeden Spieler, der (a) nicht in einer von Preisen ausgeschlossene Region wohnt und (b) von Psyonix offiziell als solcher erklärt wird, wie in Abschnitt 2.6.3 dargelegt.

## 2.2 Event-Format.

**2.2.1 Überblick über das Format.** Die RLCS umfasst 3 (drei) Events: Das RLCS-Major 1, das RLCS-Major 2 und die Rocket League World Championship. Jedes Major besteht aus 3 (drei) regionalen RLCS 2024-Online-Qualifikationsturnieren („**offene Qualifikationsturniere**“) und 1 (einem) weltweiten Präsenztournament („**Major**“). Bei den offenen Qualifikationsturnieren jedes Major-Turniers werden RLCS-Punkte vergeben, die als Qualifizierungskriterium für das entsprechende Präsenz-Major verwendet werden. Bei beiden Majors werden außerdem zusätzliche RLCS-Punkte vergeben, die sich summieren und als Qualifizierungskriterium für die Präsenzveranstaltung der Rocket League World Championship verwendet werden. Das RLCS-Major 1 und das RLCS-Major 2 unterscheiden sich in der Anzahl der RLCS-Punkte, die bei jedem offenen Qualifikationsturnier und Major vergeben werden.

### 2.2.2 Format der „Major 1“- und „Major 2“-Turniere – Offene Qualifikationsturniere [alle Regionen].

Bei jedem offenen Qualifikationsturnier eines RLCS-Majors („**offenes RLCS-Qualifikationsturnier**“) in jeder Region treten die Teams in einer Doppel-K.O.-Phase („**Doppel-K.O.-Phase**“) gegeneinander an, d. h. ein Team kommt nicht weiter, wenn es in der Doppel-K.O.-Phase vor der Schweizer Phase 2 (zwei) Matches verliert. Die Setzliste und die Matchpläne für jeden Tag eines offenen Qualifikationsturniers werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in Abschnitt 2.3.1 beschrieben. Im Major 1 werden alle Matches der Doppel-K.O.-Phase vor der Ermittlung der besten 48 Teams als Best-of-Three-Spiele ausgetragen. Im Major 1 werden alle Matches zur Ermittlung der besten 48 Teams als Best-of-Five-Spiele ausgetragen. Im Major 2 werden alle Matches der Doppel-K.O.-Phase vor der Ermittlung der besten 192 Teams als Best-of-Three-Spiele ausgetragen. Im Major 2 werden alle Matches zur Ermittlung der besten 192 Teams als Best-of-Five-Spiele ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase besteht aus bis zu 4 (vier) Matchtagen und dauert so lange, bis noch 16 (sechzehn) Teams übrig sind. Die besten 16 (sechzehn) Teams kommen in die Schweizer Phase („**Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers**“). Es ist nicht möglich, an der entsprechenden Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers teilzunehmen, ohne sich vorher im offenen Qualifikationsturnier gemäß diesen Regeln dafür zu qualifizieren.

Die Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers besteht aus 16 (sechzehn) Teams, die nach dem Schweizer System in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team während der Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers 3 (drei) Matches gewinnt, steigt es in die entsprechende K.O.-Phase auf („**K.O.-Phase des offenen Qualifikationsturniers**“). Wenn ein Team während der Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers 3 (drei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. An der K.O.-Phase des offenen Qualifikationsturniers nehmen die besten 8 (acht) Teams der Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers teil.

In der K.O.-Phase des offenen Qualifikationsturniers spielen 8 (acht) Teams. Alle Matches in dieser Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen. Wenn ein Team während dieser K.O.-Phase ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die K.O.-Phase dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht, Dieses erhält dann ebenfalls RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Am Ende jeder Serie von 3 (drei) offenen Qualifikationsturnieren steigen die Teams in das jeweilige Präsenz-Major auf, so wie in Abschnitt 2.2.5 bzw. 2.2.6 beschrieben.

### **2.2.3 Format des Kopenhagen-Major-Präsenzevents.**

Das Kopenhagen-Major beginnt mit einer Schweizer Phase („**Schweizer Phase des Kopenhagen-Major**“), die aus den 16 (sechzehn) Teams besteht, die sich in den ersten 3 (drei) offenen Qualifikationsturnieren qualifiziert haben. Diese treten nach dem Schweizer System in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams an. Die Setzliste und die Spielpläne für jeden Tag des Kopenhagen-Major werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in Abschnitt 2.3.2 beschrieben.

Wenn ein Team während der Schweizer Phase des Kopenhagen-Major 3 (drei) Matches gewinnt, steigt es in die K.O.-Phase des Kopenhagen-Major auf („**K.O.-Phase des Kopenhagen-Major**“). Wenn ein Team während dieser Schweizer Phase 3 (drei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

An der K.O.-Phase des Kopenhagen-Major nehmen die besten 8 (acht) Teams der Schweizer Phase des Kopenhagen-Major teil. Alle Matches in dieser K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen. Wenn ein Team während dieser K.O.-Phase ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die K.O.-Phase dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht, Dieses erhält dann ebenfalls RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

### **2.2.3 Format des London-Major-Präsenzevents.**

Das London-Major beginnt mit einer Schweizer Phase („**Schweizer Phase des London-Major**“), die aus den 16 (sechzehn) Teams besteht, die sich in den letzten 3 (drei) offenen Qualifikationsturnieren qualifiziert haben. Diese treten nach dem Schweizer System in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams an. Die Setzliste und die Spielpläne für jeden Tag des London-Major werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in Abschnitt 2.3.2 beschrieben.

Wenn ein Team während der Schweizer Phase des London-Major 3 (drei) Matches gewinnt, steigt es in die K.O.-Phase des London-Major auf („**K.O.-Phase des London-Major**“). Wenn ein Team während dieser Schweizer Phase 3 (drei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

An der K.O.-Phase des London-Major nehmen die besten 8 (acht) Teams der Schweizer Phase des London-Major teil. Alle Matches in dieser K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen. Wenn ein Team während dieser K.O.-Phase ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die K.O.-Phase dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht. Dieses erhält dann ebenfalls RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Am Ende des London-Major steigen die Teams in die World Championship auf, wie in Abschnitt 2.2.7 beschrieben.

#### **2.2.4 Format der Rocket League World Championship.**

Die Rocket League World Championship beginnt mit einer Schweizer Phase („**Schweizer Phase der World Championship**“), die aus allen 16 (sechzehn) qualifizierten Teams besteht. Diese treten nach dem Schweizer System in Best-of-Five-Matches gegen andere Teams innerhalb der Gruppe an. Die Setzliste und die Matchpläne für jeden Tag der World Championship werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in Abschnitt 2.3.3 beschrieben.

Wenn ein Team während dieser Phase 3 (drei) Matches gewinnt, steigt es in die Hybrid-K.O.-Phase der World Championship auf („**Hybrid-K.O.-Phase der World Championship**“). Wenn ein Team während dieser Schweizer Phase 3 (drei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

An der Hybrid-K.O.-Phase der World Championship nehmen die besten 8 (acht) Teams der Schweizer Phase der World Championship teil, die basierend auf der Setzliste in 2 (zwei) Startgruppen eingeteilt werden, wie in Abschnitt 2.3.3 beschrieben. Die Teams auf den Startplätzen 1 bis 4 werden als „Obere Gruppe“ bezeichnet und die Teams auf den Startplätzen 5 bis 8 werden als „Untere Gruppe“ bezeichnet. Alle Matches in dieser Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der Hybrid-K.O.-Phase beginnt die Obere Gruppe mit den Matches untereinander. Startplatz 1 spielt ein Match gegen Startplatz 4 und Startplatz 2 spielt ein Match gegen Startplatz 3. Die Teams, die ihr Spiel in der Oberen Gruppe gewinnen, steigen direkt in das Halbfinale der besten 4 dieser Phase auf. Die Teams, die ihr Spiel in der Oberen Gruppe verlieren, erhalten eine zweite Chance und steigen in das Viertelfinale der besten 6 auf.

In der Hybrid-K.O.-Phase beginnt die Untere Gruppe mit den Matches untereinander. Startplatz 5 spielt ein Match gegen Startplatz 8 und Startplatz 6 spielt ein Match gegen Startplatz 7. Die Teams, die ihr Spiel in der Unteren Gruppe gewinnen, steigen direkt in das Viertelfinale der besten 6 dieser Phase auf. Die Teams, die ihr Spiel in der Unteren Gruppe verlieren, scheidet aus dem Turnier aus und erhalten Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Ab dem Viertelfinale der besten 6 gilt: Wenn ein Team in dieser Phase ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die Phase dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht. Dieses erhält dann ebenfalls Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

### **2.2.5 RLCS-Kopenhagen-Major – Aufstieg.**

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden am Ende des 3. offenen Qualifikationsturniers die RLCS-Punkte jedes Teams aus dem 1. offenen Qualifikationsturnier, dem 2. offenen Qualifikationsturnier und dem 3. offenen Qualifikationsturnier zusammengezählt. Nur die Teams mit der höchsten RLCS-Gesamtpunktzahl der ersten 3 (drei) offenen Qualifikationsturniere kommen weiter und qualifizieren sich je nach Region für das Kopenhagen-Major.

<u>Region</u>	<u>Für das Kopenhagen-Major qualifizierte Teams</u>
Nordamerika (NA):	Die 4 (vier) besten Teams
Europa (EU):	Die 4 (vier) besten Teams
Naher Osten und Nordafrika (MENA):	Die 2 (zwei) besten Teams
Ozeanien (OCE):	Die 2 (zwei) besten Teams
Südamerika (SAM):	Die 2 (zwei) besten Teams
Asien-Pazifik (APAC):	Das beste Team
Subsahara-Afrika (SSA):	Das beste Team

### **2.2.6 RLCS-London-Major – Aufstieg.**

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden am Ende des 6. offenen Qualifikationsturniers die RLCS-Punkte jedes Teams aus dem 4., 5. und 6. offenen Qualifikationsturnier zusammengezählt. Nur die Teams mit der höchsten RLCS-Gesamtpunktzahl der letzten 3 (drei) offenen Qualifikationsturnieren kommen weiter und qualifizieren sich je nach Region für das London-Major.

<u>Region</u>	<u>Für das London-Major qualifizierte Teams</u>
Nordamerika (NA):	Die 4 (vier) besten Teams

Europa (EU):	Die 4 (vier) besten Teams
Naher Osten und Nordafrika (MENA):	Die 2 (zwei) besten Teams
Ozeanien (OCE):	Die 2 (zwei) besten Teams
Südamerika (SAM):	Die 2 (zwei) besten Teams
Asien-Pazifik (APAC):	Das beste Team
Subsahara-Afrika (SSA):	Das beste Team

### 2.2.7 Rocket League World Championship – Aufstieg.

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden am Ende des London-Major die RLCS-Punkte jedes Teams aus jeder offenen Qualifikationsperiode und jedem Major des Jahres 2024 zusammengezählt. Nur die Teams mit der höchsten RLCS-Gesamtpunktzahl in den 6 (sechs) offenen Qualifikationsturnieren und den 2 (zwei) Majors kommen wie unten aufgeführt weiter und qualifizieren sich je nach Region für die Rocket League World Championship.

<u>Region</u>	<u>Für die World Championship qualifizierte Teams</u>
Nordamerika (NA):	Die 4 (vier) besten Teams
Europa (EU):	Die 4 (vier) besten Teams
Naher Osten und Nordafrika (MENA):	Die 2 (zwei) besten Teams
Ozeanien (OCE):	Die 2 (zwei) besten Teams
Südamerika (SAM):	Die 2 (zwei) besten Teams
Asien-Pazifik (APAC):	Das beste Team
Subsahara-Afrika (SSA):	Das beste Team

### 2.2.8 Aufstieg eines anderen Teams.

Wenn ein Team die Teilnahme an einem RLCS-Major oder der Rocket League World Championship verweigert oder aus anderen Gründen nicht daran teilnehmen kann, wird sein Startplatz an das Team der entsprechenden RLCS-Punkterangliste mit der nächsthohen Punktzahl vergeben.

### 2.2.9 Siegerermittlung.

Im Falle eines Unentschiedens bei dem Kampf um einen Major- oder World Championship-Qualifikationsplatz wird eine Gruppe mit den punktgleichen Teams gebildet. Gemäß der in Abschnitt 2.3.1 dargelegten Setzliste erhalten die Teams ein Freilos (falls zutreffend) (jede dieser Gruppen ist eine „**Qualifikationsplatzgruppe**“). Alle Matches in einer Qualifikationsplatzgruppe werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen. Bei den Qualifikationsplatzgruppen handelt es sich standardmäßig um K.O.-Turniere, wobei besser klassifizierte Teams Freilose in dieser Gruppe erhalten (falls zutreffend). Einige Unentschieden können stattdessen eine Hybrid-K.O.-Phase („**Hybrid-K.O.-Phase**“) erfordern, die von den Veranstaltungsadministratoren bestätigt wird, bevor die Qualifikationsplatzgruppe beginnt.

Wenn in einer Qualifikationsplatzgruppe 3 (drei) oder weniger Matches gespielt werden müssen, um bei einem Unentschieden einen Sieger zu ermitteln, spielt die Qualifikationsplatzgruppe nach Ende von Tag 2 der K.O.-Phase der jeweiligen Region. Wenn 4 (vier) oder mehr Matches in einer Qualifikationsplatzgruppe gespielt werden müssen, um bei einem Unentschieden einen Sieger zu ermitteln, spielt die Qualifikationsplatzgruppe am Siegerermittlungstag der jeweiligen Region, wie im Spielplan (Anhang B) aufgeführt.

**2.2.10 Plattformen.** Die Spieler nehmen zur Kenntnis und stimmen zu, dass das Event plattformübergreifend ist, dass andere Spieler auf verschiedenen Plattformen (PC oder Konsole) am Event teilnehmen können und dass die verschiedenen Plattformen Funktionen bieten können, wie z. B. Controller, Spielerschnittstellen bzw. die Möglichkeit, bestimmte Spieleinstellungen/-empfindlichkeiten individuell anzupassen, wodurch eine Plattform möglicherweise einen Wettbewerbsvorteil gegenüber einer anderen erhält. Epic nimmt bei dem Event keine Anpassungen vor, um unterschiedlichen Plattformen gerecht zu werden, und es liegt in der Verantwortung der Spieler, die Plattform zu wählen, die sie für die Teilnahme am Event verwenden wollen.

## **2.3 Setzliste.**

**2.3.1 Setzliste für die offenen RLCS-Qualifikationsturniere.** Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase des 1. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

- 1) Die durchschnittliche Setzlistenpunktzahl aller 3 (drei) Stammspieler während der RLCS 2023
  - a) Die Setzlistenpunktzahl jedes Stammspielers während der RLCS 2023 wird ermittelt, indem 50 % der im Herbst-Split 2022 erzielten Punkte, 75 % der im Winter-Split 2023 erzielten Punkte und 100 % der im Frühlings-Split 2023 erzielten Punkte zusammengezählt werden. RLCS 2023-Saisonpunkte gelten nur für Stammspieler von RLCS 2023-Teams und nicht für Auswechselspieler, Trainer oder Manager dieser RLCS 2023-Teams.
- 2) Die höchste beim RLCS 2023-Frühlings-Split erreichte Platzierung
- 3) Die durchschnittliche Gegnersuche-Bewertung für „3v3-Ranglistenspiele im Standardmodus“ aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
1. offenes Qualifikationsturnier um 08:59 Uhr MEZ	Am 23. Januar 2024

Bei der Erstellung der Setzliste der Schweizer Phase des 1. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Gruppenfortschritt in der Doppel-K.O.-Phase des 1. offenen Qualifikationsturniers
2. Die durchschnittliche Setzlistenpunktzahl aller 3 (drei) Stammspieler während der RLCS 2023 (siehe oben)

Bei der Erstellung der Setzliste der K.O.-Phase des 1. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse der Schweizer Phase des 1. offenen Qualifikationsturniers
2. Spieldifferenz (bei Gleichstand in der Schweizer Phase)

Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase des 2. und 3. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Gesamtpunktzahl aus der RLCS 2024
2. Die Endplatzierung beim letzten offenen Qualifikationsturnier, bei dem RLCS-Punkte oder Preise vergeben wurden
3. Die höchste Platzierung, die in einem offenen Qualifikationsturnier bei diesem Event erreicht wurde, bei dem RLCS-Punkte oder Preise vergeben wurden
4. Die durchschnittliche Gegnersuche-Bewertung für „3v3-Ranglistenspiele im Standardmodus“ aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
2. offenes Qualifikationsturnier um 08:59 Uhr MEZ	Am 6. Februar 2024
3. offenes Qualifikationsturnier 08:59 Uhr MEZ	Am 20. Februar 2024 um

Bei der Erstellung der Setzliste der Schweizer Phase des 2. und 3. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams für Runde 1 anhand des folgenden Kriteriums zugewiesen:

1. Gruppenfortschritt in der Doppel-K.O.-Phase des 2. oder 3. offenen Qualifikationsturniers (wo zutreffend)

Bei der Erstellung der Setzliste der K.O.-Phase des 2. und 3. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse der Schweizer Phase des 2. oder 3. offenen Qualifikationsturniers (wo zutreffend)
2. Spieldifferenz (bei Gleichstand in der Schweizer Phase)

Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase des 4., 5. und 6. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Gesamtpunktzahl aus der RLCS 2024
2. Die Endplatzierung jedes Stammspielers beim letzten offenen Qualifikationsturnier, bei dem RLCS-Punkte oder Preise vergeben wurden
3. Die höchste Platzierung jedes Stammspielers, die in einem offenen Qualifikationsturnier bei diesem Event erreicht wurde, bei dem RLCS-Punkte oder Preise vergeben wurden
4. Die durchschnittliche Gegnersuche-Bewertung für „3v3-Ranglistenspiele im Standardmodus“ aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

4. offenes Qualifikationsturnier [NA/MENA/SAM/SSA] Uhr MESZ	Am 16. April 2024 um 08:59
4. offenes Qualifikationsturnier [EU/APAC/OCE] Uhr MESZ	Am 23. April 2024 um 08:59
5. offenes Qualifikationsturnier [NA/MENA/SAM/SSA] Uhr MESZ	Am 30. April 2024 um 08:59
5. offenes Qualifikationsturnier [EU/APAC/OCE] Uhr MESZ	Am 7. Mai 2024 um 08:59
6. offenes Qualifikationsturnier [NA/MENA/SAM/SSA] Uhr MESZ	Am 14. Mai 2024 um 08:59
6. offenes Qualifikationsturnier [EU/APAC/OCE] Uhr MESZ	Am 21. Mai 2024 um 08:59

Bei der Erstellung der Setzliste der Schweizer Phase des 4., 5. und 6. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Gesamtpunktzahl aus der RLCS 2024
2. Die Endplatzierung jedes Stammspielers beim letzten offenen Qualifikationsturnier, bei dem RLCS-Punkte oder Preise vergeben wurden
3. Die höchste Platzierung jedes Stammspielers, die in einem offenen Qualifikationsturnier bei diesem Event erreicht wurde, bei dem RLCS-Punkte oder Preise vergeben wurden
4. Die durchschnittliche Gegnersuche-Bewertung für „3v3-Ranglistenspiele im Standardmodus“ aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

4. offenes Qualifikationsturnier [NA/MENA/SAM/SSA] Uhr MESZ	Am 16. April 2024 um 08:59
4. offenes Qualifikationsturnier [EU/APAC/OCE] Uhr MESZ	Am 23. April 2024 um 08:59
5. offenes Qualifikationsturnier [NA/MENA/SAM/SSA] Uhr MESZ	Am 30. April 2024 um 08:59
5. offenes Qualifikationsturnier [EU/APAC/OCE] Uhr MESZ	Am 7. Mai 2024 um 08:59

6. offenes Qualifikationsturnier [NA/MENA/SAM/SSA]  
Uhr MESZ

Am 14. Mai 2024 um 08:59

6. offenes Qualifikationsturnier [EU/APAC/OCE]  
Uhr MESZ

Am 21. Mai 2024 um 08:59

Bei der Erstellung der Setzliste der K.O.-Phase des 4., 5. und 6. offenen RLCS-Qualifikationsturniers werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse der Schweizer Phase des 4., 5. oder 6. offenen Qualifikationsturniers (wo zutreffend)
2. Spieldifferenz (bei Gleichstand in der Schweizer Phase)

**2.3.2 Setzliste für RLCS-Majors.** Bei der Erstellung der Setzliste der Schweizer Phase des RLCS-Kopenhagen-Major werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

Diese vorgegebene Rangfolge:

1. EU1
2. EU2
3. NA1
4. EU3
5. NA2
6. EU4
7. MENA1
8. NA3
9. SAM1
10. NA4
11. MENA2
12. OCE1
13. SAM2
14. OCE2
15. APAC1
16. SSA1

Bei der Erstellung der Setzliste der K.O.-Phase des RLCS-Kopenhagen-Major werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse der Schweizer Phase des Kopenhagen-Major
2. Spieldifferenz (bei Gleichstand in der Schweizer Phase)

Bei der Erstellung der Setzliste der Schweizer Phase des RLCS-London-Major werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Diese vorgegebene Rangfolge:

1. EU1
2. NA1
3. EU2
4. EU3
5. SAM1
6. EU4
7. MENA1
8. NA2
9. SAM2
10. NA3
11. OCE1
12. NA4
13. MENA2
14. OCE2
15. APAC1
16. SSA1

Bei der Erstellung der Setzliste der K.O.-Phase des RLCS-London-Major werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse der Schweizer Phase des London-Major
2. Spieldifferenz (bei Gleichstand in der Schweizer Phase)

**2.3.3 Setzliste der Rocket League World Championship.** Bei der Erstellung der Setzliste der Schweizer Phase der Rocket League World Championship werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Diese vorgegebene Rangfolge (wird nach Ende des London-Major auf Grundlage der regionalen Ergebnisse aktualisiert):

1. EU1
2. NA1
3. EU2
4. EU3
5. SAM1
6. EU4
7. MENA1
8. NA2
9. SAM2
10. NA3
11. OCE1
12. NA4

- 13. MENA2
- 14. OCE2
- 15. APAC1
- 16. SSA1

Bei der Erstellung der Setzliste der Hybrid-K.O.-Phase der Rocket League World Championship werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse der Schweizer Phase der Rocket League World Championship
2. Spieldifferenz (bei Gleichstand in der Schweizer Phase)

**2.4 Spielplan.** Der vorläufige Spielplan und die Eventtermine sind in Anhang B aufgeführt. Die Termine können sich noch ändern, die endgültigen Termine und Zeiten werden auf Start.gg bekanntgegeben.

**2.5 Spielplanänderung.** Psyonix kann nach eigenem Ermessen den Spielplan, den Termin bzw. die Uhrzeit jedes Matches und jedes Wettkampfabschnitts des Events ändern. Etwaige Änderungen geben die Turnieradministratoren den Spieler so frühzeitig wie möglich bekannt.

**2.6 Preise.**

**2.6.1 Offene Qualifikationsturniere, Kopenhagen-Major, London-Major und Rocket League World Championship.** Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden die Preise an jedes Team (gleichmäßig auf die 3 (drei) Stammspieler verteilt) auf der Grundlage seiner Endplatzierung am Ende jedes offenen Qualifikationsturniers, Majors und der World Championship vergeben. Die konkreten Preise sind in Anhang C aufgeführt.

**2.6.2 Von Preisen ausgeschlossene Regionen. UNGEACHTET DES VORSTEHENDEN ODER EINER ANDEREN GEGENTEILIGEN BESTIMMUNG DIESER REGELN NEHMEN SIE ALS NATÜRLICHE PERSON ZUR KENNTNIS UND STIMMEN ZU, DASS SIE IM FALLE EINES WOHNSITZES IN DER TÜRKEI ODER IN RUSSLAND (JEWEILS EINE „VON PREISEN AUSGESCHLOSSENE REGION“) KEINE MIT DEM EVENT VERBUNDENEN PREISE GEWINNEN KÖNNEN.**

**2.6.3 Informationen zu den Preisen.**

Nur teilnahmeberechtigte, in den Ranglisten geführte Spieler, die nicht in einer von Preisen ausgeschlossene Regionen wohnen (wie von Psyonix nach eigenem Ermessen festgelegt), sind berechtigt, die in Abschnitt 2.6.1 genannten Preise zu erhalten („Preisgewinner“). Keine anderen Spieler sind berechtigt, mit dem Event verbundenen Preise zu gewinnen.

Die Preise werden ohne Mängelgewähr sowie ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantien vergeben. Die Preise sind nicht übertragbar oder abtretbar und können von den Preisgewinnern nicht übertragen werden. Etwaige Sachpreise können nicht gegen Bargeld

eingelöst werden. Psyonix entscheidet nach eigenem Ermessen über die Preise. Die Preisgewinner haben keinen Anspruch auf die Auszahlung der Differenz zwischen dem ungefähren Verkaufswert des Preises und dem tatsächlichen Verkaufswert. Die Preisgewinner tragen alle Kosten und Aufwendungen selbst, die mit der Annahme und Verwendung der Preise verbunden und hier nicht aufgeführt sind. Die Preisgewinner können keinen Ersatz für einen Preis verlangen, aber Psyonix behält sich vor, in begründeten Fällen nach eigenem Ermessen einen Preis (oder einen Teil davon) durch einen Preis von vergleichbarem oder höherem Wert zu ersetzen. Für die Annahme und Verwendung eines Preises können zusätzliche Bedingungen gelten.

Mögliche Preisgewinner werden von Psyonix innerhalb von 30 (dreißig) Tagen nach Beendigung des jeweiligen Wettkampfabschnitts des Events oder nach einer anderen Frist, die Psyonix nach billigem Ermessen für eine solche Benachrichtigung benötigt, per E-Mail an die mit dem Epic Games-Konto („**Epic-Konto**“) der Spieler verbundenen E-Mail-Adresse über ihren Status als mögliche Preisgewinner benachrichtigt, vorbehaltlich der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß Abschnitt 3 und der Einhaltung dieser Regeln. Mögliche Preisgewinner müssen das Epic-Konto, mit dem sie am Event teilgenommen haben, während der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung aktiv halten.

Nach der offiziellen Benachrichtigung durch Psyonix hat ein möglicher Preisgewinner ab dem Datum der E-Mail-Benachrichtigung 45 (fünfundvierzig) Tage Zeit, um zu antworten und (1) alle von Psyonix angeforderten Informationen oder Materialien zum Zwecke der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß Abschnitt 3 und (2) die Freistellungserklärung (wie unten definiert) vorzulegen. Eine solche Antwort eines möglichen Preisgewinners muss an die E-Mail-Adresse gesendet werden, von der aus die Benachrichtigung von Psyonix gesendet wurde, oder, nach alleinigem Ermessen von Psyonix, an eine andere in der Benachrichtigung angegebene E-Mail-Adresse. Das Datum des Eingangs bei Psyonix ist maßgeblich für die Einhaltung der in diesem Abschnitt 2.6.3 genannten Fristen durch einen möglichen Preisgewinner.

Falls (a) ein solcher Spieler es versäumt, (i) das Epic-Konto, mit dem er am Event teilgenommen hat, während der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung aktiv zu halten oder (ii) rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anforderung von Materialien oder Informationen zu antworten; oder (b) ein solcher Spieler aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, den Preis anzunehmen oder zu erhalten (einschließlich der Teilnahme am Event mit einem eingeschränkten Epic Games-Konto („**eingeschränktes Konto**“) oder des Versuchs, die Überprüfung der Teilnahmeberechtigung mit einem solchen Konto durchzuführen, oder bei Nichtbereitstellung der erforderlichen Steuer- und Zahlungsinformationen über die von Psyonix zugelassenen Steuer- und Zahlungsdienstleister), wird dieser Spieler als möglicher Preisgewinner ausgeschlossen und ist nicht berechtigt, mit dem Event verbundenen Preise zu gewinnen. In solchen Fällen wird kein alternativer Preisgewinner benannt, und Psyonix hat das Recht, nach eigenem und freiem Ermessen (y) Preisbeträge, die andernfalls dem ausgeschlossenen Spieler zuerkannt worden wären, im Rahmen eines zukünftigen Events zu vergeben oder (z) solche Preisbeträge für gemeinnützige Zwecke zu spenden. Ein

Preisgewinner wird erst dann bekanntgegeben, wenn Psyonix die Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß den vorliegenden Regeln abgeschlossen hat.

Die Preisgewinner müssen zum Erhalt der Preise bestimmte Zahlungsinformationen an Psyonix übermitteln, einschließlich aller erforderlichen Steuerinformationen. Psyonix kann die Auszahlung der Preise verweigern, wenn der Preisgewinner die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig an Psyonix übermittelt.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DEN GELTENDEN INTERNATIONALEN, BUNDESSTAATLICHEN, STAATLICHEN UND LOKALEN STEUERN (EINSCHLIESSLICH EINKOMMENS- UND QUELLENSTEUERN), UND JEDER PREISGEWINNER IST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) SICH BEI SEINEM STEUERBERATER ZU ERKUNDIGEN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ZU ZAHLEN. Psyonix behält die Steuern zu den für US-Bürger und Nicht-US-Bürger geltenden Quellensteuersätzen ein. Einkünfte aus Preisen und Steuereinbehalte werden auf den Formularen (y) 1099-MISC für US-Bürger und 1042-S für Nicht-US-Bürger sowie (z) allen anderen relevanten Steuerformularen, die nach anwendbarem Recht erforderlich sein können, angegeben.

Psyonix legt die Zahlungsart für die Preise nach eigenem Ermessen fest. Sofern nicht anderweitig durch anwendbares Recht vorgeschrieben, werden alle Zahlungen direkt an den Preisgewinner als natürliche Person (oder, falls dieser minderjährig ist, an dessen Eltern oder Erziehungsberechtigten) geleistet. Psyonix wird keine Preise an Organisationen, Unternehmen oder andere juristische Personen auszahlen. Jeder Preisgewinner erhält ein Formular zur Preisannahme und Freistellungserklärung („**Freistellungserklärung**“). Sofern nicht durch anwendbares Recht eingeschränkt, muss jeder Preisgewinner (oder, falls dieser minderjährig ist, sein Elternteil oder Erziehungsberechtigter) die Freistellungserklärung unter Einhaltung der in diesem Abschnitt 2.6.3 genannten Fristen einreichen. Mit der Annahme eines Preises stimmt der Preisgewinner (bzw. stimmen dessen Eltern oder Erziehungsberechtigte) zu, Psyonix von jeglichen Haftungsansprüchen, Verlusten oder Schäden freizustellen, die im Zusammenhang mit der Vergabe, dem Erhalt bzw. der Verwendung oder dem Missbrauch des Preises oder der Teilnahme an preisbezogenen Aktivitäten entstehen.

### **3. Teilnahmebedingungen für Spieler, Status des Epic-Kontos.**

Um zur Teilnahme an einem beliebigen Event-Match berechtigt zu sein oder Preise in Verbindung mit einem Event zu erhalten, müssen Sie die in diesem Abschnitt genannten Teilnahmebedingungen erfüllen.

**3.1 Spieleralter, eingeschränkte Konten.** Sie müssen mindestens 13 Jahre alt sein (oder das in Ihrem Wohnsitzland vorgeschriebene Mindestalter erreicht haben, falls dies höher ist). Eine Teilnahme am Event mit einem eingeschränkten Konto ist nicht möglich. Manager und Trainer müssen mindestens 18 Jahre alt sein (oder das in Ihrem Wohnsitzland geltende Volljährigkeitsalter erreicht haben, falls dies höher ist).

**3.2 Nutzungsbedingungen von Epic und EULA von Rocket League.** Sie müssen die Nutzungsbedingungen von Epic („**Nutzungsbedingungen von Epic**“) (<https://www.epicgames.com/site/de/tos>) und die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung von Rocket League („**EULA von Rocket League**“) (<https://www.psyonix.com/eula>) einhalten, einschließlich aller Vorschriften, Richtlinien und anderer Bedingungen, auf die darin Bezug genommen wird. Diese Regeln sind eine Ergänzung zur EULA von Rocket League und ersetzen diese nicht.

**3.3 2FA.** Sie müssen die Zwei-Faktor-Authentifizierung („**2FA**“) für Ihr Epic-Konto aktivieren (sofern Sie es noch nicht getan haben). Um die 2FA zu aktivieren, melden Sie sich bitte unter <https://epicgames.com/2FA> bei Ihrem Epic-Konto an und befolgen Sie die entsprechenden Anweisungen.

**3.4 Zugehörigkeit zu oder Verbindung mit Psyonix/Epic.** Mitarbeiter, leitende Angestellte, Führungskräfte, Vertreter und Repräsentanten von Psyonix und Epic (einschließlich der Rechtsberater und Werbeagenturen von Psyonix/Epic) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (d. h. Ehepartner, Mutter, Vater, Schwestern, Brüder, Söhne, Töchter, Onkel, Tanten, Neffen, Nichten, Großeltern und Schwiegereltern, unabhängig von ihrem Wohnort) und die in ihrem Haushalt lebenden Personen (unabhängig davon, ob sie mit ihnen verwandt sind oder nicht) sowie jede natürliche oder juristische Person, die mit der Produktion oder Verwaltung des Events in Verbindung steht, und alle Mutter-, Tochter- und verbundenen Unternehmen, Vertreter und Repräsentanten von Psyonix/Epic sind nicht zur Teilnahme am Event berechtigt.

### **3.5 Spieler- und Teamnamen.**

**3.5.1** Alle Team- und Spielernamen müssen dem Verhaltenskodex in Abschnitt 7 entsprechen. Epic und die Turnieradministratoren können Team- und Spieler-Tags oder Benutzernamen aus beliebigen Gründen einschränken oder ändern.

**3.5.2** In den von einem Team oder Spieler verwendeten Namen dürfen die Begriffe Rocket League, Psyonix oder andere Marken, Markennamen oder Logos, die Eigentum von Epic sind oder von Epic lizenziert wurden, nicht enthalten sein oder verwendet werden.

**3.5.3** Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf keine Imitation eines anderen Teams, Spielers, Streamers, Prominenten, Regierungsbeamten, Turnieradministrators, Mitarbeiters von Psyonix oder Epic oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person sein.

**3.5.4** Teams und Spieler müssen für die Dauer des gesamten Turniers denselben Namen verwenden.

**3.5.5** Psyonix bzw. die Turnieradministratoren behalten sich vor, die Verwendung von Namen während des Turnierspiels zu verbieten oder einzuschränken (einschließlich in Bezug auf die

Verwendung von urheberrechtlich geschützten Materialien Dritter in einer Art und Weise, die eine Verbindung oder Zugehörigkeit zu diesen Dritten andeutet oder als solche interpretiert werden könnte).

**3.5.6 Teamlogos.** Teams, die sich für die Schweizer Phasen von offenen Qualifikationsturnieren, die Majors bzw. die Rocket League World Championship qualifizieren, müssen den Turnieradministratoren ein Logo sowohl 1) im .png-Format als auch 2) im .psd- oder .ai-Format bereitstellen. Wenn ein Logo nicht bereitgestellt oder aber abgelehnt wird, werden die Turnieradministratoren das Logo durch ein standardmäßiges Turnierlogo ersetzen. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, Logos abzulehnen, die nach Turnierbeginn eingereicht werden.

**3.5.7 Sponsorenverbote.** Die Namen, Logos und Avatare von Teams und Spielern dürfen keine Sponsoren oder Marken enthalten, die auf die in Abschnitt 7.8.2 aufgeführten verbotenen Kategorien verweisen.

Alle sonstigen in den Teamnamen enthaltenen Sponsorentätigkeiten, Unterstützungen, Werbeaktivitäten und kommerziellen Kennzeichnungen unterliegen der endgültigen Genehmigung durch die Eventadministratoren. Die Turnieradministratoren bzw. Psyonix behalten sich das Recht vor, jeden Teamnamen abzulehnen oder zu ändern.

### **3.6 Epic-Konto, Unbescholtenheit.**

**3.6.1** Um die Setzliste und den in Abschnitt 2.6 beschriebenen Prozess der Preisauszahlung zu vereinfachen, muss jeder Spieler (a) über ein aktives und gültiges, auf seinen Namen registriertes Epic Games-Konto verfügen („**Epic-Konto**“) und (b) dieses Epic-Konto im Rahmen des Registrierungsverfahrens an Psyonix bereitstellen. Um ein Epic-Konto zu eröffnen, können die Spieler den Link <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> aufrufen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Die Bereitstellung eines Epic-Kontos im Rahmen des Registrierungsverfahrens bedeutet in keinem Fall eine Gewähr dafür, dass ein Spieler im Rahmen des Turniers einen Preis erhalten wird. Nur Preisgewinner haben im Rahmen des Turniers einen Anspruch auf Preise.

**3.6.2** Das von Ihnen für das Event verwendete Epic-Konto muss unbescholten und ohne ungenannte Verstöße sein. Dies schließt ein, dass Ihr Epic-Konto auf Ihren Namen registriert sein muss und nicht zuvor von einem anderen Spieler gekauft, geschenkt oder auf andere Weise übertragen wurde.

**3.6.3** Gegen Sie (und Ihr Epic-Konto) dürfen keine Sperren oder sonstige Strafen in Verbindung mit vorangegangenen Verstößen gegen offizielle Regeln von Epic ausstehend oder aktiv sein.

**3.6.4** Epic ist berechtigt, die Turnierranglistendaten aller Spieler, die mit einer PlayStation 4 oder PlayStation 5 teilnehmen, mit Sony zu teilen.

### **3.7 Zusätzliche Beschränkungen.**

**3.7.1** Sofern in diesem Abschnitt nicht anders angegeben, steht das Event mit allen seinen Teilen Spielern aus der ganzen Welt offen. Ausgeschlossen sind Personen, deren Teilnahme nach geltendem Recht beschränkt oder verboten ist oder deren Wohnsitz sich in einem Land befindet, in dem die US-Gesetzgebung die Teilnahme verbietet („**Ausgeschlossene Länder**“) – hierzu zählen Kuba, Iran, Irak, Nordkorea, Somalia, Sudan, Syrien und die Regionen Krim, Donezk und Luhansk.

**3.7.2** Während des gesamten Events darf an einem bestimmten Gerät nur ein einziger Spieler spielen. Das bedeutet, Sie können während des Events nicht dasselbe Gerät wie andere Spieler verwenden.

**3.7.3** Sie können sich für ein offenes Qualifikationsturnier nur einmal (1-mal) (mit einem (1) Epic-Konto) anmelden. Es ist ausdrücklich verboten, sich mit einem zusätzlichen bzw. Zweitkonto mehrfach für das Event anzumelden.

**3.7.4** Während der Dauer des Events können Sie nur in 1 (einer) Region (mit 1 (einem) Epic-Konto) teilnehmen. Das bedeutet, dass Sie für alle weiteren offenen Qualifikationsturniere an die Region gebunden bleiben, in der Sie am ersten offenen Qualifikationsturnier teilgenommen haben. Diese Regel gilt nicht für Spieler, die während des Transferfensters einen offiziellen Wechsel der Spielerliste erfahren (wie in Abschnitt 3.8.5 beschrieben).

**3.7.5** Sie dürfen während eines offenen Qualifikationsturniers nur in einem einzigen Team teilnehmen. Wie unten aufgeführt, ist es Ihnen außerhalb des Transferfensters möglich, zu Beginn jedes neuen offenen Qualifikationsturniers die Mitglieder Ihres Teams zu wechseln, dabei gelten Sie und Ihr Teammitglied jedoch als neues Team und alle zuvor verdienten RLCS-Punkte werden nicht auf Ihr neues Team übertragen.

**3.7.6** Vor dem Beginn eines offenen Qualifikationsturniers müssen Sie und die Mitglieder Ihres Teams bis zum Datum der Momentaufnahme der Bestenliste (wie in Abschnitt 2.3.1 aufgeführt) in 1 (einem) der folgenden Ranglisten-Modi den Platin-Rang oder einen höheren Rang erreicht haben: (a) Solo-Duell (1v1), (b) Doppelspiel (2v2) oder (c) Standard (3v3). Diese Regel gilt nur für Stammspieler.

### **3.8 Team-Spielerlisten.**

**3.8.1 Team-Ansprechpartner.** Jedes Team muss ein Mitglied seiner Spielerliste als Team-Ansprechpartner („**Team-Ansprechpartner**“) oder („**Team-AP**“) benennen, welcher das Team bei allen offiziellen Entscheidungen repräsentiert und als Hauptansprechpartner für das Team gilt. Ein Team kann auch seinen Manager oder Trainer (soweit zutreffend) als Hauptansprechpartner für das Team benennen.

**3.8.2 Teamgröße und Spielerlisten.** Die Teams dürfen nur Spieler einsetzen, die auf ihrer Spielerliste für ein Match stehen. Bei der Registrierung für das Turnier müssen die Spielerlisten mindestens 3 (drei) anfängliche Spieler enthalten („**Stammspieler**“ (Englisch: „Starter“)) und sie können maximal 1 (einen) festgelegten Ersatzspieler enthalten, der als Auswechselspieler eingesetzt werden kann („**Ersatzspieler**“). Spielerlisten können auch einen Manager und/oder Trainer enthalten, die, falls sie als Stammspieler oder Ersatzspieler fungieren, in einem Match spielen können, aber nicht müssen. Ein Teilnehmer kann nicht mehreren Spielerlisten angehören.

- „**Stammspieler**“: In einer Spielerliste müssen mindestens 3 (drei) Stammspieler aufgeführt sein. Ein Stammspieler ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt.
- „**Ersatzspieler**“: Eine Spielerliste kann maximal 1 (einen) Ersatzspieler enthalten. Ein Ersatzspieler ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt.
- „**Trainer**“: Eine Spielerliste kann maximal 1 (einen) Trainer enthalten. Ein Trainer ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt, wenn er auch als Stammspieler oder Ersatzspieler fungiert, er muss aber eine ausdrückliche Genehmigung von Epic oder den Turnieradministratoren erhalten, bevor das Gameplay beginnt. Das Mindestalter für Trainer beträgt 18 Jahre.
- „**Manager**“: Eine Spielerliste kann maximal 1 (einen) Manager enthalten. Ein Manager ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt, wenn er auch als Stammspieler oder Ersatzspieler fungiert, er muss aber eine ausdrückliche Genehmigung von Epic oder den Turnieradministratoren erhalten, bevor das Gameplay beginnt. Das Mindestalter für Manager beträgt 18 Jahre.

**3.8.3 Einreichung der Spielerliste.** Listen der antretenden Spieler für jeden Turniertag müssen mindestens 24 Stunden vor Beginn des Gameplays an die Turnieradministratoren eingereicht werden.

**3.8.4 Änderungszeitraum/Einreichungsfrist der Spielerliste.** Soweit in diesen Regeln nicht ausdrücklich anders angegeben können die Spielerlisten der Teams nur während des Transferfensters (wie unten beschrieben) geändert werden. Alle Spielerlisten gelten nach der Schließung des Registrierungsverfahrens des Turniers („**Registrierungsverfahren**“) zum auf der Registrierungs-Website angegebenen Datum und der Uhrzeit („**Einreichungsfrist der Spielerliste**“) als gesperrt.

Wenn ein Team einen Manager oder Trainer hat, den es in seine Spielerliste aufnehmen möchte, muss das Team die Turnieradministratoren vor Ablauf der entsprechenden Einreichungsfrist der Spielerliste darüber benachrichtigen. Wenn Umstände ein Team daran hindern, einen Spielerwechsel innerhalb der in Abschnitt 4.2.5 festgelegten Fristen vorzunehmen und es eine Fristverlängerung benötigt, muss dieses Team vor Ablauf der entsprechenden Einreichungsfrist der Spielerliste einen Turnieradministrator darüber benachrichtigen.

Andernfalls ist es diesem Team nicht erlaubt, nach Ablauf der Einreichungsfrist der Spielerliste einen Spielerwechsel vorzunehmen.

**3.8.5 Änderungen der Spielerliste/Transfers.** Eine „**Änderung der Spielerliste**“ bedeutet, dass ein neuer Spieler zu einer bereits bestehenden Spielerliste hinzugefügt wird. Die Streichung eines Spielers von einer Spielerliste gilt hingegen nicht als eine Änderung der Spielerliste – vorausgesetzt, dass im Team weiterhin mindestens 3 (drei) Spieler vertreten sind.

Die Teams erhalten während der Saison die Möglichkeit, ihre Spielerliste in einem festgelegten „**Transferfensters**“ zu ergänzen.

Transferfenster nach Region

- APAC: 1. April 2024 um 0:00 Uhr JST – 14. April 2024 um 17:00 Uhr JST
- EU: 1. April 2024 um 0:00 Uhr MESZ – 14. April 2024 um 17:00 Uhr MESZ
- MENA: 1. April 2024 um 0:00 Uhr KSA – 14. April 2024 um 17:00 Uhr KSA
- NA: 1. April 2024 um 0:00 Uhr PT – 14. April 2024 um 17:00 Uhr PT
- OCE: 1. April 2024 um 0:00 Uhr AEDT – 14. April 2024 um 17:00 Uhr AEST
- SSA: 1. April 2024 um 0:00 Uhr SAST – 14. April 2024 um 17:00 Uhr SAST
- SAM: 1. April 2024 um 0:00 Uhr BRT – 14. April 2024 um 17:00 Uhr BRT

Während des Transferfensters können Teams ihre Spielerliste einmal ergänzen (Manager und Trainer ausgenommen), wobei maximal 4 (vier) Spieler in einem Team erlaubt sind. Es ist den Teams erlaubt, während des gesamten Events pro Transferfenster eine Ergänzung ihrer Spielerliste vorzunehmen. Sollte Psyonix bzw. ein Turnieradministrator feststellen, dass von einem Team in einem Transferfenster mehr als eine Ergänzung durchgeführt wurde, so verliert Team seine angesammelten RLCS-Punkte und nimmt nicht weiter am Wettkampf teil.

Ungeachtet des Vorstehenden können Teams während des gesamten Events auch eine „Sonderergänzung“ ihrer Spielerliste („**Sonderergänzung**“) vornehmen. Die Sonderergänzung muss während des Transferfensters und für die Position „Ersatzspieler“ erfolgen. Darüber hinaus müssen bei der Sonderergänzung folgende Anforderungen eingehalten werden:

1. Der mit der Sonderergänzung hinzugefügte Spieler muss zur Teilnahme am gesamten offenen Qualifikationsturnier direkt vor dem Transferfenster, in dem die Sonderergänzung vorgenommen wird, berechtigt gewesen sein.
2. Der mit der Sonderergänzung hinzugefügte Spieler darf keine RLCS-Punkte verdient haben.

Um eine Sonderergänzung oder eine Änderung der Spielerliste vorzunehmen, müssen Teams ihren Antrag vor dem Ende des Transferfensters per E-Mail an die E-Mail-Adresse [RocketLeague@blast.tv](mailto:RocketLeague@blast.tv) einreichen. Transfers können auch überregional erfolgen (und unterliegen nicht den Beschränkungen in Absatz 3.7.4).

**3.8.6 Spieler- oder Teamnamen.** Es ist den Spielern oder Teams nicht erlaubt, ihre Benutzernamen, ihre Namen im Spiel oder ihre Teamnamen ohne Genehmigung der

Turnieradministratoren zu ändern. Alle diese Namen müssen den Bestimmungen dieser Regeln (insbesondere denen in Abschnitt 3) entsprechen, und die Turnieradministratoren können jederzeit eine Änderung der Namen verlangen. Eine Spielerliste kann nicht mehrfach denselben Namen, nur aus Symbolen bestehende Namen und schwer zu unterscheidende Namen enthalten.

**3.8.7 Kontinuität der Spielerliste.** Eine „Spielerliste“ besteht aus 3 (drei) oder 4 (vier) Spielern (soweit zutreffend), die als ein Team registriert sind. Wenn ein Team aus 3 (drei) Spielern besteht, gelten alle 3 (drei) Spieler als „Stammspieler“. Wenn ein Team aus (4) vier Spielern besteht, gelten 3 (drei) Spieler als „Stammspieler“ und 1 (ein) Spieler als „Sonderergänzung“ oder als „Ersatzspieler“ (soweit zutreffend).

**3.8.8 Ausschließliche Teamzugehörigkeit.** Während des gesamten Turniers können die Spieler jeweils nur in einem Team antreten.

**3.8.9 Registrierung.** Jeder Spieler eines Teams muss alle Teilnahmebedingungen in diesen Regeln für Spieler erfüllen, und jeder Spieler muss sich vor dem Ende des Registrierungsverfahrens auf der Registrierungs-Website (<https://www.start.gg/hub/rlics-2024>) registrieren, um als Mitglied des jeweiligen Teams eingetragen zu werden. Während des Registrierungsverfahrens erstellt/registriert ein Teammitglied den Teamnamen und Spieler können dem Team beitreten, indem sie den Teamnamen suchen oder eingeladen werden. Falls ein Team in die nächsten Runden des Turniers vorrückt, werden die Turnieradministratoren sich an den Team-Ansprechpartner wenden, um dieses Teams zu benachrichtigen.

**3.8.10 Überprüfung der Teilnahmeberechtigung des Teams.** Wie in Abschnitt 2.6.2 erläutert, müssen alle Mitglieder eines Teams, das in die in Anhang C aufgeführten Preisgruppen fällt, die in Abschnitt 2.6 beschriebene Überprüfung der Teilnahmeberechtigung erfolgreich bestehen, um einen Anspruch auf den Erhalt dieser Preise zu haben. Sollte ein Mitglied eines Teams die Überprüfung der Teilnahmeberechtigung nicht bestehen, scheiden alle Mitglieder dieses Teams als mögliche Preisgewinner aus und das Team nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Turnier zu gewinnen.

**3.8.11 Teamvereinigungen.** Sofern hierin nicht ausdrücklich anderweitig vereinbart beziehen sich alle Rechte der Turnieradministratoren gemäß dieser Regeln auf das Team als Ganzes und jedes einzelne Teammitglied und können auch so ausgeübt werden. Sollte ein Grund für die Disqualifizierung eines einzelnen Teammitglied vorliegen, kann der Eventadministrator diesen auch gegen das Team als Ganzes geltend machen.

Sollten die Turnieradministratoren beschließen, nicht alle Mitglieder eines Teams zu disqualifizieren, gelten diese Regeln auch weiterhin für die verbleibenden Spieler, und wenn es die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen genehmigen, kann das Team den/die disqualifizierten Spieler (selbst wenn der disqualifizierte Spieler der Team-Ansprechpartner war) durch einem neuen teilnahmeberechtigten Spieler ersetzen und weiterhin unter demselben Teamnamen antreten, wenn jeder disqualifizierte Spieler umgehend jedes von den

Turnieradministratoren für notwendig erachtete Schreiben unterzeichnet, das den verbliebenen Teammitgliedern die weitere Teilnahme an dem Turnier unter dem Namen des Teams oder einem neuen Namen nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren erlaubt.

Ein Teammitglied, das auf eigenen Wunsch bzw. durch Disqualifikation aus dem Turnier ausscheidet, ist nach dem alleinigen Ermessen des Turnieradministrators in jeglicher Funktion von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen.

**3.8.12 Nichtübertragbarkeit der Team-Qualifikation.** Die errungenen Qualifikationsplätze für eine neue Phase (soweit zutreffend) können an keine Person oder Organisation übertragen, verkauft, getauscht oder verschenkt werden. Dies bedeutet, dass die errungenen Qualifikationsplätze immer direkt mit dem gesamten Team als Ganzes verbunden sind.

### **3.9 Beziehungen innerhalb von Teams.**

Die Regeln betreffen nicht die Beziehungen zwischen oder unter den Spielern eines Teams. Die einzelnen Teams und ihre Spieler sind jeweils selbst für die Regelung der Beziehungen zwischen den Spielern und ihren jeweiligen Teams verantwortlich. Streitigkeiten zwischen den Teammitgliedern können jedoch nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren als Grund für eine Disqualifikation des entsprechenden Team oder seiner Teammitglieder gelten.

### **3.10 Verantwortlichkeiten von Teambesitzern, Managern und Trainern.**

**3.10.1** Kein Team (einschließlich seiner Vertreter, Beauftragten, Mitarbeiter und Unterauftragnehmer), Besitzer, Manager oder Trainer darf sich an Absprachen, Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder sonstigen unfairen oder illegalen Handlungen oder Vereinbarungen beteiligen, um das Ergebnis eines Spiels, Matches oder Turniers vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).

**3.10.2** Kein Besitzer eines Teams in der RLCS darf als Trainer oder Manager eines anderen RLCS-Teams auftreten oder auf sonstige Weise am Management oder der Verwaltung eines anderen Teams in der RLCS beteiligt sein bzw. die Macht haben, sie zu bestimmen oder zu beeinflussen.

**3.10.3** Manager, Trainer oder sonstige Personen, die in der RLCS ein Team beaufsichtigen oder leiten (zusammenfassend die „**Kontrollpersonen**“), dürfen nicht: (a) eine Kontrollperson eines anderen Teams in der RLCS sein; oder (b) weder direkt noch indirekt am Management oder der Verwaltung eines anderen RLCS-Teams beteiligt sein bzw. die Macht haben, sie zu bestimmen oder die Leistung eines anderen RLCS-Teams in einem Spiel, Match oder Turnier zu beeinflussen. Für einen zusätzlichen Teameintrag einer Organisation kann eine Ausnahme gemacht werden, sofern das Team in die folgenden Kategorien und Einschränkungen fällt:

1. Das zusätzliche Team vertritt Vielfalt, Gleichberechtigung und Integration (kurz auch: DEI – Diversity, Equity and Inclusion) und alle teilnehmenden Spieler repräsentieren diese DEI-Initiative (zum Beispiel ein Frauenteam).

2. Die Teamnamen sind nicht identisch mit anderen.
3. Schriftliche Genehmigung der Veranstaltungsadministratoren vor Anmeldeschluss

**3.10.4** Ein Team darf niemanden als Kontrollperson ernennen, der: (a) eine Kontrollperson eines anderen RLCS-Teams ist; oder (b) direkt oder indirekt am Management oder der Verwaltung eines anderen RLCS-Teams beteiligt ist bzw. die Macht hat, sie zu bestimmen oder die Leistung eines anderen RLCS-Teams in einem Spiel, Match oder Turnier zu beeinflussen.

**3.10.5** Teams, für die Psyonix nach eigenem Ermessen feststellt, dass sie direkt oder indirekt einer Person oder Organisation gehören oder von ihr kontrolliert werden, die Websites oder Plattformen für Sportwetten (einschließlich Esports), Glücksspiel, Buchmachung oder Wetten oder andere verbotene Kategorien betreibt, sind nicht zur Teilnahme am Turnier berechtigt.

## **4. Spielregeln.**

Dieser Abschnitt erläutert die „Spielregeln“, die während des Turniers für das Spiel gelten.

### **4.1 Matcheinstellungen.**

#### **4.1.1 Spieleinstellungen.**

- Standardarena: DFH Stadium
- Teamgröße: 3v3
- Bot-Schwierigkeitsgrad: keine Bots
- Mutatoren: keine
- Matchdauer: 5 Minuten
- Spielbeitritt mit: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: USA-Ost/USA-West (NA), Europa (EU), Südamerika (SAM), Ozeanien (OCE), Naher Osten (MENA), Ostasien oder Insulares Südostasien oder Kontinentales Südostasien (APAC) und Südafrika (SSA)
- Teamfarben: Standard

**4.1.2 Eingabegeräte.** Es sind alle Standard-Eingabegeräte erlaubt – einschließlich Maus und Tastatur. Makro-Funktionen (z. B. Turbo-Tasten) sind nicht erlaubt. Die Übertaktung von Eingabegeräten ist nicht erlaubt. Beachten Sie: Bei den Präsenz-Events sind drahtlose Eingabegeräte nicht erlaubt. Bei den Präsenz-Events müssen alle Eingabegeräte von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren genehmigt werden.

**4.1.3 Arenen.** In der Doppel-K.O.-Phase von offenen Qualifikationsturnieren werden alle Spiele im DFH Stadium (Standardversin) ausgetragen. In allen anderen Phasen des Turniers wird die Kartenrotation aus den folgenden Standardarenen zusammengestellt:

Best-of-Five:

1. Mannfield (Nacht)
2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (Abenddämmerung)
5. Champions Field

Best-of-Seven:

1. Mannfield (Nacht)
2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (Abenddämmerung)
5. AquaDome (Salty Shallows)
6. Neo Tokyo
7. Champions Field

Bei übertragenen Spielen können Teams aufgrund von Leistungsproblemen den Ausschluss einer Arena beantragen – hierfür muss mindestens 24 Stunden vor dem Start des Matches ein ausführlicher Antrag an die Turnieradministratoren eingereicht werden. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, Anträge von Teams auf den Ausschluss einer Arena nach eigenem Ermessen und aus beliebigen Gründen abzulehnen.

## **4.2 Verfahrensweisen für Matches.**

**4.2.1 Hosting und Teamfarben.** Die Turnieradministratoren bestimmen, welches Team die Farbe Blau und welches Team die Farbe Orange erhält. In der Doppel-K.O.-Phase von offenen Qualifikationsturnieren erhalten die Teams Anweisungen, wie das Match gehostet werden soll. In allen anderen Turnierphasen wird ein Turnieradministrator das Match hosten.

**4.2.2 Rehosting.** Zwischen den Spielen eines Matches können die Teams aufgrund von Verbindungsproblemen ein Rehosting des Matches in der gleichen Serverregion beantragen. Während eines beliebigen Matches in allen Turnierphasen außer der Doppel-K.O.-Phase von offenen Qualifikationsturnieren können beide Teams (a) vor dem ersten Tor bzw. (b) bevor fünfzehn (15) Sekunden vergangen sind (je nachdem, was früher eintritt) in beiderseitigem Einvernehmen das aktuelle Spiel des Matches vorbehaltlich der Genehmigung der Turnieradministratoren abbrechen und das Match rehosten. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches jederzeit zu unterbrechen und für ungültig zu erklären, um es zu rehosten.

### **4.2.3 Server.**

Offene Qualifikationsturniere

- „US-East“ gilt als Standard-Server für die nordamerikanischen Matches der offenen Qualifikationsturniere, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf „US-West“ oder „US-Central“ zu spielen.
- Die europäischen Matches der offenen Qualifikationsturniere werden immer auf den „Europa“-Servern ausgetragen.
- Die südamerikanischen Matches der offenen Qualifikationsturniere werden immer auf den „Südamerika“-Servern ausgetragen.
- Die ozeanischen Matches der offenen Qualifikationsturniere werden immer auf den „Oceania“-Servern ausgetragen.
- Die MENA-Matches der offenen Qualifikationsturniere werden immer auf den „Middle-East“-Servern ausgetragen.
- „Kontinentales Südostasien“ gilt als Standard-Server für die APAC-Matches der offenen Qualifikationsturniere, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf „Ostasien“ oder „Insulares Südostasien“ zu spielen.
- Die SSA-Matches der offenen Qualifikationsturniere werden immer auf den „Südafrika“-Servern ausgetragen.

#### Schweizer Phase, K.O.-Phase, Majors und Rocket League World Championship

- „RLCS USE-OHIO“ gilt als Standardserver für die nordamerikanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, in einer anderen nordamerikanischen RLCS-Serverregion zu spielen.
- „RLCS EU-PARIS“ gilt als Standardserver für die europäischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, in einer anderen europäischen RLCS-Serverregion zu spielen.
- „RLCS SAM-SaoPaulo“ gilt als Standardserver für die südamerikanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen südamerikanischen Server zu spielen.
- „RLCS OCE-Sydney“ gilt als Standardserver für die ozeanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen ozeanischen Server zu spielen.
- „RLCS ME-Bahrain“ gilt als Standardserver für MENA-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen MENA-Server zu spielen.
- „RLCS ASM-Asia Mainland“ gilt als Standardserver für APAC-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen APAC-Server zu spielen.
- „RLCS SAF-Cape-Town“ gilt als Standardserver für SSA-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen SSA-Server zu spielen.

**4.2.4 Spielstart.** In den Matches der Doppel-K.O.-Phase von offenen Qualifikationsturnieren dürfen die Spieler erst dann die ihnen zugewiesenen Seite betreten, wenn von jedem Team drei Spieler dem Spiel beigetreten sind. In allen anderen Matches für alle anderen Phasen des Turniers dürfen die Spieler ihre Seite erst dann betreten, wenn sie von einem Turnieradministrator dazu angewiesen werden.

**4.2.5 Spielerwechsel.** Ein „Spielerwechsel“ wird als Änderung der Spieleraufstellung nach Beginn eines Matches definiert.

#### Doppel-K.O.-Phase von offenen Qualifikationsturnieren

Spielerwechsel dürfen nur zwischen den Spielen eines Matches vorgenommen werden. Teams sind auf einen Spielerwechsel pro Match beschränkt. Teams können ein Spiel mit einer beliebigen Kombination von 3 (drei) Spielern aus ihrer registrierten Spielerliste (wie unten definiert) starten.

#### Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers und K.O.-Phase des offenen Qualifikationsturniers, Majors und World Championship

Spielerwechsel dürfen nur zwischen den Spielen eines Matches oder vor einem Match vorgenommen werden und Teams sind auf einen Spielerwechsel pro Match beschränkt. Die Teams müssen die Turnieradministratoren über jede Änderung der Spieleraufstellung zwischen den Spielen informieren.

**4.2.6 Melden der Ergebnisse.** Nach dem Abschluss eines Matches muss das Preisgewinnerteam das Matchergebnis in einem dafür vorgesehenen Chatraum an die Turnieradministratoren übermitteln. Das Verliererteam muss das Spielergebnis zusätzlich bestätigen. Sollte ein Ergebnis angefochten werden, muss ein Screenshot des Ergebnisbildschirms erstellt oder das Replay des Matches gespeichert werden. Wenn ein Team den Sieg eines Matches für sich beansprucht und einen Beweis dafür einreicht, muss das andere Team ebenfalls einen Beweis für seinen Anspruch einreichen, um eine automatische Niederlage für das Match zu vermeiden. Teams oder Spieler, die nachweislich falsche oder manipulierte Ergebnisse eingereicht haben, werden mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

**4.2.7 Beobachter.** Bei allen Events, einschließlich der offenen Qualifikationsturniere, der Majors und der World Championship, sind außer den Turnieradministratoren und zuvor ermächtigten Personen keine Beobachter im Spiel erlaubt. Falls bei einem Team festgestellt wird, dass es Lobbydaten weitergegeben hat, um einem nicht autorisierten Beobachter den Zugang zum Match zu ermöglichen, wird es mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft. Trainer und Manager sind als Beobachter im Spiel nicht zugelassen.

Ein Spieler oder Team darf das eigene Gameplay live über eine Online-Streaming-Plattform wie Twitch, Kick, Tik Tok, YouTube usw. übertragen. Teams können auch einen besonderen Antrag für einen einzelnen „Team-Stream“-Beobachter einreichen, der die nicht übertragenen Matches der Doppel-K.O.-Phase oder der Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers beobachtet, indem es einen Übertragungsantrag (Englisch: „Broadcast Application“) ausfüllt und mindestens 24 Stunden vor dem Beginn des jeweiligen Turniertages eine Genehmigung als Beobachter erhält. Trainer und Manager werden nicht als berechnete

„Team-Stream“-Beobachter zugelassen. Übertragungsanträge sind über den entsprechenden Discord-Supportkanal verfügbar wie in Abschnitt 6.1 beschrieben.

Ein berechtigter Beobachter darf zu keinem Zeitpunkt des Matches einer der beiden Seiten als Spieler beitreten. Andernfalls wird das entsprechende Team mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

### **4.3 Matchverpflichtungen.**

**4.3.1 Pünktlichkeit.** Bei allen Teams müssen zur angegebenen Startzeit des Matches 3 (drei) Spieler physisch anwesend sein bzw. in der Lobby des Online-Matches warten. Wenn ein Team 5 (fünf) Minuten nach dem geplanten Matchbeginn nicht über 3 (drei) spielbereiten Spieler verfügt, wird es mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft. Während aller Matches muss der Team-Ansprechpartner mindestens 10 (zehn) Minuten vor der festgelegten Match-Startzeit im dafür vorgesehenen Chatraum erreichbar sein. Die Match-Startzeiten können von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen geändert werden, je nachdem, ob sich das Turnier verkürzt oder verzögert.

**4.3.2 Aufgabe.** Teams dürfen ein Spiel nicht ohne vorherige Genehmigung der Turnieradministratoren freiwillig aufgeben. Ungeachtet des Vorstehenden können solche Teams auch bei Vorliegen einer derartigen Genehmigung mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft werden.

## **5. Probleme.**

### **5.1 Begriffsdefinitionen.**

„**Bug**“ (Fehler) bezeichnet einen Fehler, eine Fehlfunktion, ein Versagen, eine Störung oder ein anderes technisches Problem, das ein falsches oder unerwartetes Ergebnis verursacht oder auf sonstige Weise dazu führt, dass sich Rocket League bzw. ein Hardware-Gerät nicht wie vorgesehen verhält.

„**Vorsätzliche Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler die Verbindung zu Rocket League verliert, weil dieser Spieler etwas Bestimmtes getan hat oder untätig war. Eine vorsätzliche Verbindungsunterbrechung gilt nicht als gültiges technisches Problem, um eine Wiederholung des Matches zu rechtfertigen.

„**Serverabsturz**“ bedeutet, dass bei allen Spielern aufgrund eines Problems mit dem Spielserver die Verbindung zu Rocket League unterbrochen wird.

„**Unbeabsichtigte Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler die Verbindung zu Rocket League verliert, weil Probleme mit dem Spiel-Client, der Plattform, dem Netzwerk oder den PC auftreten.

## **5.2 Technische Probleme.**

Aufgrund der Art und Größenordnung des Online-Wettbewerbs, werden Matches nicht wegen Bugs, vorsätzlicher Verbindungsunterbrechung, Serverabsturz oder unbeabsichtigter Verbindungsunterbrechung neu gestartet oder für ungültig erklärt, es sei denn, die Turnieradministratoren entscheiden nach eigenem Ermessen anders. Außer falls von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen anders entschieden, muss bei technischen Problemen oder Bugs weitergespielt werden und sie gelten nicht als Grund für eine Wiederholung. Sollte ein Team aufgrund eines technischen Problems oder eines Bugs eine Wiederholung des Matches verlangen, muss dieses Team das Replay speichern und es den Turnieradministratoren zur Überprüfung einreichen. Während eines übertragenen Matches können die Turnieradministratoren das laufende Gameplay unterbrechen, um es zu überprüfen und anschließend das Spiel neu starten, wenn sie dies nach eigenem Ermessen für erforderlich erachten.

## **5.3 Matchunterbrechungen.**

### **5.3.1 Verbindungsunterbrechungen.**

#### Doppel-K.O.-Phase von offenen Qualifikationsturnieren

Sollte es während der Doppel-K.O.-Phase eines offenen Qualifikationsturniers zu einer Verbindungsunterbrechung kommen, muss das unterbesetzte Team das Einzelspiel innerhalb des Matches weiterspielen. Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann während des Spiels, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, oder auch zwischen den Spielen eines Matches wieder einsteigen, aber nicht inmitten eines der nachfolgenden Spiele des Matches. Wenn der Spieler nach einer Verbindungsunterbrechung nicht wieder dem gleichen Spiel beitreten kann, hat er 5 (fünf) Minuten Zeit, um erneut beizutreten, bevor das nächste Spiel der Matchserie beginnt. Wenn der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel nicht vor dem nächsten Spiel des Matches beitreten kann, kann das Team des Spielers einen anderen Spieler aus seiner Spielerliste einwechseln (gemäß den in Abschnitt 4.2.5 beschriebenen Regeln für Spielerwechsel), sofern dies in dem Match die erste Verbindungsunterbrechung des Teams ist.

#### Schweizer Phase des offenen Qualifikationsturniers und K.O.-Phase des offenen Qualifikationsturniers, Majors und World Championship

Sollte es während einer beliebigen Phase des Turniers außer bei der Doppel-K.O.-Phase eines offenen Qualifikationsturniers zu einer Verbindungsunterbrechung kommen, muss das unterbesetzte Team sofort die Turnieradministratoren im dafür vorgesehenen Chatraum benachrichtigen. Sobald die Turnieradministratoren die Benachrichtigung über die Verbindungsunterbrechung erhalten haben, können sie das Spiel nach eigenem Ermessen pausieren. Wenn Matches beobachtet/übertragen werden und die Turnieradministratoren feststellen, dass die Verbindung eines Spielers unterbrochen wurde, ohne dass eine

Benachrichtigung erfolgt ist, können sie das Match pausieren, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Verbindung wiederherzustellen.

Sobald das Spiel pausiert wurde, hat der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, acht Minuten Zeit, um dem Spiel erneut beizutreten, ehe es fortgesetzt wird. Im Fall von mehreren Pausen wegen Verbindungsunterbrechungen gelten diese acht Minuten als Gesamtzeit für sämtliche Wiederverbindungsversuche. Kann der Spieler innerhalb dieser Zeit keine Verbindung herstellen, verliert das unterbesetzte Team das Einzelspiel des Matches.

Wenn der Spieler dem Spiel, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, nicht erneut beitrifft, werden ihm nach dem Spiel drei zusätzliche Minuten gewährt, um die Verbindung wiederherzustellen, bevor das nächste Spiel des Matches beginnt. Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann während des Spiels, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, oder auch zwischen den Spielen eines Matches wieder einsteigen, aber nicht inmitten eines der nachfolgenden Spiele des Matches. Wenn der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel nicht vor dem nächsten Spiel des Matches beitreten kann, kann das Team des Spielers einen anderen Spieler aus seiner Spielerliste einwechseln (gemäß den in Abschnitt 4.2.5 beschriebenen Regeln für Spielerwechsel), oder es muss das Spiel aufgeben.

Sobald der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel wieder beitrifft oder die Frist für den Wiederbeitritt abgelaufen ist, haben die Teams 30 (dreißig) Sekunden Zeit, um den Turnieradministratoren zu bestätigen, dass jedes Team bereit ist, das Spiel fortzusetzen. Wenn beide Teams ihre Spielbereitschaft bestätigt haben, wird das Spiel nach Entscheidung der Turnieradministratoren mit einem neutralen Anstoß oder einer bestimmten Spielfortsetzung wieder aufgenommen.

Kann ein Team kein vollständiges Team aus 3 (drei) Spielern aufstellen, um das Spiel fortzusetzen, verliert es das Spiel. Kann ein Team in den darauf folgenden 8 (acht) Minuten kein vollständiges Team aus 3 (drei) Spielern aufstellen, verliert es das Match.

**5.3.2 Spielunterbrechung.** Die Turnieradministratoren können ein Spiel oder Match jederzeit und aus beliebigen Gründen pausieren. Sollte ein Spiel unterbrochen werden, müssen die Spieler an ihren Geräten bleiben und auf die Anweisungen der Turnieradministratoren achten.

### **5.3.3 Auszeiten.**

Bei jedem Best-of-Seven-Match können die Teams zwischen den Spielen dieses Matches 1 (eine) Auszeit („**Auszeit**“) beantragen.

Jede Auszeit dauert 2 (zwei) Minuten. Ein Team, das eine Auszeit nehmen möchte, muss den Turnieradministrator sofort nach dem Ende eines Spiels benachrichtigen. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, einem Team eine Auszeit zu verweigern. Am Ende der Auszeit überprüfen die Turnieradministratoren, dass jedes Team bereit ist, das Match fortzusetzen, bevor das Gameplay fortgesetzt werden kann. In Best-of-Three-Matches

oder Best-of-Five-Matches von offenen Qualifikationsturnieren sowie während des Gameplays sind Auszeiten nicht möglich. Des Weiteren können Auszeiten nicht verwendet werden, um die in Abschnitt 5.3.1 beschriebenen Disqualifikationsfristen zu verlängern.

**5.3.4 Neustarts.** Die Turnieradministratoren können einen Neustart des Spiels oder Matches anordnen, wenn außergewöhnliche Umstände vorliegen, wenn beispielsweise ein Bug einen Spieler in seiner Spielfähigkeit erheblich beeinträchtigt oder das Spiel oder Match durch höhere Gewalt oder ein anderes Ereignis unterbrochen wird.

**5.3.5 Einreichung des Protokolls.** Spieler oder Teams, deren Beschwerde zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, müssen den Turnieradministratoren Protokolldateien dieses Spiels oder Matches bereitstellen. Diese Protokolldateien werden überprüft und wenn die Turnieradministratoren feststellen, dass der Neustart unrechtmäßig beantragt wurde, wird dieser Spieler bzw. das Team mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

## 6. Kommunikation.

**6.1 Support-Kanäle.** Die Turnieradministratoren stehen während des gesamten Events über den nachstehenden offiziellen Spieler-Support-Kanal der jeweiligen Region zur Verfügung und werden spieterspezifische Fragen beantworten und zusätzliche Hilfe leisten. Diese Regeln werden durch online übermittelte Antworten oder Kommentare nicht beeinträchtigt.

- [Asien-Pazifik \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Nahe Osten und Nordafrika \(MENA\)](#)
- [Nordamerika \(NA\)](#)
- [Ozeanien \(OCE\)](#)
- [Südamerika \(SAM\)](#)
- [Subsahara-Afrika \(SSA\)](#)

**6.2 Match-Kommunikation.** Während aller Online-Phasen des Turniers erfolgt die Kommunikation der Teams mit ihren Gegnern und den Turnieradministratoren (soweit zutreffend) bei jedem Match in einem dafür vorgesehenen Chatroom. Sobald ein Match bei Präsenz-Events offiziell begonnen hat, ist die Kommunikation mit Personen, die nicht Spieler des aktuellen Matches sind, strengstens untersagt und kann eine sofortige Disqualifikation des Spielers/der Spieler oder des Teams zur Folge haben. Trainer sind von dieser Einschränkung ausgenommen und die Kommunikation zwischen den Spielern und ihrem Trainer unterliegt während des Gameplays keinen Beschränkungen. Psyonix bzw. die Turnieradministratoren werden die Spieler vor dem Beginn jeder Phase des Turniers über den vorgesehenen Chatraum informieren.

## 7. Verhaltenskodex.

## 7.1 Persönliches Verhalten, Kein toxisches Verhalten.

**7.1.1** Alle Spieler und Kontrollpersonen müssen sich in einer Weise verhalten, die jederzeit (a) dem Verhaltenskodex in diesem Abschnitt 7 („**Verhaltenskodex**“) und (b) den allgemeinen Grundsätzen der persönlichen Integrität, Aufrichtigkeit und des sportlichen Verhaltens entspricht.

**7.1.2** Spieler und Kontrollpersonen müssen sich gegenüber anderen Spielern, Turnieradministratoren, Beobachtern, Zuschauern und Sponsoren (soweit zutreffend) respektvoll verhalten.

**7.1.3** Spieler und Kontrollpersonen dürfen sich nicht auf eine Art und Weise verhalten, (a) die gegen diese Regeln verstößt, (b) die störend, unsicher oder zerstörerisch ist oder (c) die auf andere Weise die von Psyonix beabsichtigte Freude an Rocket League durch andere Nutzer beeinträchtigt (wie von Psyonix entschieden). Insbesondere dürfen Spieler und Kontrollpersonen kein belästigendes oder respektloses Verhalten an den Tag legen, keine beleidigende oder anstößige Sprache verwenden und keine Spielsabotage, kein Spamming, kein Social Engineering, keinen Betrug und keine ungesetzlichen Aktivitäten begehen („**Toxisches Verhalten**“).

**7.1.4** Spieler und Kontrollpersonen dürfen (a) nicht behaupten, ein gesperrter Spieler oder ein Cheater/Regelbrecher zu sein, oder sich selbst als solchen ausgeben, oder (b) das Brechen oder die Verletzung dieser Regeln verherrlichen oder anderweitig gutheißen.

**7.1.5** Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann für einen Spieler, eine Kontrollperson oder ein ganzes Team disziplinarischen Maßnahmen, wie in Abschnitt 8.3 beschrieben, nach sich ziehen, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

## 7.2 Fairer Wettkampf

**7.2.1** Von jedem Spieler wird erwartet, dass er zu jeder Zeit während eines Spiels oder Matches im Sinne von Rocket League und dieser Regeln spielt. Jede Form von unfairer Spiel ist nach diesen Regeln verboten und kann zu disziplinarischen Maßnahmen führen. Beispiele für unfaires Spiel sind unter anderem:

- Absprachen (wie unten definiert), Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder jede andere unfaire oder illegale Handlung oder Vereinbarung, um das Ergebnis eines Matches oder Events vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).
- Das Hacken oder anderweitige Modifizieren des beabsichtigten Verhaltens des Rocket League-Spiel-Clients, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Änderungen an Spieldateien.

- Auf einem Epic-Konto zu spielen, das auf den Namen einer anderen Person registriert ist, oder dies einer anderen Person zu erlauben (bzw. jemanden dazu auffordern, ermutigen oder anweisen, dies zu tun).
- Die Verwendung jeglicher Art von Cheating-Geräten, -Programmen oder ähnlichen Betrugsmethoden, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Das vorsätzliche Ausnutzen einer Spielfunktion (z.B. eines Bugs oder Glitches im Spiel) auf eine nicht von Psyonix beabsichtigte Weise, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Die Verwendung von verteilten Denial-of-Service-Attacken, Swatting oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Spielers mit dem Rocket League-Spiel-Client zu stören.
- Die Verwendung von Makrotasten oder ähnlichen Methoden, um Aktionen im Spiel zu automatisieren.
- Die Annahme von Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Entschädigungen für versprochene, erbrachte oder zu erbringende Dienstleistungen im Zusammenhang mit dem unfairen Spiel von Rocket League (z.B. Dienstleistungen, die darauf abzielen, ein Match oder einen Wettkampfabschnitt zu vereiteln oder zu manipulieren).
- Die Beeinträchtigung der Durchführung des Turniers, der Regeln-Website oder einer Website, die Psyonix oder den Turnieradministratoren gehört oder von ihnen betrieben wird.
- Die Vornahme von Änderungen an Rocket League, die nicht den Turnieradministratoren mitgeteilt und von diesen genehmigt wurden.
- Die Nutzung von Einrichtungen, Diensten oder Geräten des Turniers, die von den Turnierorganen bereitgestellt oder zugänglich gemacht werden, um Mitteilungen zu veröffentlichen, zu übertragen, zu verbreiten oder anderweitig zugänglich zu machen, die der Verhaltenskodex verbietet.
- Die Verbindung zur Lobby im Spiel zu unterbrechen, bevor die Turnieradministratoren dazu auffordern.
- Andere Verstöße gegen diese Regeln.

**7.3 Wetten.** Spielern und Kontrollpersonen ist es untersagt, (a) Wetten, Einsätze oder Glücksspiele im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu veranstalten oder zu fördern,

oder (b) direkt oder indirekt von Wetten, Einsätzen oder Glücksspielen im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu profitieren.

**7.4 Belästigung.** Den Spielern ist jede Form von belästigendem, beleidigendem oder diskriminierendem Verhalten untersagt, einschließlich solcher, die auf der Rasse, der Hautfarbe, der ethnischen Zugehörigkeit, der nationalen Herkunft, der Religion, der politischen oder sonstigen Meinung, dem Geschlecht, der Geschlechtsidentität, der sexuellen Orientierung, dem Alter, einer Behinderung oder einem anderen Status oder Merkmal beruhen, das nach geltendem Recht geschützt ist.

**7.5 Vertraulichkeit.** Ein Spieler oder eine Kontrollperson darf keine vertraulichen Informationen, die der Spieler im Zusammenhang mit dem Event erhält, an Dritte weitergeben, auch nicht durch Veröffentlichung in sozialen Medienkanälen.

**7.6 Unerlaubtes Verhalten.** Spieler und Kontrollpersonen sind verpflichtet, sich jederzeit an alle geltenden Gesetze zu halten. Jeder Versuch, den rechtmäßigen Ablauf des Events mutwillig zu beeinträchtigen oder zu untergraben, kann einen Verstoß gegen straf- und zivilrechtliche Gesetze darstellen und führt zur Disqualifikation von der Teilnahme an dem Event. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich Epic das Recht vor, Abhilfemaßnahmen und Schadensersatz (einschließlich Anwaltskosten) im vollen gesetzlich zulässigen Umfang, einschließlich der strafrechtlichen Verfolgung, zu fordern.

**7.7 Melden.** Jeder Spieler, der Zeuge oder Opfer eines Verhaltens wird, das gegen den Verhaltenskodex verstößt, sollte Psyonix oder einen Turnieradministrator benachrichtigen. Alle Beschwerden, die gemäß diesem Abschnitt 7.7 gemeldet werden, werden umgehend untersucht und es werden angemessene Maßnahmen ergriffen. Vergeltungsmaßnahmen gegen einen Spieler, der eine Beschwerde vorbringt oder bei der Untersuchung einer Beschwerde kooperiert, sind untersagt.

**7.8 Kleiderordnung.** Während des Events müssen sich alle Spieler und Eltern bzw. Erziehungsberechtigte an die Kleiderordnung („**Kleiderordnung**“) halten. Ohne das Vorstehende in irgendeiner Weise einzuschränken, gilt die Kleiderordnung für alle Spieler und Eltern bzw. Erziehungsberechtigte während des Medientags des Events, der Ausgänge, des Spiels und anderer Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Event, die vom Turnieradministrator festgelegt werden können.

**7.8.1** Spieler und Eltern bzw. Erziehungsberechtigte müssen sich in einer Art und Weise präsentieren, die dem Publikum des Spiels angemessen ist und dem Geist und Ton des Events entspricht (wie vom Turnieradministrator festgelegt) (z.B. keine freien Oberkörper, Badebekleidung, Unterwäsche usw.).

**7.8.2 Beschränkungen.** Spielern und Eltern bzw. Erziehungsberechtigten ist es nicht gestattet, sichtbare Logos, Markennamen bzw. Abzeichen (zusammenfassend „**kommerzielle**

**Kennzeichnung**“) der in der folgenden (nicht vollständigen) Liste aufgeführten Unternehmen, Produkte oder Dienstleistungen zu tragen:

- Drogen oder Drogenutensilien.
- Tabak oder tabakähnliche Produkte, einschließlich Vaping-Produkte.
- Alkohol.
- Schusswaffen.
- Pornografie oder andere nur für Erwachsene bestimmte Materialien.
- Kryptowährungen, Non-Fungible Token (NFTs) oder andere Blockchain-bezogene Produkte oder Dienstleistungen.
- Jedes Unternehmen, (a) dessen Inhalt diskriminierend, belästigend oder anderweitig hasserfüllt ist, oder (b) dessen Praktiken dem Image von Psyonix oder Epic schaden oder zu öffentlicher Kritik an Psyonix oder Epic führen oder ein schlechtes Licht auf diese werfen (wie von Psyonix, Epic oder den Turnieradministratoren festgelegt).
- Jedes Geschäft, das zu illegalen Aktivitäten anregt oder gegen geltendes Recht verstößt.
- Glücksspielprodukte (einschließlich Fantasy-Sportwetten), Lotterien oder illegale Wetten.
- Jedes Unternehmen, das (a) die Verwendung von Hacks, Cheats, Exploits oder das Farmen oder den Verkauf von Spielwährung oder (b) den Verkauf, die Vermietung, die Lizenzierung, den Vertrieb oder die Übertragung eines Spielkontos fördert.
- Logos, Charaktere, Entwickler oder Herausgeber von Videospielen, die nicht Psyonix oder Epic gehören oder anderweitig mit ihnen verbunden sind.
- Politische Kandidaten.
- Hochpreisige Telefondienste.

Alle Sponsorentätigkeiten, Unterstützungen, Werbeaktivitäten und kommerziellen Kennzeichnungen, die von Spielern und Eltern bzw. Erziehungsberechtigten während und in Verbindung mit dem Event getragen werden, unterliegen der Genehmigung durch die Turnieradministratoren.

Wenn ein Turnieradministrator (nach eigenem Ermessen) entscheidet, dass ein Spieler oder Eltern bzw. Erziehungsberechtigten gegen die Kleiderordnung verstoßen hat, behält sich der Turnieradministrator das Recht vor, den Spieler oder Vormund aufzufordern, seine Kleidung unverzüglich zu ändern, um die Kleiderordnung einzuhalten. Kommt dieser Spieler oder Vormund dieser Aufforderung nicht nach, kann dies zu disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben führen.

## **8. Verstöße gegen Regeln und Verhaltenskodex.**

**8.1 Durchsetzung.** Psyonix trägt die Hauptverantwortung für die Durchsetzung dieser Regeln für alle Spieler bei dem Event und kann in Zusammenarbeit mit den Turnieradministratoren (wie unten definiert) bei Verstößen gegen diese Regeln Sanktionen gegen Spieler verhängen, wie in Abschnitt 8 beschrieben.

## **8.2 Untersuchung und Einhaltung.**

**8.2.1** Sie und jede Kontrollperson müssen bei der Untersuchung eines Verstoßes oder eines vermuteten Verstoßes gegen diese Regeln uneingeschränkt mit Psyonix bzw. einem Turnieradministrator (wie zutreffend) zusammenarbeiten. Wenn Psyonix bzw. ein Turnieradministrator Sie kontaktiert, um die Untersuchung zu besprechen, müssen Sie Psyonix bzw. einem Turnieradministrator wahrheitsgemäße Informationen zur Verfügung stellen. Jeder Spieler oder jede Kontrollperson, der/die Psyonix bzw. einen Turnieradministrator während einer Untersuchung durch Zurückhaltung, Vernichtung oder Manipulation von relevanten Informationen nachgewiesenermaßen täuscht, wird mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

**8.2.2** Psyonix hat das Recht, nach eigenem Ermessen einen Spieler oder eine Kontrollperson im Rahmen einer von Epic bzw. einem Eventadministrator (wie zutreffend) gemäß Abschnitt 8.2. durchgeführten Untersuchung von einer Event-Aktivität auszuschließen oder die Teilnahme eines solchen Spielers oder einer solchen Kontrollperson zu beschränken.

## **8.3 Disziplinarischen Maßnahmen.**

**8.3.1** Wenn Psyonix entscheidet, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson gegen den Kodex verstoßen hat, kann Psyonix die folgenden disziplinarischen Maßnahmen ergreifen (je nach Fall):

- Erteilung einer privaten oder öffentlichen Verwarnung (mündlich oder schriftlich) an den Spieler oder die Kontrollperson;
- Neustart des Matches;
- Niederlage in einem Spiel;
- Niederlage in einem Match;
- Verlust aller oder eines Teils der zuvor an den Spieler oder das Team vergebenen Preise;
- Disqualifizierung des Spielers oder der Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren Matches und/oder Phasen des Events; und/oder
- Ausschluss des Spielers oder der Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren zukünftigen von Psyonix veranstalteten Wettbewerben.

**8.3.2** Art und Umfang der von Psyonix gemäß diesem Abschnitt 8.3 ergriffenen disziplinarischen Maßnahmen liegen im alleinigen und absoluten Ermessen von Psyonix. Psyonix behält sich das Recht vor, von einem solchen Spieler oder einer solchen Kontrollperson Schadensersatz und andere Rechtsmittel im vollen gesetzlich zulässigen Umfang zu verlangen.

Die Vollstreckung einer anwendbaren Disziplinarmaßnahme durch Psyonix bietet einem Spieler oder einer Kontrollperson keine Grundlage für Ansprüche gegen Psyonix unter irgendeiner Rechtstheorie oder wird anderweitig als Haftung von Psyonix gegenüber einem solchen Spieler oder einer Kontrollperson betrachtet.

**8.3.3** Wenn Psyonix entscheidet, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson wiederholt gegen diese Regeln verstoßen hat, kann Psyonix zunehmende disziplinarische Maßnahmen ergreifen, bis hin zum dauerhaften Ausschluss von allen zukünftigen Rocket League-Wettkämpfen, die von oder im Namen von Psyonix veranstaltet oder verwaltet werden. Epic kann im Falle eines Verstoßes auch seine Rechte aus den Nutzungsbedingungen von Psyonix bzw. der EULA von Rocket League geltend machen.

**8.3.4** Alle Regelverstöße während des Events werden von Psyonix nach eigenem Ermessen entschieden und unterliegen der Psyonix Competitive Violation Matrix. Eine endgültige Entscheidung von Psyonix über die angemessene Disziplinarmaßnahme ist endgültig und für alle Spieler und Kontrollpersonen bindend.

#### **8.4 Regelanfechtungen.**

Psyonix hat die endgültige, bindende Befugnis, alle Streitigkeiten in Bezug auf jeden Teil dieser Regeln zu entscheiden, einschließlich der Verletzung, Durchsetzung oder Auslegung dieser Regeln.

**9. Haftungsausschlüsse.** SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, HAFTEN PSYONIX UND SEINE VERBUNDENEN UNTERNEHMEN SOWIE DIE EVENTADMINISTRATOREN NICHT FÜR (A) TECHNISCHE PROBLEME ODER ANDERE UNTERBRECHUNGEN DER VERANSTALTUNG, EINSCHLIESSLICH DATENVERLUST ODER -BESCHÄDIGUNG, (B) DAS FEHLVERHALTEN VON SPIELERN ODER ANDEREN DRITTEN, (C) VERLETZUNGEN (EINSCHLIESSLICH TOD) ODER SACHSCHÄDEN, DIE SICH AUS DEN PREISEN ODER DER TEILNAHME AN DER VERANSTALTUNG ERGEBEN, (D) INDIREKTE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN, ZUFÄLLIGE SCHÄDEN ODER BESONDERE SCHÄDEN, ODER (E) DRUCK-, TYPOGRAFISCHE ODER VERWALTUNGSFEHLER IN MATERIALIEN, DIE MIT DER VERANSTALTUNG IN VERBINDUNG STEHEN. PSYONIX BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE VERANSTALTUNG NACH EIGENEM ERMESSEN ZU UNTERBRECHEN, ZU ÄNDERN ODER ABZUBRECHEN, FALLS EIN VIRUS, EIN BUG ODER EIN ANDERES TECHNISCHES PROBLEM, EIN UNBEFUGTER EINGRIFF, EINE NATURKATASTROPHE ODER EIN ANDERER GRUND, DER AUSSERHALB DER KONTROLLE VON PSYONIX LIEGT, DIE VERWALTUNG, DIE SICHERHEIT ODER DEN ORDNUNGSGEMÄSSEN ABLAUF DES EVENTS BEEINTRÄCHTIGT ODER PSYONIX ANDERWEITIG (NACH EIGENEM ERMESSEN) NICHT MEHR IN DER LAGE IST, DAS EVENT WIE URSPRÜNGLICH GEPLANT DURCHZUFÜHREN.

#### **10. Öffentlichkeitsarbeit, Interview-Einwilligung.**

**10.1** Psyonix darf Ihren Namen, Ihre Kennzeichnung, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Spielstatistiken bzw. Ihren Epic-Konto-Namen oder andere biografische Informationen für Werbezwecke vor, während und nach dem Event in jeder Art und Weise und in allen Medien auf der ganzen Welt auf unbestimmte Zeit verwenden, jedoch nur in Verbindung mit der

Bekanntmachung des Events oder anderer Rocket League-Events und -Programme, ohne jegliche Vergütung oder vorherige Prüfung.

**10.2** Wenn Sie die Möglichkeit haben, an einem Interview im Zusammenhang mit dem Event („**Interview**“) teilzunehmen, stimmen Sie zu, für das Interview aufgenommen zu werden, und Sie gewähren Psyonix hiermit eine gebührenfreie, weltweite Lizenz (mit dem Recht, Unterlizenzen zu erteilen) zur Verwendung Ihrer Aussagen und aller Audio-/Videomitschnitte des Interviews sowie Ihres Namens, Ihrer Kennzeichnung, Ihres Bildes, Ihrer Stimme, Ihrer Spielstatistiken, Ihres Epic-Konto-Namens und anderer biografischer Informationen (zusammenfassend „**Interview-Materialien**“) in Verbindung mit dem Interview. Ihre Teilnahme an einem Interview ist freiwillig und Sie haben keinen Anspruch auf eine Vergütung für ein Interview oder diese Lizenz. Psyonix ist nicht verpflichtet, Sie zu interviewen oder Interview-Materialien zu verwenden. Sie können diese Lizenz jederzeit widerrufen, indem Sie sich unter [tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com) an einen Turnieradministrator wenden. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Nutzung dieser Lizenz durch Psyonix vor dem Widerruf.

**10.3** Alle Teams müssen zu Beginn dieses Turniers einen Spieler auswählen, der als Vertreter des Teams für alle geplanten Interviews in dieser Saison dient (der "**Teamvertreter**"). Der Teamvertreter ist nicht verpflichtet, das einzige Mitglied des Teams zu sein, das während dieser Saison Interviews gibt.

Der Teamvertreter muss jedoch bei allen geplanten Interviews anwesend sein, es sei denn, das Team informiert Psyonix oder den Turnieradministrator vor dem Match, für das ein Interview angesetzt ist, dass ein alternativer Spieler an dem Interview teilnehmen wird. Nach alleinigem Ermessen von Psyonix kann ein Trainer (falls vorhanden) als Teamvertreter bei einem Interview fungieren.

Psyonix wird versuchen, das Team und den Teamvertreter 24 Stunden im Voraus über die Interviews zu informieren, die am Matchtag des Teams angesetzt werden. Sollte ein akzeptabler Teamvertreter für ein geplantes Interview nicht zur Verfügung stehen, behält sich Psyonix, ausgenommen bei technischen Problemen, das Recht vor, disziplinarische Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben einzuleiten.

**11. Anwendbares Recht.** Die Gesetze des US-Bundesstaates North Carolina, ungeachtet der Prinzipien des Kollisionsrechts, bestimmen diese Regeln, einschließlich aller Streitigkeiten in Bezug auf diese Regeln bzw. das Event.

**12. Verzicht auf ein Geschworenengericht.** MIT AUSNAHME DER FÄLLE, IN DENEN DIES NACH GELTENDEM RECHT VERBOTEN IST, UND ALS BEDINGUNG FÜR DIE TEILNAHME AN DIESEM EVENT VERZICHTET JEDER TEILNEHMER HIERMIT UNWIDERRUFLICH UND ENDGÜLTIG AUF SEIN RECHT AUF EIN GESCHWORENENVERFAHREN BEI ALLEN RECHTSSTREITIGKEITEN, DIE SICH DIREKT ODER INDIREKT AUS, DURCH ODER IN VERBINDUNG MIT DIESEM EVENT, IM ZUSAMMENHANG DAMIT ABGESCHLOSSENEN SCHRIFTSTÜCKEN ODER

VEREINBARUNGEN, IM ZUSAMMENHANG DAMIT VERFÜGBAREN PREISEN UND JEDLICHEN DADURCH ENTSTEHENDEN TRANSAKTIONEN ERGEBEN.

**13. Datenschutz.** Bitte lesen Sie die Datenschutzrichtlinien von Psyonix auf <https://www.psyonix.com/privacy/> mit wichtigen Informationen zur Erhebung, Verwendung und Weitergabe von personenbezogenen Daten durch Psyonix.

**14. Gesundheitsschutz und Sicherheit.**

**14.1 Einhaltung der Gesundheitsrichtlinien.** Alle Spieler, Besitzer, Manager, Trainer und Teams sind verpflichtet, (a) alle von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren von Zeit zu Zeit zur Verfügung gestellten schriftlichen Anleitungen zu Gesundheits- und Sicherheitsfragen und COVID-19 sowie (b) die geltenden Gesetze, Verordnungen und Anordnungen der Gesundheitsbehörden in Bezug auf COVID-19 einzuhalten. Im Fall eines Widerspruchs zwischen Leitlinien oder Standards hat die strengere Anforderung Vorrang.

**14.2 Endgültige Entscheidungen in Bezug auf die Sicherheit der Spieler.** Ungeachtet des Vorstehenden wird die endgültige Entscheidung darüber, ob es für die Spieler eines Teams sicher ist, an einem Turnier teilzunehmen, vom Manager des betreffenden Teams in Absprache mit Psyonix bzw. den Turnieradministratoren getroffen. Jedes Team muss die örtlichen Gesetze und Verordnungen zu öffentlichen Versammlungen und zur öffentlichen Gesundheit einhalten. Im Fall von Unklarheiten darüber, ob eine Versammlung von Spielern sicher abgehalten werden kann, sollte der Manager eines Teams sein Ermessen so ausüben, dass der größtmögliche Schutz und die größtmögliche Sicherheit für Spieler, Fans, Mitarbeiter und andere Teilnehmer des Turniers gewährleistet ist.

**14.3 Kommunikation mit Turnieradministratoren.** Es ist wichtig, dass Spieler, Trainer und Manager sich nach besten Kräften bemühen, mit dem von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren verwendeten Chatsystem in Verbindung zu bleiben und alle Anweisungen der Turnieradministratoren während des gesamten Ablaufs eines Turniers zu befolgen, einschließlich der An- und Abreise zum und vom Veranstaltungsort des Turniers. Spieler, Manager und Trainer befolgen die Anweisungen der Turnierschiedsrichter und kooperieren mit den Schiedsrichtern und anderen Turniermitarbeitern in Bezug auf Masken und andere Schutzmaßnahmen, die zur Gewährleistung der Gesundheit und Sicherheit aller am Turnier Beteiligten getroffen werden.

**14.4 Gesundheitsuntersuchung.** Vor dem Betreten des Turniergeländes kann von jedem Spieler, Trainer und Manager verlangt werden, dass er sich bei den Turniermitarbeitern ausweist und sich einer Gesundheitsuntersuchung durch die Turniermitarbeiter unterzieht, die unter anderem einen Temperaturtest umfassen kann. Gesundheitskontrollen können auch zu anderen Zeiten während eines Turniers im alleinigen Ermessen von Psyonix bzw. der Turnieradministratoren durchgeführt werden. Wenn Psyonix oder die Turnieradministratoren zu irgendeinem Zeitpunkt vor oder während eines Turniers feststellen, dass eine Person

Symptome von COVID-19 aufweist oder anderweitig mit dem COVID-19-Virus oder einer anderen übertragbaren Krankheit infiziert sein könnte, muss diese Person den Veranstaltungsort umgehend verlassen.

Wenn Psyonix oder die Turnieradministratoren entscheiden, dass ein Spieler aus gesundheitlichen Gründen nicht an einem Turnier teilnehmen sollte, kann der Schiedsrichter vor Ort das Team auffordern, einen Ersatzspieler zu stellen. Wenn geltendes Recht zusätzliche oder andere Verfahren für Gesundheitsinspektionen, Hygiene oder öffentliche Sicherheit vorschreibt, haben Psyonix bzw. die Turnieradministratoren die volle Befugnis, diese Verfahren umzusetzen, und alle Spieler, Besitzer, Trainer und Manager müssen mit Psyonix bzw. den Turnieradministratoren bei der Umsetzung dieser Verfahren zusammenarbeiten.

**14.5 Gesundheitliche Probleme von Spielern.** Die Verantwortung aller Manager und Trainer gilt vorrangig der Gesundheit und Sicherheit der Spieler und Mitarbeiter des Teams. Ein Manager muss Psyonix oder die Turnieradministratoren unverzüglich über jedes gesundheitliche Problem eines Spielers informieren, damit geeignete Maßnahmen zur Rückverfolgung von Kontakten und zur Einhaltung anderer Gesundheits- und Sicherheitsprotokolle ergriffen werden können.

**14.6 Gesundheitsprobleme bei Trainern und Managern.** Wenn der Manager oder Trainer eines Teams aus gesundheitlichen Gründen nicht an einem Turnier teilnehmen kann, müssen die Teambesitzer oder andere verantwortliche Personen Psyonix bzw. die Turnieradministratoren unverzüglich benachrichtigen und einen geeigneten Ersatz benennen. Sobald die gesundheitlichen Probleme des betreffenden Managers oder Trainers abgeklungen sind und eine eventuelle Quarantäne abgelaufen ist, darf er seine Aufgaben im Team wieder aufnehmen.

**14.7 Medizinischer Datenschutz.** Alle Spieler, Manager und Trainer erklären sich damit einverstanden, dass (a) Aufzeichnungen und Informationen über die Exposition gegenüber COVID-19 oder Symptome von COVID-19, COVID-19-Testergebnisse oder den Impfstatus wie in diesem Abschnitt beschrieben erhoben, gespeichert und verwendet werden, und dass (b) diese Aufzeichnungen und Informationen verwendet werden, um die örtlichen Gesetze, Verordnungen und Richtlinien für öffentliche Versammlungen und die öffentliche Gesundheit einzuhalten und, falls erforderlich, Fans und andere Mitglieder der Öffentlichkeit vor der Exposition gegenüber COVID-19 zu schützen. Wenn ein Spieler, Manager oder Trainer Fragen zu der Art und Weise hat, wie die Aufzeichnungen und Informationen des Spielers, Managers oder Trainers gemäß diesem Abschnitt erhoben und verwendet werden, oder zu seinen Wahlmöglichkeiten und Rechten in Bezug auf diese Verwendung, lesen Sie bitte die BLAST-Datenschutzrichtlinie unter <https://blast.tv/privacy-policy>.

**15. Andere Sprachen** Diese Regeln können in andere Sprachen übersetzt werden. Im Fall eines Widerspruchs oder einer Unstimmigkeit zwischen einer übersetzten Version dieser Regeln und der englischen Version dieser Regeln ist die englische Version vorrangig, maßgebend und geltend.

## **Anhang A**

### **RLCS-Punktesystem**

RLCS-Punktestruktur – 1., 2. und 3. Offenes Qualifikationsturnier sowie Kopenhagen-Major

Platz	Teams gesamt	Punkte des offenen Qualifikationsturniers	
	Punkte des Majors		
1.	1	16	32
2.	1	12	24
3. – 4.	2	9	18

5. – 8.	4		6		12
9. – 11.	3		5		8
12. – 14.		3		4	6
15. – 16.		2		3	4
17. – 32.		16		1	NICHT
ANGEGEBEN					
Gesamtpunkte				119	190

RLCS-Punktestruktur – 4., 5. und 6. Offenes Qualifikationsturnier sowie London-Major

Platz	Teams gesamt		Punkte des offenen Qualifikationsturniers	
	Major-Punkte			
1.	1		20	40
2.	1		16	32
3. – 4.	2	12		24
5. – 8.	4	8		16
9. – 11.	3	6		10
12. – 14.	3		5	7
15. – 16.	2		4	5
17. – 32.	16		1	–
Gesamtpunkte			149	245

**Anhang B**

**Spielplan**

RLCS-Major 1

26. Januar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [MENA/NA]

27. Januar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [SAM/OCE/SSA/APAC]

- 27. Januar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [MENA/NA]
- 28. Januar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [SAM/OCE/SSA/APAC]
- 28. Januar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [NA]
- 1. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [MENA]
- 2. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
- 2. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [MENA]
- 2. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 3. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
- 3. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [MENA]
- 3. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [EU]
- 4. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
- 4. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [EU]
- 9. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [EU]
- 10. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 11. Februar: 1. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [EU]
  
- 9. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [MENA/NA]
- 10. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [SAM/OCE/SSA/APAC]
- 10. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [MENA/NA]
- 11. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [SAM/OCE/SSA/APAC]
- 11. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [NA]
- 15. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [MENA]
- 16. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
- 16. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [MENA]
- 16. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 17. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
- 17. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [MENA]
- 17. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [EU]
- 18. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
- 18. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [EU]
- 23. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [EU]
- 24. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 25. Februar: 2. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [EU]
  
- 23. Februar: 3. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [MENA/NA]
- 24. Februar: 3. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [SAM/OCE/SSA/APAC]
- 24. Februar: 3. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [MENA/NA]
- 25. Februar: 3. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [SAM/OCE/SSA/APAC]
- 25. Februar: 3. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [NA]
- 29. Februar: 3. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [MENA]
- 1. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
- 1. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [MENA]
- 1. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 2. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

- 2. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [MENA]
- 2. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [EU]
- 3. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
- 3. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [EU]
- 8. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [EU]
- 9. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 10. März: 3. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [EU]

- 28. März: Tag 1 des Kopenhagen-Major
- 29. März: Tag 2 des Kopenhagen-Major
- 30. März: Tag 3 des Kopenhagen-Major
- 31. März: Tag 4 des Kopenhagen-Major

### Transferfenster

- APAC: 1. April 2024 um 0:00 Uhr JST – 14. April 2024 um 17:00 Uhr JST
- EU: 1. April 2024 um 0:00 Uhr MESZ – 14. April 2024 um 17:00 Uhr MESZ
- MENA: 1. April 2024 um 0:00 Uhr KSA – 14. April 2024 um 17:00 Uhr KSA
- NA: 1. April 2024 um 0:00 Uhr PT – 14. April 2024 um 17:00 Uhr PT
- OCE: 1. April 2024 um 0:00 Uhr AEDT – 14. April 2024 um 17:00 Uhr AEST
- SSA: 1. April 2024 um 0:00 Uhr SAST – 14. April 2024 um 17:00 Uhr SAST
- SAM: 1. April 2024 um 0:00 Uhr BRT – 14. April 2024 um 17:00 Uhr BRT

### RLCS-Major 2

- 19. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [MENA/NA]
- 20. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [SAM/SSA]
- 20. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [MENA/NA]
- 21. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [SAM/SSA]
- 21. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [NA]
- 25. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [MENA]
- 26. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 26. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [NA/SAM/SSA]
- 26. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [MENA]
- 27. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [MENA]
- 27. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [NA/SAM/SSA]
- 27. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [OCE/APAC]
- 27. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [EU]
- 28. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [OCE/APAC]
- 28. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [EU]
- 28. April: 4. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [NA/SAM/SSA]
- 3. Mai: 4. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [EU/OCE/APAC]
- 4. Mai: 4. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [EU/OCE/APAC]
- 5. Mai: 4. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [EU/OCE/APAC]

- 3. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [MENA/NA]
- 4. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [SAM/SSA]
- 4. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [MENA/NA]
- 5. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [SAM/SSA]
- 5. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [NA]
- 9. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [MENA]
- 10. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 10. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [NA/SAM/SSA]
- 10. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [MENA]
- 11. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [MENA]
- 11. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [NA/SAM/SSA]
- 11. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [OCE/APAC]
- 11. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [EU]
- 12. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [OCE/APAC]
- 12. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [EU]
- 12. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [NA/SAM/SSA]
- 17. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [EU/OCE/APAC]
- 18. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [EU/OCE/APAC]
- 19. Mai: 5. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [EU/OCE/APAC]
  
- 17. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [MENA/NA]
- 18. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [SAM/SSA]
- 18. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [MENA/NA]
- 19. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [SAM/SSA]
- 19. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [NA]
- 23. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [MENA]
- 24. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [EU]
- 24. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [NA/SAM/SSA]
- 24. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [MENA]
- 25. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [MENA]
- 25. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [NA/SAM/SSA]
- 25. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 1. Tag [OCE/APAC]
- 25. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [EU]
- 26. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 2. Tag [OCE/APAC]
- 26. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Doppel-K.O.-Phase, 3. Tag [EU]
- 26. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [NA/SAM/SSA]
- 27. Mai: Siegerermittlung der Qualifikationsplatzgruppe des London-Major (falls notwendig) [NA/SAM/SSA/MENA]
- 31. Mai: 6. offenes Qualifikationsturnier, Schweizer Phase, [EU/OCE/APAC]
- 1. Juni: 6. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 1. Tag [EU/OCE/APAC]
- 2. Juni: 6. offenes Qualifikationsturnier, K.O.-Phase, 2. Tag [EU/OCE/APAC]
- 3. Juni: Siegerermittlung der Qualifikationsplatzgruppe des London-Major (falls notwendig) [EU/OCE/APAC]

- 20. Juni: Tag 1 des London-Major
- 21. Juni: Tag 2 des London-Major
- 22. Juni: Tag 3 des London-Major
- 23. Juni: Tag 4 des London-Major

30. Juni: Siegerermittlung der Qualifikationsplatzgruppe der World Championship (falls notwendig) [Alle Regionen]

#### Rocket League World Championship

- 10. September: World Championship, 1. Tag
- 11. September: World Championship, 2. Tag
- 12. September: World Championship, 3. Tag
- 13. September: World Championship, 4. Tag
- 14. September: World Championship, 5. Tag
- 15. September: World Championship, 6. Tag

## **Anhang C**

### **Preise**

Event-Preise – Offene Qualifikationsturniere – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	21.000 USD
2.	12.000 USD
3. – 4.	6.000 USD
5. – 8.	3.000 USD
9. – 11.	2.100 USD
12. – 14.	1.800 USD
15. – 16.	1.200 USD
17. – 32.	900 USD
33. – 64.	450 USD
65. – 128.	300 USD

Event-Preise – Offene Qualifikationsturniere – Südamerika, Ozeanien, und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	9.900 USD
2.	6.000 USD
3. – 4.	3.000 USD
5. – 8.	1.800 USD
9. – 11.	1.200 USD
12. – 14.	900 USD
15. – 16.	600 USD
17. – 64.	300 USD

Event-Preise – Offene Qualifikationsturniere – APAC und SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	6.000 USD
2.	2.400 USD
3. – 4.	1.200 USD
5. – 8.	900 USD
9. – 11.	750 USD
12. – 14.	600 USD
15. – 16.	450 USD
17. – 32.	300 USD

Event-Preise – Majors

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	75.000 USD
2.	45.000 USD

3. – 4.	27.000 USD
5. – 8.	12.000 USD
9. – 11.	6.000 USD
12. – 14.	3.600 USD
15. – 16.	2.100 USD

Event-Preise – World Championship

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	300.000 USD
2.	150.000 USD
3. – 4.	99.000 USD
5. und 6.	84.000 USD
7. und 8.	66.000 USD
9. – 11.	42.000 USD
12. – 14.	22.500 USD
15. – 16.	12.000 USD

© 2024 Epic Games, Inc. All rights reserved.