

Opens Voie des champions de Rocket League - Règlement officiel 2024

Voici le règlement officiel (le «**Règlement**») des Opens Voie des champions de Rocket League («**Opens Voie des champions** » ou «**événement** »), qui se composent de l'Open Voie des champions 1c1, de l'Open Voie des champions 2c2 et de l'Open Rumble Voie des champions 3c3. Ces trois tournois sont hébergés par ou au nom de Psyonix («**Psyonix** »). Ce règlement est un accord légal entre vous et Psyonix régissant votre participation à l'événement.

Table des matières.

1. Introduction et acceptation
 2. Structure de l'événement
 3. Éligibilité des joueurs ; statut du compte Epic ; règles d'équipe
 4. Règles de jeu
 5. Problèmes
 6. Communication
 7. Code de conduite
 8. Exécution des règles ; violations du règlement et du code de conduite
 9. Exonération de responsabilité
 10. Publicité ; consentement à une interview
 11. Loi applicable
 12. Renonciation aux procès devant jury
 13. Confidentialité
 14. Santé et sécurité
 15. Autres langues
- Annexe A : Programme
Annexe B : Prix des événements

1. Introduction et acceptation.

1.1 Introduction. Ce règlement est destiné à protéger l'événement et à faire en sorte que chaque partie soit amusante, juste et sans comportement toxique (tel que défini dans la section 7.1).

1.2 Acceptation du règlement. En participant à l'événement, y compris en rejoignant une session ou une partie dans l'événement, ou en cliquant pour accepter le présent règlement, vous acceptez le présent règlement. Les références à «**vous** », «**votre** » et «**chaque joueur** » signifient vous et, si vous êtes mineur (tel que défini dans la section 1.3), votre parent ou votre tuteur légal, selon le cas.

1.3 Mineurs. Si vous avez moins de 18 ans (ou l'âge de la majorité tel que défini dans votre pays de résidence) (un «**mineur** »), vous devez avoir l'autorisation de votre parent ou de votre tuteur légal pour accepter le présent règlement et participer à l'événement. En outre, si vous êtes mineur, votre parent ou tuteur légal doit également accepter ce règlement en son nom et

en votre nom. Si vous êtes le parent ou le tuteur légal d'un mineur, vous devez accepter le règlement. Si vous acceptez le règlement en tant que parent ou tuteur d'un mineur, vous confirmez que vous êtes le parent ou le tuteur légal du mineur et vous acceptez de superviser et d'être entièrement responsable de sa participation à l'événement, y compris du respect du règlement.

1.4 Équipes. Ce règlement s'applique également à chaque équipe autorisée à participer au tournoi, ainsi qu'à son ou ses propriétaires (« **propriétaire** »), son manager (« **manager** ») et son entraîneur (« **entraîneur** »). Le propriétaire d'une équipe peut être un ou plusieurs individus ou une entité juridique. Ce règlement s'applique de la même façon à ces deux catégories. La participation à tout tournoi par une équipe est soumise à l'acceptation du présent règlement par le ou les joueurs, le manager et l'entraîneur de l'équipe.

1.5 Modification du règlement. Psyonix peut modifier ce règlement de temps à autre en vous notifiant de tels changements par tout moyen jugé raisonnable, y compris en publiant un règlement rectifié en ligne à l'adresse <https://esports.rocketleague.com/rlics-rules/>. En continuant à participer à l'événement, vous acceptez le règlement mis à jour. Si vous n'acceptez pas le règlement mis à jour, vous devez annuler votre participation à l'événement.

2. Structure de l'événement.

2.1 Termes importants.

« **APAC** » : signifie Asie-Pacifique. Cette région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **X manches** » : signifie qu'une partie se joue en X manches. L'équipe remportant le plus de manches est déclarée gagnante. Lorsqu'une équipe remporte le nombre de manches nécessaires pour atteindre la majorité, alors cette équipe remporte la partie et toutes les manches n'ayant pas encore été jouées ne seront pas jouées. Par exemple, lors d'une partie en trois manches, dès qu'une équipe remporte deux (2) manches, cette équipe remporte la partie.

« **EU** » : signifie Europe. Cette région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **Manche** » : correspond à une unique session compétitive entre deux (2) équipes jouée jusqu'à ce que le chronomètre en jeu atteigne 0:00 ou jusqu'à ce que le temps additionnel soit interrompu par un but.

« **Partie** » : correspond à une partie du tournoi entre deux (2) équipes pouvant se dérouler en plusieurs manches, comme indiqué dans la section 2.2.

« **MENA** » : signifie Moyen-Orient et Afrique du Nord. Cette région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **NA** » : signifie Amérique du Nord. Cette région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **OCE** » : signifie Océanie. Cette région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **Région où les prix sont restreints** » : Russie et Turquie.

« **Région** » : la région du serveur dans laquelle un joueur ou une équipe éligible choisit de jouer.

« **Site Web d'inscription** » : le site Web (<https://www.start.gg/hub/champions-road-opens-2024>) ou toute URL pouvant parfois le remplacer.

« **Site Web du règlement** » : le site Web (<https://esports.rocketleague.com/rlds-rules/>) ou toute URL pouvant parfois le remplacer.

« **Remplaçant** » : un (1) joueur désigné susceptible de servir de remplaçant.

« **SSA** » : signifie Afrique subsaharienne. Cette région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **SAM** » : signifie Amérique du Sud. Cette région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **Équipe** » : groupe de joueurs participant ensemble au tournoi en tant qu'unité. Une description des exigences des équipes est fournie dans la section 3.

« **Administrateur du tournoi** » : tout employé ou membre de l'équipe administrative, de stream ou de production de Psyonix, tout membre du personnel de l'événement ou tout autre individu recruté pour l'organisation du tournoi (y compris, sans s'y limiter, BLAST ApS (« **BLAST** »)).

« **Entités du tournoi** » : Psyonix, les administrateurs du tournoi, les sponsors officiels du tournoi ainsi que chacune de leurs entités mères, filiales et affiliées, vendeurs, agents et représentants respectifs, ainsi que les dirigeants, administrateurs et employés de tout ce qui précède.

« **Joueur gagnant** » : tout joueur qui (a) ne réside pas dans une région où les prix sont restreints et (b) est officiellement déclaré joueur gagnant par Psyonix comme indiqué dans la section 2.6.3.

2.2 Format de l'événement.

2.2.1 Résumé du format. Les Opens Voie des champions se composeront de trois (3) événements distincts : l'Open Voie des champions 1c1, l'Open Voie des champions 2c2 et l'Open Rumble Voie des champions 3c3. Chaque Open se composera d'un tournoi régional en ligne (un « **Open** »). Chaque Open sera différent en termes de taille d'équipe et de mode de jeu, et procurera des récompenses aux vainqueurs à chaque terme.

2.2.2 Open Voie des champions 1c1.

Pour l'Open Voie des champions 1c1 (« **Open 1c1** ») dans chaque région, les équipes devront s'affronter dans un tableau à double élimination (« **tableau à double élimination** »), ce qui signifie qu'une équipe ne pourra pas avancer si elle perd deux (2) parties du tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de l'Open 1c1 sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.3.1. Chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 16 se jouera en trois manches. Toutes les parties du Top 16 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de trois (3) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'un joueur soit désigné vainqueur.

À la fin de l'Open 1c1, les joueurs seront récompensés comme défini dans l'Annexe B.

2.2.3 Open Voie des champions 2c2.

Pour l'Open Voie des champions 2c2 (« **Open 2c2** ») dans chaque région, les équipes devront s'affronter dans un tableau à double élimination (« **tableau à double élimination** »), ce qui signifie qu'une équipe ne pourra pas avancer si elle perd deux (2) parties du tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de l'Open 2c2 sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.3.1. Chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 16 se jouera en trois manches. Toutes les parties du Top 16 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de trois (3) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'une équipe soit désignée vainqueur.

À la fin de l'Open 2c2, les équipes seront récompensés comme défini dans l'Annexe B.

2.2.4 Open Rumble Voie des champions 3c3.

Pour l'Open Rumble Voie des champions 3c3 (« **Open Rumble** ») dans chaque région, les équipes devront s'affronter dans un tableau à double élimination (« **tableau à double élimination** »), ce qui signifie qu'une équipe ne pourra pas avancer si elle perd deux (2) parties du tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de l'Open Rumble sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.4 et l'Annexe A. Chaque partie du tableau à double élimination

avant la détermination du Top 16 se jouera en trois manches. Toutes les parties du Top 16 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de trois (3) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'une équipe soit désignée vainqueur.

À la fin de l'Open Rumble, les équipes seront récompensées comme défini dans l'Annexe B.

2.2.5 Plateformes. Les joueurs reconnaissent et acceptent que l'événement est multiplateforme, que d'autres joueurs peuvent participer à l'événement sur différentes plateformes (par exemple : PC ou console (selon ce qui est applicable)) et que différentes plateformes peuvent comporter des caractéristiques, telles que les manettes, l'interface joueur et/ou la possibilité d'individualiser certains paramètres/sensibilités de jeu, etc., qui peuvent fournir un avantage compétitif à une plateforme plutôt qu'à une autre. Epic ne procède à aucun ajustement de l'événement afin de tenir compte des différentes plateformes, et il est de la responsabilité de chaque joueur de choisir la plateforme qu'il utilise pour participer à l'événement.

2.3 Répartition des équipes.

2.3.1 Répartition des équipes pour l'Open 1c1. Lors du tableau à double élimination de l'Open 1c1, les équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 1c1 standard classé » du joueur tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée ci-dessous :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Open 1c1 européenne)	20 août 2024 à 8h59 (heure centrale)

2.3.2 Répartition des équipes pour l'Open 2c2. Lors du tableau à double élimination de l'Open 2c2, les équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 2c2 standard classé » de l'équipe tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée ci-dessous :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Open 2c2 européenne)	27 août 2024 à 8h59 (heure centrale)

2.3.3 Répartition des équipes pour l'Open Rumble 3c3. Lors du tableau à double élimination de l'Open Rumble 3c3, les équipes seront réparties selon les critères suivants :

2. Le classement de recherche de partie moyen en « mode Rumble classé » de l'équipe tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée ci-dessous :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Open Rumble européenne)	3 septembre 2024 à 8h59 (heure centrale européenne)

2.4 Calendrier. Le calendrier et les dates provisoires des événements sont précisés dans l'Annexe A. Les dates sont sujettes à changement ; les dates et horaires définitifs seront affichés sur Start.gg. Dans le cas où un tableau se termine tôt ou nécessite plus de temps, des jours peuvent être ajoutés ou supprimés.

2.5 Reprogrammation. Psonix peut, à sa seule discrétion, aménager le calendrier, modifier les dates et/ou changer le mode de jeu pour toute partie ou session de l'événement. Cependant, les administrateurs du tournoi informeront les joueurs de tout changement au plus vite.

2.6 Prix.

2.6.1 Open 1c1. Conformément à la section 2.6.4, les prix seront remis à chaque joueur en fonction du classement final à la conclusion de chaque Open 1c1. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'Annexe B.

2.6.2 Open 2c2. Conformément à la section 2.6.4, les prix seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les deux (2) titulaires) en fonction du classement final à la conclusion de chaque Open 2c2. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'Annexe B.

2.6.3 Open Rumble 3c3.

Conformément à la section 2.6.4, les prix seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les trois (3) titulaires) en fonction du classement final à la conclusion de chaque Open Rumble. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'Annexe B.

2.6.4 Région où les prix sont restreints. SANS CONTREDIRE CE QUI A PRÉCÉDÉ OU TOUT AUTRE TERME DE CE RÈGLEMENT, SI VOUS ÊTES UNE PERSONNE RÉSIDANT EN TURQUIE OU EN RUSSIE (CHACUNE, UNE « RÉGION OÙ LES PRIX SONT RESTREINTS »), VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ QUE VOUS N'ÊTES PAS ÉLIGIBLE ET QUE VOUS NE POUVEZ PRÉTENDRE À AUCUN PRIX EN LIEN AVEC L'ÉVÉNEMENT.

2.6.5 Informations sur les prix.

Seuls les joueurs classés éligibles ne résidant pas dans une région où les prix sont restreints (comme déterminée par Psyonix à sa seule discrétion) seront éligibles pour recevoir les prix applicables définis à la section 2.6.1 (les « **joueurs gagnants** »). Aucun autre joueur n'aura le droit de remporter un prix en rapport avec l'événement.

Les prix seront attribués « en l'état » sans garantie, qu'elle soit explicite ou implicite. Les prix ne sont pas transférables ou assignables et ne peuvent pas être transférés par un joueur gagnant. Les prix qui ne sont pas de l'argent (s'il y en a) ne peuvent pas être récupérés sous forme d'argent. Tout le détail des prix se fait à la seule discrétion de Psyonix. Les joueurs gagnants ne peuvent pas prétendre à un surplus entre la valeur au détail effective des prix et leur valeur au détail approximative, et aucune différence entre les valeurs approximatives et réelles du prix ne sera accordée. Les joueurs gagnants sont responsables de tout coût et toute dépense associés à l'acceptation du prix et à une utilisation non spécifiée par la présente. Les joueurs gagnants ne peuvent pas échanger un prix, mais Psyonix se réserve le droit, à son entière discrétion, pour des raisons justifiées, de remplacer un prix (ou une partie d'un prix) par un autre de valeur comparable ou supérieure. Des conditions supplémentaires peuvent s'appliquer à l'acceptation et à l'utilisation d'un prix.

Psyonix notifiera les joueurs gagnants potentiels de leur statut de joueur gagnant potentiel à l'adresse e-mail associée au compte Epic Games (« **compte Epic** ») de ces joueurs dans les soixante (60) jours suivant la fin de la session d'événement applicable, ou à tout autre moment où la notification par Psyonix est raisonnablement requise. Le joueur gagnant sera soumis à une vérification de son éligibilité conformément à la section 3 et du respect de ce règlement. Un joueur gagnant potentiel doit conserver le compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité.

À compter de la date d'envoi par e-mail de la notification officielle de Psyonix, un joueur gagnant potentiel disposera de quarante-cinq (45) jours pour répondre et fournir (1) tout renseignement ou matériel demandé par Psyonix, aux fins de vérification de son éligibilité conformément à la section 3 et (2) la remise (comme définie ci-dessous). Cette réponse d'un joueur gagnant potentiel doit être envoyée à l'adresse e-mail d'envoi de la notification officielle de Psyonix ou, à la seule discrétion de Psyonix, à une autre adresse e-mail spécifiée dans la notification. La date de réception par Psyonix sera déterminante quant au respect des délais fixés par le joueur gagnant potentiel conformément à la présente section 2.6.3.

Dans le cas (a) de l'absence par le joueur (i) de conservation du compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité, ou (ii) de réponse par ledit joueur dans les délais à toute notification ou demande de matériel ou d'information ; ou (b) de l'impossibilité par le joueur d'accepter ou de recevoir le prix pour quelque raison que ce soit (y compris la participation à l'événement ou la tentative d'accomplir la vérification d'éligibilité avec un compte Epic Games limité (« **compte limité** »), ou l'absence de transmission des informations fiscales et de paiement nécessaires via les prestataires de traitement des taxes et de paiement approuvés par Psyonix), alors cela entraînera la disqualification du joueur en tant que joueur gagnant potentiel, et ledit joueur ne sera par

conséquent pas autorisé à remporter un prix dans le cadre de l'événement. Dans de tels cas, aucun autre joueur gagnant ne sera nommé, et Psyonix aura le droit, à sa seule et absolue discrétion, (y) d'attribuer toutes sommes de prix qui aurait autrement été attribué à un joueur disqualifié tel que dans le cadre d'un événement compétitif futur ou de (z) remettre lesdites sommes de prix à des causes et actions à but non lucratif. Un joueur gagnant ne sera annoncé qu'une fois le processus de vérification de son éligibilité finalisé par Psyonix conformément au règlement.

Les joueurs gagnants devront également fournir certaines informations de paiement à Psyonix, y compris des formulaires d'information fiscale, avant de pouvoir recevoir les prix. Psyonix peut aussi suspendre le paiement des prix si le joueur gagnant ne fournit pas les formulaires requis à Psyonix dans les temps.

LES PRIX SONT SOUMIS AUX IMPÔTS (CE QUI INCLUT, SANS S'Y LIMITER, LES IMPÔTS SUR LE REVENU ET LA TVA) APPLICABLES À L'ÉCHELON INTERNATIONAL, FÉDÉRAL, ÉTATIQUE ET LOCAL ET IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DE CHAQUE JOUEUR GAGNANT DE : (I) VÉRIFIER AUPRÈS DE SON CONSEILLER FISCAL QUELS IMPÔTS LUI SONT APPLICABLES ET (II) PAYER CES IMPÔTS AU CENTRE DES IMPÔTS APPROPRIÉ. La politique de Psyonix est de retenir le montant des impôts à la source selon les taux de rétention applicables pour les résidents des États-Unis et les non-résidents des États-Unis. Le revenu et la retenue d'impôt en relation avec le prix seront déclarés sur les formulaires (y) 1099-MISC pour les résidents des États-Unis et 1042-S pour les non-résidents, et (z) tout autre formulaire fiscal applicable conformément à la législation locale.

Psyonix déterminera le mode de paiement des prix à sa seule discrétion et, sauf obligation légale contraire, tous les paiements seront effectués directement auprès du joueur gagnant en sa qualité ou à titre individuel (ou, dans le cas d'un mineur, auprès du parent ou tuteur légal du joueur gagnant). Aucun paiement des prix ne sera émis par Psyonix au profit d'une organisation, entreprise ou entité, quelle qu'elle soit. Chaque joueur gagnant recevra un formulaire d'acceptation et de remise de prix (« **remise** »). Sauf avis contraire prévu par la loi, chaque joueur gagnant (ou dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal) devra compléter et soumettre l'avis de remise conformément aux délais fixés dans la présente section 2.6.3. En acceptant un prix, le joueur gagnant accepte (ou l'un des parents ou le tuteur légal dudit joueur gagnant accepte) de dégager Psyonix de toute responsabilité, perte ou tout dommage résultant de ou en relation avec l'attribution, la réception et/ou l'utilisation ou la mauvaise utilisation du prix ou la participation à toute activité liée au prix.

3. Éligibilité des joueurs ; statut du compte Epic.

Pour pouvoir participer à toute partie de l'événement ou recevoir un prix dans le cadre d'un événement, vous devez satisfaire aux critères d'éligibilité énoncés dans cette section.

3.1 Âge du joueur ; comptes limités. Vous devez avoir au minimum 13 ans (ou plus, dans le cas où la loi de votre pays de résidence l'imposerait). Vous ne pouvez pas utiliser un compte limité pour participer à l'événement.

3.2 Conditions d'utilisation d'Epic et CLUF de Rocket League. Vous devez accepter les conditions d'utilisation d'Epic (les « **conditions d'utilisation d'Epic** ») (<https://www.epicgames.com/site/fr/tos>) et le contrat de licence d'utilisateur final de Rocket League (« **CLUF de Rocket League** ») (<https://www.psyonix.com/eula>), y compris toutes les règles, politiques et autres termes référencés dans les conditions d'utilisation d'Epic et le CLUF de Rocket League. Le présent règlement s'ajoute à le CLUF de Rocket League et ne le remplace pas.

3.3 A2F. Vous devez activer (si elle n'est pas déjà activée) l'authentification à deux facteurs (« **A2F** ») sur votre compte Epic. Pour activer l'A2F, veuillez vous rendre sur <https://epicgames.com/2FA>, vous connecter à votre compte Epic et suivre les instructions à l'écran.

3.4 Affiliation avec Psyonix/Epic. N'ont pas le droit de participer à l'événement : les employés, cadres, directeurs, agents et représentants de Psyonix et d'Epic (y compris dans les agences de Psyonix/Epic chargées du juridique, de la promotion et de la publicité) et les membres immédiats de leur famille (époux, mère, père, sœurs, frères, fils, filles, oncles, tantes, nièces, neveux, grands-parents et famille par alliance, où qu'ils vivent) ainsi que ceux qui vivent à leur foyer (qu'ils soient liés par le sang ou non), et toute personne ou entité liée à la production ou l'administration de l'événement, et chaque agent ou représentant d'une compagnie parente ou d'une filiale.

3.5 Noms des joueurs et des équipes.

3.5.1 Le nom de toutes les équipes et de tous les joueurs doit suivre le code de conduite de la section 7. Epic et les administrateurs du tournoi peuvent chacun interdire ou modifier les pseudonymes ou les tags des équipes ou des joueurs pour toute raison.

3.5.2 Le nom utilisé par une équipe ou un joueur ne peut pas contenir ou utiliser les termes Rocket League, Psyonix ou toute autre marque déposée, marque commerciale ou logo détenus par ou sous licence Epic.

3.5.3 Le nom utilisé par une équipe ou un joueur ne peut pas être une imitation de celui d'une autre équipe, d'un joueur, d'un streamer, d'une célébrité, d'un membre officiel du gouvernement, d'un administrateur du tournoi, d'un employé de Psyonix ou d'Epic, ou de toute autre personne ou entité.

3.5.4 Les équipes et les joueurs doivent utiliser le même nom pendant toute la durée du tournoi.

3.5.5 Psonix et/ou les administrateurs du tournoi se réservent chacun le droit d'interdire ou de restreindre l'utilisation de tout nom pendant le tournoi (y compris, sans s'y limiter, l'interdiction d'utiliser tout matériel protégé d'un tiers d'une manière qui indique, suggère ou pourrait être interprétée comme représentant une association ou une affiliation avec ce tiers).

3.5.6 Interdictions de sponsors. Les noms des équipes, des joueurs, les logos et des avatars ne doivent pas comporter de sponsors ou de marques en lien avec les catégories interdites indiquées dans la section 7.8.2.

Tous les autres partenariats, soutiens, activités professionnelles et identifications commerciales figurant dans les noms des équipes sont soumis à l'approbation finale des administrateurs de l'événement. Les administrateurs du tournoi et/ou Psonix se réservent le droit d'interdire ou de modifier tout nom d'équipe.

3.6 Compte Epic ; bonne conformité.

3.6.1 Afin de faciliter la répartition des équipes et le processus de paiement des prix énoncé à la section 2.6, chaque joueur doit (a) avoir un compte Epic Games actif et valide enregistré à son nom (« **compte Epic** ») et (b) fournir ce compte Epic à Psonix dans le cadre du processus d'inscription. Pour créer un compte Epic, les joueurs peuvent se rendre sur <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> et suivre les instructions à l'écran. Pour plus de clarté, fournir un compte Epic lors du processus d'inscription ne garantit pas qu'un joueur recevra un prix dans le cadre du tournoi. Seuls les joueurs gagnants pourront recevoir des prix dans le cadre du tournoi.

3.6.2 Le compte Epic que vous utilisez dans le cadre de l'événement doit être de bonne conformité, sans violations non divulguées. Cela signifie également que votre compte Epic doit être enregistré à votre nom et ne peut pas avoir été précédemment acheté, donné ou transféré d'un autre joueur.

3.6.3 Vous (et votre compte Epic) ne devez avoir fait l'objet d'aucune suspension ou de toute autre sanction en lien avec une précédente infraction de tout règlement officiel d'Epic, ou avoir pleinement purgé celles-ci.

3.6.4 Epic peut communiquer à Sony les informations relatives au placement dans le classement du tournoi pour tout joueur participant sur un appareil PlayStation 4 ou PlayStation 5.

3.7 Autres restrictions.

3.7.1 L'événement est ouvert dans son intégralité aux joueurs du monde entier, sauf indication contraire incluse dans la présente section. L'événement n'est pas ouvert aux individus soumis à une juridiction imposant des restrictions ou interdictions ou résidant dans un pays où la participation est interdite par la loi américaine (« **pays interdits** »), y compris à Cuba, au

Soudan, en Iran, Irak, Corée du Nord, Somalie, Syrie et dans les régions de Crimée, Donetsk et Louhansk.

3.7.2 Pendant toute la durée de l'événement, un seul joueur peut jouer sur un appareil de jeu donné. Cela signifie que vous ne pourrez pas utiliser le même appareil qu'un autre joueur pendant l'événement.

3.7.3 Vous ne pouvez avoir qu'une (1) participation (en utilisant un (1) compte Epic) à l'événement lors d'un Open. Il vous est formellement interdit d'avoir des participations supplémentaires à l'événement en utilisant un ou plusieurs comptes Epic supplémentaires ou secondaires.

3.7.4 Vous ne pouvez participer que dans une (1) région (en utilisant un (1) compte Epic) pendant toute la durée de chaque Open.

3.7.5 Vous ne pouvez participer que dans une seule équipe lors de tout Open.

3.7.6 Vous et vos coéquipiers devez avoir un rang supérieur ou égal à Or dans l'un (1) des modes classés suivants à la date de la période de prise en compte du classement (tel qu'indiqué dans la section 2.3.1) avant le début d'un Open : (a) Duel en solo 1c1, (b) Doubles 2c2 ou (c) Rumble 3c3. Cette règle ne s'applique qu'aux titulaires.

3.8 Effectifs des équipes.

3.8.1 Point de contact de l'équipe. Chaque équipe doit déclarer un membre de son effectif comme point de contact de l'équipe (« **point de contact de l'équipe** ») ou (« **PDC de l'équipe** ») pour représenter l'équipe pour toutes les décisions officielles et servir de point de contact principal pour l'équipe.

3.8.2 Taille des équipes et effectifs. Les équipes ne peuvent être composées que de titulaires (« **titulaire** ») éligibles à concourir dans une partie. Dans un souci de clarté, cela signifie que les remplaçants, entraîneurs et coachs ne font partie de l'effectif dans aucun Open. Les effectifs doivent répondre aux configurations suivantes pour chaque Open :

Open 1c1

Un effectif ne peut comprendre qu'un (1) titulaire.

Open 2c2

Un effectif ne peut comprendre que deux (2) titulaires.

Open Rumble 3c3

Un effectif ne peut comprendre que trois (3) titulaires.

Au moment de s'inscrire à l'événement, les effectifs doivent comprendre le nombre exact de titulaires requis pour le mode de jeu concerné.

3.8.4 Noms des joueurs et des équipes. Les joueurs ou les équipes ne peuvent pas modifier leur nom d'utilisateur, leur nom dans le jeu ou leur nom d'équipe sans l'accord des administrateurs du tournoi. Lesdits noms doivent être conformes au présent règlement (y compris, mais sans s'y limiter, à la section 3) et les administrateurs du tournoi peuvent demander à ce qu'ils soient modifiés à tout moment. Un effectif ne peut pas contenir plusieurs fois le même nom, des noms constitués uniquement de symboles ou des noms difficiles à distinguer les uns des autres.

3.8.5 Exclusivité des équipes. Les joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule équipe à la fois pendant toute la durée du tournoi. Un individu ne peut pas faire partie de plus d'un effectif à la fois.

3.8.6 Inscription. Chaque joueur appartenant à une équipe doit satisfaire à toutes les conditions d'éligibilité du présent Règlement pour les joueurs, et doit s'inscrire sur le site Web d'inscription (<https://www.start.gg/hub/champions-road-opens-2024>) avant la clôture du processus d'inscription pour pouvoir être considéré comme un membre de ladite équipe. Lors du processus d'inscription, un des membres de l'équipe devra créer/enregistrer le nom de l'équipe et les joueurs pourront rejoindre l'équipe en recherchant son nom ou par invitation. Si une équipe franchit différents tours du tournoi, les administrateurs du tournoi essayeront de l'en informer via le point de contact de l'équipe.

3.8.7 Vérification de l'éligibilité des équipes. Conformément à la section 2.6.2, tous les membres d'une équipe compris dans les seuils d'attribution des prix définis dans l'Annexe B doivent compléter le processus de vérification de leur éligibilité décrit dans la section 2.6 pour pouvoir prétendre auxdits prix. Si un membre d'une équipe échoue au processus de vérification de son éligibilité, tous les membres de cette équipe seront disqualifiés en tant que joueurs gagnants potentiels, et cette équipe ne pourra remporter aucun prix dans le cadre du tournoi.

3.8.8 Associations des équipes. Sauf mention expressément contraire dans le présent document, tous les droits des administrateurs du tournoi en vertu de ce règlement peuvent être exercés à l'égard de l'équipe dans son ensemble et de chacun de ses membres individuellement. Si un membre individuel de l'équipe est concerné par un droit de disqualification, les administrateurs du tournoi pourront exercer ce droit de disqualification à l'égard de l'ensemble de l'équipe.

Si les administrateurs du tournoi décident de disqualifier certains membres d'un effectif, les autres joueurs seront toujours liés à ce Règlement.

Tout membre d'une équipe qui décide de mettre fin à sa participation au tournoi et/ou qui est disqualifié du tournoi ne sera pas autorisé à participer au tournoi à quelque titre que ce soit, à la seule discrétion des administrateurs du tournoi.

3.8.9 Non-transférabilité de la qualification des équipes. Les places obtenues par qualification (le cas échéant) ne peuvent pas être transférées, vendues, échangées ou offertes à une autre personne ou organisation. Cela signifie que les places obtenues par progression dans le tableau seront toujours directement associées à l'équipe dans son entièreté.

3.9 Relations au sein des équipes.

Le présent règlement ne régit pas les relations entre ou parmi les joueurs d'une même équipe. Les termes de la relation entre les joueurs et leur équipe respective sont laissés à l'appréciation de chacune des équipes et de ses joueurs. Toutefois, tout litige entre les membres d'une équipe peut constituer un motif de disqualification de ladite équipe ou de l'un de ses membres, tel que le décideront les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

3.10 Responsabilités des propriétaires, managers et entraîneurs des équipes.

3.10.1 Aucune équipe (y compris ses agents, responsables, employés et sous-traitants) ni aucun propriétaire, manager ou entraîneur ne pourra se livrer à des activités de collusion, de trucage d'une partie, de corruption d'un arbitre ou d'un responsable de partie, ou à toute autre action ou entente illégale ou déloyale visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une manche, d'une partie ou du tournoi.

3.10.2 Les équipes que Psyonix, à sa seule discrétion, jugera comme directement ou indirectement détenues ou contrôlées par une personne ou une entité exploitant des plateformes ou des sites de paris sportifs (Esports compris), de mises, de jeux d'argent ou de bookmaking ne seront pas autorisées à participer au tournoi.

4. Règles de jeu.

Cette section détaille les « règles de jeu » qui seront appliquées pendant le tournoi.

4.1 Paramètres des parties.

4.1.1 Paramètres de jeu en Open 1c1.

- Mode de jeu : Soccar
- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille de l'équipe : 1c1
- Difficulté des bots : aucun bot
- Mutateurs : aucun
- Durée des parties : 5 minutes

- Rejoignable par : nom/mot de passe
- Plateforme : Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Serveur : États-Unis-Centre (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE), Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est ou Asie du Sud-Est maritime ou Asie du Sud-Est continentale (APAC) et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs d'équipe : par défaut

4.1.2 Paramètres de jeu en Open 2c2.

- Mode de jeu : Soccar
- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille de l'équipe : 2c2
- Difficulté des bots : aucun bot
- Mutateurs : aucun
- Durée des parties : 5 minutes
- Rejoignable par : nom/mot de passe
- Plateforme : Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Serveur : États-Unis-Centre (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE), Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est ou Asie du Sud-Est maritime ou Asie du Sud-Est continentale (APAC) et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs d'équipe : par défaut

4.1.3 Paramètres du jeu en Open Rumble 3c3.

- Mode de jeu : Rumble
- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille des équipes : 3c3
- Difficulté des bots : aucun bot
- Mutateurs : aucun
- Durée des parties : 5 minutes
- Rejoignable par : nom/mot de passe
- Plateforme : Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Serveur : États-Unis-Centre (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE), Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est ou Asie du Sud-Est maritime ou Asie du Sud-Est continentale (APAC) et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs d'équipe : par défaut

4.1.4 Manettes. Toutes les manettes standard, clavier et souris compris, sont autorisées. Les fonctions macro (p. ex., les boutons de turbo) ne sont pas autorisées. Le surcadencage des manettes n'est pas autorisé.

4.2 Procédures relatives aux parties.

4.2.1 Hébergement des parties et couleurs d'équipe. Les administrateurs du tournoi indiqueront quelle équipe jouera en bleu et laquelle jouera en orange. Les modalités d'hébergement des parties seront communiquées aux équipes.

4.2.2 Ré-hébergements. Entre les manches d'une même partie, les équipes peuvent demander à ce que la partie soit ré-hébergée dans la même région de serveur en raison de problèmes de connexion. Au cours de n'importe quelle partie, avant (a) qu'un but ait été marqué ou (b) que quinze (15) secondes se soient écoulées (selon l'éventualité se produisant en premier), les équipes peuvent décider d'un commun accord d'annuler la manche en cours d'une partie et de ré-héberger la partie avec l'accord des administrateurs du tournoi. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de suspendre et d'invalider la manche en cours d'une partie pour ré-héberger la partie à tout moment.

4.2.3 Serveurs.

Les serveurs suivants seront utilisés.

- « États-Unis-Centre » sera le serveur par défaut pour les parties nord-américaines, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur le serveur « États-Unis-Ouest » ou « États-Unis-Est ».
- Les serveurs « Europe » seront systématiquement utilisés pour les parties européennes.
- Les serveurs « Amérique du Sud » seront systématiquement utilisés pour les parties sud-américaines.
- Les serveurs « Océanie » seront systématiquement utilisés pour les parties océaniques.
- Les serveurs « Moyen-Orient » seront systématiquement utilisés pour les parties de la région MENA.
- « Asie du Sud-Est continentale » sera le serveur par défaut pour les parties de la région APAC, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur le serveur « Asie de l'Est » ou « Asie du Sud-Est maritime ».
- Les serveurs « Afrique du Sud » seront systématiquement utilisés pour les parties de la région SSA.

4.2.4 Début du jeu. Les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que tous les joueurs de chacune des équipes n'ont pas rejoint la manche.

4.2.5 Remplacements. Un « remplacement » est défini comme un changement de joueur une fois que la partie a commencé.

Les remplacements ne sont pas autorisés dans cet événement.

4.2.6 Communication des scores. Une fois une partie terminée, l'équipe gagnante doit communiquer le résultat de la partie aux administrateurs du tournoi dans un salon de discussion désigné. L'équipe perdante doit également confirmer le résultat de la partie. Faire une capture

d'écran de l'écran de résultats ou enregistrer le fichier de replay de la partie est nécessaire en cas de contestation des résultats. Si une équipe conteste le résultat d'une partie indiquant l'avoir remportée et fournit des preuves de sa contestation, l'autre équipe doit également fournir des preuves de sa victoire pour éviter que la partie ne soit automatiquement déclarée forfait. Toute équipe ou tout joueur ayant fourni de faux résultats ou des résultats truqués sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

4.2.7 Spectateurs. Pour tous les événements, les spectateurs ne sont pas autorisés en jeu à l'exception des administrateurs du tournoi ou des personnes préalablement autorisées. Les équipes dont il s'avérera qu'elles ont partagé les informations du salon afin de permettre à un spectateur non autorisé de rejoindre la partie seront passibles de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

Un joueur ou une équipe peut être autorisé à retransmettre en direct ses parties sur une plateforme de diffusion en ligne (p. ex., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Les équipes peuvent également demander à ce qu'un seul spectateur soit autorisé à rejoindre toute partie à des fins de « stream d'équipe ». Pour cela, les équipes devront soumettre une demande de retransmission et recevoir l'autorisation pour ledit spectateur au plus tard 24 heures avant le début de la journée de tournoi concernée. Les demandes de retransmission sont disponibles via le salon d'assistance Discord dédié, comme indiqué dans la section 6.1.

Un spectateur autorisé ne peut pas rejoindre un camp spécifique en tant que joueur à aucun moment de la partie. Sinon, son équipe associée sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

4.3 Obligations relatives aux parties.

4.3.1 Ponctualité. Toutes les équipes doivent avoir tous les membres d'un effectif présents physiquement ou dans le salon de la partie en ligne à l'heure prévue de début de la partie. Les équipes qui ne disposeront pas d'un effectif complet prêt à jouer dans les cinq (5) minutes après l'heure de début de la partie feront l'objet de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3. Lors de chaque partie, le point de contact de l'équipe doit être disponible dans le salon de discussion prévu au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue de début de la partie. L'heure de début de la partie peut être modifiée par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion, selon les accélérations ou retards du tournoi, le cas échéant.

4.3.2 Forfaits. Les équipes ne peuvent pas déclarer volontairement forfait à une partie sans l'autorisation préalable des administrateurs du tournoi. Nonobstant ce qui précède, même munies d'une telle autorisation, ces équipes seront passibles de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

5. Problèmes.

5.1 Définition des termes.

Un « **bug** » désigne une erreur, un défaut, une défaillance, une anomalie ou tout autre problème technique produisant un résultat incorrect ou inattendu, ou entraînant un fonctionnement imprévu de Rocket League et/ou d'un périphérique informatique.

Une « **déconnexion intentionnelle** » signifie qu'un joueur a perdu la connexion à Rocket League en raison de ses actions ou de son inaction. Une déconnexion intentionnelle n'est pas considérée comme un problème technique valide permettant de rejouer une partie.

Un « **crash de serveur** » signifie que tous les joueurs ont perdu la connexion à Rocket League en raison d'un problème avec le serveur de jeu.

Une « **déconnexion involontaire** » signifie qu'un joueur a perdu la connexion à Rocket League en raison de problèmes liés au client de jeu, à la plateforme, au réseau ou au PC.

5.2 Problèmes techniques.

En raison de la nature et de l'échelle de la compétition en ligne, sauf là où les administrateurs du tournoi en décident autrement à leur seule discrétion, les parties ne pourront pas être rejouées ou considérées nulles à cause de bugs, de déconnexions intentionnelles, de crashes de serveur ou de déconnexions involontaires. Sauf là où les administrateurs du tournoi en décident autrement à leur seule discrétion, tout bug ou problème technique rencontré ne doit pas interrompre le jeu et ne pourra pas permettre de rejouer la partie. Si une équipe demande à ce qu'une partie soit rejouée à cause d'un bug ou d'un problème technique, elle doit sauvegarder le replay et le transmettre aux administrateurs du tournoi pour examen. Lors d'une partie retransmise en direct, les administrateurs du tournoi peuvent interrompre le jeu pour examen et faire rejouer la manche s'ils l'estiment nécessaire, à leur seule discrétion.

5.3 Interruption des parties.

5.3.1 Déconnexions.

En cas de déconnexion lors du tableau à double élimination, l'équipe en sous-effectif devra continuer de jouer la manche de la partie concernée. Le joueur déconnecté peut revenir dans la manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux manches d'une partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des manches suivantes de la partie. Après une déconnexion, si le joueur ne peut pas revenir dans la même manche, il aura cinq (5) minutes pour se reconnecter avant le début de la prochaine manche de la partie concernée. Si le joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la manche avant la manche suivante, cela sera considéré comme une perte de manche.

5.3.2 Arrêt du jeu. Les administrateurs du tournoi peuvent mettre une manche ou une partie en pause à tout moment et pour quelque raison que ce soit. En cas d'arrêt du jeu, les joueurs

doivent rester devant leur appareil et prêter attention aux instructions des administrateurs du tournoi.

5.3.3 Pauses.

Inactivité intentionnelle.

5.3.4 Manches et parties à rejouer. Les administrateurs du tournoi peuvent décider de faire rejouer une manche ou une partie dans certaines circonstances exceptionnelles, comme dans le cas où un bug affecterait de façon considérable la capacité d'un joueur à jouer, ou si la manche ou la partie est interrompue par un cas de force majeure ou autre événement.

5.3.5 Communication des fichiers journaux. Si un joueur ou une équipe fait une réclamation impliquant de rejouer une manche ou une partie, il lui faudra fournir aux administrateurs du tournoi les fichiers journaux de la manche ou de la partie. Ces fichiers journaux seront soumis à un examen, et si les administrateurs du tournoi déterminent qu'il a été demandé à tort de rejouer la manche ou la partie, ce joueur ou cette équipe sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

6. Communication.

6.1 Canal d'assistance. Les administrateurs du tournoi seront disponibles pour répondre aux questions spécifiques des joueurs et pour fournir une assistance supplémentaire tout au long de l'événement via le canal d'assistance officiel de la région concernée indiqué ci-après. Les réponses ou les commentaires fournis en ligne ne modifient pas le présent règlement.

- [Asie-Pacifique \(APAC\)](#)
- [Europe \(EU\)](#)
- [Moyen-Orient et Afrique du Nord \(MENA\)](#)
- [Amérique du Nord \(NA\)](#)
- [Océanie \(OCE\)](#)
- [Amérique du Sud \(SAM\)](#)
- [Afrique subsaharienne \(SSA\)](#)

6.2 Communication lors des parties. Pour chaque partie, les équipes pourront communiquer avec leurs adversaires et les administrateurs du tournoi (le cas échéant) dans un salon de discussion désigné pendant toutes les phases en ligne du tournoi. Lors des événements en direct, une fois qu'une partie a officiellement commencé, il est strictement interdit de communiquer avec toute personne non désignée pour jouer dans la partie en cours, sous peine d'entraîner la disqualification immédiate du ou des joueur(s) ou de l'équipe. Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi informeront les joueurs de la salle de discussion désignée avant le début de chaque étape du tournoi.

7. Code de conduite.

7.1 Conduite personnelle ; pas de comportement toxique.

7.1.1 Tous les joueurs doivent se conduire de manière à toujours respecter (a) le code de conduite de cette section 7 (le « **Code de conduite** ») et (b) les principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et de fair-play.

7.1.2 Les joueurs doivent respecter les autres joueurs, les administrateurs du tournoi, les observateurs, les spectateurs et les sponsors (le cas échéant).

7.1.3 Les joueurs ne doivent pas se comporter de manière (a) à violer ce Règlement, (b) à se montrer perturbateur, dangereux ou destructeur, ou (c) à nuire autrement au plaisir de Rocket League pour les autres utilisateurs comme prévu par Psyonix (tel que décidé par Psyonix). En particulier, les joueurs ne doivent pas s'engager dans un comportement de harcèlement ou irrespectueux, utiliser un langage abusif ou offensant, saboter les parties, spammer, pratiquer l'ingénierie sociale, escroquer ou effectuer toute activité illégale (un « **comportement toxique** »).

7.1.4 Les joueurs ne doivent pas (a) prétendre être, ou se représenter comme, un joueur banni ou un tricheur/transgresseur de règles, ou (b) glorifier ou autrement approuver la violation ou la transgression de ce Règlement.

7.1.5 Toute violation de ce Règlement peut exposer un joueur ou une équipe entière à une action disciplinaire comme décrit plus en détail dans la section 8.3, que cette violation ait été commise intentionnellement ou non.

7.2 Intégrité compétitive

7.2.1 Chaque joueur est censé jouer dans l'esprit de Rocket League et de ces règles en tout temps lors de toute manche ou partie. Toute forme de jeu déloyal est interdite par ces règles, et peut entraîner une action disciplinaire. Les exemples de jeu déloyal incluent :

- La collusion (comme défini ci-dessous), le trucage ou le sabotage de match, la corruption d'un arbitre ou d'un officiel de match, ou toute autre action injuste ou illégale ou accord pour influencer intentionnellement (ou tenter d'influencer) le résultat de toute partie ou tout événement.
- Le piratage ou autrement la modification du comportement prévu du client de jeu Rocket League, y compris mais sans s'y limiter, apporter des modifications aux fichiers de jeu.
- Jouer ou permettre à un autre joueur de jouer sur un compte Epic enregistré au nom d'une autre personne (ou solliciter, encourager ou diriger quelqu'un d'autre à le faire).

- Utiliser tout type de dispositif de triche, programme ou méthode de triche similaire pour obtenir un avantage compétitif.
- Exploiter intentionnellement toute fonction du jeu (par exemple, un bug ou un glitch en jeu) d'une manière non prévue par Psyonix afin d'obtenir un avantage compétitif.
- Utiliser des attaques par déni de service distribué, swatting ou des méthodes similaires pour interférer avec la connexion d'un autre joueur au client de jeu Rocket League.
- Utiliser des macros de touches ou des méthodes similaires pour automatiser les actions en jeu.
- Accepter tout cadeau, récompense, pot-de-vin ou compensation pour des services promis, rendus, ou à rendre concernant des actions de jeu déloyal dans Rocket League (par exemple, des services conçus pour truquer une partie ou une session).
- Interférer avec le fonctionnement du tournoi, du site Web des règles ou de tout site Web détenu ou exploité par Psyonix ou les administrateurs du tournoi.
- Apporter toute modification à Rocket League qui n'a pas été divulguée et autorisée par les administrateurs du tournoi.
- Violier ces règles de toute autre manière que ce soit.

7.3 Paris. Les joueurs et les personnes au contrôle ne doivent pas (a) organiser ou promouvoir des paris, mises ou les jeux d'argent sur le tournoi ou toute partie de celui-ci, ou (b) bénéficier, directement ou indirectement, des paris, mises ou jeux d'argent sur le tournoi ou toute partie de celui-ci.

7.4 Harcèlement. Les joueurs sont interdits de s'engager dans toute forme de comportement de harcèlement, abusif ou discriminatoire, y compris tout ce qui précède basé sur la race, la couleur, l'ethnie, l'origine nationale, la religion, l'opinion politique ou toute autre opinion, le genre, l'identité de genre, l'orientation sexuelle, l'âge, le handicap ou tout autre statut ou caractéristique protégé en vertu du droit applicable.

7.5 Confidentialité. Un joueur ou une personne au contrôle ne peut pas divulguer à un tiers toute information confidentielle que le joueur obtient en lien avec l'événement, y compris en postant sur des réseaux sociaux.

7.6 Conduite illégale. Les joueurs doivent respecter toutes les lois applicables en tout temps. Toute tentative de nuire délibérément ou de saper l'opération légitime de l'événement peut être en violation des lois pénales et civiles et entraînera une disqualification de la participation à l'événement. En cas de tentative, Epic se réserve le droit de prendre toutes les

mesures nécessaires et de réclamer des dommages-intérêts, incluant les frais d'avocat, dans le cadre légal autorisé, pouvant aller jusqu'à des poursuites pénales.

7.7 Signalement. Tout joueur qui est témoin ou sujet à un comportement qui viole le code de conduite doit en informer Psyonix ou un administrateur du tournoi. Toutes les plaintes déposées selon les modalités de la section 7.7 feront l'objet d'une enquête rapide et de mesures adaptées. Toutes représailles contre tout joueur qui porte plainte ou coopère dans l'enquête d'une plainte sont interdites.

7.8 Restrictions. Il est interdit aux joueurs de porter des marques et/ou des insignes (collectivement, « **identification commerciale** ») de l'une des entités, produits ou services sur la liste suivante (non exhaustive) :

- Drogues ou accessoires liés à la drogue.
- Tabac ou produits liés au tabac, y compris les produits de vapotage.
- Alcool.
- Armes à feu.
- Pornographie ou tout autre matériel réservé aux adultes.
- Cryptomonnaies, jetons non fongibles (NFT), ou tout autre produit ou service lié à la blockchain.
- Toute entreprise (a) dont le contenu est discriminatoire, harcelant ou autrement haineux, ou (b) dont les pratiques sont préjudiciables à l'image de, ou entraînent des critiques publiques ou reflètent négativement sur, Psyonix ou Epic (tel que déterminé par Psyonix, Epic ou les administrateurs du tournoi).
- Toute entreprise encourageant des activités illégales ou violant la loi applicable.
- Produits de jeu (y compris les paris sur les sports virtuels), loteries ou paris illégaux.
- Toute entreprise qui promeut (a) l'utilisation de hacks en jeu, de tricheries, d'exploits, ou de culture ou vente de monnaie en jeu, ou (b) la vente, location, licence, distribution ou transfert d'un compte de jeu.
- Logos de jeux vidéo, personnages, développeurs ou éditeurs qui ne sont pas détenus ou affiliés à Psyonix ou Epic.
- Candidats politiques.
- Services téléphoniques surtaxés.

Tous les sponsors, appuis, activités promotionnelles et identifications commerciales portées par les joueurs et les tuteurs pendant et en lien avec l'événement sont soumis à l'approbation des administrateurs du tournoi.

Violations des règles et de la conduite.

8.1 Exécution. Psyonix aura la responsabilité principale de faire respecter ces règles pour tous les joueurs lors de l'événement et peut, en collaboration avec les administrateurs du tournoi (tel que défini ci-dessous), imposer des sanctions aux joueurs pour violations de ces règles, tel que décrit plus en détail dans la section 8.

8.2 Enquête et conformité.

8.2.1 Vous devez coopérer pleinement avec Psonix et/ou un administrateur du tournoi (selon le cas) dans l'enquête sur toute violation ou suspicion de violation de ce Règlement. Si Psonix et/ou un administrateur du tournoi vous contactent pour discuter de l'enquête, vous devez fournir des informations véridiques dans les informations que vous fournissez à Psonix et/ou à l'administrateur du tournoi. Tout joueur reconnu coupable d'avoir retenu, détruit ou altéré des informations liées, ou autrement reconnu coupable d'avoir induit Psonix et/ou un administrateur du tournoi en erreur lors d'une enquête, sera sujet à des mesures disciplinaires telles que décrites plus en détail dans la section 8.3.

8.2.2 Psonix a le droit, à sa seule discrétion, de retirer un joueur, ou de limiter la participation de tel joueur ou personne au contrôle, à toute activité de l'événement dans le cadre de toute enquête menée par Epic et/ou un administrateur de l'événement (selon le cas) conformément à la section 8.2.

8.3 Action disciplinaire.

8.3.1 Si Psonix décide qu'un joueur a violé le Code, Psonix peut prendre les mesures disciplinaires suivantes (selon le cas) :

- Donner un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au joueur ou à la personne au contrôle ;
- Redémarrage de la partie ;
- Perte de la manche ;
- Perte de la partie ;
- Perte de tout ou d'une partie des prix précédemment attribués au joueur ou à l'équipe ;
- Disqualification du joueur pour participer à une ou plusieurs parties de l'événement ; et/ou
- Empêcher le joueur de participer à une ou plusieurs compétitions futures organisées par Psonix.

8.3.2 Dans un souci de clarté, la nature et l'étendue de l'action disciplinaire prise par Psonix conformément à cette section 8.3 seront à la seule et absolue discrétion de Psonix. Psonix se réserve le droit de réclamer des dommages et intérêts et autres recours contre un tel joueur dans toute la mesure permise par la loi applicable.

L'exécution de toute mesure disciplinaire par Psonix ne donne pas le droit à un joueur de formuler des réclamations contre Psonix selon quelque principe juridique que ce soit. De même, cela ne doit pas être considéré comme constituant une responsabilité de Psonix envers ledit joueur.

8.3.3 Si Psyonix décide qu'il y a eu des violations répétées de ce Règlement par un joueur, Psyonix peut appliquer des mesures disciplinaires croissantes, jusqu'à l'exclusion permanente de toute compétition future de Rocket League organisée ou administrée par ou au nom de Psyonix. Epic peut également appliquer ses droits en vertu des Conditions d'utilisation de Psyonix et/ou du CLUF de Rocket League en cas de violation.

8.3.4 Toutes les violations des règles lors de l'événement seront déterminées par Psyonix à sa seule discrétion et régies par la matrice des violations compétitives de Psyonix. Toute décision finale de Psyonix quant à l'action disciplinaire appropriée sera définitive et obligatoire pour tous les joueurs.

8.4 Conflits relatifs aux règles.

Psyonix dispose de l'autorité finale et contraignante pour prendre une décision concernant tous les litiges relatifs à toute partie de ces règles, y compris la violation, l'application ou l'interprétation de celles-ci.

9. Avertissements. DANS LA MESURE MAXIMALE PERMISE PAR LA LOI, PSYONIX ET SES FILIALES ET LES ADMINISTRATEURS DE L'ÉVÉNEMENT NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR (A) TOUTE PROBLÉMATIQUE TECHNIQUE OU AUTRE PERTURBATION DE L'ÉVÉNEMENT, Y COMPRIS TOUTE PERTE OU CORRUPTION DE DONNÉES, (B) LA MAUVAISE CONDUITE DE TOUS JOUEURS OU AUTRES TIERS, (C) TOUTE BLESSURE (Y COMPRIS LA MORT) OU DOMMAGE MATÉRIEL DÉCOULANT DE TOUT PRIX OU PARTICIPATION À L'ÉVÉNEMENT, (D) TOUS DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS, ACCESSOIRES OU SPÉCIAUX, OU (E) TOUTE ERREUR D'IMPRESSION, TYPOGRAPHIQUE OU ADMINISTRATIVE DANS TOUT MATÉRIEL ASSOCIÉ À L'ÉVÉNEMENT. PSYONIX SE RÉSERVE LE DROIT DE SUSPENDRE, MODIFIER OU ANNULER L'ÉVÉNEMENT À SA SEULE DISCRÉTION SI UN VIRUS, UN BUG OU AUTRE PROBLÈME TECHNIQUE, UNE INTERVENTION NON AUTORISÉE, UNE CATASTROPHE NATURELLE OU TOUTE AUTRE CAUSE INDÉPENDANTE DE LA VOLONTÉ DE PSYONIX AFFECTE L'ADMINISTRATION, LA SÉCURITÉ OU LE DÉROULEMENT CORRECT DE L'ÉVÉNEMENT, OU SI PSYONIX DEVIENT (COMME DÉTERMINÉ À SA SEULE DISCRÉTION) INCAPABLE D'ORGANISER L'ÉVÉNEMENT TEL QUE PRÉVU ORIGINALEMENT.

10. Publicité et consentement à une interview

10.1 Psyonix peut utiliser votre nom, pseudonyme, image, voix, statistiques de jeu et/ou identifiant de compte Epic ou d'autres informations biographiques à des fins publicitaires avant, pendant et après l'événement, de quelque manière que ce soit et dans tous les médias, partout dans le monde, indéfiniment, mais uniquement en lien avec la promotion de l'événement ou d'autres événements et programmations de Rocket League, sans aucune compensation ni droit de regard préalable.

10.2 Si vous avez l'opportunité de participer à une interview en lien avec l'événement (chacune appelée individuellement une « **interview** »), vous consentez à être enregistré pour l'interview, et vous accordez par la présente à Psyonix une licence mondiale sans redevance (avec le droit d'octroyer des sous-licences) pour utiliser vos déclarations et tout enregistrement audio/vidéo de l'interview, ainsi que votre nom, pseudonyme, image, voix, statistiques de jeu, identifiant de compte Epic et autres informations biographiques (collectivement appelés les « **matériaux d'interview** ») en lien avec l'interview. Votre participation à une interview est volontaire, et vous n'avez droit à aucune compensation pour une interview ou cette licence. Psyonix n'a aucune obligation de vous interviewer ou d'utiliser les matériaux d'interview. Vous pouvez retirer cette licence à tout moment en contactant un administrateur du tournoi à tournaments@epicgames.com, cependant cela n'affectera pas les utilisations que Psyonix a faites de cette licence avant le retrait.

11. Droit applicable. Les lois internes de l'État de Caroline du Nord, sans référence à aucun de ses principes de conflits de lois, régiront ces règles, y compris tout litige concernant ces règles et/ou l'événement.

12. Renonciation au procès devant jury. SAUF INTERDICTION PAR LA LOI APPLICABLE ET COMME CONDITION DE PARTICIPATION À CET ÉVÉNEMENT, CHAQUE PARTICIPANT RENONCE IRRÉVOCABLEMENT ET PERPÉTUELLEMENT À TOUT DROIT QU'IL POURRAIT AVOIR À UN PROCÈS DEVANT JURY CONCERNANT TOUT LITIGE DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT LIÉ À, DÉCOULANT DE OU EN LIEN AVEC CET ÉVÉNEMENT, TOUT DOCUMENT OU ACCORD CONCLU EN LIEN AVEC CELUI-CI, TOUT PRIX DISPONIBLE EN LIEN AVEC CELUI-CI, ET TOUTES LES TRANSACTIONS ENVISAGÉES PAR LES PRÉSENTES OU EN LIEN AVEC CELLES-CI.

13. Confidentialité. Veuillez vous référer à la politique de confidentialité de Psyonix accessible à l'adresse <https://www.psyonix.com/privacy/> pour des informations importantes concernant la collecte, l'utilisation et la divulgation des informations personnelles par Psyonix.

14. Autres langues. Ces règles peuvent être traduites dans d'autres langues. En cas de conflit ou d'incohérence entre une version traduite de ces règles et la version anglaise de ces règles, la version anglaise prévaudra, gouvernera et contrôlera.

Annexe A

Programme

Open Voie des champions 1c1

23 août : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

24 août : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

25 août : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

Open Voie des champions 2c2

30 août : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

31 août : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

1er septembre : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

Open Rumble Voie des champions 3c3

6 septembre : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

7 septembre : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

8 septembre : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

Annexe B

Prix

Prix des événements - Open 1c1 - UE et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 000 \$
2e place	2 000 \$
3e - 4e place	1 500 \$
5e - 8e place	700 \$
9e - 16e place	350 \$
17e - 32e place	200 \$
33e - 48e place	150 \$
49e - 64e place	100 \$

Prix des événements - Open 1c1 - Amérique du Sud, Océanie et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	2 250 \$
2e place	1 000 \$
3e - 4e place	750 \$
5e - 8e place	450 \$
9e - 16e place	250 \$
17e - 32e place	100 \$

Prix des événements - Open 1c1 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	2 200 \$
2e place	1 000 \$
3e - 4e place	500 \$
5e - 8e place	250 \$
9e - 16e place	100 \$

Prix des événements - Open 2c2 - UE et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	4 500 \$
2e place	3 000 \$
3e - 4e place	2 100 \$
5e - 8e place	1 500 \$
9e - 16e place	900 \$
17e - 64e place	300 \$

Prix des événements - Open 2c2 - Amérique du Sud, Océanie et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 000 \$
2e place	2 400 \$
3e - 4e place	1 500 \$
5e - 8e place	900 \$
9e - 16e place	600 \$
17e - 32e place	300 \$

Prix des événements - Open 2c2 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 000 \$
2e place	2 400 \$
3e - 4e place	1 500 \$
5e - 8e place	900 \$
9e - 16e place	600 \$

Prix des événements - Open Rumble 3c3 - UE et Amérique du Nord

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	4 500 \$
2e place	3 000 \$
3e - 4e place	2 100 \$

5e - 8e place	1 500 \$
9e - 16e place	900 \$
17e - 64e place	300 \$

Prix des événements - Open Rumble 3c3 - Amérique du Sud, Océanie et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 000 \$
2e place	2 400 \$
3e - 4e place	1 500 \$
5e - 8e place	900 \$
9e - 16e place	600 \$
17e - 32e place	300 \$

Prix des événements - Open Rumble 3c3 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 000 \$
2e place	2 400 \$
3e - 4e place	1 500 \$
5e - 8e place	900 \$
9e - 16e place	600 \$