

Rocket League Championship Series - Règlement officiel pour la saison 2024

Ceci est le règlement officiel (« **le règlement** ») des Rocket League Championship Series 2024 (« **RLCS** » ou l'« **événement** »), qui sont organisées 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 : Système de points des RLCS
Annexe B : Calendrier
Annexe C : Prix de l'événement

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/rlds-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 RLCS dans lequel un joueur ou une équipe éligible choisit de jouer.

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

« **RLCS** » : Rocket League Championship Series.

« **Points RLCS** » : points accordés à une équipe en fonction de sa dernière position lors d'une qualification ouverte ou d'un événement Major (définis ci-dessous).

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

« **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.

« **Système suisse** » : phase de tournoi à plusieurs sessions dans laquelle les équipes n'affrontent pas nécessairement toutes les autres équipes. Les équipes seront mises en relation en fonction des résultats des face-à-face et des ratios de victoires/défaites. Les équipes ayant des ratios de victoires/défaites similaires ou égaux s'affronteront.

« **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 RLCS seront composés de trois (3) événements : Major 1 des RLCS, Major 2 des RLCS, et Rocket League World Championship. Chaque événement Major sera lui-même composé de trois (3) tournois de qualification régionaux RLCS 2024 en ligne (également appelés « **qualification ouverte** ») et d'un (1) tournoi mondial en présentiel (également appelé « **Major** »). La qualification ouverte de chaque Major rapportera des points RLCS qui serviront de méthode de qualification pour les événements Major en présentiel correspondants. Les deux événements Major rapporteront également des points RLCS supplémentaires qui seront cumulés et serviront de méthode de qualification pour le Rocket League World Championship en présentiel. La différence entre les Majors 1 et 2 des RLCS réside dans le nombre de points RLCS accordés lors de chaque qualification ouverte et Major.

2.2.2 Format des Majors 1 et 2 - Qualifications ouvertes [Toutes les régions].

Pour chaque qualification ouverte d'un Major des RLCS (« **qualification ouverte des RLCS** ») de 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 avant la phase à système suisse. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour d'une qualification ouverte sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme défini dans la section 2.3.1. Pour le Major 1, chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 48 se jouera en trois manches et toutes les parties du Top 48 se joueront en cinq manches. Pour le Major 2, chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 192 se jouera en trois manches et toutes les parties du Top 192 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de quatre (4) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'il y ait seize (16) équipes restantes dans le tableau à double élimination. Ces seize (16) meilleures équipes avanceront vers la phase à système suisse (« **phase à système suisse de la qualification ouverte** »). Il est impossible d'accéder à la phase à système suisse de la qualification ouverte applicable sans avancer dans la qualification ouverte comme indiqué dans le présent règlement.

La phase à système suisse de la qualification ouverte consistera en une compétition entre seize (16) équipes s'affrontant lors de parties en cinq manches à système suisse. Si une équipe remporte trois (3) parties durant la phase à système suisse, elle avance vers le tableau à

élimination directe correspondant (« **tableau à élimination directe de la qualification ouverte** »). Si une équipe perd trois (3) parties durant la phase à système suisse de la qualification ouverte, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme indiqué dans la section 2.6. Le tableau à élimination directe de la qualification ouverte sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase à système suisse de la qualification ouverte.

Le tableau à élimination directe de la qualification ouverte sera composé de huit (8) équipes. Toutes les parties de cette phase se joueront en sept manches. Si une équipe perd une partie durant ce tableau à élimination directe, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme défini dans la section 2.6. Le tableau à élimination directe continuera jusqu'à la détermination d'une équipe gagnante. Des points RLCS et des prix seront accordés comme défini dans la section 2.6.

À la fin de chaque série de trois (3) qualifications ouvertes, les équipes avanceront vers le Major en présentiel correspondant comme défini dans les sections 2.2.5 et/ou 2.2.6.

2.2.3 Format de l'événement Major en présentiel de Copenhague.

Le Major de Copenhague commencera par une phase à système suisse (« **phase à système suisse du Major de Copenhague** ») dans laquelle les seize (16) équipes qualifiées à l'issue des trois premières qualifications ouvertes s'affrontent dans des parties à système suisse en cinq manches contre d'autres équipes qualifiées. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour du Major de Copenhague sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme défini dans la section 2.3.2.

Si une équipe remporte trois (3) parties durant la phase à système suisse, elle avance vers le tableau à élimination directe du Major de Copenhague (« **tableau à élimination directe du Major de Copenhague** »). Si une équipe perd trois (3) parties durant cette phase à système suisse, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme défini dans la section 2.6.

Le tableau à élimination directe du Major de Copenhague sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase à système suisse du Major de Copenhague. Toutes les parties de ce tableau à élimination directe se joueront en sept manches. Si une équipe perd une partie durant ce tableau à élimination directe, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme défini dans la section 2.6. Le tableau à élimination directe continuera jusqu'à la détermination d'une équipe gagnante. Des points RLCS et des prix seront accordés comme défini dans la section 2.6.

2.2.3 Format de l'événement Major en présentiel de Londres.

Le Major de Londres commencera par une phase à système suisse (« **phase à système suisse du Major de Londres** ») dans laquelle les seize (16) équipes qualifiées à l'issue des

trois dernières qualifications ouvertes s'affrontent dans des parties à système suisse en cinq manches contre d'autres équipes qualifiées. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour du Major de Londres sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme défini dans la section 2.3.2.

Si une équipe remporte trois (3) parties durant la phase à système suisse, elle avance vers le tableau à élimination directe du Major de Londres (« **tableau à élimination directe du Major de Londres** »). Si une équipe perd trois (3) parties durant cette phase à système suisse, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme défini dans la section 2.6.

Le tableau à élimination directe du Major de Londres sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase à système suisse du Major de Londres. Toutes les parties de ce tableau à élimination directe se joueront en sept manches. Si une équipe perd une partie durant ce tableau à élimination directe, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme défini dans la section 2.6. Le tableau à élimination directe continuera jusqu'à la détermination d'une équipe gagnante. Des points RLCS et des prix seront accordés comme défini dans la section 2.6.

À la fin du Major de Londres, les équipes avanceront vers le World Championship comme défini dans la section 2.2.7.

2.2.4 Format du Rocket League World Championship.

Le Rocket League World Championship commencera par une phase à système suisse (« **phase à système suisse du World Championship** ») dans laquelle les seize (16) équipes qualifiées s'affrontent dans des parties à système suisse en cinq manches contre d'autres équipes du groupe. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour du World Championship sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.3.3.

Si une équipe remporte trois (3) parties durant cette phase, elle avance vers le tableau à élimination hybride du World Championship (« **tableau à élimination hybride du World Championship** »). Si une équipe perd trois (3) parties durant cette phase à système suisse, elle sera éliminée du tournoi et recevra des prix comme défini dans la section 2.6.

Le tableau à élimination hybride du World Championship sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase à système suisse du World Championship, réparties en deux groupes de départ selon le système de répartition des équipes défini dans la section 2.3.3. Les quatre premières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe supérieur et les quatre dernières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe inférieur. Toutes les parties de ce tableau à élimination hybride se joueront en sept manches.

Lors du tableau à élimination hybride, les équipes du groupe supérieur commenceront par disputer des parties entre elles. La 1^{re} équipe affrontera la 4^e, et la 2^e équipe affrontera la 3^e. Les équipes gagnantes du groupe supérieur avanceront directement vers les demi-finales du Top 4 du tableau. Les équipes perdantes du groupe supérieur auront une deuxième chance et avanceront vers les quarts de finale du Top 6.

Lors du tableau à élimination hybride, les équipes du groupe inférieur commenceront par disputer des parties entre elles. La 5^e équipe affrontera la 8^e équipe, et la 6^e équipe affrontera la 7^e. Les équipes gagnantes du groupe inférieur avanceront directement vers les quarts de finales du Top 6 du tableau. Les équipes perdantes du groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront des prix comme défini dans la section 2.6.

À partir des quarts de finale du Top 6, si une équipe perd une partie durant le tableau, elle sera éliminée du tournoi et recevra des prix comme défini dans la section 2.6. Le tableau continuera jusqu'à la détermination d'une équipe gagnante. Des prix seront accordés à l'équipe gagnante comme défini dans la section 2.6.

2.2.5 Qualifications au Major de Copenhague des RLCS.

Conformément à la section 2.6.2, à la fin de la 3^e qualification ouverte, les points RLCS remportés par chaque équipe lors des 1^{re}, 2^e et 3^e qualifications ouvertes seront additionnés. Seules les équipes ayant obtenu le plus grand nombre de points RLCS au cours des trois (3) premières qualifications ouvertes se qualifieront pour le Major de Copenhague des RLCS en fonction de la région.

<u>Région</u>	<u>Équipes qualifiées pour le Major de Copenhague</u>
Amérique du Nord (NA) :	Les quatre (4) meilleures équipes
Europe (EU) :	Les quatre (4) meilleures équipes
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	Les deux (2) meilleures équipes
Océanie (OCE) :	Les deux (2) meilleures équipes
Amérique du Sud (SAM) :	Les deux (2) meilleures équipes
Asie-Pacifique (APAC) :	La meilleure équipe
Afrique subsaharienne (SSA) :	La meilleure équipe

2.2.6 Qualifications au Major de Londres des RLCS.

Conformément à la section 2.6.2, à la fin de la 6^e qualification ouverte, les points RLCS remportés par chaque équipe lors des 4^e, 5^e et 6^e qualifications ouvertes seront additionnés. Seules les équipes ayant obtenu le plus grand nombre de points RLCS au cours des trois (3) dernières qualifications ouvertes se qualifieront pour le Major de Londres des RLCS en fonction de la région.

<u>Région</u>	<u>Équipes qualifiées pour le Major de Londres</u>
Amérique du Nord (NA) :	Les quatre (4) meilleures équipes

Europe (EU) :	Les quatre (4) meilleures équipes
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	Les deux (2) meilleures équipes
Océanie (OCE) :	Les deux (2) meilleures équipes
Amérique du Sud (SAM) :	Les deux (2) meilleures équipes
Asie-Pacifique (APAC) :	La meilleure équipe (1)
Afrique subsaharienne (SSA) :	La meilleure équipe (1)

2.2.7 Qualifications au Rocket League World Championship.

Conformément à la section 2.6.2, à la fin du Major de Londres, les points RLCS remportés par chaque équipe lors des qualifications ouvertes et des Majors en 2024 seront additionnés. Seules les équipes ayant obtenu le plus grand nombre de points RLCS au cours des six (6) événements de qualification ouverte et des deux (2) Majors en question seront qualifiées comme indiqué ci-dessous et pourront participer au Rocket League World Championship en fonction de la région.

Région	Équipes qualifiées pour le World Championship
Amérique du Nord (NA) :	Les quatre (4) meilleures équipes
Europe (EU) :	Les quatre (4) meilleures équipes
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	Les deux (2) meilleures équipes
Océanie (OCE) :	Les deux (2) meilleures équipes
Amérique du Sud (SAM) :	Les deux (2) meilleures équipes
Asie-Pacifique (APAC) :	La meilleure équipe
Afrique subsaharienne (SSA) :	La meilleure équipe

2.2.8 Qualification alternative des équipes.

Si une équipe renonce ou n'est pas capable de participer à un Major des RLCS ou au Rocket League World Championship, sa place de qualification sera remise à l'équipe suivante dans le classement des points RLCS correspondant.

2.2.9 Jeux décisifs.

En cas d'égalité pour une qualification à un Major ou au World Championship, un tableau sera créé pour tenir compte du nombre d'équipes à égalité et les équipes recevront des exemptions conformément au système de répartition des équipes défini dans la section 2.3.1 (le cas échéant) (chacun de ces tableaux étant un « **tableau de qualification** »). Toutes les parties de ce tableau de qualification se joueront en sept manches. Il s'agira d'un tableau de qualification à élimination directe par défaut et les meilleures places recevront des exemptions dans le tableau (le cas échéant). Certaines permutations d'égalité peuvent exiger un tableau à élimination hybride à la place (« **tableau à élimination hybride** »), qui sera confirmé par un administrateur de l'événement avant le début du tableau de qualification.

Si trois (3) parties ou moins sont nécessaires dans un tableau de qualification pour départager des équipes, le tableau de qualification se jouera après la fin de la deuxième journée du tableau à élimination directe de la région. Si quatre (4) parties ou plus sont nécessaires dans un tableau de qualification pour départager des équipes, le tableau de qualification se jouera durant la journée du jeu décisif de la région, comme défini dans le programme (annexe B).

2.2.10 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 les qualifications ouvertes des RLCS. Lors du tableau à double élimination de la 1re qualification ouverte des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

- 1) Le score de répartition moyen des trois (3) titulaires lors des RLCS 2023
 - a) Le score de répartition des RLCS 2023 de chaque titulaire est calculé en additionnant 50% des points gagnés lors du Segment d'automne 2022, 75% des points gagnés lors du Segment d'hiver 2023 et 100% des points gagnés lors du Segment de printemps 2023. Les points de la saison RLCS 2023 ne s'appliquent qu'aux titulaires d'équipes des RLCS 2023 et ne s'appliquent pas aux remplaçants, aux entraîneurs ou aux managers de ces équipes des RLCS 2023
- 2) Meilleur classement atteint lors du Segment de printemps des RLCS 2023
- 3) Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Qualification ouverte n° 1 centrale européenne).	23 janvier 2024 à 8h59 (heure

Lors de la phase à système suisse de la 1re qualification ouverte des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour la première manche :

1. Progression du tableau à double élimination de la 1re qualification ouverte
2. Le score de répartition moyen des trois (3) titulaires lors des RLCS 2023 (voir ci-dessus)

Lors du tableau à élimination directe de la 1re qualification ouverte des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Positions finales de la phase à système suisse de la 1re qualification ouverte
2. Différence de jeu (si égalité dans les parties à système suisse)

Lors des tableaux à double élimination des 2e et 3e qualifications ouvertes des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Cumul des points des RLCS 2024
2. Dernier classement dans une qualification ouverte ayant rapporté des points RLCS ou des prix
3. Meilleur classement ayant rapporté des points RLCS ou des prix atteint lors d'une qualification ouverte de cet événement
4. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Qualification ouverte n° 2 centrale européenne).	6 février 2024 à 8h59 (heure
Qualification ouverte n° 3 centrale européenne).	20 février 2024 à 8h59 (heure

Lors des phases à système suisse des 2e et 3e qualifications ouvertes des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour la première manche :

1. Progression du tableau à double élimination de la 2e ou 3e qualification ouverte (selon ce qui est applicable)

Lors des tableaux à élimination directe des 2e et 3e qualifications ouvertes des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Positions finales de la phase à système suisse de la 2e ou 3e qualification ouverte (selon ce qui est applicable)
2. Différence de jeu (si égalité dans les parties à système suisse)

Lors des tableaux à double élimination des 4e, 5e et 6e qualifications ouvertes des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Cumul des points des RLCS 2024
2. Dernier classement dans une qualification ouverte ayant rapporté des points RLCS ou des prix, pour chaque titulaire

3. Meilleur classement ayant rapporté des points RLCS ou des prix atteint lors d'une qualification ouverte de cet événement, pour chaque titulaire
4. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

Qualification ouverte n° 4 [NA/MENA/SAM/SSA] européenne).	16 avril 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 4 [EU/APAC/OCE] européenne).	23 avril 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 5 [NA/MENA/SAM/SSA] européenne).	30 avril 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 5 [EU/APAC/OCE] européenne).	7 mai 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 6 [NA/MENA/SAM/SSA] européenne).	14 mai 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 6 [EU/APAC/OCE] européenne).	21 mai 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).

Lors des phases à système suisse des 4e, 5e et 6e qualifications ouvertes des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour la première manche :

1. Cumul des points des RLCS 2024
2. Dernier classement dans une qualification ouverte ayant rapporté des points RLCS ou des prix, pour chaque titulaire
3. Meilleur classement ayant rapporté des points RLCS ou des prix atteint lors d'une qualification ouverte de cet événement, pour chaque titulaire
4. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

Qualification ouverte n° 4 [NA/MENA/SAM/SSA] européenne).	16 avril 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 4 [EU/APAC/OCE] européenne).	23 avril 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 5 [NA/MENA/SAM/SSA] européenne).	30 avril 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 5 [EU/APAC/OCE] européenne).	7 mai 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 6 [NA/MENA/SAM/SSA] européenne).	14 mai 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).
Qualification ouverte n° 6 [EU/APAC/OCE] européenne).	21 mai 2024 à 8h59 (heure centrale européenne).

Lors des tableaux à élimination directe des 4e, 5e et 6e qualifications ouvertes des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Positions finales de la phase à système suisse de la 4e, 5e ou 6e qualification ouverte (selon ce qui est applicable)
2. Différence de jeu (si égalité dans les parties à système suisse)

2.3.2 Répartition des équipes pour les Majors des RLCS. Lors de la phase à système suisse du Major de Copenhague des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour la première manche :

Les classements prédéfinis suivants :

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

Lors du tableau à élimination directe du Major de Copenhague des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Positions finales de la phase à système suisse du Major de Copenhague
2. Différence de jeu (si égalité dans les parties à système suisse)

Lors de la phase à système suisse du Major de Londres des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour la première manche :

1. Les classements prédéfinis suivants :
 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

Lors du tableau à élimination directe du Major de Londres des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Positions finales de la phase à système suisse du Major de Londres
2. Différence de jeu (si égalité dans les parties à système suisse)

2.3.3 Répartition des équipes pour le Rocket League World Championship. Lors de la phase à système suisse du Rocket League World Championship, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Les classements prédéfinis suivants (à mettre à jour en fonction des positions régionales après la fin du Major de Londres) :

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

Lors du tableau à élimination hybride du Rocket League World Championship, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Positions finales de la phase à système suisse du Rocket League World Championship
2. Différence de jeu (si égalité dans les parties à système suisse)

2.4 Calendrier. Le calendrier et les dates provisoires des événements sont définis dans l'annexe B. Les dates sont sujettes à changement ; les dates et horaires définitifs seront affichés sur Start.gg.

2.5 Reprogrammation. Psyonix 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 Qualifications ouvertes, Major de Copenhague, Major de Londres et Rocket League World Championship. Conformément à la section 2.6.2, les prix seront remis à chaque équipe (en division égale entre les trois (3) titulaires) en fonction de son placement dans le classement à la conclusion de chaque qualification ouverte, de chaque Major et du World Championship. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'annexe C.

2.6.2 Régions 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.

2.6.3 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 trente (30) 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. Les managers et entraîneurs doivent avoir au minimum 18 ans (ou plus, dans le cas où la loi de votre pays de résidence l'imposerait).

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 Psyonix 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 Logos des équipes. Les équipes qualifiées pour les phases à système suisse des qualifications ouvertes, les Majors et/ou le Rocket League World Championship doivent fournir aux administrateurs du tournoi un logo 1) au format .png et 2) au format .psd ou .ai. Si un logo n'est pas fourni ou n'est pas accepté, les administrateurs du tournoi remplaceront le logo par un logo de tournoi standard. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser les logos soumis après le début du tournoi.

3.5.7 Interdictions relatives aux sponsors. Les noms des équipes, les noms des joueurs, les logos et les 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 Psyonix 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 Psyonix 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'une qualification ouverte. 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 l'événement. Pour plus de clarté, cela signifie qu'une fois que vous aurez participé à une session de qualification ouverte dans une région, vous devrez rester dans cette même région pour toute qualification ouverte ultérieure. Cette règle ne s'applique pas aux joueurs procédant à une modification d'effectif officielle pendant la fenêtre de transfert (comme indiqué dans la section 3.8.5).

3.7.5 Vous ne pouvez participer que dans une seule équipe lors de toute qualification ouverte. En dehors de la fenêtre de transfert telle qu'indiquée ci-après, vous pourrez changer de coéquipiers au début de chaque nouvelle qualification ouverte, mais vous et vos coéquipiers serez alors considérés comme une nouvelle équipe, et tous vos points RLCS précédemment gagnés ne seront pas transférés à votre nouvelle équipe.

3.7.6 Vous et vos coéquipiers devez avoir un rang supérieur ou égal à Platine 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 de début d'une qualification ouverte : (a) Duel en solo 1c1, (b) Doubles 2c2 ou (c) Standard 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. Il est possible pour une équipe de désigner son manager ou son entraîneur (le cas échéant) comme point de contact principal de l'équipe.

3.8.2 Taille des équipes et effectifs. Les équipes peuvent uniquement faire participer des joueurs appartenant à leur effectif lors des parties. Lors de l'inscription au tournoi, les effectifs doivent comporter un minimum de trois (3) joueurs titulaires (chacun appelé « **titulaire** »), et peuvent comporter jusqu'à un (1) joueur de réserve désigné susceptible de servir de remplaçant (« **remplaçant** »). Les effectifs peuvent également comporter un manager et/ou un entraîneur qui, selon s'ils sont aussi titulaires ou remplaçants, peuvent participer ou non aux parties. Un individu ne peut pas faire partie de plus d'un effectif à la fois.

- « Titulaire » : un effectif doit comporter un minimum de trois (3) titulaires. Un titulaire peut participer aux parties.

- « Remplaçant » : un effectif peut comporter jusqu'à un (1) remplaçant. Un remplaçant peut participer aux parties.
- « Entraîneur » : un effectif peut comporter jusqu'à un (1) entraîneur. Un entraîneur peut participer aux parties s'il est également titulaire ou remplaçant, mais sa participation doit être expressément autorisée par Epic ou par les administrateurs du tournoi avant le début du jeu. Les entraîneurs doivent être âgés d'au moins 18 ans.
- « Manager » : un effectif peut comporter jusqu'à un (1) manager. Un manager peut participer aux parties s'il est également titulaire ou remplaçant, mais sa participation doit être expressément autorisée par Epic ou par les administrateurs du tournoi avant le début du jeu. Les managers doivent être âgés d'au moins 18 ans.

3.8.3 Communication des effectifs. Les effectifs de départ pour chaque jour de tournoi doivent être communiqués aux administrateurs du tournoi au moins 24 heures avant le début du jeu pour ledit jour.

3.8.4 Période de modification des effectifs/Date limite de verrouillage des effectifs. Sauf indication contraire expressément énoncée dans ce règlement, les effectifs des équipes peuvent uniquement être modifiés durant la fenêtre de transfert (telle que définie ci-après). Tous les effectifs seront considérés comme verrouillés à la clôture du processus d'inscription au tournoi (« **processus d'inscription** »), à la date et à l'heure qui seront précisées sur le site web d'inscription (collectivement appelées « **date limite de verrouillage des effectifs** »).

Si une équipe souhaite ajouter un manager ou un entraîneur à son effectif, elle doit en informer les administrateurs du tournoi avant la date limite de verrouillage des effectifs. Si une équipe n'est pas en mesure d'effectuer un remplacement dans les délais énoncés à la section 4.2.5 et a besoin d'une prolongation, elle doit en informer un administrateur du tournoi avant la date limite de verrouillage des effectifs.

Sinon, aucun remplacement ne sera autorisé à cette équipe après la date limite de verrouillage des effectifs.

3.8.5 Modifications des effectifs/Transferts. Une « **modification d'effectif** » consiste à ajouter un nouveau joueur à un effectif existant. Veuillez noter que si un joueur quitte un effectif, son départ ne sera pas considéré comme une modification d'effectif tant que l'équipe conserve un minimum de trois (3) joueurs.

Les équipes pourront ajouter des joueurs à leur effectif pendant une « **fenêtre de transfert** » prévue au cours de la saison.

Fenêtre de transfert par région

- APAC : 1er avril 2024 à minuit JST – 14 avril 2024 à 17h JST
- EU : 1er avril 2024 à minuit CEST – 14 avril 2024 à 17h CEST
- MENA : 1er avril 2024 à minuit KSA – 14 avril 2024 à 17h KSA

- NA : 1er avril 2024 à minuit PT – 14 avril 2024 à 17h PT
- OCE : 1er avril 2024 à minuit AEDT – 14 avril 2024 à 17h AEST
- SSA : 1er avril 2024 à minuit SAST – 14 avril 2024 à 17h SAST
- SAM : 1er avril 2024 à minuit BRT – 14 avril 2024 à 17h BRT

Pendant la fenêtre de transfert, les équipes pourront ajouter un membre à leur effectif (hors manager et entraîneur), tout en respectant le nombre maximum de joueurs par équipe, fixé à quatre (4). Les équipes sont autorisées à ajouter un membre à leur effectif par fenêtre de transfert pendant toute la durée de l'événement. Si Psyonix et/ou un administrateur du tournoi détermine qu'une équipe a ajouté plus d'un membre à son effectif au cours d'une seule et même fenêtre de transfert, ladite équipe perdra tous ses points RLCS accumulés et sera jugée inactive.

Nonobstant ce qui précède, les équipes peuvent également ajouter un membre « exempté » à leur effectif (« **membre exempté** ») pendant toute la durée de l'événement. Les membres exemptés doivent être ajoutés au poste de « remplaçant » pendant la fenêtre de transfert. En outre, les membres exemptés doivent répondre aux critères d'éligibilité suivants :

1. Le membre exempté doit être éligible à participer pendant toute la durée de la qualification ouverte immédiatement après la fenêtre de transfert lors de laquelle il a été ajouté.
2. Le membre exempté ne peut pas avoir gagné de points RLCS.

Afin de pouvoir ajouter un membre exempté ou procéder à une modification d'effectif, les équipes doivent soumettre leur demande par e-mail à l'adresse RocketLeague@blast.tv avant la clôture de la fenêtre de transfert. Des transferts peuvent également être effectués entre les régions (sans tenir compte des restrictions énoncées à la Section 3.7.4).

3.8.6 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.

3.8.7 Continuité des effectifs. Un « effectif » est composé de trois (3) ou quatre (4) joueurs (le cas échéant) inscrits dans une équipe. Si une équipe est composée de trois (3) joueurs, ces trois (3) joueurs seront considérés comme « titulaires ». Si une équipe est composée de quatre (4) joueurs, trois (3) joueurs seront considérés comme « titulaires » et un (1) joueur sera considéré comme « exempté » ou « remplaçant » (le cas échéant).

3.8.8 Exclusivité des équipes. Les joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule équipe à la fois pendant toute la durée du tournoi.

3.8.9 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/rlds-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.

3.8.10 Vérification de l'éligibilité des équipes. Sous réserve de la section 2.6.2, tous les membres d'une équipe compris dans les seuils d'attribution des prix définis dans l'annexe C 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.

3.8.11 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 ne disqualifier que certains membres d'une équipe, alors les joueurs restants continueront d'être liés au présent règlement. Si les administrateurs du tournoi l'autorisent à leur seule discrétion, l'équipe pourra remplacer le(s) joueur(s) disqualifié(s) (même si le joueur disqualifié était le point de contact de l'équipe) par un nouveau joueur éligible et continuer la compétition sous le même nom d'équipe, si chaque joueur disqualifié signe dans les plus brefs délais tout document jugé nécessaire par les administrateurs du tournoi pour permettre au(x) membre(s) de son ancienne équipe de poursuivre le tournoi sous le même nom d'équipe, ou sous un nouveau nom si les administrateurs du tournoi l'autorisent à leur seule discrétion.

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.

3.8.12 Non-transférabilité de la qualification des équipes. Les places obtenues par qualification pour chaque nouvelle phase (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 qualification 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 truchage 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 Aucun propriétaire d'équipe des RLCS ne peut être l'entraîneur ou le manager d'une autre équipe des RLCS, ni être impliqué ou pouvoir déterminer ou influencer la gestion ou l'administration d'une autre équipe des RLCS de quelque façon que ce soit.

3.10.3 Aucun manager, entraîneur ou toute autre personne ayant des responsabilités de gestion ou de supervision d'une équipe des RLCS (collectivement appelées « **personnes au contrôle** ») ne peut : (a) être une personne au contrôle d'une autre équipe des RLCS ; ou (b) être impliqué directement ou indirectement ou pouvoir déterminer la gestion ou l'administration d'une autre équipe des RLCS ou influencer les performances d'une autre équipe des RLCS de quelque façon que ce soit dans le cadre d'une manche, d'une partie ou du tournoi. Une exception peut être faite pour une (1) équipe supplémentaire d'une organisation, tant que cette équipe entre dans les catégories et restrictions suivantes :

1. L'équipe supplémentaire est axée dans une perspective de diversité, d'équité et d'inclusion, et tous les joueurs participants représentent cette initiative (par exemple, une équipe féminine).
2. Les noms des équipes ne sont pas identiques.
3. Les administrateurs de l'événement ont approuvé l'équipe par écrit avant la fermeture des inscriptions.

3.10.4 Une équipe ne peut pas désigner comme personne au contrôle tout individu qui : (a) est une personne au contrôle d'une autre équipe des RLCS ; ou (b) est impliqué directement ou indirectement ou peut déterminer la gestion ou l'administration d'une autre équipe des RLCS ou influencer les performances d'une autre équipe des RLCS de quelque façon que ce soit dans le cadre d'une manche, d'une partie ou du tournoi.

3.10.5 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 des manches.

- 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-Est/États-Unis-Ouest (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE), Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est, 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 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. Veuillez noter que les manettes sans fil ne sont pas autorisées lors des événements présentiels du tournoi. Lors des événements présentiels du tournoi, toutes les manettes seront soumises à l'approbation de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi.

4.1.3 Arènes. Lors du tableau à double élimination de la qualification ouverte, toutes les manches se dérouleront dans le DFH Stadium par défaut. Lors de toutes les autres phases du tournoi, la rotation de cartes se fera entre les arènes classiques suivantes :

5 manches :

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

7 manches :

1. Mannfield (nuit)

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

Pour les parties retransmises en direct, les équipes peuvent demander à éviter une arène en raison de problèmes de performance. Elles doivent pour cela adresser une demande détaillée aux administrateurs du tournoi au plus tard 24 heures avant l'heure de début de la partie. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser toute demande formulée par une équipe pour éviter une arène, pour quelque raison que ce soit et à leur seule discrétion.

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. Lors de la phase à double élimination de la qualification ouverte, les modalités d'hébergement des parties seront communiquées aux équipes. Lors de toutes les autres phases du tournoi, un administrateur du tournoi se chargera d'héberger les parties.

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 pendant toutes les phases du tournoi, à l'exception du tableau à double élimination de la qualification ouverte, 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'invalidiser la manche en cours d'une partie pour ré-héberger la partie à tout moment.

4.2.3 Serveurs.

Qualifications ouvertes

- « US-East » sera le serveur par défaut pour les parties des qualifications ouvertes nord-américaines, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur le serveur « US-West » ou « US-Central ».
- Les serveurs « Europe » seront systématiquement utilisés pour les parties des qualifications ouvertes européennes.
- Les serveurs « Amérique du Sud » seront systématiquement utilisés pour les parties des qualifications ouvertes sud-américaines.
- Les serveurs « Océanie » seront systématiquement utilisés pour les parties des qualifications ouvertes océaniques.

- Les serveurs « Moyen-Orient » seront systématiquement utilisés pour les parties des qualifications ouvertes de la région MENA.
- « Asie du Sud-Est continentale » sera le serveur par défaut pour les parties des qualifications ouvertes 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 des qualifications ouvertes de la région SSA.

Phase à système suisse, phase à élimination directe, Majors et Rocket League World Championship

- « RLCS USE-OHIO » sera le serveur par défaut pour les parties nord-américaines, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Amérique du Nord.
- « RLCS EU-PARIS » sera le serveur par défaut pour les parties européennes, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Europe.
- « RLCS SAM-SaoPaulo » sera le serveur par défaut pour les parties sud-américaines, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Amérique du Sud.
- « RLCS OCE-Sydney » sera le serveur par défaut pour les parties océaniques, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Océanie.
- « RLCS ME-Bahrain » sera le serveur par défaut pour les parties MENA, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS de la région MENA.
- « RLCS ASM-Asia Mainland » sera le serveur par défaut pour les parties APAC, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS de la région APAC.
- « RLCS SAF-Cape-Town » sera le serveur par défaut pour les parties SSA, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS de la région SSA.

4.2.4 Début du jeu. Lors des parties du tableau à double élimination de la qualification ouverte, les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que trois joueurs de chacune des équipes n'ont pas rejoint la manche. Lors de toutes les autres parties de toutes les autres phases du tournoi, les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant qu'un administrateur du tournoi ne les y a pas autorisés.

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

Tableaux à double élimination de la qualification ouverte

Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les manches d'une partie. Les équipes sont limitées à un remplacement par partie. Les équipes peuvent commencer une manche avec n'importe quelle combinaison de trois (3) joueurs de leur effectif inscrit (tel que défini ci-après).

Phase à système suisse de la qualification ouverte, tableau à élimination directe de la qualification ouverte, Majors et World Championship

Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les manches d'une partie ou avant une partie, et les équipes sont limitées à un remplacement par partie. Les équipes doivent informer les administrateurs du tournoi de tout changement de leur composition entre les manches.

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, y compris les qualifications ouvertes, les Majors et le World Championship, 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. Les entraîneurs et les managers ne sont pas autorisés à rejoindre les parties en tant que spectateurs.

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 non retransmise en direct à des fins de « stream d'équipe » pendant la phase à double élimination de la qualification ouverte ou celle à système suisse de la qualification ouverte. 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 entraîneurs et les managers ne sont pas autorisés à rejoindre des parties en tant que spectateurs à des fins de « stream d'équipe ». 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 trois (3) joueurs 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 de trois (3) joueurs prêts 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.

Tableau à double élimination de la qualification ouverte

En cas de déconnexion lors du tableau à double élimination de la qualification ouverte, 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 de la partie concernée, l'équipe du joueur pourra le remplacer par un autre joueur de son effectif (dans le respect des règles de remplacement indiquées dans la section 4.2.5), dans le cas où il s'agit de la première déconnexion de l'équipe au cours de la partie concernée.

Phase à système suisse de la qualification ouverte, tableau à élimination directe de la qualification ouverte, Majors et World Championship

En cas de déconnexion pendant une quelconque phase du tournoi, sauf lors du tableau à double élimination de la qualification ouverte, l'équipe en sous-effectif devra en avvertir immédiatement les administrateurs du tournoi dans le salon de discussion désigné. Les administrateurs du tournoi peuvent décider de mettre la manche en pause une fois qu'ils auront reçu la notification de déconnexion, à leur seule discrétion. Pour les parties retransmises en direct/en présence de spectateurs, si les administrateurs du tournoi constatent qu'un joueur a été déconnecté sans en avoir été informés, ils pourront mettre la partie en pause pour permettre au joueur de se reconnecter.

Une fois la manche mise en pause, le joueur déconnecté aura huit minutes pour se reconnecter avant la reprise de la manche. Si plusieurs pauses dues à des déconnexions ont lieu, le temps total écoulé ne devra pas excéder les huit minutes octroyées pour la reconnexion. Si le joueur est dans l'incapacité de se reconnecter dans le délai imparti, l'équipe en sous-effectif devra déclarer forfait pour cette manche de la partie.

Si le joueur ne se reconnecte pas dans la manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu, il aura trois minutes supplémentaires à la fin de la manche pour se reconnecter avant le début de la prochaine manche de la partie concernée. Le joueur déconnecté peut uniquement 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. Si le joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la manche avant la manche suivante de la partie concernée, l'équipe du joueur devra le remplacer par un autre joueur de son effectif (dans le respect des règles de remplacement indiquées dans la section 4.2.5) ou déclarer forfait pour cette partie.

Une fois que le joueur déconnecté rejoint la manche ou que le temps imparti pour la reconnexion expire, les équipes ont trente (30) secondes pour confirmer auprès des administrateurs du tournoi que chacune d'entre elles est prête à reprendre. Une fois que chaque équipe aura confirmé qu'elle est prête, la manche reprendra sur un engagement neutre ou là où le jeu a été interrompu, tel que le décideront les administrateurs du tournoi.

Si une équipe ne peut pas fournir une équipe complète de trois (3) joueurs pour continuer à jouer, elle devra déclarer forfait pour la manche. Si une équipe ne peut pas fournir une équipe complète de trois (3) joueurs dans les huit (8) minutes après avoir déclaré forfait pour la manche, elle devra déclarer forfait pour la partie.

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.

Lors des parties en sept manches, les équipes peuvent demander une (1) pause (« **pause** ») entre les manches d'une partie.

Chaque pause aura une durée de deux (2) minutes. Une équipe doit avertir un administrateur du tournoi immédiatement après la fin d'une manche si elle souhaite faire une pause. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser une pause à une équipe. À la fin de la pause, les administrateurs du tournoi confirmeront que chaque équipe est prête à continuer la partie avant que le jeu ne reprenne. Pour plus de clarté, les pauses ne peuvent pas être utilisées pendant les parties en trois manches ou pendant les parties en cinq manches des qualifications ouvertes, ni pendant le jeu. En outre, les pauses ne peuvent pas être utilisées pour prolonger ou éviter les délais de disqualification indiqués dans la section 5.3.1.

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. Pour plus de clarté, les entraîneurs ne sont pas concernés par cette restriction et la communication entre les entraîneurs et les joueurs n'est pas limitée pendant le jeu. 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 et personnes au contrôle doivent se conduire de manière à être toujours cohérents avec (a) le code de conduite de cette section 7 (« **code de conduite** ») et (b) les principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et de fair-play.

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

7.1.3 Les joueurs et personnes au contrôle ne doivent pas se comporter de manière (a) à violer ces règles, (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 et personnes au contrôle 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 (« **comportement toxique** »).

7.1.4 Les joueurs et personnes au contrôle 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 ces règles.

7.1.5 Toute violation de ces règles peut exposer un joueur, une personne au contrôle 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 truchage 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.
- Utiliser toute installation, service ou équipement du tournoi fourni ou mis à disposition par les entités du tournoi pour poster, transmettre, diffuser ou rendre disponible de toute autre manière toute communication interdite par le code de conduite.
- Se déconnecter du salon de jeu avant d'être libéré 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 et les personnes au contrôle 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 Code vestimentaire. Pendant l'événement, tous les joueurs et tuteurs doivent adhérer au code vestimentaire (le « **code vestimentaire** »). Sans limiter ce qui précède, le code vestimentaire s'applique à tous les joueurs et tuteurs pendant la journée médiatique de l'événement, les entrées en scène, le jeu, et d'autres activités liées à l'événement telles que désignées par l'administrateur du tournoi.

7.8.1 Les joueurs et tuteurs doivent se présenter d'une manière appropriée pour le public du jeu et cohérente avec l'esprit et le ton de l'événement (tel que déterminé par l'administrateur du tournoi) (par exemple, pas de joueurs torse nu, pas de maillots de bain, lingerie, etc.).

7.8.2 Restrictions. Il est interdit aux joueurs et tuteurs de porter des logos visibles, des marques 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.

Si un administrateur du tournoi décide (à sa seule discrétion) qu'un joueur ou tuteur a violé le code vestimentaire, cet administrateur se réserve le droit d'exiger que ce joueur ou tuteur change immédiatement de tenue conformément au code vestimentaire. Le défaut de conformité de ce joueur ou tuteur peut entraîner des mesures disciplinaires telles que décrites plus en détail dans la section 8.3.

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 et toute personne au contrôle devez coopérer pleinement avec Psyonix et/ou un administrateur du tournoi (selon le cas) dans l'enquête sur toute violation ou suspicion de violation de ces règles. Si Psyonix 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 Psyonix et/ou à l'administrateur du tournoi. Tout joueur ou personne au contrôle reconnu coupable d'avoir retenu, détruit ou altéré des informations liées, ou autrement reconnu coupable d'avoir induit Psyonix 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 Psyonix a le droit, à sa seule discrétion, de retirer un joueur ou une personne au contrôle, 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 Psyonix décide qu'un joueur ou une personne au contrôle a violé le code, Psyonix 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 ou de la personne au contrôle pour participer à une ou plusieurs parties et/ou étapes de l'événement ; et/ou
- Empêcher le joueur ou la personne au contrôle de participer à une ou plusieurs compétitions futures organisées par Psyonix.

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

L'exécution de toute mesure disciplinaire par Psyonix ne donne pas le droit à un joueur ou à une personne au contrôle de formuler des réclamations contre Psyonix selon quelque principe

juridique que ce soit. De même, cela ne doit pas être considéré comme constituant une responsabilité de Psyonix envers ledit joueur ou personne au contrôle.

8.3.3 Si Psyonix décide qu'il y a eu des violations répétées de ces règles par un joueur ou une personne au contrôle, 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 et personnes au contrôle.

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 « **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 « **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.

10.3 Toutes les équipes doivent sélectionner un joueur au début de ce tournoi pour servir de représentant de l'équipe pour toutes les interviews programmées pour cette saison (le « **représentant de l'équipe** »). Le représentant de l'équipe n'est pas obligé d'être le seul membre de l'équipe à donner des interviews pendant cette saison.

Cependant, le représentant de l'équipe doit être présent pour toutes les interviews programmées, à moins que l'équipe informe Psyonix ou l'administrateur du tournoi qu'un autre joueur assistera à l'interview avant la partie pour laquelle une interview est programmée. À la seule discrétion de Psyonix, un entraîneur (le cas échéant) peut servir de représentant de l'équipe lors d'une interview.

Psyonix essaiera de fournir à l'équipe et au représentant de l'équipe un préavis de 24 heures pour les interviews, qui seront programmées le jour du match de l'équipe. Si un représentant de l'équipe acceptable n'est pas disponible pour une interview programmée, en tenant compte de tout problème technique, Psyonix se réserve le droit d'instaurer des mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

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. Santé et sécurité.

14.1 Conformité aux directives sanitaires. Tous les joueurs, propriétaires, managers, entraîneurs et équipes doivent se conformer (a) à toute directive écrite fournie par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi concernant les questions de santé et de sécurité et la COVID-19 ; et (b) aux lois, ordonnances et ordres des autorités de santé publique applicables concernant la COVID-19. En cas de conflit entre des directives ou normes, l'exigence la plus stricte prévaudra.

14.2 Décisions finales relatives à la sécurité des joueurs. Nonobstant ce qui précède, la décision finale concernant la sécurité des joueurs d'une équipe à participer à un tournoi sera prise par le manager de cette équipe en consultation avec Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi. Chaque équipe doit se conformer aux lois et ordonnances locales régissant les réunions publiques et la santé publique. En cas de doute quant à la possibilité de tenir une réunion de joueurs en toute sécurité, le manager d'une équipe doit exercer son jugement de manière à offrir le plus haut niveau de protection et de sécurité pour les joueurs, les fans, le personnel et les autres participants au tournoi.

14.3 Communication avec les administrateurs du tournoi. Il est important que les joueurs, entraîneurs et managers fassent de leur mieux pour rester connectés au système de chat utilisé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi et suivre toutes les instructions données par les administrateurs du tournoi pendant tout le processus d'un tournoi, y compris les déplacements vers et depuis le lieu du tournoi. Les joueurs, managers et entraîneurs doivent suivre les instructions des arbitres du tournoi et coopérer avec les arbitres et autres membres du personnel du tournoi concernant les masques et autres mesures de protection mises en place pour assurer la santé et la sécurité de tous les participants au tournoi.

14.4 Contrôle sanitaire. Avant d'entrer dans tout lieu du tournoi, chaque joueur, entraîneur et manager peut être tenu de vérifier son identité auprès du personnel du tournoi et de se soumettre à un contrôle sanitaire par le personnel du tournoi, qui peut inclure, mais sans s'y limiter, un contrôle de température. Des contrôles sanitaires peuvent également être effectués à d'autres moments pendant un tournoi à la seule discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi. Si, à tout moment avant ou pendant un tournoi, Psyonix ou les administrateurs du tournoi déterminent qu'un individu présente des symptômes de COVID-19 ou peut être infecté par le virus COVID-19 ou toute autre maladie transmissible, cet individu sera tenu de quitter immédiatement le lieu.

Si Psyonix ou les administrateurs du tournoi déterminent qu'un joueur ne doit pas participer à un tournoi pour des raisons de santé, l'arbitre sur place peut exiger que l'équipe fournisse un

remplaçant. Si la loi applicable exige des procédures d'inspection sanitaire, de désinfection ou de sécurité publique supplémentaires ou différentes, Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi auront toute autorité pour mettre en œuvre ces procédures, et tous les joueurs, propriétaires, entraîneurs et managers doivent coopérer avec Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi dans la mise en œuvre de ces procédures.

14.5 Problèmes de santé impliquant les joueurs. La première responsabilité de tous les managers et entraîneurs est de veiller à la santé et à la sécurité des joueurs et du personnel de l'équipe. Un manager doit informer rapidement Psyonix ou les administrateurs du tournoi de tout problème de santé impliquant un joueur, afin que des mesures appropriées puissent être prises pour tracer les contacts et suivre d'autres protocoles de santé et de sécurité.

14.6 Problèmes de santé impliquant les entraîneurs et les managers. Si un manager ou un entraîneur d'une équipe est incapable de participer à un tournoi en raison d'un problème de santé, les propriétaires de l'équipe ou d'autres personnes responsables doivent rapidement informer Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi et désigner un remplaçant approprié. Une fois que les problèmes de santé du manager ou de l'entraîneur concerné se sont résorbés et que toute quarantaine applicable est terminée, il sera autorisé à reprendre ses fonctions avec l'équipe.

14.7 Confidentialité des données relatives à la santé. Tous les joueurs, managers et entraîneurs acceptent (a) la collecte, le stockage et l'utilisation des dossiers et informations concernant l'exposition à ou les symptômes de la COVID-19, les résultats des tests COVID-19 ou le statut de vaccination tel que décrit dans cette section, et (b) l'utilisation de tels dossiers et informations pour se conformer à la loi locale, aux ordonnances et aux directives régissant les réunions publiques et la santé publique et, si nécessaire, pour protéger les fans et les autres membres du public d'une exposition à la COVID-19. Si un joueur, manager ou entraîneur a des questions sur les manières dont les dossiers et informations de ce joueur, manager ou entraîneur sont collectés et utilisés conformément à cette section, ou leurs choix et droits concernant une telle utilisation, veuillez consulter la Politique de confidentialité de BLAST disponible à l'adresse <https://blast.tv/privacy-policy>.

15 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

Système de points des RLCS

Structure des points RLCS - Qualification ouverte 1, 2 et 3, et Major de Copenhague

Place	Totaux d'équipe	Points des qualifications ouvertes	
Points des Majors			
1ère place	1	16	32
2e place	1	12	24
3e - 4e place	2	9	18
5e - 8e place	4	6	12
9e - 11e place	3	5	8
12e - 14e place	3	4	6
15e - 16e place	2	3	4
17e - 32e place	16	1	N/A
Total des points		119	190

Structure des points RLCS - Qualification ouverte 4, 5 et 6, et Major de Londres

Place	Totaux d'équipe	Points des qualifications ouvertes	
Points des Majors			
1ère place	1	20	40
2e place	1	16	32
3e - 4e place	2	12	24
5e - 8e place	4	8	16
9e - 11e place	3	6	10
12e - 14e place	3	5	7
15e - 16e place	2	4	5
17e - 32e place	16	1	N/A
Total des points		149	245

Annexe B

Programme

Major 1 des RLCS

26 janvier : Qualification ouverte n° 1 — 1ère journée du tableau à double élimination [MENA/NA]

27 janvier : Qualification ouverte n° 1 — 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/OCE/SSA/APAC]

27 janvier : Qualification ouverte n° 1 — 2e journée du tableau à double élimination [MENA/NA]

28 janvier : Qualification ouverte n° 1 — 2e journée du tableau à double élimination [SAM/OCE/SSA/APAC]

28 janvier : Qualification ouverte n° 1 — 3e journée du tableau à double élimination [NA]

1er février : Qualification ouverte n° 1 — Phase à système suisse [MENA]

2 février : Qualification ouverte n° 1 — Phase à système suisse [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

2 février : Qualification ouverte n° 1 — 1ère journée du tableau à élimination directe [MENA]

2 février : Qualification ouverte n° 1 — 1ère journée du tableau à double élimination [EU]

3 février : Qualification ouverte n° 1 — 1ère journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

3 février : Qualification ouverte n° 1 — 2e journée du tableau à élimination directe [MENA]

3 février : Qualification ouverte n° 1 — 2e journée du tableau à double élimination [EU]

4 février : Qualification ouverte n° 1 — 2e journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

4 février : Qualification ouverte n° 1 — 3e journée du tableau à double élimination [EU]

9 février : Qualification ouverte n° 1 — Phase à système suisse [EU]

10 février : Qualification ouverte n° 1 — 1ère journée du tableau à élimination directe [EU]

11 février : Qualification ouverte n° 1 — 2e journée du tableau à élimination directe [EU]

9 février : Qualification ouverte n° 2 — 1ère journée du tableau à double élimination [MENA/NA]

10 février : Qualification ouverte n° 2 — 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/OCE/SSA/APAC]

10 février : Qualification ouverte n° 2 — 2e journée du tableau à double élimination [MENA/NA]

11 février : Qualification ouverte n° 2 — 2e journée du tableau à double élimination [SAM/OCE/SSA/APAC]

11 février : Qualification ouverte n° 2 — 3e journée du tableau à double élimination [NA]

15 février : Qualification ouverte n° 2 — Phase à système suisse [MENA]

16 février : Qualification ouverte n° 2 — Phase à système suisse [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

16 février : Qualification ouverte n° 2 — 1ère journée du tableau à élimination directe [MENA]

16 février : Qualification ouverte n° 2 — 1ère journée du tableau à double élimination [EU]

17 février : Qualification ouverte n° 2 — 1ère journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

17 février : Qualification ouverte n° 2 — 2e journée du tableau à élimination directe [MENA]

17 février : Qualification ouverte n° 2 — 2e journée du tableau à double élimination [EU]

18 février : Qualification ouverte n° 2 — 2e journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

18 février : Qualification ouverte n° 2 — 3e journée du tableau à double élimination [EU]

23 février : Qualification ouverte n° 2 — Phase à système suisse [EU]

24 février : Qualification ouverte n° 2 — 1ère journée du tableau à élimination directe [EU]

25 février : Qualification ouverte n° 2 — 2e journée du tableau à élimination directe [EU]

23 février : Qualification ouverte n° 3 — 1ère journée du tableau à double élimination [MENA/NA]

24 février : Qualification ouverte n° 3 — 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/OCE/SSA/APAC]

24 février : Qualification ouverte n° 3 — 2e journée du tableau à double élimination [MENA/NA]

25 février : Qualification ouverte n° 3 — 2e journée du tableau à double élimination [SAM/OCE/SSA/APAC]

25 février : Qualification ouverte n° 3 — 3e journée du tableau à double élimination [NA]

29 février : Qualification ouverte n° 3 — Phase à système suisse [MENA]

1er mars : Qualification ouverte n° 3 — Phase à système suisse [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

1er mars : Qualification ouverte n° 3 — 1ère journée du tableau à élimination directe [MENA]

1er mars : Qualification ouverte n° 3 — 1ère journée du tableau à double élimination [EU]
2 mars : Qualification ouverte n° 3 — 1ère journée du tableau à élimination directe
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
2 mars : Qualification ouverte n° 3 — 2e journée du tableau à élimination directe [MENA]
2 mars : Qualification ouverte n° 3 — 2e journée du tableau à double élimination [EU]
3 mars : Qualification ouverte n° 3 — 2e journée du tableau à élimination directe
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
3 mars : Qualification ouverte n° 3 — 3e journée du tableau à double élimination [EU]
8 mars : Qualification ouverte n° 3 — Phase à système suisse [EU]
9 mars : Qualification ouverte n° 3 — 1ère journée du tableau à élimination directe [EU]
10 mars : Qualification ouverte n° 3 — 2e journée du tableau à élimination directe [EU]

28 mars : 1re journée du Major de Copenhague
29 mars : 2e journée du Major de Copenhague
30 mars : 3e journée du Major de Copenhague
31 mars : 4e journée du Major de Copenhague

Fenêtre de transfert

APAC : 1er avril 2024 à minuit JST – 14 avril 2024 à 17h JST
EU : 1er avril 2024 à minuit CEST – 14 avril 2024 à 17h CEST
MENA : 1er avril 2024 à minuit KSA – 14 avril 2024 à 17h KSA
NA : 1er avril 2024 à minuit PT – 14 avril 2024 à 17h PT
OCE : 1er avril 2024 à minuit AEDT – 14 avril 2024 à 17h AEST
SSA : 1er avril 2024 à minuit SAST – 14 avril 2024 à 17h SAST
SAM : 1er avril 2024 à minuit BRT – 14 avril 2024 à 17h BRT

Major 2 des RLCS

19 avril : Qualification ouverte n° 4 — 1ère journée du tableau à double élimination [MENA/NA]
20 avril : Qualification ouverte n° 4 — 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/SSA]
20 avril : Qualification ouverte n° 4 — 2e journée du tableau à double élimination [MENA/NA]
21 avril : Qualification ouverte n° 4 — 2e journée du tableau à double élimination [SAM/SSA]
21 avril : Qualification ouverte n° 4 — 3e journée du tableau à double élimination [NA]
25 avril : Qualification ouverte n° 4 — Phase à système suisse [MENA]
26 avril : Qualification ouverte n° 4 — 1ère journée du tableau à double élimination [EU]
26 avril : Qualification ouverte n° 4 — Phase à système suisse [NA/SAM/SSA]
26 avril : Qualification ouverte n° 4 — 1ère journée du tableau à élimination directe [MENA]
27 avril : Qualification ouverte n° 4 — 2e journée du tableau à élimination directe [MENA]
27 avril : Qualification ouverte n° 4 — 1ère journée du tableau à élimination directe
[NA/SAM/SSA]
27 avril : Qualification ouverte n° 4 — 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/APAC]
27 avril : Qualification ouverte n° 4 — 2e journée du tableau à double élimination [EU]
28 avril : Qualification ouverte n° 4 — 2e journée du tableau à double élimination [OCE/APAC]

28 avril : Qualification ouverte n° 4 — 3e journée du tableau à double élimination [EU]
28 avril : Qualification ouverte n° 4 — 2e journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/SSA]
3 mai : Qualification ouverte n° 4 — Phase à système suisse [EU/OCE/APAC]
4 mai : Qualification ouverte n° 4 — 1ère journée du tableau à élimination directe [EU/OCE/APAC]
5 mai : Qualification ouverte n° 4 — 2e journée du tableau à élimination directe [EU/OCE/APAC]

3 mai : Qualification ouverte n° 5 — 1ère journée du tableau à double élimination [MENA/NA]
4 mai : Qualification ouverte n° 5 — 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/SSA]
4 mai : Qualification ouverte n° 5 — 2e journée du tableau à double élimination [MENA/NA]
5 mai : Qualification ouverte n° 5 — 2e journée du tableau à double élimination [SAM/SSA]
5 mai : Qualification ouverte n° 5 — 3e journée du tableau à double élimination [NA]
9 mai : Qualification ouverte n° 5 — Phase à système suisse [MENA]
10 mai : Qualification ouverte n° 5 — 1ère journée du tableau à double élimination [EU]
10 mai : Qualification ouverte n° 5 — Phase à système suisse [NA/SAM/SSA]
10 mai : Qualification ouverte n° 5 — 1ère journée du tableau à élimination directe [MENA]
11 mai : Qualification ouverte n° 5 — 2e journée du tableau à élimination directe [MENA]
11 mai : Qualification ouverte n° 5 — 1ère journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/SSA]
11 mai : Qualification ouverte n° 5 — 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/APAC]
11 mai : Qualification ouverte n° 5 — 2e journée du tableau à double élimination [EU]
12 mai : Qualification ouverte n° 5 — 2e journée du tableau à double élimination [OCE/APAC]
12 mai : Qualification ouverte n° 5 — 3e journée du tableau à double élimination [EU]
12 mai : Qualification ouverte n° 5 — 2e journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/SSA]
17 mai : Qualification ouverte n° 5 — Phase à système suisse [EU/OCE/APAC]
18 mai : Qualification ouverte n° 5 — 1ère journée du tableau à élimination directe [EU/OCE/APAC]
19 mai : Qualification ouverte n° 5 — 2e journée du tableau à élimination directe [EU/OCE/APAC]

17 mai : Qualification ouverte n° 6 — 1ère journée du tableau à double élimination [MENA/NA]
18 mai : Qualification ouverte n° 6 — 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/SSA]
18 mai : Qualification ouverte n° 6 — 2e journée du tableau à double élimination [MENA/NA]
19 mai : Qualification ouverte n° 6 — 2e journée du tableau à double élimination [SAM/SSA]
19 mai : Qualification ouverte n° 6 — 3e journée du tableau à double élimination [SAM/SSA]
23 mai : Qualification ouverte n° 6 — Phase à système suisse [MENA]
24 mai : Qualification ouverte n° 6 — 1ère journée du tableau à double élimination [EU]
24 mai : Qualification ouverte n° 6 — Phase à système suisse [NA/SAM/SSA]
24 mai : Qualification ouverte n° 6 — 1ère journée du tableau à élimination directe [MENA]
25 mai : Qualification ouverte n° 6 — 2e journée du tableau à élimination directe [MENA]
25 mai : Qualification ouverte n° 6 — 1ère journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/SSA]
25 mai : Qualification ouverte n° 6 — 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/APAC]

25 mai : Qualification ouverte n° 6 — 2e journée du tableau à double élimination [EU]
26 mai : Qualification ouverte n° 6 — 2e journée du tableau à double élimination [OCE/APAC]
26 mai : Qualification ouverte n° 6 — 3e journée du tableau à double élimination [EU]
26 mai : Qualification ouverte n° 6 — 2e journée du tableau à élimination directe [NA/SAM/SSA]
27 mars : tableau de qualification de départage du Major de Londres (si nécessaire)
[NA/SAM/SSA/MENA]
31 mai : Qualification ouverte n° 6 — Phase à système suisse [EU/OCE/APAC]
1 juin : Qualification ouverte n° 6 — 1ère journée du tableau à élimination directe
[EU/OCE/APAC]
2 juin : Qualification ouverte n° 6 — 2e journée du tableau à élimination directe [EU/OCE/APAC]
3 juin : tableau de qualification de départage du Major de Londres (si nécessaire)
[EU/OCE/APAC]

20 juin : 1re journée du Major de Londres
21 juin : 2e journée du Major de Londres
22 juin : 3e journée du Major de Londres
23 juin : 4e journée du Major de Londres

30 juin : tableau de qualification de départage du World Championship (si nécessaire) [toutes les régions]

Rocket League World Championship

10 septembre : 1ère journée du World Championship
11 septembre : 2e journée du World Championship
12 septembre : 3e journée du World Championship
13 septembre : 4e journée du World Championship
14 septembre : 5e journée du World Championship
15 septembre : 6e journée du World Championship

Annexe C

Prix

Prix des événements - Qualifications ouvertes - EU et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	21 000 \$
2e place	12 000 \$
3e - 4e place	6 000 \$
5e - 8e place	3 000 \$
9e - 11e place	2 100 \$
12e - 14e place	1 800 \$
15e - 16e place	1 200 \$
17e - 32e place	900 \$
33e - 64e place	450 \$
65e - 128e place	300 \$

Prix des événements - Qualifications ouvertes - Amérique du Sud, Océanie et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	9 900 \$
2e place	6 000 \$
3e - 4e place	3 000 \$
5e - 8e place	1 800 \$
9e - 11e place	1 200 \$
12e - 14e place	900 \$
15e - 16e place	600 \$
17e - 64e place	300 \$

Prix des événements - Qualifications ouvertes - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	6 000 \$
2e place	2 400 \$
3e - 4e place	1 200 \$
5e - 8e place	900 \$

9e - 11e place	750 \$
12e - 14e place	600 \$
15e - 16e place	450 \$
17e - 32e place	300 \$

Prix des événements - Majors

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	75 000 \$
2e place	45 000 \$
3e - 4e place	27 000 \$
5e - 8e place	12 000 \$
9e - 11e place	6 000 \$
12e - 14e place	3 600 \$
15e - 16e place	2 100 \$

Prix des événements - World Championship

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	300 000 \$
2e place	150 000 \$
3e - 4e place	99 000 \$
5e et 6e place	84 000 dollars
7e et 8e place	66 000 dollars
9e - 11e place	42 000 \$
12e - 14e place	22 500 \$
15e - 16e place	12 000 \$