

Offenes 1-vs.-1-Turnier der Rocket League Sideswipe Champions Road – Offizielle Regeln 2024

Dies sind die offiziellen Regeln („**Regeln**“) für das Offene 1-vs.-1-Turnier der Rocket League Sideswipe Champions Road – 2024 („**Offenes Sideswipe-1-vs.-1-Turnier**“, „**Offenes 1-vs.-1-Turnier**“ oder „**Event**“). Dieses Turnier wird von oder im Namen von Psyonix („**Psyonix**“) veranstaltet. Diese Regeln sind eine rechtliche Vereinbarung zwischen Ihnen und Psyonix bezüglich Ihrer Teilnahme am Event.

Inhaltsverzeichnis.

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

1. Einführung und Einverständnis.

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

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

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

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

1.4 Änderungen der Regeln. Psyonix kann diese Regeln jeweils ändern, indem es Sie in angemessener Weise darüber informiert, einschließlich der Veröffentlichung der geänderten Regeln auf <https://sideswipe.rocketleague.com/news/1v1-Open-2024-Official-Rules>. Die weitere Teilnahme am Event gilt als Einverständnis mit den geänderten Regeln. Wenn Sie mit den geänderten Regeln nicht einverstanden sind, müssen Sie Ihre Teilnahme am Event zurückziehen.

2. Ablauf des Events.

2.1 Wichtige Begriffe.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

„**Region**“: Steht für die RLCS-Serverregion, in der ein teilnahmeberechtigter Spieler antreten möchte.

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

„**Regeln-Website**“: Steht für die Website <https://sideswipe.rocketleague.com/news/1v1-Open-2024-Official-Rules> oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

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

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

„**Team**“: Steht für eine Gruppe von Spielern, die gemeinsam als Einheit am Turnier teilnehmen.

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

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

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

2.2 Event-Format.

2.2.1 Überblick über das Format. Das Offene Sideswipe-1-vs.-1-Turnier besteht in allen Regionen aus einem einzigen Online-Turnier. Beim Offenen Sideswipe-1-vs.-1-Turniers werden am Ende Geldpreise vergeben.

2.2.2 Offenes Sideswipe-1-vs.-1-Turnier.

Beim Offenen Sideswipe-1-vs.-1-Turnier treten die Spieler in jeder Region in einer Doppel-K.O.-Phase („**Doppel-K.O.-Phase**“) gegeneinander an, d. h. ein Spieler kommt nicht weiter, wenn er oder sie in der Doppel-K.O.-Phase 2 (zwei) Matches verliert. Die Setzliste und die Matchpläne der einzelnen Tage des Offenen 1-vs.-1-Turniers werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in Abschnitt 2.3.1 beschrieben. Bevor die besten 16 Teams ermittelt werden, werden die einzelnen Matches in der Doppel-K.O.-Phase als Best-of-Five-Spiel ausgetragen. Alle Matches zur Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Seven-Spiele ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase dauert bis zu 3 (drei) Matchtage und geht so lange, bis ein Sieger feststeht.

Am Ende des Offenen 1-vs.-1-Turniers erhalten Spieler die in Anhang B beschriebenen Preise.

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

2.3 Setzliste.

2.3.1 Setzliste für das Offene 1-vs.-1-Turnier. Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase des Offenen 1-vs.-1-Turniers werden die Spieler anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Gegnersuche-Bewertung für „1-vs.-1-Ranglistenspiele im Duell-Modus“ der Spieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
Offenes 1-vs.-1-Turnier	17. September 2024 um
08:59 Uhr MESZ	

2.4 Spielplan. Der vorläufige Spielplan und die Eventtermine sind in Anhang A aufgeführt. Die Termine können sich noch ändern, die endgültigen Termine und Zeiten der Runden werden auf Start.gg bekanntgegeben. Falls eine Phase vorzeitig beendet ist oder mehr Zeit benötigt, können zusätzlich ganze Tage hinzugefügt oder entfernt werden.

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

2.6 Preise.

2.6.1 Offenes 1-vs.-1-Turnier. Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden die Preise auf Grundlage der Endplatzierung am Ende des Offenen 1-vs.-1-Turniers an alle Spieler vergeben. Die konkreten Preise sind in Anhang B aufgeführt.

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

2.6.3 Informationen zu den Preisen.

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

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

Mögliche Preisgewinner werden von Psyonix innerhalb von 60 (sechzig) Tagen nach Beendigung des jeweiligen Wettkampfabschnitts des Events oder nach einer anderen Frist, die

Psyonix nach billigem Ermessen für eine solche Benachrichtigung benötigt, per E-Mail an die mit dem Epic Games-Konto („**Epic-Konto**“) der Spieler verbundenen E-Mail-Adresse über ihren Status als mögliche Preisgewinner benachrichtigt, vorbehaltlich der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß Abschnitt 3 und der Einhaltung dieser Regeln. Mögliche Preisgewinner müssen das Epic-Konto, mit dem sie am Event teilgenommen haben, während der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung aktiv halten.

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

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

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

DIE PREISE UNTERLIEGEN DEN GELTENDEN INTERNATIONALEN, BUNDESSTAATLICHEN, STAATLICHEN UND LOKALEN STEUERN (EINSCHLIESSLICH EINKOMMENS- UND QUELLENSTEUERN), UND JEDER PREISGEWINNER IST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) SICH BEI SEINEM STEUERBERATER ZU ERKUNDIGEN, WELCHE

STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ZU ZAHLEN. Psyonix behält die Steuern zu den für US-Bürger und Nicht-US-Bürger geltenden Quellensteuersätzen ein. Einkünfte aus Preisen und Steuereinbehalte werden auf den Formularen (y) 1099-MISC für US-Bürger und 1042-S für Nicht-US-Bürger sowie (z) allen anderen relevanten Steuerformularen, die nach anwendbarem Recht erforderlich sein können, angegeben.

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

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

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

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

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

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

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

3.5 Spielernamen.

3.5.1 Alle Spielernamen müssen dem Verhaltenskodex in Abschnitt 8 entsprechen. Epic und die Turnieradministratoren können Team- und Spieler-Tags oder Benutzernamen aus beliebigen Gründen einschränken oder ändern.

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

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

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

3.5.5 Psyonix bzw. der Turnieradministrator behalten sich vor, die Verwendung von Namen während des Turnierspiels zu verbieten oder einzuschränken (einschließlich in Bezug auf die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Materialien Dritter in einer Art und Weise, die eine Verbindung oder Zugehörigkeit zu diesen Dritten andeutet oder als solche interpretiert werden könnte).

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

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

3.6 Epic-Konto, Unbescholtenheit.

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

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

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

3.7 Zusätzliche Beschränkungen.

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

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

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

3.7.4 Während der Dauer des Events können Sie nur in 1 (einer) Region (mit 1 (einem) Epic-Konto) teilnehmen. Das bedeutet, dass Sie an die Region gebunden bleiben, in der Sie zuerst teilgenommen haben.

3.8 Team-Spielerlisten.

3.8.1 Spielerlisten. Teams können nur aus einem einzelnen Stammspieler („**Stammspieler**“) bestehen, der zur Teilnahme an einem Match berechtigt ist.

3.8.2 Spielernamen. Es ist den Spielern nicht erlaubt, ihre Benutzernamen oder ihre Namen im Spiel ohne Genehmigung des Turnieradministrators zu ändern. Alle diese Namen müssen den Bestimmungen dieser Regeln (insbesondere denen in Abschnitt 3) entsprechen, und der Turnieradministrator kann jederzeit eine Änderung der Namen verlangen.

3.8.3 Registrierung. Jeder Spieler muss alle in diesen Regeln aufgeführten Teilnahmebedingungen für Spieler erfüllen und sich vor dem Ende des Registrierungsverfahrens auf der Registrierungs-Website (<https://www.start.gg/hub/champions-road-opens-2024>) registrieren, um als gültiger Teilnehmer eingetragen zu werden.

3.8.4 Überprüfung der Teilnahmeberechtigung des Spielers. Wie in Abschnitt 2.6.2 erläutert, müssen alle Spieler, die in die in Anhang B aufgeführten Preisgruppen fallen, die in Abschnitt 2.6 beschriebene Überprüfung der Teilnahmeberechtigung erfolgreich bestehen, um einen Anspruch auf den Erhalt dieser Preise zu haben.

4. Spielregeln.

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

4.1 Matcheinstellungen.

4.1.1 Spieleinstellungen im Offenen 1-vs.-1-Turnier.

- Spielmodus: Soccar
- Standardarena: S.C. Field
- Teamgröße: 1 vs. 1
- Bot-Schwierigkeitsgrad: keine Bots
- Mutatoren: Standard/keine
- Matchdauer: 2 Minuten
- Beitritt über: Privates Spiel
- Plattform: Mobil
- Server: US-Central (NA), Europa (EU), Südamerika (SAM), Ozeanien (OCE), Naher Osten (MENA), Asien (APAC) und Südafrika (SSA)
- Teamfarben: Standard

4.1.2 Eingabegeräte. Alle Standard-Eingabegeräte sind erlaubt. Makro-Funktionen (z. B. Turbotasten) sind nicht erlaubt. Die Übertaktung von Eingabegeräten ist nicht erlaubt.

4.2 Verfahrensweisen für Matches.

4.2.1 Hosting und Teamfarben. Die Turnieradministratoren bestimmen, welches Team die Farbe Blau und welches Team die Farbe Orange erhält. Teams erhalten Anweisungen, wie das Match gehostet werden soll.

4.2.2 Rehosting. Zwischen den Spielen eines Matches können die Teams aufgrund von Verbindungsproblemen ein Rehosting des Matches in der gleichen Serverregion beantragen. Während eines beliebigen Matches können beide Teams (a) vor dem ersten Tor bzw. (b) innerhalb von 15 (fünfzehn) Sekunden (je nachdem, was früher eintritt) in beidseitigem Einvernehmen das aktuelle Spiel des Matches vorbehaltlich der Genehmigung der Turnieradministratoren abbrechen und das Match rehosten. Der Turnieradministrator behält sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches jederzeit zu unterbrechen und für ungültig zu erklären, um es zu rehosten.

4.2.3 Server.

Die folgenden Server werden verwendet.

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

4.2.4 Spielstart. Spieler dürfen erst dann die ihnen zugewiesenen Seite betreten, wenn alle Spieler dem Spiel beigetreten sind.

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

4.2.7 Beobachter. Bei allen Events sind außer dem Turnieradministrator und zuvor ermächtigten Personen keine Beobachter im Spiel erlaubt. Falls bei einem Spieler festgestellt

wird, dass er Lobbydaten weitergegeben hat, um einem nicht autorisierten Beobachter den Zugang zum Match zu ermöglichen, wird er mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

Ein Spieler darf das eigene Gameplay live über eine Online-Streaming-Plattform wie Twitch, Kick, TikTok, YouTube usw. übertragen. Spieler können auch einen besonderen Antrag für einen einzelnen „Team-Stream“-Beobachter einreichen, der die Matches beobachtet, indem sie einen Übertragungsantrag (Englisch: „Broadcast Application“) ausfüllen und mindestens 24 Stunden vor dem Beginn des jeweiligen Turniertages eine Genehmigung als Beobachter erhalten. Übertragungsanträge sind über den entsprechenden Discord-Support-Kanal verfügbar wie in Abschnitt 6.1 beschrieben.

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

4.3 Matchverpflichtungen.

4.3.1 Pünktlichkeit. Alle Spieler müssen zur angegebenen Startzeit des Matches physisch anwesend sein bzw. in der Lobby des Online-Matches warten. Wenn ein Spieler 5 (fünf) Minuten nach dem geplanten Matchbeginn nicht spielbereit ist, wird er mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft. Während aller Matches müssen Spieler mindestens 10 (zehn) Minuten vor der festgelegten Match-Startzeit im dafür vorgesehenen Chatraum erreichbar sein. Die Match-Startzeiten können von Psyonix bzw. dem Turnieradministrator nach eigenem Ermessen geändert werden, je nachdem, ob sich das Turnier verkürzt oder verzögert.

5. Probleme.

5.1 Begriffsdefinitionen.

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

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

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

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

5.2 Technische Probleme.

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

5.3 Matchunterbrechungen.

5.3.1 Verbindungsunterbrechungen.

Wenn die Verbindung in der Doppel-K.O.-Phase unterbrochen wird, kann der Spieler nicht wieder dem gleichen Spiel beitreten und hat 5 (fünf) Minuten Zeit, um erneut beizutreten, bevor das nächste Spiel der Matchserie beginnt. Wenn der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel nicht vor dem nächsten Spiel des Matches beitreten kann, wird dies als Niederlage betrachtet.

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

5.3.3 Neustarts. Der Turnieradministrator kann einen Neustart des Spiels oder Matches anordnen, wenn außergewöhnliche Umstände vorliegen, wenn beispielsweise ein Bug einen Spieler in seiner Spielfähigkeit erheblich beeinträchtigt oder das Spiel oder Match durch höhere Gewalt oder ein anderes Ereignis unterbrochen wird.

5.3.4 Einreichung des Protokolls. Ein Spieler, dessen Beschwerde zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, muss dem Turnieradministrator Protokolldateien dieses Spiels oder Matches bereitstellen. Diese Protokolldateien werden überprüft und wenn der

Turnieradministrator feststellt, dass der Neustart unrechtmäßig beantragt wurde, wird dieser Spieler mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

6. Kommunikation.

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

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

6.2 Match-Kommunikation. Während aller Online-Phasen des Turniers erfolgt die Kommunikation der Spieler mit ihren Gegnern und dem Turnieradministrator (soweit zutreffend) bei jedem Match in einem dafür vorgesehenen Chatroom. Sobald ein Match bei Präsenz-Events offiziell begonnen hat, ist die Kommunikation mit Personen, die nicht Spieler des aktuellen Matches sind, strengstens untersagt und kann eine sofortige Disqualifikation des Spielers zur Folge haben. Psyonix bzw. der Turnieradministrator werden die Spieler vor dem Beginn jeder Phase des Turniers über den vorgesehenen Chatraum informieren.

7. Verhaltenskodex.

7.1 Persönliches Verhalten, Kein toxisches Verhalten.

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

7.1.2 Spieler müssen sich gegenüber anderen Spielern, dem Turnieradministrator, den Beobachtern, Zuschauern und Sponsoren (soweit zutreffend) respektvoll verhalten.

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

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

7.1.5 Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann für einen Spieler disziplinarische Maßnahmen, wie in Abschnitt 8.3 beschrieben, nach sich ziehen, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

7.2 Fairer Wettkampf

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

- Absprachen (wie unten definiert), Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder jede andere unfaire oder illegale Handlung oder Vereinbarung, um das Ergebnis eines Matches oder Events vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).
- Das Hacken oder anderweitige Modifizieren des beabsichtigten Verhaltens des Rocket League-Spiel-Clients, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Änderungen an Spieldateien.
- Auf einem Epic-Konto zu spielen, das auf den Namen einer anderen Person registriert ist, oder dies einer anderen Person zu erlauben (bzw. jemanden dazu auffordern, ermutigen oder anweisen, dies zu tun).
- Die Verwendung jeglicher Art von Cheating-Geräten, -Programmen oder ähnlichen Betrugsmethoden, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Das vorsätzliche Ausnutzen einer Spielfunktion (z.B. eines Bugs oder Glitches im Spiel) auf eine nicht von Psyonix beabsichtigte Weise, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Die Verwendung von verteilten Denial-of-Service-Attacken, Swatting oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Spielers mit dem Sideswipe-Spiel-Client zu stören.
- Die Verwendung von Makrotasten oder ähnlichen Methoden, um Aktionen im Spiel zu automatisieren.

- Die Annahme von Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Entschädigungen für versprochene, erbrachte oder zu erbringende Dienstleistungen im Zusammenhang mit dem unfairen Spiel von Sideswipe (z. B. Dienstleistungen, die darauf abzielen, ein Match oder einen Wettkampfabschnitt zu vereiteln oder zu manipulieren).
- Die Beeinträchtigung der Durchführung des Turniers, der Regeln-Website oder einer Website, die Psyonix oder dem Turnieradministrator gehört oder von ihnen betrieben wird.
- Die Vornahme von Änderungen an Sideswipe, die nicht dem Turnieradministrator mitgeteilt und von diesem genehmigt wurden.
- Andere Verstöße gegen diese Regeln.

7.3 Wetten. Spielern ist es untersagt, (a) Wetten, Einsätze oder Glücksspiele im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu veranstalten oder zu fördern, oder (b) direkt oder indirekt von Wetten, Einsätzen oder Glücksspielen im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu profitieren.

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

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

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

7.7 Melden. Jeder Spieler, der Zeuge oder Opfer eines Verhaltens wird, das gegen den Verhaltenskodex verstößt, sollte Psyonix oder einen Turnieradministrator benachrichtigen. Alle Beschwerden, die gemäß diesem Abschnitt 7.7 gemeldet werden, werden umgehend untersucht und es werden angemessene Maßnahmen ergriffen. Vergeltungsmaßnahmen gegen

einen Spieler, der eine Beschwerde vorbringt oder bei der Untersuchung einer Beschwerde kooperiert, sind untersagt.

7.8 Einschränkungen. Spielern ist es nicht gestattet, Markennamen bzw. Abzeichen (zusammenfassend „**kommerzielle Kennzeichnung**“) der in der folgenden (nicht vollständigen) Liste aufgeführten Unternehmen, Produkte oder Dienstleistungen zu tragen:

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

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

8. Verstöße gegen Regeln und Verhaltenskodex.

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

8.2 Untersuchung und Einhaltung.

8.2.1 Sie müssen bei der Untersuchung eines Verstoßes oder eines vermuteten Verstoßes gegen diese Regeln uneingeschränkt mit Psyonix bzw. einem Turnieradministrator (wie

zutreffend) zusammenarbeiten. Wenn Psyonix bzw. ein Turnieradministrator Sie kontaktiert, um die Untersuchung zu besprechen, müssen Sie Psyonix bzw. einem Turnieradministrator wahrheitsgemäße Informationen zur Verfügung stellen. Jeder Spieler, der Psyonix bzw. einen Turnieradministrator während einer Untersuchung durch Zurückhaltung, Vernichtung oder Manipulation von relevanten Informationen nachgewiesenermaßen täuscht, wird mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

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

8.3 Disziplinarischen Maßnahmen.

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

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

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

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

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

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

8.4 Regelanfechtungen.

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

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

10. Öffentlichkeitsarbeit, Interview-Einwilligung.

10.1 Psyonix darf Ihren Namen, Ihre Kennzeichnung, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Spielstatistiken bzw. Ihren Epic-Konto-Namen oder andere biografische Informationen für Werbezwecke vor, während und nach dem Event in jeder Art und Weise und in allen Medien auf der ganzen Welt auf unbestimmte Zeit verwenden, jedoch nur in Verbindung mit der Bekanntmachung des Events oder anderer Rocket League-Events und -Programme, ohne jegliche Vergütung oder vorherige Prüfung.

10.2 Wenn Sie die Möglichkeit haben, an einem Interview im Zusammenhang mit dem Event („**Interview**“) teilzunehmen, stimmen Sie zu, für das Interview aufgenommen zu werden, und Sie gewähren Psyonix damit eine gebührenfreie, weltweite Lizenz (mit dem Recht, Unterlizenzen zu erteilen) zur Verwendung Ihrer Aussagen und aller Audio-/Videomitschnitte des Interviews sowie Ihres Namens, Ihrer Kennzeichnung, Ihres Bildes, Ihrer Stimme, Ihrer

Spielstatistiken, Ihres Epic-Konto-Namens und anderer biografischer Informationen (zusammenfassend „**Interview-Materialien**“) in Verbindung mit dem Interview. Ihre Teilnahme an einem Interview ist freiwillig und Sie haben keinen Anspruch auf eine Vergütung für ein Interview oder diese Lizenz. Psyonix ist nicht verpflichtet, Sie zu interviewen oder Interview-Materialien zu verwenden. Sie können diese Lizenz jederzeit widerrufen, indem Sie sich unter tournaments@epicgames.com an einen Turnieradministrator wenden. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Nutzung dieser Lizenz durch Psyonix vor dem Widerruf.

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

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

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

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

Anhang A

Spielplan

Offenes 1-vs.-1-Turnier der Sideswipe Champions Road

20. September: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [Alle Regionen]

21. September: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [Alle Regionen]

22. September: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [Alle Regionen]

Anhang B

Preise

Event-Preise – Offenes Sideswipe-1-vs.-1-Turnier – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	1.000 USD
2. Platz	750 USD
3. – 4. Platz	500 USD
5. – 8. Platz	300 USD
9. – 16. Platz	200 USD
17. – 32. Platz	150 USD
33. – 64. Platz	100 USD

Event-Preise – Offenes Sideswipe-1-vs.-1-Turnier – Südamerika, Ozeanien und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	1.000 USD
2. Platz	700 USD
3. – 4. Platz	500 USD
5. – 8. Platz	300 USD
9. – 16. Platz	200 USD
17. – 32. Platz	100 USD

Event-Preise – Offenes Sideswipe-1-vs.-1-Turnier – APAC und SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	1.000 USD
2. Platz	700 USD
3. – 4. Platz	450 USD
5. – 8. Platz	200 USD
9. – 16. Platz	100 USD

© 2024 Epic Games, Inc. All rights reserved.