

Offizielle Regeln für Rocket League Championship Series – Saison 2022–23

1. Einführung und Einverständnis

1.1 Einführung

Diese offiziellen Regeln für Saison 2022–23 der Rocket League Championship Series („**Regeln**“) gelten für alle Phasen der Saison 2022–23 der Rocket League Championship Series („**Turnier**“ oder „**RLCS 2022–23**“), die von Psyonix LLC („**Psyonix**“) zur Verfügung gestellt werden.

Diese Regeln wurden entwickelt, um die Integrität des Wettkampfspiels der Rocket League (das „**Rocket League**“) im Zusammenhang mit dem Turnier zu gewährleisten. Sie sollen einen intensiven Wettbewerb fördern und sicherstellen, dass alle Wettkampfspiele der Rocket League Spaß machen, fair sind und frei von schädlichem Verhalten (wie unten definiert) sind.

Diese Regeln können in andere Sprachen übersetzt werden. Im Falle eines Konflikts oder einer Inkonsistenz zwischen einer übersetzten Version dieser Regeln und der englischen Version dieser Regeln hat die englische Version Vorrang und ist maßgeblich. Die Teilnahme an diesem Turnier bedeutet keine Teilnahme an anderen Turnieren, Wettbewerben, Wettkämpfen oder Gewinnspielen.

1.2 Einverständniserklärung

Um am Turnier teilzunehmen, muss sich jeder Spieler bereit erklären, (bzw. falls es sich um einen Minderjährigen nach der untenstehenden Definition handelt, muss dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter sich in seinem Namen bereit erklären), diese Regeln, einschließlich des Verhaltenskodex in Abschnitt 7 („**Spieler**“), jederzeit zu befolgen. Ein Spieler (oder, falls es sich um einen Minderjährigen handelt, der Elternteil oder Erziehungsberechtigte eines solchen Spielers) muss diese Regeln als Teil des Turnier-Registrierungsformulars akzeptieren, das auf <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/> verfügbar ist. Durch die Teilnahme an einem Spiel oder Match (jeweils wie unten definiert), das Teil des Turniers ist, bestätigt der Spieler (oder im Falle eines Minderjährigen, dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter), dass er mit diesen Regeln gemäß Abschnitt 1.2 einverstanden ist.

Diese Regeln gelten auch für jedes Team, das teilnahmeberechtigt am Turnier ist und dessen Verantwortliche(n) („**Verantwortlicher**“), Manager („**Manager**“) und Trainer („**Trainer**“). Der Verantwortliche (oder mehrere) eines Teams kann eine natürliche oder eine juristische Person sein. Diese Regeln gelten für beide gleichermaßen. Eine Teilnahme an einem Turnier durch ein Team ist daran gebunden, dass diese Regeln vom/von den Verantwortlichen, vom Manager und Trainer des Teams akzeptiert werden.

1.3 Durchsetzung

Psyonix ist in erster Linie für die Durchsetzung dieser Regeln verantwortlich und kann bei Verstößen gegen diese Regeln in Zusammenarbeit mit den Turnieradministratoren (wie unten definiert) Sanktionen gegen Spieler, Verantwortliche, Manager, Trainer und Teams verhängen, wie in Abschnitt 8 näher beschrieben.

1.4 Änderungen

Psyonix kann diese Regeln von Zeit zu Zeit aktualisieren, überarbeiten, ändern oder modifizieren. Die Teilnahme am Turnier nach einer Aktualisierung, Überarbeitung, Änderung oder Modifikation dieser Regeln gilt als Zustimmung zu diesen aktualisierten, überarbeiteten, geänderten bzw. modifizierten Regeln.

2. Turnierstruktur

2.1 Begriffsdefinitionen

„**APAC**“: bezeichnet Bangladesch, Bhutan, Brunei, Indien, Indonesien, Japan, Laos, Malaysia, Mongolei, Myanmar, Pakistan, die Philippinen, Singapur, Südkorea, Thailand, Osttimor und Vietnam.

„**Best-of-X**“: bezeichnet ein Match mit einer Anzahl von X Spielen, und das Team, das die Mehrheit der Spiele gewinnt, wird zum Sieger erklärt. Sobald ein Team die notwendige Anzahl der Spiele gewinnt, um die erforderliche Mehrheit zu erreichen, wird dieses Team zum Sieger des Matches erklärt, und alle Spiele, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht gespielt wurden, werden nicht mehr gespielt. Wenn zum Beispiel in einem Best-of-Three-Match ein Team zwei Spiele gewinnt, wird dieses Team sofort zum Gewinner dieses Matches erklärt.

„**Teilnahmeberechtigungsbereich**“: bezeichnet APAC, Europa, MENA (wie unten definiert), Nordamerika, Ozeanien, Südamerika und SSA (wie unten definiert).

„**Europa**“: bezeichnet Andorra, Albanien, Armenien, Belgien, Bosnien und Herzegowina, Bulgarien, Dänemark, Deutschland, Estland, Finnland, Frankreich, Georgien, Griechenland, Island, Irland, Italien, Kroatien, Lettland, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Mazedonien, Malta, Moldawien, Monaco, Montenegro, Niederlande, Norwegen, Österreich, Polen, Portugal, Rumänien, Russland (vorbehaltlich Abschnitt 4.4), San Marino, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Schweiz, Tschechische Republik, Türkei (vorbehaltlich Abschnitt 4.4), Ukraine (ausgenommen die Regionen Donezk, Krim und Luhansk), Ungarn sowie das Vereinigte Königreich von Großbritannien und Nordirland.

„**Spiel**“: bezeichnet einen einzelnen Wettkampf zwischen zwei Teams.

„**Match**“: bezeichnet das Turnierspiel zwischen zwei Teams, zu dem mehrere Spiele gehören können, wie in Abschnitt 2.3 beschrieben.

„**MENA**“: bezeichnet Algerien, Aserbaidschan, Ägypten, Bahrain, Dschibuti, Israel, Jordanien, Kasachstan, Katar, Kirgisistan, Kuwait, Libyen, Mauretanien, Niger, Oman, Palästina, Saudi-Arabien, Tadschikistan, Tschad, Tunesien, Turkmenistan, Usbekistan und die Vereinigten Arabischen Emirate.

„**Nordamerika**“: bezeichnet Bahamas, Kanada (ohne Nunavut, Nordwest-Territorien und Yukon), Costa Rica, Dominica, Dominikanische Republik, El Salvador, Guatemala, Honduras, Jamaika, Mexiko, Nicaragua, Panama und die Vereinigten Staaten (einschließlich Puerto Rico und die amerikanischen Jungferninseln).

„**Ozeanien**“: bezeichnet Australien, Fidschi, Französisch-Polynesien, Kiribati, Marshallinseln, Mikronesien, Nauru, Neukaledonien, Neuseeland, die Norfolkinsel, Palau, Papua-Neuguinea, Samoa, Salomon-Inseln, Tonga, Tuvalu, Vanuatu und Wallis und Futuna.

„**Page-Playoff-Gruppe**“: bezeichnet eine Phase des Turniers, in der die Teams in einem Round Robin-System (wie unten definiert) platziert werden und die besten Teams eine Kombination aus einem einfachen K.-O.-System und einem doppelten K.-O.-System (jeweils wie unten definiert) spielen.

„**Für Preise eingeschränkte Region**“: bezeichnet Russland und die Türkei.

„**Regionen**“: bezeichnet die RLCS-Serverregion, in der ein Spieler oder Team antritt.

„**Registrierungs-Website**“: bezeichnet die Website start.gg oder jede anschließende URL, die die URL dieser

Website von Zeit zu Zeit ersetzen kann.

„**RLCS**“: bezeichnet die Rocket League Championship Series.

„**RLCS-Punkte**“: sind die Punkte, die einem Team auf Grundlage seiner Platzierung bei einer Regional oder einem Major (jeweils wie unten definiert) zuerkannt werden.

„**Round Robin**“: bezeichnet eine Phase des Turniers, in der jedes Team gegen jedes andere Team spielt.

„**Regel-Website**“: bezeichnet die Website <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/> oder eine nachfolgende URL, die die URL dieser Website von Zeit zu Zeit ersetzen kann.

„**Südamerika**“: bezeichnet Argentinien, Bolivien, Brasilien, Chile, Ecuador, Guyana, Kolumbien, Paraguay, Peru, Suriname, Uruguay und Venezuela.

„**SSA**“: bezeichnet Angola, Äquatorialguinea, Äthiopien, Benin, Botsuana, Burkina Faso, Côte d'Ivoire, Gabun, Gambia, Ghana, Guinea-Bissau, Kamerun, Kap Verde, Komoren, Kongo (Brazzaville), Kongo (Demokratische Republik), Lesotho, Madagaskar, Malawi, Mali, Mauritius, Mosambik, Namibia, Nigeria, Réunion, Ruanda, Sambia, Sao Tome und Principe, Senegal, Seychellen, Südafrika, Swasiland, Togo, Uganda und die Zentralafrikanische Republik.

„**Schweizer System**“: bezeichnet eine Stufe des Turniers mit mehreren Runden, in der Teams nicht notwendigerweise gegen jedes andere Team spielen.

„**Team**“: bezeichnet eine Gruppe von Spielern, die zusammen als Einheit am Turnier teilnehmen. Eine Beschreibung der Teamanforderungen ist in Abschnitt 6 enthalten.

„**Turnieradministrator**“: bezeichnet jeden Psyonix-Mitarbeiter oder ein Mitglied des Admin-Teams, des Broadcast-Teams, des Produktionsteams, des Veranstaltungspersonals oder sonstiger Personen, die für die Durchführung des Turniers anderweitig angestellt oder unter Vertrag genommen wurden (darunter, uneingeschränkt ESL Gaming GmbH („**ESL**“)).

„**Turnierinstanzen**“: bezeichnet Psyonix, die Turnieradministratoren, alle offiziellen Sponsoren des Turniers sowie die jeweiligen Mutter- und Tochtergesellschaften und verbundenen Unternehmen, Verkäufer, Vertreter und Repräsentanten sowie die leitenden Angestellten, Direktoren und Mitarbeiter der oben genannten Unternehmen.

„**Gewinner**“: bezeichnet jeden Spieler, der (a) in keiner der für Preise eingeschränkten Regionen wohnhaft ist und (b) offiziell von Psyonix zum Sieger gemäß Abschnitt 4 erklärt wurde.

2.2 Zeitplan und Format

Wie in Abschnitt 2.3 ausführlicher dargelegt, ist das Turnier in drei (3) separate Splits (jeweils ein „**Split**“) gegliedert, von denen jeder (a) drei (3) RLCS 2022–23 regionale Turniere (jeweils ein „**Regional**“) und ein Major (jeweils ein „**Major**“) sowie (b) einen Open Qualifier und eine Hauptveranstaltung (jeweils wie unten definiert) umfasst. RLCS 2022–23 endet mit den RLCS 2022–23 Championships (wie unten definiert).

2.3 Turniertermine

2.3.1 Turnierzeitraum

Der Zeitplan für die einzelnen Turnierphasen ist in diesem Abschnitt aufgeführt. Die unten angezeigten Daten werden in der Zeitzone der jeweiligen Region angegeben.

2.3.2 Zeitplanänderung

Psyonix kann nach eigenem Ermessen den Zeitplan neu festlegen und/oder das Datum für ein Spiel oder eine Session des Turniers ändern (oder einen Spielmodus ändern, der in Verbindung damit gespielt werden soll). Wenn der Turnierplan jedoch derart geändert wird, informiert Psyonix alle Spieler so bald wie möglich.

2.3.3 Split 1

APAC – Regionals

Split 1 Regional 1

- APAC – Open Qualifier 1 (1. Oktober 2022)
- APAC – Open Qualifier 2 (2. Oktober 2022)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (8. Oktober 2022)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (9. Oktober 2022)

Split 1 Regional 2

- APAC – Open Qualifier 1 (15. Oktober 2022)
- APAC – Open Qualifier 2 (16. Oktober 2022)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (22. Oktober 2022)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (23. Oktober 2022)

Split 1 Regional 3

- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (5. November 2022)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (6. November 2022)

MENA – Regionals

Split 1 Regional 1

- MENA – Open Qualifier 1 (30. September 2022)
- MENA – Open Qualifier 2 (1. Oktober 2022)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (6. Oktober 2022)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (7. Oktober 2022)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (8. Oktober 2022)

Split 1 Regional 2

- MENA – Open Qualifier 1 (14. Oktober 2022)

- MENA – Open Qualifier 2 (15. Oktober 2022)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (20. Oktober 2022)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (21. Oktober 2022)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (22. Oktober 2022)

Split 1 Regional 3

- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (3. November 2022)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (4. November 2022)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (5. November 2022)

Nordamerika – Regionals

Split 1 Regional 1

- Nordamerika – Open Qualifier 1 (30. September 2022)
- Nordamerika – Open Qualifier 2 (1. Oktober 2022)
- Nordamerika – Open Qualifier 3 (2. Oktober 2022)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (7. Oktober 2022)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (8. Oktober 2022)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (9. Oktober 2022)

Split 1 Regional 2

- Nordamerika – Open Qualifier 1 (14. Oktober 2022)
- Nordamerika – Open Qualifier 2 (15. Oktober 2022)
- Nordamerika – Open Qualifier 3 (16. Oktober 2022)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (21. Oktober 2022)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (22. Oktober 2022)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (23. Oktober 2022)

Split 1 Regional 3

- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (4. November 2022)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (5. November 2022)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (6. November 2022)

Europa – Regionals

Split 1 Regional 1

- Europa – Open Qualifier 1 (7. Oktober 2022)

- Europa – Open Qualifier 2 (8. Oktober 2022)
- Europa – Open Qualifier 3 (9. Oktober 2022)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (14. Oktober 2022)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (15. Oktober 2022)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (16. Oktober 2022)

Split 1 Regional 2

- Europa – Open Qualifier 1 (21. Oktober 2022)
- Europa – Open Qualifier 2 (22. Oktober 2022)
- Europa – Open Qualifier 3 (23. Oktober 2022)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (28. Oktober 2022)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (29. Oktober 2022)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (30. Oktober 2022)

Split 1 Regional 3

- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (11. November 2022)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (12. November 2022)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (13. November 2022)

Ozeanien – Regionals

Split 1 Regional 1

- Ozeanien – Open Qualifier 1 (1. Oktober 2022)
- Ozeanien – Open Qualifier 2 (2. Oktober 2022)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (14. Oktober 2022)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (15. Oktober 2022)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (16. Oktober 2022)

Split 1 Regional 2

- Ozeanien – Open Qualifier 1 (22. Oktober 2022)
- Ozeanien – Open Qualifier 2 (23. Oktober 2022)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (28. Oktober 2022)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (29. Oktober 2022)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (30. Oktober 2022)

Split 1 Regional 3

- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (11. November 2022)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (12. November 2022)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (13. November 2022)

Südamerika – Regionals

Split 1 Regional 1

- Südamerika – Open Qualifier 1 (8. Oktober 2022)
- Südamerika – Open Qualifier 2 (9. Oktober 2022)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (14. Oktober 2022)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (15. Oktober 2022)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (16. Oktober 2022)

Split 1 Regional 2

- Südamerika – Open Qualifier 1 (22. Oktober 2022)
- Südamerika – Open Qualifier 2 (23. Oktober 2022)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (28. Oktober 2022)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (29. Oktober 2022)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (30. Oktober 2022)

Split 1 Regional 3

- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (4. November 2022)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (5. November 2022)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (6. November 2022)

Europa – Regionals

Split 1 Regional 1

- SSA – Open Qualifier 1 (8. Oktober 2022)
- SSA – Open Qualifier 2 (9. Oktober 2022)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (14. Oktober 2022)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (15. Oktober 2022)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (16. Oktober 2022)

Split 1 Regional 2

- SSA – Open Qualifier 1 (22. Oktober 2022)
- SSA – Open Qualifier 2 (23. Oktober 2022)

- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (28. Oktober 2022)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (29. Oktober 2022)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (30. Oktober 2022)

Split 1 Regional 3

- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (11. November 2022)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (12. November 2022)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (13. November 2022)

2.3.3.1 Split 1 Regional 1 Open Qualifiers

Die Teams werden zunächst in die „**Open Qualifier**“-Phase für Split 1 Regional 1 der jeweiligen Region aufgenommen, in der sie registriert sind („**Split 1 Regional 1 Open Qualifier**“).

2.3.3.1.1 Split 1 Regional 1 Open Qualifier (Europa, Nordamerika)

Jeder Split 1 Regional 1 Open Qualifier besteht aus bis zu drei (3) Match-Tagen und die Setzliste für jeden Tag eines Split 1 Regional 1 Open Qualifier wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

Tag 1 besteht aus einem doppelten K.-O.-System („**doppeltes K.-O.-System**“). Dies bedeutet, dass ein Team nicht zur Teilnahme berechtigt ist, wenn es zwei Matches in der Gruppe verliert. Die besten achtundvierzig (48) Teams rücken zu Tag 2 des Split 1 Regional 1 Open Qualifiers vor.

Tag 1 besteht auch aus einer separaten Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 1 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Verliert ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, rückt es zu Tag 3 des Split 1 Open Qualifiers für Regional 1 vor. Jedes Match wird als Best-of-Five gewertet.

Tag 2 besteht aus einem doppelten K.-O.-System, bei dem die acht (8) besten aufsteigenden Teams zu Tag 3 des Split 1 Regional 1 Open Qualifiers vorrücken. Alle Matches an Tag 2 werden als Best-of-Five gewertet.

Tag 3 besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 1 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Alle Matches an Tag 3 werden als Best-of-Five gewertet. Sofern hier nichts anderes bestimmt ist, qualifizieren sich die letzten acht (8) Teams, die am Ende von Tag 3 übrig sind, für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorstehenden kann ein vierter Tag der Split 1 Regional 1 Open Qualifier nach Ermessen von Psyonix und/oder eines Turnieradministrators hinzugefügt werden. In diesem Fall kommen stattdessen die besten Teams von Tag 3 weiter zu Tag 4, um an einem finalen Split 1 Regional 1 Open Qualifier mit doppeltem K.-O.-System teilzunehmen. Alle Matches an Tag 4 (falls zutreffend) werden als Best-of-Five gewertet. Die am Tag 4 verbleibenden Teams (falls zutreffend) qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

2.3.3.1.2 **Split 1 Regional 1 Open Qualifiers (APAC, MENA, Ozeanien, Südamerika und SSA)**

Jeder Split 1 Regional 1 Open Qualifier besteht aus bis zu zwei (2) Match-Tagen und die Setzliste für jeden Tag eines Split 1 Regional 1 Open Qualifier wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

Tag 1 wird in Form eines doppelten K.-O.-Systems ausgetragen, bei dem die besten acht (8) Teams von Tag 1 zu Tag 2 vorrücken.

Tag 1 besteht auch aus einer separaten Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team dieser Gruppe während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 1 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Verliert ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, rückt es zu Tag 2 des Split 1 Regional 1 Open Qualifiers vor. Jedes Match wird als Best-of-Five gewertet.

Tag 2 besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 1 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Alle Matches an Tag 2 werden als Best-of-Five gewertet. Sofern hier nichts anderes bestimmt ist, qualifizieren sich die letzten acht (8) Teams, die am Ende von Tag 2 übrig sind, für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorstehenden kann ein dritter Tag der Split 1 Regional 1 Open Qualifier nach Ermessen von Psyonix und/oder eines Turnieradministrators hinzugefügt werden. In diesem Fall kommen stattdessen die besten Teams von Tag 2 weiter zu Tag 3, um an einem finalen Split 1 Regional 1 Open Qualifier mit doppeltem K.-O.-System teilzunehmen. Alle Matches an Tag 3 (falls zutreffend) werden als Best-of-Five gewertet. Die am Tag 3 verbleibenden Teams (falls zutreffend) qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

2.3.3.2 **Split 1 Regional 2 Open Qualifiers**

Die Teams werden zunächst in die Open Qualifier-Phase für Split 1 Regional 2 der jeweiligen Region aufgenommen, in der sie registriert sind („**Split 1 Regional 2 Open Qualifier**“).

2.3.3.2.1 **Split 1 Regional 2 Open Qualifier (Europa, Nordamerika)**

Jeder Split 1 Regional 2 Open Qualifier besteht aus bis zu drei (3) Match-Tagen und die Setzliste für jeden Tag eines Split 1 Regional 2 Open Qualifier wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

Tag 1 besteht aus einer Gruppe mit doppeltem K.-O.-System, wobei jedes Match ein Best-of-Three ist, mit Ausnahme des Finales der Gewinner und des Halbfinals der Verlierer. Alle Matches in den Finals der Gewinner und im Halbfinale der Verlierer werden als Best-of-Five ausgetragen. Die achtundvierzig (48) besten Teams von Tag 1 rücken zu Tag 2 vor.

Tag 2 besteht aus einer Gruppe mit doppeltem K.-O.-System, wobei jedes Spiel ein Best-of-Five-Spiel ist. Die besten acht (8) Teams von Tag 2 rücken zu Tag 3 vor und schließen sich den Teams auf den RLCS-Punkteplätzen 9 bis 16 an.

Tag 3 besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 1 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Alle Matches an Tag 3

werden als Best-of-Five gewertet. Sofern hier nichts anderes bestimmt ist, qualifizieren sich die letzten acht (8) Teams, die am Ende von Tag 3 übrig sind, für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorstehenden kann ein vierter Tag der Split 1 Regional 2 Open Qualifier nach Ermessen von Psyonix und/oder eines Turnieradministrators hinzugefügt werden. In diesem Fall kommen stattdessen die besten Teams von Tag 3 weiter zu Tag 4, um an einem finalen Split 1 Regional 2 Open Qualifier mit doppeltem K.-O.-System teilzunehmen. Alle Matches an Tag 4 (falls zutreffend) werden als Best-of-Five gewertet. Die am Tag 4 verbleibenden Teams (falls zutreffend) qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

2.3.3.2.2 Split 1 Regional 2 Open Qualifiers (APAC, MENA, Ozeanien, Südamerika und SSA)

Jeder Split 1 Regional 2 Open Qualifier besteht aus bis zu zwei (2) Match-Tagen und die Setzliste für jeden Tag eines Split 1 Regional 2 Open Qualifier wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

Tag 1 wird in Form eines doppelten K.-O.-Systems ausgetragen, bei dem die besten acht (8) Teams von Tag 1 zu Tag 2 vorrücken und sich den Teams auf den RLCS-Punkteplätzen 9 bis 16 anschließen.

Tag 2 besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 1 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Alle Matches an Tag 2 werden als Best-of-Five gewertet. Sofern hier nichts anderes bestimmt ist, qualifizieren sich die letzten acht (8) Teams, die am Ende von Tag 2 übrig sind, für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorstehenden kann ein dritter Tag der Split 1 Regional 2 Open Qualifier nach Ermessen von Psyonix und/oder eines Turnieradministrators hinzugefügt werden. In diesem Fall kommen stattdessen die besten Teams von Tag 2 weiter zu Tag 3, um an einem finalen Split 1 Regional 2 Open Qualifier mit doppeltem K.-O.-System teilzunehmen. Alle Matches an Tag 3 (falls zutreffend) werden als Best-of-Five gewertet. Die am Tag 3 verbleibenden Teams (falls zutreffend) qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

2.3.3.3 Einladungen zu den Split 1 Regional 3 (alle Regionen)

Die sechzehn (16) Teams mit den meisten RLCS-Punkten erhalten eine Einladung zur Teilnahme an Tag 1 des Split 1 Regional 3 („**Split 1 Regional 3**“).

Bei einem Gleichstand zwischen Teams, die zur Teilnahme am Split 1 Regional 3 eingeladen werden, wird ein Entscheidungsspiel durchgeführt, wie in Abschnitt 2.3.7. festgelegt.

Ungeachtet des Vorstehenden nehmen Teams ohne RLCS-Punkte an einem finalen Split 1 Regional 3 Open Qualifier im doppelten K.-O.-System teil, falls weniger als sechzehn (16) Teams RLCS-Punkte erzielt haben. Die verbleibenden Teams qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 1 Hauptveranstaltung.

2.3.3.4 Split 1 Hauptveranstaltung

In der Split 1 Hauptveranstaltung („**Split 1 Hauptveranstaltung**“) treten sechzehn (16) Teams in insgesamt zwei (2) Phasen gegeneinander an, und die Setzliste für jede Phase der Split 1 Hauptveranstaltung wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt. Es ist nicht möglich, an

der Split 1 Hauptveranstaltung teilzunehmen, ohne dass die Teilnehmer gemäß den Abschnitten 2.3.3.1, 2.3.3.2 oder 2.3.3.3 (wie zutreffend) über die Open Qualifier von Split 1 Regional vorgerückt sind oder eine Einladung für Split 1 Regional 3 erhalten haben.

Die erste Phase der Split 1 Hauptveranstaltung besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, rückt es zur zweiten Phase der Split 1 Hauptveranstaltung vor. Verliert ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, scheidet es aus dem Turnier aus. Acht (8) Teams aus der Gruppe rücken zur zweiten Phase der Split 1 Hauptveranstaltung vor.

Alle Matches der ersten Phase der Split 1 Hauptveranstaltung werden als Best-of-Five gewertet.

Die zweite Phase der Split 1 Hauptveranstaltung besteht aus einem einfachen K.-O.-System („**einfaches K.-O.-System**“) mit acht (8) Teams. Alle Matches der zweiten Phase der Split 1 Hauptveranstaltung werden als Best-of-Seven gewertet.

2.3.3.5 Herbst Major

Split 1 wird mit dem RLCS 2022–23 Herbst Major („**Herbst Major**“) abgeschlossen, das sich aus den sechzehn (16) Teams mit den meisten RLCS-Punkten für Split 1 aus allen Regionen wie folgt zusammensetzt:

- Nordamerika: Fünf (5) Teams
- Europa: Fünf (5) Teams
- Ozeanien: Zwei (2) Teams
- Südamerika: Zwei (2) Teams
- APAC: Ein (1) Team
- MENA: Ein (1) Team

Im Herbst Major treten sechzehn (16) Teams in insgesamt zwei (2) Phasen gegeneinander an. Die Setzliste für jede Phase des Herbst Major wird unter Befolgung der in Abschnitt 2.3.9 dargestellten Methode festgelegt.

Die erste Phase des Herbst Major besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, rückt es zur zweiten Phase des Herbst Major vor. Verliert ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, scheidet es aus dem Turnier aus.

Alle Matches der ersten Phase des Herbst Major werden als Best-of-Five gewertet.

Die zweite Phase des Herbst Major besteht aus einem einfachen K.-O.-System mit acht (8) Teams. Alle Matches der zweiten Phase werden als Best-of-Seven gewertet.

2.3.3.6 Punktestruktur

Split 1			
Platz	Teams gesamt	Regional-Punkte	Major-Punkte

1.	1	16	32
2.	1	12	24
Geteilter 3. Platz	2	9	18
Geteilter 5. Platz	4	6	12
Geteilter 9. Platz	3	4	8
Geteilter 12. Platz	3	3	6
Geteilter 15. Platz	2	2	4
Gesamtpunktzahl		95	190

2.3.4 Split 2

APAC – Regionals

Split 2 Regional 1

- APAC – Open Qualifier 1 (21. Januar 2023)
- APAC – Open Qualifier 2 (22. Januar 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (28. Januar 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (29. Januar 2023)

Split 2 Regional 2

- APAC – Open Qualifier 1 (4. Februar 2023)
- APAC – Open Qualifier 2 (5. Februar 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (11. Februar 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (12. Februar 2023)

Split 2 Regional 3

- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (25. Februar 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (26. Februar 2023)

MENA – Regionals

Split 2 Regional 1

- MENA – Open Qualifier 1 (27. Januar 2023)
- MENA – Open Qualifier 2 (28. Januar 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (2. Februar 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (3. Februar 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (4. Februar 2023)

Split 2 Regional 2

- MENA – Open Qualifier 1 (10. Februar 2023)
- MENA – Open Qualifier 2 (11. Februar 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (16. Februar 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (17. Februar 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (18. Februar 2023)

Split 2 Regional 3

- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (2. März 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (3. März 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (4. März 2023)

Nordamerika – Regionals

Split 2 Regional 1

- Nordamerika – Open Qualifier 1 (27. Januar 2023)
- Nordamerika – Open Qualifier 2 (28. Januar 2023)
- Nordamerika – Open Qualifier 3 (29. Januar 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (3. Februar 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (4. Februar 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (5. Februar 2023)

Split 2 Regional 2

- Nordamerika – Open Qualifier 1 (10. Februar 2023)
- Nordamerika – Open Qualifier 2 (11. Februar 2023)
- Nordamerika – Open Qualifier 3 (12. Februar 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (17. Februar 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (18. Februar 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (19. Februar 2023)

Split 2 Regional 3

- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (3. März 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (4. März 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (5. März 2023)

Europa – Regionals

Split 2 Regional 1

- Europa – Open Qualifier 1 (20. Januar 2023)
- Europa – Open Qualifier 2 (21. Januar 2023)
- Europa – Open Qualifier 3 (22. Januar 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (27. Januar 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (28. Januar 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (29. Januar 2023)

Split 2 Regional 2

- Europa – Open Qualifier 1 (3. Februar 2023)
- Europa – Open Qualifier 2 (4. Februar 2023)
- Europa – Open Qualifier 3 (5. Februar 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (10. Februar 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (11. Februar 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (12. Februar 2023)

Split 2 Regional 3

- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (24. Februar 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (25. Februar 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (26. Februar 2023)

Ozeanien – Regionals

Split 2 Regional 1

- Ozeanien – Open Qualifier 1 (28. Januar 2023)
- Ozeanien – Open Qualifier 2 (29. Januar 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (3. Februar 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (4. Februar 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (5. Februar 2023)

Split 2 Regional 2

- Ozeanien – Open Qualifier 1 (11. Februar 2023)
- Ozeanien – Open Qualifier 2 (12. Februar 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (17. Februar 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (18. Februar 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (19. Februar 2023)

Split 2 Regional 3

- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (3. März 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (4. März 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (5. März 2023)

Südamerika – Regionals

Split 2 Regional 1

- Südamerika – Open Qualifier 1 (21. Januar 2023)
- Südamerika – Open Qualifier 2 (22. Januar 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (27. Januar 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (28. Januar 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (29. Januar 2023)

Split 2 Regional 2

- Südamerika – Open Qualifier 1 (4. Februar 2023)
- Südamerika – Open Qualifier 2 (5. Februar 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (10. Februar 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (11. Februar 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (12. Februar 2023)

Split 2 Regional 3

- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (24. Februar 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (25. Februar 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (26. Februar 2023)

Europa – Regionals

Split 2 Regional 1

- SSA – Open Qualifier 1 (21. Januar 2023)

- SSA – Open Qualifier 2 (22. Januar 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (27. Januar 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (28. Januar 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (29. Januar 2023)

Split 2 Regional 2

- SSA – Open Qualifier 1 (4. Februar 2023)
- SSA – Open Qualifier 2 (5. Februar 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (10. Februar 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (11. Februar 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (12. Februar 2023)

Split 2 Regional 3

- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (24. Februar 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (25. Februar 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (26. Februar 2023)

2.3.4.1 Split 2 Regional 1 und 2 Open Qualifiers (Europa, Nordamerika)

Die Teams werden in die Open Qualifier-Phase für Split 2 Regional 1 und/oder Split 2 Regional 2 der jeweiligen Region aufgenommen, in der sie registriert sind (soweit zutreffend, „**Split 2 Regional 1 Open Qualifier**“ und „**Split 2 Regional 2 Open Qualifier**“, zusammen die „**Split 2 Open Qualifiers**“). Jeder Split 2 Open Qualifier besteht aus bis zu drei (3) Match-Tagen und die Setzliste für jeden Tag eines Split 2 Open Qualifier wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

Tag 1 besteht aus einer Gruppe mit doppeltem K.-O.-System, wobei jedes Spiel ein Best-of-Three-Spiel ist, mit Ausnahme des Finales der Gewinner und des Halbfinals der Verlierer. Alle Matches in den Finals der Gewinner und im Halbfinale der Verlierer werden als Best-of-Five ausgetragen. Die achtundvierzig (48) besten Teams von Tag 1 rücken zu Tag 2 vor.

Tag 2 besteht aus einer Gruppe mit doppeltem K.-O.-System, wobei jedes Spiel ein Best-of-Five-Spiel ist. Die besten acht (8) Teams von Tag 2 rücken zu Tag 3 vor und schließen sich den Teams auf den RLCS-Punkteplätzen 9 bis 16 an.

Tag 3 besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 2 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Alle Matches an Tag 3 werden als Best-of-Five gewertet. Sofern hier nichts anderes bestimmt ist, qualifizieren sich die letzten acht (8) Teams, die am Ende von Tag 3 übrig sind, für die Teilnahme an der Split 2 Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorstehenden kann ein vierter Tag der Split 2 Open Qualifier nach Ermessen von Psyonix und/oder eines Turnieradministrators hinzugefügt werden. In diesem Fall kommen stattdessen die besten Teams von Tag 3 weiter zu Tag 4, um an einem finalen Split 2 Open Qualifier mit doppeltem K.-O.-System teilzunehmen. Alle Matches an Tag 4 (falls zutreffend) werden als Best-of-Five gewertet. Die am Tag 4

verbleibenden Teams (falls zutreffend) qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 2 Hauptveranstaltung.

2.3.4.2 Split 2 Regional 1 und 2 Open Qualifiers (APAC, MENA, Ozeanien, Südamerika und SSA)

Die Teams werden in den Split 2 Regional 1 Open Qualifier und/oder Split 2 Regional 2 Open Qualifier der jeweiligen Region aufgenommen, in der sie registriert sind. Jeder Split 2 Open Qualifier besteht aus bis zu zwei (2) Match-Tagen und die Setzliste für jeden Tag eines Split 2 Open Qualifier wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

Tag 1 wird in Form eines doppelten K.-O.-Systems ausgetragen, bei dem die besten acht (8) Teams von Tag 1 zu Tag 2 vorrücken und sich den Teams auf den RLCS-Punkteplätzen 9 bis 16 anschließen.

Tag 2 besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 2 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Alle Matches an Tag 2 werden als Best-of-Five gewertet. Sofern hier nichts anderes bestimmt ist, qualifizieren sich die letzten acht (8) Teams, die am Ende von Tag 2 übrig sind, für die Teilnahme an der Split 2 Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorstehenden kann ein dritter Tag der Split 2 Open Qualifier nach Ermessen von Psyonix und/oder eines Turnieradministrators hinzugefügt werden. In diesem Fall kommen stattdessen die besten Teams von Tag 2 weiter zu Tag 3, um an einem finalen Split 2 Open Qualifier mit doppeltem K.-O.-System teilzunehmen. Alle Matches an Tag 3 (falls zutreffend) werden als Best-of-Five gewertet. Die am Tag 3 verbleibenden Teams (falls zutreffend) qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 2 Hauptveranstaltung.

2.3.4.3 Einladungen zu Split 2 Regional 3 (alle Regionen)

Die sechzehn (16) Teams mit den meisten RLCS-Punkten erhalten eine Einladung zur Teilnahme zu Tag 1 des Split 2 Regional 3 („**Split 2 Regional 3**“).

Bei einem Gleichstand zwischen Teams, die zur Teilnahme am Split 2 Regional 3 eingeladen werden, wird ein Entscheidungsspiel durchgeführt, wie in Abschnitt 2.3.7. festgelegt.

Ungeachtet des Vorstehenden nehmen Teams ohne RLCS-Punkte an einem finalen Split 2 Regional 3 Open Qualifier im doppelten K.-O.-System teil, falls weniger als sechzehn (16) Teams RLCS-Punkte erzielt haben. Die verbleibenden Teams qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 2 Hauptveranstaltung.

2.3.4.4 Split 2 Hauptveranstaltung

In der Turnierphase der Hauptveranstaltung von Split 2 („**Split 2 Hauptveranstaltung**“) treten sechzehn (16) Teams in insgesamt zwei (2) Phasen gegeneinander an, und die Setzliste für jede Phase der Split 2 Hauptveranstaltung wird unter Befolgung der in Abschnitt 2.3.8 dargestellten Methoden festgelegt. Es ist nicht möglich, an der Split 2 Hauptveranstaltung teilzunehmen, ohne dass die Teilnehmer gemäß den Abschnitten 2.3.4.1, 2.3.4.2 oder 2.3.4.3 (wie zutreffend) über die Open Qualifiers von Split 2 Regional vorgerückt sind oder eine Einladung für Split 2 Regional 3 erhalten haben.

Die erste Phase der Split 2 Hauptveranstaltung besteht aus vier (4) Gruppen von vier (4) Teams, wobei jedes Team in den Matches im Round Robin-System gegen andere Teams in ihrer Gruppe antritt. Jedes Match im Round Robin-System wird als Best-of-Five gewertet.

Das erstplatzierte Team jeder Gruppe rückt in die Viertelfinale-Spiele der zweiten Phase der Split 2 Hauptveranstaltung vor. Die Teams auf dem zweiten und dritten Platz rücken in Runde 1 der zweiten Phase der Split 2 Hauptveranstaltung vor. Das Team, das den vierten Platz belegt, scheidet aus dem Turnier aus. Bei einem Gleichstand zwischen Teams innerhalb einer Gruppe werden die weiteren Spiele der betroffenen Teams bestimmt wie in Abschnitt 2.3.4.4.1 festgelegt.

Die zweite Phase der Split 2-Hauptveranstaltung besteht aus einem einfachen K.-O.-System mit zwölf (12) Teams. Alle Matches in Runde 1 werden als Best-of-Five ausgetragen. Alle Matches für Viertelfinale, Halbfinale und Grand Finals werden als Best-of-Seven gewertet.

2.3.4.4.1 Split 2 Hauptveranstaltung – Gleichstände

Bei einem Gleichstand am Ende jeder Split 2 Hauptveranstaltung des Matches im Round Robin-System werden die Teams mit einem Gleichstand innerhalb ihrer Gruppe in folgender Reihenfolge gesetzt:

1. Match-Rekord
2. Spieldifferenz zwischen Teams mit Gleichstand
3. Spieldifferenz
4. Ursprüngliche Setzliste

Falls es bei drei (3) Teams zum Gleichstand kommt und sobald ein Gleichstand zwischen den drei (3) Teams aufgelöst wurde, sodass nur noch zwei (2) Teams einen Gleichstand aufweisen, kehren Psyonix und/oder die Turnieradministratoren zu Schritt 1 zurück und wenden den Entscheidungsmodus auf die zwei (2) verbliebenen Teams an.

2.3.4.5 Winter Major

Split 2 wird mit dem RLCS 2022–23 Winter Major („**Winter Major**“) abgeschlossen, das sich aus den sechzehn (16) Teams mit den meisten RLCS-Punkten für Split 2 aus allen Regionen wie folgt zusammensetzt:

- Nordamerika: Fünf (5) Teams
- Europa: Fünf (5) Teams
- Ozeanien: Zwei (2) Teams
- Südamerika: Zwei (2) Teams
- APAC: Ein (1) Team
- MENA: Ein (1) Team

Im Winter Major treten sechzehn (16) Teams in insgesamt zwei (2) Phasen gegeneinander an. Die Setzliste für jede Phase des Winter Major wird unter Befolgung der in Abschnitt 2.3.9 dargestellten Methode festgelegt.

Die erste Phase des Winter Major besteht aus vier (4) Gruppen von vier (4) Teams, wobei jedes Team in den Matches im Round Robin-System gegen andere Teams in seiner Gruppe antritt. Jedes Match im Round Robin-System wird als Best-of-Five gewertet.

Das erstplatzierte Team jeder Gruppe rückt in das Viertelfinale der zweiten Phase des Winter Major vor. Die Teams auf dem zweiten und dritten Platz rücken in Runde 1 der zweiten Phase des Winter Major vor. Das Team, das den vierten Platz belegt, scheidet aus dem Turnier aus. Bei einem Gleichstand zwischen

Teams innerhalb einer Gruppe werden die weiteren Spiele der betroffenen Teams bestimmt wie in Abschnitt 2.3.4.5.1 festgelegt.

Die zweite Phase des Winter Major besteht aus einem einfachen K.-O.-System mit zwölf (12) Teams. Alle Matches in Runde 1 werden als Best-of-Five ausgetragen. Alle Matches für Viertelfinale, Halbfinale und Grand Finals werden als Best-of-Seven gewertet.

2.3.4.5.1 Winter Major – Gleichstände

Bei einem Gleichstand am Ende jedes Winter Major der Matches im Round Robin-System werden die Teams mit einem Gleichstand innerhalb ihrer Gruppe in folgender Reihenfolge gesetzt:

1. Match-Rekord
2. Spieldifferenz zwischen Teams mit Gleichstand
3. Spieldifferenz
4. Ursprüngliche Setzliste

2.3.4.6 Punktestruktur

Split 2			
Platz	Teams gesamt	Regional-Punkte	Major-Punkte
1.	1	20	40
2.	1	16	32
Geteilter 3. Platz	2	12	24
Geteilter 5. Platz	4	8	16
Geteilter 9. Platz	4	5	10
Geteilter 13. Platz	4	3	6
Gesamtpunktzahl		124	248

2.3.5 Split 3

APAC – Regionals

Split 3 Regional 1

- APAC – Open Qualifier 1 (6. Mai 2023)
- APAC – Open Qualifier 2 (7. Mai 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (13. Mai 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (14. Mai 2023)

Split 3 Regional 2

- APAC – Open Qualifier 1 (20. Mai 2023)

- APAC – Open Qualifier 2 (21. Mai 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (27. Mai 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (28. Mai 2023)

Split 3 Regional 3

- APAC – Hauptveranstaltung Tag 1 (10. Juni 2023)
- APAC – Hauptveranstaltung Tag 2 (11. Juni 2023)

MENA – Regionals

Split 3 Regional 1

- MENA – Open Qualifier 1 (28. April 2023)
- MENA – Open Qualifier 2 (29. April 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (4. Mai 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (5. Mai 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (6. Mai 2023)

Split 3 Regional 2

- MENA – Open Qualifier 1 (12. Mai 2023)
- MENA – Open Qualifier 2 (13. Mai 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (18. Mai 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (19. Mai 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (20. Mai 2023)

Split 3 Regional 3

- MENA – Hauptveranstaltung Tag 1 (1. Juni 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 2 (2. Juni 2023)
- MENA – Hauptveranstaltung Tag 3 (3. Juni 2023)

Nordamerika – Regionals

Split 3 Regional 1

- Nordamerika – Open Qualifier 1 (28. April 2023)
- Nordamerika – Open Qualifier 2 (29. April 2023)
- Nordamerika – Open Qualifier 3 (30. April 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (5. Mai 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (6. Mai 2023)

- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (7. Mai 2023)

Split 3 Regional 2

- Nordamerika – Open Qualifier 1 (12. Mai 2023)
- Nordamerika – Open Qualifier 2 (13. Mai 2023)
- Nordamerika – Open Qualifier 3 (14. Mai 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (19. Mai 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (20. Mai 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (21. Mai 2023)

Split 3 Regional 3

- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (16. Juni 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (17. Juni 2023)
- Nordamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (18. Juni 2023)

Europa – Regionals

Split 3 Regional 1

- Europa – Open Qualifier 1 (5. Mai 2023)
- Europa – Open Qualifier 2 (6. Mai 2023)
- Europa – Open Qualifier 3 (7. Mai 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (12. Mai 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (13. Mai 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (14. Mai 2023)

Split 3 Regional 2

- Europa – Open Qualifier 1 (19. Mai 2023)
- Europa – Open Qualifier 2 (20. Mai 2023)
- Europa – Open Qualifier 3 (21. Mai 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (26. Mai 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (27. Mai 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (28. Mai 2023)

Split 3 Regional 3

- Europa – Hauptveranstaltung Tag 1 (9. Juni 2023)
- Europa – Hauptveranstaltung Tag 2 (10. Juni 2023)

- Europa – Hauptveranstaltung Tag 3 (11. Juni 2023)

Ozeanien – Regionals

Split 3 Regional 1

- Ozeanien – Open Qualifier 1 (29. April 2023)
- Ozeanien – Open Qualifier 2 (30. April 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (5. Mai 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (6. Mai 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (7. Mai 2023)

Split 3 Regional 2

- Ozeanien – Open Qualifier 1 (13. Mai 2023)
- Ozeanien – Open Qualifier 2 (14. Mai 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (19. Mai 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (20. Mai 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (21. Mai 2023)

Split 3 Regional 3

- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 1 (2. Juni 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 2 (3. Juni 2023)
- Ozeanien – Hauptveranstaltung Tag 3 (4. Juni 2023)

Südamerika – Regionals

Split 3 Regional 1

- Südamerika – Open Qualifier 1 (6. Mai 2023)
- Südamerika – Open Qualifier 2 (7. Mai 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (12. Mai 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (13. Mai 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (14. Mai 2023)

Split 3 Regional 2

- Südamerika – Open Qualifier 1 (20. Mai 2023)
- Südamerika – Open Qualifier 2 (21. Mai 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (26. Mai 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (27. Mai 2023)

- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (28. Mai 2023)

Split 3 Regional 3

- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 1 (9. Juni 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 2 (10. Juni 2023)
- Südamerika – Hauptveranstaltung Tag 3 (11. Juni 2023)

Europa – Regionals

Split 3 Regional 1

- SSA – Open Qualifier 1 (6. Mai 2023)
- SSA – Open Qualifier 2 (7. Mai 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (12. Mai 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (13. Mai 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (14. Mai 2023)

Split 3 Regional 2

- SSA – Open Qualifier 1 (20. Mai 2023)
- SSA – Open Qualifier 2 (21. Mai 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (26. Mai 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (27. Mai 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (28. Mai 2023)

Split 3 Regional 3

- SSA – Hauptveranstaltung Tag 1 (9. Juni 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 2 (10. Juni 2023)
- SSA – Hauptveranstaltung Tag 3 (11. Juni 2023)

2.3.5.1 Split 3 Regional 1 und 2 Open Qualifiers (Europa, Nordamerika)

Die Teams werden in die Open Qualifier-Phase für Split 3 Regional 1 und/oder Split 3 Regional 2 der jeweiligen Region aufgenommen, in der sie registriert sind (soweit zutreffend, „**Split 3 Regional 1 Open Qualifier**“ und „**Split 3 Regional 2 Open Qualifier**“, zusammen die „**Split 3 Open Qualifiers**“). Jeder Split 3 Open Qualifier besteht aus bis zu vier (3) Match-Tagen und die Setzliste für jeden Tag eines Split 3 Open Qualifier wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

Tag 1 besteht aus einer Gruppe mit doppeltem K.-O.-System, wobei jedes Match ein Best-of-Three ist, mit Ausnahme des Finales der Gewinner und des Halbfinals der Verlierer. Alle Matches in den Finals der Gewinner und im Halbfinale der Verlierer werden als Best-of-Five ausgetragen. Die achtundvierzig (48) besten Teams von Tag 1 rücken zu Tag 2 vor. Alle Matches an Tag 2 werden als Best-of-Five gewertet.

Tag 2 besteht aus einer Gruppe mit doppeltem K.-O.-System, wobei jedes Spiel ein Best-of-Five-Spiel ist.

Die besten acht (8) Teams von Tag 2 rücken zu Tag 3 vor und schließen sich den Teams auf den RLCS-Punkteplätzen 9 bis 16 an.

Tag 3 besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 3 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Alle Matches an Tag 3 werden als Best-of-Five gewertet. Sofern hier nichts anderes bestimmt ist, qualifizieren sich die letzten acht (8) Teams, die am Ende von Tag 3 übrig sind, für die Teilnahme an der Split 3 Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorstehenden kann ein vierter Tag der Split 3 Open Qualifier nach Ermessen von Psyonix und/oder eines Turnieradministrators hinzugefügt werden. In diesem Fall kommen stattdessen die besten Teams von Tag 3 weiter zu Tag 4, um an einem finalen Split 3 Open Qualifier mit doppeltem K.-O.-System teilzunehmen. Alle Matches an Tag 4 (falls zutreffend) werden als Best-of-Five gewertet. Die am Tag 4 verbleibenden Teams (falls zutreffend) qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 3 Hauptveranstaltung.

2.3.5.2 Split 3 Regional 1 und 2 Open Qualifiers (APAC, MENA, Ozeanien, Südamerika und SSA)

Die Teams werden in den Split 3 Regional 1 Open Qualifier und/oder Split 3 Regional 2 Open Qualifier der jeweiligen Region aufgenommen, in der sie registriert sind. Jeder Split 3 Open Qualifier besteht aus bis zu zwei (2) Match-Tagen und die Setzliste für jeden Tag eines Split 3 Open Qualifier wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

Tag 1 wird in Form eines doppelten K.-O.-Systems ausgetragen, bei dem die besten acht (8) Teams von Tag 1 zu Tag 2 vorrücken und sich den Teams auf den RLCS-Punkteplätzen 9 bis 16 anschließen.

Tag 2 besteht aus einer Gruppe von sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in den Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams in der Gruppe antritt. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es in die Split 3 Hauptveranstaltung (wie unten definiert) vor. Alle Matches an Tag 2 werden als Best-of-Five gewertet. Sofern hier nichts anderes bestimmt ist, qualifizieren sich die letzten acht (8) Teams, die am Ende von Tag 2 übrig sind, für die Teilnahme an der Split 3 Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorstehenden kann ein dritter Tag der Split 3 Open Qualifier nach Ermessen von Psyonix und/oder eines Turnieradministrators hinzugefügt werden. In diesem Fall kommen stattdessen die besten Teams von Tag 2 weiter zu Tag 3, um an einem finalen Split 3 Open Qualifier mit doppeltem K.-O.-System teilzunehmen. Alle Matches an Tag 3 (falls zutreffend) werden als Best-of-Five gewertet. Die am Tag 3 verbleibenden Teams (falls zutreffend) qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 3 Hauptveranstaltung.

2.3.5.3 Split 3 Regional 3 (alle Regionen)

Die sechzehn (16) Teams mit den meisten RLCS-Punkten erhalten eine Einladung zur Teilnahme an Tag 1 des Split 3 Regional 3 („**Split 3 Regional 3**“).

Bei einem Gleichstand zwischen Teams, die zur Teilnahme am Split 3 Regional 3 eingeladen werden, wird ein Entscheidungsspiel durchgeführt, wie in Abschnitt 2.3.7. festgelegt.

Ungeachtet des Vorstehenden nehmen Teams ohne RLCS-Punkte an einem finalen Split 3 Regional 3 Open Qualifier im doppelten K.-O.-System teil, falls weniger als sechzehn (16) Teams RLCS-Punkte erzielt haben. Die verbleibenden Teams qualifizieren sich für die Teilnahme an der Split 3 Hauptveranstaltung.

2.3.5.4 Split 3 Hauptveranstaltung

In der Turnierphase der Hauptveranstaltung von Split 3 („**Split 3 Hauptveranstaltung**“) treten sechzehn (16) Teams in einer (1) Phase gegeneinander an, und die Setzliste für diese Phase der Split 3 Hauptveranstaltung wird unter Befolgung der in Abschnitt 2.3.8 dargestellten Methoden festgelegt. Es ist nicht möglich, an der Split 3 Hauptveranstaltung teilzunehmen, ohne dass die Teilnehmer gemäß den Abschnitten 2.3.5.1, 2.3.5.2 oder 2.3.5.3 (wie zutreffend) über die Open Qualifier von Split 3 Regional vorgerückt sind oder eine Einladung für Split 3 Regional 3 erhalten haben.

Die Split 3 Hauptveranstaltung besteht aus sechzehn (16) Teams, wobei jedes Team in einem doppelten K.-O.-System antritt. Alle Matches werden als Best-of-Five ausgetragen, ausgenommen sind das Viertelfinale der Verlierer, das Halbfinale der Verlierer, das Halbfinale der Gewinner, das Finale der Gewinner und die Grand Finals, die als Best-of-Seven ausgetragen werden.

2.3.5.5 Spring Major

Split 3 wird mit dem RLCS 2022–23 Spring Major („**Spring Major**“) abgeschlossen, das sich aus den sechzehn (16) Teams mit den meisten RLCS-Punkten für Split 3 aus allen Regionen wie folgt zusammensetzt:

- Nordamerika: Fünf (5) Teams
- Europa: Fünf (5) Teams
- Ozeanien: Zwei (2) Teams
- Südamerika: Zwei (2) Teams
- APAC: Ein (1) Team
- MENA: Ein (1) Team

Im Spring Major treten sechzehn (16) Teams in einer (1) Phase gegeneinander an. Die Setzliste für jede Phase des Spring Major wird unter Befolgung der in Abschnitt 2.3.9 dargestellten Methode festgelegt.

Die Teams treten in einem doppeltem K.-O.-System gegeneinander an. Alle Matches des Spring Major werden als Best-of-Five ausgetragen, ausgenommen sind das Viertelfinale der Verlierer, das Halbfinale der Verlierer, das Halbfinale der Gewinner, das Finale der Gewinner und die Grand Finals, die als Best-of-Seven ausgetragen werden.

2.3.5.6 Punktestruktur

Split 3			
Platz	Teams gesamt	Regional-Punkte	Major-Punkte
1.	1	24	48
2.	1	20	40
3.	1	16	32
4.	1	13	26
Geteilter 5.	2	11	22

Platz			
Geteilter 7. Platz	2	9	18
Geteilter 9. Platz	4	6	12
Geteilter 13. Platz	4	4	8
Gesamtpunktzahl		124	306

2.3.6 RLCS World Championship

Bei der RLCS World Championship 2022–23 („**RLCS World Championship**“) treten sechzehn (16) Teams in insgesamt zwei (2) Phasen gegeneinander an.

Die acht (8) besten Teams nach kumulierten RLCS-Punkten aus allen Regionen sind automatisch für die Teilnahme an der RLCS World Championship qualifiziert (jeweils ein „**In der RLCS World Championship aufsteigendes Team**“), wie in Abschnitt 2.3.6.1 dargelegt.

Zusätzlich nehmen die sechzehn (16) Teams mit den nächsthöheren kumulierten RLCS-Punktzahlen aus allen Regionen an der RLCS 2022–23 World Championship Wildcard („**RLCS World Championship Wildcard**“) teil, wie in Abschnitt 2.3.6.2 beschrieben, um die letzten acht (8) Teams zu ermitteln, die sich für die Teilnahme an der RLCS World Championship qualifizieren.

2.3.6.1 In der RLCS World Championship aufsteigende Teams

Das automatische Vorrücken zur RLCS World Championship wird durch die kumulierten RLCS-Punkte bestimmt, die ein Team am Ende der zutreffenden Regional oder des Major gesammelt hat.

Am Ende jedes Major während des zutreffenden Splits erhalten die Teams RLCS-Punkte für den Pool von acht (8) Plätzen für die in der RLCS World Championship aufsteigenden Teams („**Plätze**“) in ihrer jeweilige Region, basierend auf der Platzierung jedes Teams im Vergleich zu den anderen Teams innerhalb dessen Region. Dies ist nur ein Beispiel:

- Wird ein nordamerikanisches Team Erster(1.) im Herbst Major, erhält der NA1-Platz dieses Teams 32 RLCS-Punkte.
- Liegt ein nordamerikanisches Team beim Winter Major auf dem zweiten Platz (2.) hinter einem Team aus Europa, erhält der NA1-Platz 32 RLCS-Punkte (insgesamt 64 RLCS-Punkte).
- Liegt ein nordamerikanisches Team beim Spring Major auf dem zweiten (2.) Platz hinter einem weiteren Team aus Nordamerika, erhält der NA1-Platz 48 RLCS-Punkte (insgesamt 112 RLCS-Punkte) und der NA2-Platz 40 RLCS-Punkte.

Zur Klarstellung: Mehrere Teams können über mehrere Majors hinweg RLCS-Punkte für denselben Platz sammeln, solange diese Teams aus derselben Region stammen.

Am Ende des Spring Majors wird (a) jeder Platz einem Team aus der Region zugewiesen, die mit diesem Platz verbunden ist (im obigen Beispiel würde der oberste Platz einem nordamerikanischen Team zugewiesen); und (b) die acht (8) besten Teams nach kumulierten RLCS-Punkten aus den zutreffenden

Regionen füllen jeden dieser Plätze und qualifizieren sich für die Teilnahme an der RLCS World Championship als in der RLCS World Championship aufsteigendes Team.

2.3.6.2 RLCS World Championship Wildcard

Die sechzehn (16) besten Teams nach kumulierten RLCS-Punkten, die sich nicht als in der RLCS World Championship aufsteigendes Team qualifiziert haben, nehmen an der RLCS World Championship Wildcard teil, um die letzten acht (8) Teams zu ermitteln, die sich für die Teilnahme an der RLCS World Championship qualifizieren. Die Gruppe der Teams setzt sich wie folgt zusammen:

- Nordamerika: Drei (3) Teams
- Europa: Drei (3) Teams
- Ozeanien: Zwei (2) Teams
- Südamerika: Zwei (2) Teams
- APAC: Zwei (2) Teams
- MENA: Zwei (2) Teams
- SSA: Zwei (2) Teams

Die Teams treten in Matches des Schweizer Systems gegen andere Teams innerhalb der Gruppe an. Gewinnt ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, so rückt es zur RLCS World Championship vor. Verliert ein Team während dieser Phase drei (3) Matches, scheidet es aus dem Turnier aus.

2.3.6.3 RLCS World Championship

Bei der RLCS World Championship treten die acht (8) in der RLCS World Championship aufsteigenden Teams und die besten acht (8) Teams, die über die RLCS World Championship Wildcard aufsteigen, als eine Gruppe von sechzehn (16) Teams in insgesamt zwei (2) Phasen gegeneinander an. Die Setzliste für jede Phase der RLCS World Championship wird nach der in Abschnitt 2.3.9 beschriebenen Methode ermittelt. Es ist nicht möglich, an der RLCS World Championship teilzunehmen, ohne sich als in die RLCS World Championship aufsteigendes Team zu qualifizieren oder über eine RLCS World Championship Wildcard vorzurücken, wie in den Abschnitten 2.3.6.1 oder 2.3.6.2 (soweit zutreffend) beschrieben.

Die erste Phase der RLCS World Championship besteht aus zwei Gruppen mit acht (8) Teams, wobei jedes Team in einem doppelten K.-O.-System antritt. Alle Matches der ersten Phase der RLCS World Championship werden als Best-of-Seven gewertet.

Die zweite Phase der RLCS World Championship besteht aus einem einfachen K.-O.-System mit acht (8) Teams. Alle Matches der zweiten Phase der RLCS World Championship werden als Best-of-Seven gewertet.

2.3.7 Gleichstände für einen Qualifizierungsplatz für ein RLCS Regional, ein Major oder die RLCS World Championship

Bei einem Gleichstand für einen Qualifizierungsplatz für ein Regional, ein Major oder eine RLCS World Championship wird ein Best-of-Seven-Match unter den Teams mit gleichem Punktestand gespielt.

Haben mehr als zwei (2) Teams den gleichen Punktestand, bilden diejenigen Teams gemäß dem in den Abschnitten 2.3.8 und 2.3.9 (falls zutreffend) erläuterten System für die Setzliste zusammen mit Teams, die sich verabschieden, eine Gruppe (jede solche Gruppe, eine „**Qualifikationsplatz-Gruppe**“). Alle Matches in einer Qualifikationsplatz-Gruppe werden als Best-of-Seven gewertet.

2.3.8 Setzliste für einen Qualifizierungsplatz für ein RLCS Regional, Regional, Major oder die RLCS World Championship

Für die Setzliste bei einem RLCS Regional oder einem Regional, Major oder dem Gruppenqualifizierungsplatz der RLCS World Championship werden die Teams gemäß den folgenden Parametern organisiert:

1. Kumulative RLCS-Punkte der drei (3) neuesten Turnierveranstaltungen, inklusive Regionals und Majors.
2. Kumulative RLCS-Punkte.
3. Das Team mit der besseren Platzierung in der aktuellen Phase der Turnierveranstaltung, gefolgt von der nächsten Phase, bis kein Gleichstand mehr vorhanden ist. Außerhalb der Phasen einer Hauptveranstaltung wird auch die Phase des Schweizer Systems eines Open Qualifier auch für die Setzliste berücksichtigt.

2.3.9 Setzliste für die RLCS Majors und RLCS World Championship

Für die Setzliste bei einem RLCS Major oder der RLCS World Championship werden die Teams gemäß den folgenden Parametern organisiert:

1. Kumulierte Major-Punkte pro Platz.
2. Der Platz mit der besseren Platzierung in der neuesten Phase einer Hauptveranstaltung.

Ungeachtet des Vorgenannten werden die Teams für die Setzliste in folgender Reihenfolge organisiert:

1. EU1
2. NA1
3. NA2
4. SAM1
5. EU2
6. NA3
7. EU3
8. NA4
9. MENA1
10. EU4
11. NA5
12. SAM2
13. OCE1
14. EU5
15. OCE2
16. APAC1

3. Spielregeln

Dieser Abschnitt enthält die „**Spielregeln**“ für das Spiel während des Turniers.

3.1 Match-Einstellungen

3.1.1 Spiel-Einstellungen

- Standard-Arena: DFH Stadium
- Teamgröße: 3 gegen 3
- Bot-Schwierigkeitsstufe: Keine Bots
- Mutatoren: Keine
- Match-Zeit: 5 Minuten
- Beitritt möglich durch: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: Asien-Ost oder Asien-Südost Maritim (APAC League), Europa (EU League), Naher Osten (MENA League), Nordamerika Osten/Westen (NA League), Ozeanien (OCE League), Südafrika (SSA League) und Südamerika (SAM League)

3.1.2 Controller

Alle Standard-Controller, einschließlich Maus und Tastatur, sind zugelassen. Makrofunktionen (z. B. Turbo-Tasten) sind nicht zulässig. Zu beachten ist, dass Wireless-Controller bei persönlichen Turnierveranstaltungen nicht zulässig sind. Bei einer persönlichen Turnierveranstaltung müssen alle Controller von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren genehmigt werden.

3.1.3 Arenen

Im Open Qualifier werden alle Spiele im DFH Stadium ausgetragen. In allen anderen Phasen des Turniers wird die Landkartenrotation aus den Standardarenen ausgewählt, die von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen ausgewählt werden. Bei übertragenen Matches können die Teams aufgrund von Leistungsproblemen das Auslassen einer Arena beantragen und müssen mindestens 24 Stunden vor Spielbeginn eine detaillierte Anfrage an die Turnieradministratoren senden. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, Anträge von Teams auf das Auslassen einer Arena nach eigenem Ermessen aus beliebigem Grund abzulehnen.

3.2 Match-Prozedere

3.2.1 Hosting und Teamfarben

Turnieradministratoren geben an, welches Team die Farbe blau und welches Team die Farbe orange hat. Im Open Qualifier werden die Teams angewiesen, wie sie das Match hosten sollen. In allen anderen Phasen des Turniers wird ein Turnieradministrator das Match hosten.

3.2.2 Re-Hosts

Zwischen Spielen in einem Match können Teams aufgrund von Verbindungsproblemen verlangen, dass das Match in derselben Serverregion erneut gehostet wird. Während einer Hauptveranstaltung, bevor entweder (a) ein Tor erzielt wurde oder (b) fünfzehn (15) Sekunden vergangen sind (je nachdem, welches Ereignis zuerst eintritt), können sich die Teams einvernehmlich darauf einigen, das aktuelle Spiel des Matches abubrechen und das Match mit Genehmigung der Turnieradministratoren erneut zu hosten. Die

Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches auszusetzen und für ungültig zu erklären und zu einem beliebigen Zeitpunkt erneut zu hosten.

3.2.3 Server

3.2.3.1 Open Qualifiers

- „US-East“ ist der Standardserver für Open Qualifier Matches in Nordamerika, sofern nicht beide Teams zustimmen, auf „US-West“ zu spielen.
- „Europe“-Server werden immer für Open Qualifier Matches in Europa verwendet.
- „South America“-Server werden immer für südamerikanische Open Qualifier Matches verwendet.
- „Oceania“-Server werden immer für Open Qualifier Matches in Ozeanien verwendet.
- „Middle-East“-Server werden immer für MENA Open Qualifier Matches verwendet.
- „Asia-East“ und „Asia-SE Maritime“-Server werden immer für APAC Open Qualifier Matches verwendet.
- „South Africa“-Server werden immer für SSA Open Qualifier Matches verwendet.

3.2.3.2 Hauptveranstaltungen

- „RLCS USE-OHIO“ ist der Standardserver bei Matches der Hauptveranstaltung in Nordamerika, sofern nicht beide Teams zustimmen, auf einer anderen RLCS-Server-Region in Nordamerika zu spielen.
- „RLCS EU-PARIS“ ist der Standardserver bei Matches der Hauptveranstaltung in Europa, sofern nicht beide Teams zustimmen, auf einer anderen RLCS-Server-Region in Europa zu spielen.
- „RLCS SAM-SaoPaulo“ ist der Standardserver für Matches der Hauptveranstaltung in Südamerika, sofern nicht beide Teams zustimmen, auf einem anderen Server in Südamerika zu spielen.
- „RLCS OCE-Sydney“ ist der Standardserver für Matches der Hauptveranstaltung in Ozeanien, sofern nicht beide Teams zustimmen, auf einem anderen Server in Ozeanien zu spielen.

Die Matches der Hauptveranstaltung von MENA, APAC und SSA verwenden den Standardserver, wie von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt.

3.2.4 Spielbeginn

In Open Qualifier Matches dürfen die Spieler erst ihrer ausgewählten Seite beitreten, wenn drei Spieler von jedem Team dem Spiel beigetreten sind. Bei Spielen der Hauptveranstaltung dürfen die Spieler erst auf Anweisung eines Turnieradministrators auf die von ihnen bestimmte Seite wechseln.

3.2.5 Auswechslungen

Eine „**Auswechslung**“ ist definiert als das Ändern der Spieleraufstellung nach Beginn eines Spiels.

3.2.5.1 Open Qualifiers

Auswechslungen sind während eines Matches bei den Open Qualifiers nur im Falle einer Verbindungsunterbrechung zulässig. Teams können ein Match mit einer beliebigen Kombination aus drei (3) Spielern aus ihrer registrierten Mannschaftsaufstellung starten (wie unten definiert).

3.2.5.2 Hauptveranstaltungen

Auswechslungen sind nur zwischen den Spielen eines Matches oder vor einem Match zulässig, und Teams dürfen maximal einmal pro Match wechseln. Teams müssen die Turnieradministratoren über Änderungen bei der Aufstellung zwischen den Matches informieren.

3.2.6 Melden von Ergebnissen

Während der Open Qualifier-Phase muss das Gewinnerteam nach Abschluss eines Matches das Match-Ergebnis an die Turnieradministratoren in einem festgelegten Chatroom übermitteln. Das unterlegene Team muss das Matchergebnis ebenfalls bestätigen. Bei umstrittenen Ergebnissen ist es erforderlich, einen Screenshot des Ergebnisbildschirms zu machen oder die Wiederholungs-Datei des Matches zu speichern. Wenn ein Team ein Matchergebnis bestreitet und einen Sieg beansprucht und Nachweise für diesen Anspruch einreicht, muss das andere Team seinen Anspruch nachweisen, um eine automatische Niederlage im Match zu vermeiden. Gegen Teams oder Spieler, die falsche oder gefälschte Ergebnisse eingereicht haben, werden Disziplinarmaßnahmen eingeleitet, wie in Abschnitt 8.2 näher beschrieben.

3.2.7 Zuschauer

Für alle Regionals, einschließlich Open Qualifiers, Hauptveranstaltungen und Majors, sind als Zuschauer im Spiel nur Turnieradministratoren und deren Beauftragte zugelassen. Teams, von denen festgestellt wurde, dass sie relevante Informationen zum Spielfeld weitergeleitet haben, damit ein unberechtigter Beobachter dem Match beiwohnen kann, unterliegen den in Abschnitt 8.2 beschriebenen Disziplinarmaßnahmen.

Nach schriftlicher Anfrage und Genehmigung durch Psyonix (E-Mail ist ausreichend) ist es einem Spieler oder einem Team gestattet, die Live-Berichterstattung über sein Spiel in den Open Qualifiers und/oder von Tag 1 der jeweiligen Hauptveranstaltung über eine Online-Streaming-Plattform (z. B. Twitch, YouTube usw.) zu streamen.

3.2.8 Technische Probleme

Bedingt durch Art und Umfang des Online-Wettbewerbs werden Matches aufgrund von Fehlern, absichtlichen Verbindungsabbrüchen, Serverabstürzen oder unbeabsichtigten Verbindungsabbrüchen nicht neu gestartet oder für ungültig erklärt, es sei denn, die Turnieradministratoren entscheiden nach eigenem Ermessen anders. Sofern die Turnieradministratoren nicht nach eigenem Ermessen anders entscheiden, muss bei allen technischen Problemen oder Fehlern weitergespielt werden. Wenn ein Team aufgrund eines technischen Problems oder eines Fehlers eine Wiederholung fordert, muss es die Wiederholung speichern und bei der Turnierverwaltung zur Überprüfung einreichen. Während eines übertragenen Matches können die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen das Spiel zur Überprüfung unterbrechen und im Anschluss neustarten.

Zusätzlich erkennen die Spieler an und erklären sich damit einverstanden, dass der einzelne Spieler bei der Teilnahme an einem Rocket League-Wettbewerb nach eigenem Ermessen bestimmt, welche Plattform er verwendet (d. h. PC oder Konsole (wie zutreffend)), und zur Kenntnis nimmt, dass er möglicherweise auf Spieler trifft, die auf einer anderen Plattform antreten. Außerdem erkennen die Spieler an, dass die verschiedenen Plattformen Funktionen bieten können, wie z. B. Controller, Spielerschnittstellen und/oder die Möglichkeit, bestimmte Spieleinstellungen/Empfindlichkeiten usw. zu individualisieren, die möglicherweise einen Spielvorteil für eine Plattform gegenüber einer anderen bieten. Die Spieler erkennen ihre ausschließliche Entscheidung für eine Wettbewerbsplattform an und erklären sich damit einverstanden,

und sie verzichten auf jegliche Verantwortung oder Haftung von Psyonix in Bezug auf die Teilnahme eines solchen Spielers an einem Multiplattform-Wettbewerb, einschließlich eines angeblichen Spielvorteils einer anderen Plattform.

3.3 **Teamaufstellungen**

3.3.1 **Team Captains**

Jedes Team muss ein Mitglied in seiner Mannschaftsaufstellung zum „**Team Captain**“ erklären, der das Team bei allen offiziellen Entscheidungen vertritt und als Hauptansprechpartner für das Team fungiert, vorausgesetzt, dass ein Team seinen Manager oder Trainer (sofern zutreffend) als Hauptansprechpartner für das Team benennt.

3.3.2 **Aufstellungen**

Teams dürfen nur Spieler einsetzen, die für ein Match aufgestellt wurden. Nach der Registrierung für das Turnier müssen die Aufstellungen aus mindestens drei (3) Spielern, aber nicht mehr als vier (4) Spielern (z. B. drei Startspielern und ein Reservespieler, der als Ersatzspieler eingesetzt werden kann) bestehen. Zu den Aufstellungen kann auch ein Manager und/oder ein Trainer gehören, die jeweils nicht an Turnierspielen teilnehmen. Eine Person darf nicht gleichzeitig zu mehr als einer Aufstellung gehören, einschließlich Trainer und Manager.

3.3.3 **Einreichung der Aufstellung**

Die Startaufstellungen für jedes Turnier müssen mindestens 24 Stunden vor Beginn des jeweiligen Spiels an eben jenem Tag bei den Turnieradministratoren eingereicht werden.

3.3.4 **Änderungszeitraum/Sperrfrist für Aufstellungen**

Sofern in diesen Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt ist, dürfen sich die Mannschaftsaufstellungen nur während der Transfer-Zeitfenster ändern (wie unten definiert). Alle Aufstellungen gelten nach Abschluss des in Abschnitt 6.1.3 beschriebenen Registrierungsverfahrens für das Turnier (das „**Registrierungsverfahren**“) zu dem auf der Registrierungs-Website festgelegten Datum samt Uhrzeit als gesperrt (diese Daten und Uhrzeiten werden zusammen als „**Sperrfrist für Aufstellungen**“ bezeichnet).

Wenn ein Team einen Manager oder Trainer hat, der in ihre Aufstellung aufgenommen werden soll, muss das Team vor Ablauf der jeweiligen Sperrfrist für Aufstellungen die Turnieradministratoren benachrichtigen. Kann ein Team aus bestimmten Gründen innerhalb der in Abschnitt 3.2.5 genannten Sperrfristen keinen Ersatz stellen und benötigt es eine Verlängerung solch einer Frist, muss dieses Team bis zur geltenden Sperrfrist für Aufstellungen den Turnieradministrator benachrichtigen. Nach Ablauf der Sperrfrist für Aufstellungen darf das Team keinen Ersatzspieler mehr aufstellen.

3.3.5 **Aufstellungsänderungen/Transfers**

Der Begriff „**Aufstellungsänderung**“ bedeutet in diesem Dokument das Hinzufügen eines neuen Spielers zu einer bestehenden Aufstellung. Zu beachten ist, dass es nicht als Aufstellungsänderung gilt, wenn ein Spieler die Aufstellung verlässt, vorausgesetzt, das Team besteht aus mindestens drei (3) Spielern.

Teams dürfen Aufstellungszugänge während der zwei bestimmten „**Transfer-Zeitfenster**“ innerhalb der

Saison vornehmen.

Transfer-Zeitfenster 1: 13. Dezember 2022 um 00:00 PT (Pacific Time) – 8. Januar 2023 um 23:59 Uhr PT (Pacific Time)

Transfer-Zeitfenster 2: 11. April 2023 um 00:00 PT (Pacific Time) – 24. April 2023 um 23:59 Uhr PT (Pacific Time)

Während eines Transfer-Zeitfensters dürfen die Teams nur einen Zugang zu ihrer Aufstellung vornehmen (Manager und Trainer nicht eingeschlossen), vorausgesetzt, dass die maximal zulässige Anzahl an Spielen in einem Team vier (4) beträgt. Teams dürfen pro Transfer-Zeitfenster einen Zugang vornehmen (insgesamt zwei (2) Zugänge während der gesamten RLCS-Saison). Wenn Psyonix und/oder ein Turnieradministrator feststellt, dass ein Team mehr als einen Zugang vorgenommen hat, verliert dieses Team alle seine angesammelten RLCS-Punkte und wird zu einem inaktiven Team.

Ungeachtet dessen können die Teams während der gesamten RLCS-Saison einen „freigestellten“ Zugang zu ihren Aufstellungen vornehmen (jeweils ein „**freigestellter Zugang**“). Freigegebene Zugänge müssen in einem der beiden (2) Transfer-Zeitfenster erfolgen und in der Position „Ersatz“ hinzugefügt werden. Darüber hinaus müssen freigestellte Zugänge die folgenden Zulassungskriterien erfüllen:

- Der freigestellte Zugang muss während des gesamten Splits, der dem Transfer-Zeitfenster, in dem der freigestellte Zugang erfolgt, unmittelbar vorausgeht, spielberechtigt gewesen sein.
- Der freigestellte Zugang darf während dieses Splits keine RLCS-Punkte gesammelt haben.

Um einen freigestellten Zugang vornehmen zu können, müssen die Teams ihren Antrag vor Schließung des entsprechenden Transfer-Zeitfensters per E-Mail an die folgende E-Mail-Adresse (entsprechende ihrer Region) einreichen.

- Nordamerika: RLCSNA@eslgaming.com
- Europa: RLCSEU@eslgaming.com
- Südamerika: RLCSAM@eslgaming.com
- Ozeanien: RLCSOCE@eslgaming.com

- MENA: RLCSMENA@eslgaming.com
- APAC: RLCSAPAC@eslgaming.com
- SSA: RLCSSEA@eslgaming.com

3.3.6 Spieler- bzw. Teamnamen

Spieler oder Teams dürfen ihre Benutzernamen, Namen im Spiel oder Teamnamen nicht ohne Genehmigung der Turnieradministratoren ändern. Sämtliche dieser Namen müssen diesen Regeln (insbesondere Abschnitt 5) entsprechen, und Turnieradministratoren können jederzeit eine Änderung beantragen. Eine Aufstellung darf keine Duplikate desselben Namens, Namen, die nur aus Symbolen bestehen bzw. Namen enthalten, die schwer voneinander zu unterscheiden sind.

3.3.7 Aufstellungs-Kontinuität

Eine „**Aufstellung**“ sind die drei (3) oder vier (4) Spieler, die unter einem Team registriert sind. Hat ein Team drei (3) Spieler, gelten alle drei (3) Spieler als „Starter“. Hat ein Team vier (4) Spieler, gelten drei

(3) Spieler als „Starter“, und ein (1) Spieler gilt als „freigestellter Zugang“ oder als „Ersatz“ (wie zutreffend).

3.4 Pflichten bei Matches

3.4.1 Pünktlichkeit

Alle Teams müssen bis zur Spielstartzeit drei (3) Spieler haben, die physisch anwesend sind bzw. sich in der Online-Match-Lobby befinden. Teams, bei denen nach Ablauf von fünf (5) Minuten nach Spielbeginn nicht drei (3) Spieler spielbereit sind, werden mit Disziplinarmaßnahmen belegt, wie in Abschnitt 8.2 näher beschrieben. Während der Matches der Hauptveranstaltung muss der Team Captain im festgelegten Chatroom mindestens zehn (10) Minuten vor Spielbeginn Rede und Antwort stehen. Die Zeitpunkte des Spielbeginns können nach eigenem Ermessen von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren angepasst werden, je nachdem, ob der Turnierablauf beschleunigt oder verlangsamt werden soll.

3.4.2 Aufgaben

Teams dürfen ein Match nicht freiwillig ohne vorherige Genehmigung der Turnieradministratoren aufgeben. Ungeachtet dessen unterliegen diese Teams auch mit einer solchen Genehmigung den in Abschnitt 8.2 näher beschriebenen Disziplinarmaßnahmen.

3.4.3 Mitteilungen

Teams kommunizieren während aller Online-Phasen des Turniers in einem festgelegten Chatroom mit ihren Trainern, Gegnern und Turnieradministratoren (falls zutreffend). Bei Live-Veranstaltungen ist nach offiziellem Spielbeginn die Kommunikation mit Personen, die nicht als Spieler im aktuellen Spiel vorgesehen sind (insbesondere Trainer), strengstens untersagt und kann zur sofortigen Disqualifikation des Spielers oder des Teams führen. Vor Beginn jeder Phase des Turniers benachrichtigen Psyonix und/oder die Turnieradministratoren die Spieler über den festgelegten Chatroom.

3.5 Match-Unterbrechungen

3.5.1 Verbindungsunterbrechungen

3.5.1.1 Open Qualifier

Wenn bei einem Spieler im Open Qualifier eine Verbindungstrennung auftritt, muss das Team in Unterzahl das einzelne Spiel innerhalb der Match-Serie durchspielen. Der getrennte Spieler kann während des Spiels, in dem die Trennung während oder zwischen Spielen einer Match-Serie stattgefunden hat, erneut beitreten, darf jedoch nicht mittendrin in den nachfolgenden Spielen der Serie beitreten. Wenn der Spieler nach einer Unterbrechung nicht im selben Spiel erneut beitreten kann, hat er fünf Minuten Zeit, um sich erneut anzumelden, bevor das nächste Spiel der Match-Serie beginnt. Wenn der vom Verbindungsabbruch betroffene Spieler nicht in der Lage ist, dem Spiel vor dem nächsten Spiel der Serie beizutreten, kann das Team des Spielers einen anderen Spieler aus seiner Aufstellung einwechseln (vorbehaltlich der in Abschnitt 3.2.5 festgelegten Regeln für den Ersatz), wenn dies die erste Verbindungstrennung für das Team während der Serie ist.

3.5.1.2 Alle weiteren Phasen

Wenn während einer Turnierphase (mit Ausnahme des Open Qualifiers) die Verbindung eines Spielers mit dem Spiel getrennt wird, muss das Team in Unterzahl die Turnieradministratoren so fort im festgelegten

Chatroom benachrichtigen. Die Turnieradministratoren können das Spiel nach eigenem Ermessen pausieren, sobald die Benachrichtigung über die Verbindungstrennung eingegangen ist. Wenn Turnieradministratoren bei beobachteten/übertragenen Matches feststellen, dass ein Spieler ohne Benachrichtigung von der Verbindung getrennt wurde, können sie ein Spiel pausieren, damit der Spieler die Verbindung wiederherstellen kann.

Sobald das Spiel unterbrochen wurde, hat der getrennte Spieler acht Minuten Zeit, um erneut beizutreten, bevor das Spiel fortgesetzt wird. Bei mehreren Pausen aufgrund von Verbindungsunterbrechungen wird die Gesamtzeit zu den acht Minuten der Zeit des erneuten Verbindungsaufbaus hinzugezählt. Wenn der Spieler innerhalb dieser Zeit nicht wieder einsteigen kann, verliert das Team in Unterzahl das Einzelspiel innerhalb der Match-Serie.

Wenn der Spieler dem Spiel, in dem er von der Verbindung getrennt wurde, nicht wieder beitrifft, hat der Spieler nach dem Spiel drei zusätzliche Minuten Zeit, um vor dem Beginn des nächsten Spiels der Match-Serie wieder beizutreten. Der getrennte Spieler kann nur während des Spiels, in dem die Trennung während oder zwischen Spielen einer Match-Serie stattgefunden hat, erneut beitreten, darf jedoch nicht mittendrin in den nachfolgenden Spielen der Serie beitreten. Wenn der ausgestiegene Spieler nicht vor dem nächsten Spiel in der Serie teilnehmen kann, muss das Team des Spielers einen anderen Spieler aus seiner Spielerliste einwechseln (vorbehaltlich der Auswechselregeln in Abschnitt 3.2.5) oder es verliert das Spiel.

Sobald der getrennte Spieler wieder am Spiel teilnimmt oder die zugewiesene Zeit für die Wiederaufnahme abgelaufen ist, haben die Teams 30 Sekunden Zeit, um den Turnieradministratoren zu bestätigen, dass jedes Team bereit ist, die Pause zu beenden. Sobald jedes Team seine Bereitschaft bestätigt hat, wird das Spiel mit einem neutralen Anstoß oder einer Weiterführung des Spiels gemäß Festlegung durch die Turnieradministratoren fortgesetzt.

Kann ein Team kein vollständiges Team, bestehend aus drei (3) Spielern, für die Fortsetzung des Spiels aufstellen, wird es vom Spiel ausgeschlossen. Kann ein Team kein vollständiges Team, bestehend aus drei (3) Spielern, für die folgenden acht Minuten des Spelausschlusses aufstellen, wird es vom Match ausgeschlossen.

3.5.2 Unterbrechung des Spiels

Turnieradministratoren können ein Spiel oder Match jederzeit und aus beliebigen Gründen pausieren. Im Falle einer Spielunterbrechung müssen die Spieler an ihren Geräten bleiben und dürfen nicht mit anderen Spielern kommunizieren, bis das Spiel oder Match wieder aufgenommen wird. Jedes Team darf maximal eine Pausenanfrage pro Match stellen.

3.5.3 Timeouts

Für jede Best-of-Seven-Serie können die Teams ein (1) Timeout (jeweils ein „**Timeout**“) zwischen den Spielen während einer solchen Serie beantragen.

Für jede Best-of-Five- oder Best-of-Seven-Serie können Teams ein (1) Timeout zwischen den Spielen während einer solchen Serie (soweit zutreffend) beantragen.

Jedes Timeout dauert zwei (2) Minuten. Möchte ein Team eine Auszeit (Timeout) nehmen, muss es dies unmittelbar nach Spielende dem Turnieradministrator mitteilen. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, einem Team ein Timeout zu verweigern, wenn dieses Team seine Wahl nicht in Übereinstimmung mit den in diesem Abschnitt 3.5.3 festgelegten Fristen trifft. Am Ende des Timeout

bestätigen die Turnieradministratoren die Einsatzbereitschaft jedes Teams, das Spiel fortsetzen zu können.

Zur Klarstellung: Timeouts können nicht in Open Qualifiers oder während des Spiels verwendet werden. Außerdem können Timeouts, wie in Abschnitt 3.5.1.2 dargelegt, nicht zur Verlängerung oder Umgehung von Disqualifikationszeiten verwendet werden.

3.5.4 Neustart

Turnieradministratoren können einen Spiel- oder Match-Neustart aufgrund außergewöhnlicher Umstände anordnen, z. B. wenn ein Fehler die Fähigkeit eines Spielers zum Spielen erheblich beeinträchtigt oder das Spiel oder Match durch höhere Gewalt oder ein anderes Ereignis gestört wird.

3.5.5 Protokoll-Einreichung

Wenn ein Spieler oder ein Team eine Beschwerde einreicht, die zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, muss er/es den Turnieradministratoren die Protokolldateien des Spiels oder Matches zur Verfügung stellen. Diese Protokolldateien werden untersucht, und wenn die Turnieradministratoren feststellen, dass der Neustart fälschlicherweise beantragt wurde, werden gegen den betreffenden Spieler oder das betreffende Team Disziplinarmaßnahmen eingeleitet, wie in Abschnitt 8.2 näher beschrieben.

4. Preise

4.1 Regionale Preise

Die folgenden Preise werden an jedes Team auf der Grundlage seiner Platzierung am Ende von Split 1 jedes Regionals vergeben:

Nordamerika und Europa:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	30.000 USD
2.	1	20.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	8.500 USD
Geteilter 5. Platz	4	4.000 USD
Geteilter 9. Platz	3	3.000 USD
Geteilter 12. Platz	3	2.000 USD
Geteilter 15. Platz	2	1.000 USD
Gesamt:		100.000 USD

Südamerika, Ozeanien und MENA:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	9.000 USD
2.	1	6.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	3.900 USD
Geteilter 5. Platz	4	1.800 USD
Gesamt:		30.000 USD

APAC und SSA:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	6.000 USD
2.	1	4.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	2.600 USD
Geteilter 5. Platz	4	1.200 USD
Gesamt:		20.000 USD

Die folgenden Preise werden an jedes Team auf der Grundlage seiner Platzierung am Ende von Split 2 jedes Regionals vergeben.

Nordamerika und Europa:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	30.000 USD
2.	1	20.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	9.000 USD
Geteilter 5. Platz	4	4.000 USD
Geteilter 9. Platz	4	3.000 USD
Geteilter 13. Platz	4	1.000 USD
Gesamt:		100.000 USD

Südamerika, Ozeanien und MENA:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	9.000 USD
2.	1	6.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	3.900 USD
Geteilter 5. Platz	4	1.800 USD
Gesamt:		30.000 USD

APAC und SSA:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	6.000 USD
2.	1	4.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	2.600 USD
Geteilter 5. Platz	4	1.200 USD
Gesamt:		20.000 USD

Vorbehaltlich Abschnitt 4.4 werden die folgenden Preise an jedes Team auf der Grundlage seiner Platzierung am Ende von Split 3 jedes Regionals vergeben.

Nordamerika und Europa:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	30.000 USD
2.	1	20.000 USD
3.	1	10.000 USD
4.	1	8.000 USD
Geteilter 5. Platz	2	6.000 USD
Geteilter 7. Platz	2	4.000 USD
Geteilter 9. Platz	4	2.000 USD
Geteilter 13. Platz	4	1.000 USD
Gesamt:		100.000 USD

Südamerika, Ozeanien und MENA:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	9.000 USD
2.	1	6.000 USD
3.	1	3.600 USD
4.	1	3.000 USD
Geteilter 5. Platz	2	2.400 USD
Geteilter 7. Platz	2	1.800 USD
Gesamt:		30.000 USD

APAC und SSA:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	6.000 USD
2.	1	4.000 USD
3.	1	2.400 USD
4.	1	2.000 USD
Geteilter 5. Platz	2	1.600 USD
Geteilter 7. Platz	2	1.200 USD
Gesamt:		20.000 USD

4.2 RLCS Major – Preise

Die folgenden Preise werden an jedes Team auf der Grundlage seiner Platzierung am Ende des Herbst Major jeder Region vergeben:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	100.000 USD
2.	1	60.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	25.500 USD
Geteilter 5. Platz	4	12.000 USD

Geteilter 9. Platz	3	9.000 USD
Geteilter 12. Platz	3	6.000 USD
Geteilter 15. Platz	2	3.000 USD
Gesamt:		310.000 USD

Die folgenden Preise werden an jedes Team auf der Grundlage seiner Platzierung am Ende des Winter Major:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	100.000 USD
2.	1	60.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	27.000 USD
Geteilter 5. Platz	4	12.000 USD
Geteilter 9. Platz	4	9.000 USD
Geteilter 13. Platz	4	3.000 USD
Gesamt:		310.000 USD

Vorbehaltlich Abschnitt 4.4 werden die folgenden Preise an jedes Team auf der Grundlage seiner Platzierung am Ende des Spring Major vergeben:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	100.000 USD
2.	1	60.000 USD
3.	1	30.000 USD
4.	1	24.000 USD
Geteilter 5. Platz	2	18.000 USD
Geteilter 7. Platz	2	12.000 USD
Geteilter 9. Platz	4	6.000 USD

Geteilter 13. Platz	4	3.000 USD
Gesamt:		310.000 USD

4.3 RLCS 2022-23 World Championship – Preise

Vorbehaltlich Abschnitt 4.4 werden die folgenden Preise an jedes Team auf der Grundlage seiner Platzierung am Ende der RLCS World Championship Wildcard:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
Geteilter 9. Platz	3	16.000 USD
Geteilter 12. Platz	3	12.000 USD
Geteilter 15. Platz	2	8.000 USD
Gesamt:		100.000 USD

Vorbehaltlich Abschnitt 4.4 werden die folgenden Preise an jedes Team auf der Grundlage seiner Platzierung am Ende der RLCS World Championship:

Platzierung	Teams gesamt	Preis (USD)
1.	1	600.000 USD
2.	1	400.000 USD
Geteilter 3. Platz	2	200.000 USD
Geteilter 5. Platz	4	100.000 USD
Geteilter 9. Platz	4	30.000 USD
Geteilter 13. Platz	4	20.000 USD
Gesamt:		2.000.000 USD

4.4 Für Preise eingeschränkte Regionen

UNGEACHTET DES VORSTEHENDEN ODER JEDLICHER ANDERER BESTIMMUNGEN IN DIESEN REGELN BESTÄTIGEN SIE (UND FALLS SIE MINDERJÄHRIG SIND, BESTÄTIGT IHR ELTERNTEIL ODER ERZIEHUNGSBERECHTIGTER) FÜR DEN FALL, DASS SIE EINE EINZELPERSON IN EINER FÜR PREISE EINGESCHRÄNKTEN REGION SIND, DASS SIE NICHT ZUM GEWINN JEDLICHER PREISE IN VERBINDUNG MIT DEM TURNIER

BERECHTIGT SIND.

4.5 Preisinformationen

Nur Gewinner (wie von Psyonix gemäß diesem Abschnitt 4.5 festgelegt) sind berechtigt, den zutreffenden Preis gemäß den Abschnitten 4.1, 4.2 und 4.3 (soweit zutreffend) zu erhalten. Kein anderer Spieler aus einem Team mit einer niedrigeren Punktzahl/Leistung als die Gewinner oder mit Wohnsitz in einer für Preise eingeschränkten Region ist zu irgendeinem Zeitpunkt oder unter irgendwelchen Umständen berechtigt, Preise im Zusammenhang mit dem Turnier zu erhalten.

Zur Ausräumung jeglicher Zweifel, die Preise werden „wie verfügbar“ vergeben, ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantie oder Gewährleistung. Die Preise sind nicht übertragbar oder abtretbar und können von den Gewinnern nicht übertragen werden. Die Preise, die keine Geldpreise sind (falls anwendbar) können nicht in Bargeld umgewandelt werden. Alle Details zu den Preisen liegen im Ermessen von Psyonix. Gewinner sind nicht berechtigt, eine Auszahlung über den Mehrwert zwischen dem tatsächlichen Wiederverkaufswert des Preises und dem ungefähren Wiederverkaufswert bzw. einem Differenzbetrag zwischen dem ungefähren und dem tatsächlichen Wert des Preises zu erhalten. Die Gewinner sind für alle Kosten und Auslagen in Zusammenhang mit der Annahme und Nutzung des Preises verantwortlich, deren Übernahme hierin nicht erwähnt wird. Die Gewinner dürfen einen Preis nicht austauschen, Psyonix behält sich jedoch das Recht vor, aus gerechtfertigten Gründen einen Preis (oder einen Teil davon) durch einen vergleichbaren oder einen mit höherem Wert nach eigenem Ermessen zu ersetzen. An die Annahme und Verwendung eines Preises können zusätzliche Bedingungen geknüpft sein.

Nach einer formellen Benachrichtigung von Psyonix hat ein potenzieller Gewinner ab dem Datum der E-Mail-Benachrichtigung 45 Tage Zeit, um auf die von Psyonix angeforderten Informationen oder Materialien zu antworten und diese bereitzustellen, einschließlich der Freigabe (wie nachstehend definiert) zum Zweck der Überprüfung der Berechtigung gemäß Abschnitt 5. Diese Antwort eines potenziellen Gewinners muss an die E-Mail-Adresse gesendet werden, von der aus die Benachrichtigung von Psyonix gesendet wurde, oder nach Psyonix' alleiniger Wahl an eine andere in der Benachrichtigung angegebene E-Mail-Adresse. Zusätzlich muss ein potenziell als Gewinner in Frage kommender Spieler das Epic-Konto (wie unten definiert), das er oder sie gemäß Abschnitt 5.3 Psyonix zur Verfügung gestellt hat, für die Dauer des Überprüfungsprozesses aktiv beibehalten.

Das Datum des Eingangs bei Psyonix ist ausschlaggebend für die Einhaltung der in diesem Abschnitt 4.5 genannten Fristen durch einen potenziellen Gewinner. Sollte ein Spieler es versäumen, (a) das Epic-Konto, das er oder sie gemäß Abschnitt 5.3 Psyonix zur Verfügung gestellt hat, (i) für die Dauer des Überprüfungsprozesses aktiv beizubehalten oder (ii) rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anfrage nach Materialien oder Informationen zu reagieren; oder (b) ein solcher Spieler aus irgendeinem Grund den Preis nicht annehmen oder erhalten kann (einschließlich, aber nicht beschränkt auf (i) die Bereitstellung eines eingeschränkten Kontos von Epic Games („**eingeschränktes Konto**“) als Teil des Registrierungsprozesses, (ii) den Versuch, den Prozess der Berechtigungsprüfung mit einem eingeschränkten Konto durchzuführen, (iii) das Versäumnis, die erforderlichen Steuer- und Zahlungsinformationen durch die von Psyonix genehmigten Steuer- und Zahlungsabwicklungsanbieter bereitzustellen), dann wird ein solcher Spieler in beiden Fällen ((a) oder (b)) disqualifiziert, und ein solcher Spieler ist nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Turnier zu gewinnen. In solchen Fällen wird kein alternativer Gewinner benannt und Psyonix hat in seinem alleinigen und absoluten Ermessen das Recht, (y) Preisbeträge, die sonst an solche disqualifizierten Spieler vergeben worden wären, als Teil eines zukünftigen Rocket League-Turniers zu vergeben, oder (z) solche Preisbeträge für gemeinnützige Zwecke zu vergeben. Ein Gewinner wird erst verkündet, wenn der Überprüfungsprozess von Psyonix im Einklang mit diesen Regeln abgeschlossen wurde.

Gewinner müssen außerdem bestimmte Zahlungsinformationen an Psyonix übermitteln, darunter evtl. erforderliche Steuerinformationsformulare, um die Preise zu erhalten. Psyonix kann die Auszahlung der Preise zurückhalten, wenn der Gewinner Psyonix die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig zur Verfügung stellt.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DER JEWEILS GELTENDEN INTERNATIONALEN, BUNDES-, LANDES- UND ÖRTLICHEN STEUER (DARUNTER AUCH EINKOMMENS- UND ABZUGSSTEUERN). JEDER GEWINNER IST SELBST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) MIT SEINEM STEUERBERATER VOR ORT ZU KLÄREN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ABZUFÜHREN. Zu den Richtlinien von Psyonix gehört es ebenso, die Steuern zu den geltenden Quellensteuersätzen für in den USA ansässige und nicht in den USA ansässige Personen einzubehalten. Preiseinkünfte und Steuereinbehalte werden in den Formularen (y) 1099-MISC für Einwohner der USA und 1042-S für nicht in den USA ansässige Personen und (z) alle anderen relevanten Steuerformulare ausgewiesen, die nach geltendem Recht erforderlich sind.

Psyonix legt die Zahlungsmethode für die Preisgelder nach eigenem Ermessen fest. Sofern nicht anderweitig gesetzlich vorgeschrieben erfolgen alle Zahlungen direkt an den Gewinner in seiner oder ihrer Eigenschaft als Individuum (oder, wenn es sich um einen Minderjährigen handelt, an das Elternteil oder den Erziehungsberechtigten des Gewinners). Jedem Gewinner wird ein Preisannahme- und Freigabefomular für das Preisgeld zur Verfügung gestellt („**Freigabe**“). Sofern nicht durch geltendes Recht eingeschränkt, muss jeder Gewinner (oder, im Falle eines Minderjährigen, ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines solchen Gewinners) die Freigabe innerhalb der in diesem Abschnitt 4.5 festgelegten Fristen ausfüllen und einreichen.

5. Spielberechtigung

5.1 Spieleralter

- 5.1.1 Um an dem Turnier teilnehmen zu können, muss ein Spieler mindestens 15 Jahre alt sein (oder ein anderes Alter erreicht haben, wie in dem Land des Wohnsitzes dieses Spielers erforderlich). Ist ein Spieler unter 18 Jahre alt ist bzw. liegt sein Alter unter dem im Land seines Wohnsitzes definierten Alter für die Volljährigkeit (ein „**Minderjähriger**“), ist dieser Spieler dazu verpflichtet, eine Erlaubnis eines Elternteils oder Erziehungsberechtigten einzuholen, um an dem Turnier teilnehmen zu können.
- 5.1.2 Nicht berechtigte Spieler, die Turnieradministratoren irreführen oder versuchen irrezuführen, indem sie falsche Angaben zur Berechtigung oder, wenn es sich um einen Minderjährigen handelt, eine gefälschte Einwilligung der Eltern vorlegen, unterliegen Disziplinarmaßnahmen, wie in Abschnitt 8.2 beschrieben.

5.2 Rocket League EULA

Jeder Spieler muss den Endbenutzer-Lizenzvertrag der Rocket League („**Rocket League EULA**“) (<https://www.psyonix.com/eula/>.) einhalten. Diese Regeln ergänzen den EULA der Rocket League und ersetzen ihn nicht.

5.3 Epic-Konto

Um die Auszahlung des Preisgeldes gemäß Abschnitt 4.5 zu ermöglichen, muss jeder Spieler (a) über ein

aktives, gültiges Epic-Konto verfügen, das auf diesen Spieler registriert ist, („**Epic-Konto**“) und (b) das Epic-Konto im Rahmen des Registrierungsverfahrens Psyonix zur Verfügung stellen. Zur Eröffnung eines Epic-Kontos können Spieler die Seite <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> besuchen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

Zur Ausräumung jeglicher Zweifel: Die Bereitstellung eines Epic-Kontos im Rahmen des Registrierungsverfahrens ist keine Gewährleistung dafür, dass ein Spieler einen Preis im Zusammenhang mit dem Turnier erhalten wird. Nur Gewinner sind berechtigt, Preise im Zusammenhang mit dem Turnier zu erhalten. Spieler mit eingeschränkten Konten sind nicht berechtigt, am Turnier teilzunehmen, und sie erhalten auch keine Preise im Zusammenhang mit dem Turnier.

5.4 Psyonix-Zugehörigkeit

Mitarbeiter, leitende Angestellte, Verwaltungsratsmitglieder, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Psyonix (einschließlich Rechtsberater, Promotion- sowie Werbeagenturen von Psyonix) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (definiert als 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 (ob verwandt oder nicht) und jede Person oder Organisation, die mit der Produktion oder Verwaltung des Turniers in Verbindung steht, sowie alle Muttergesellschaften, Partner, Tochterunternehmen, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Psyonix sind nicht teilnahme- oder gewinnberechtigt.

5.5 Team- und Spielernamen, Logos, Avatare und Markenbeschränkungen

- 5.5.1 Alle Team- und Einzelspielernamen müssen den Verhaltenskodex in Abschnitt 7 einhalten. Psyonix und die Turnieradministratoren sind berechtigt, Team- und einzelne Player-Tags oder Bildschirmnamen aus beliebigen Gründen einzuschränken oder zu ändern.
- 5.5.2 Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf die Begriffe Rocket League®, Psyonix oder andere Marken, Handelsnamen oder Logos, die Eigentum von Psyonix sind oder an Psyonix lizenziert sind, nicht enthalten bzw. nicht verwenden.
- 5.5.3 Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf nicht Folgendes sein: Personifikation eines anderen Teams, Spielers, Streamers, Promis, eines Regierungsbeamten, eines Psyonix-Mitarbeiters oder einer anderen Person oder eines Unternehmens.
- 5.5.4 Vor Beginn des Turniers arbeiten Psyonix und/oder Turnieradministratoren direkt mit allen eingeladenen Teams und Spielern zusammen, um einen geeigneten Anzeigenamen für die Verwendung im Zusammenhang mit dem Turnier zu ermitteln. Teams und Spieler müssen diese vereinbarte Kennung für die Dauer des Turniers verwenden.
- 5.5.5 Psyonix und/oder Turnieradministratoren behalten sich jeweils das Recht vor, die Verwendung von Gegenständen im Spiel während des Turniers zu verbieten oder einzuschränken (insbesondere die Verwendung von Materialien, deren Urheberrecht bei Dritten liegt, in einer Art und Weise, die darauf hinweist oder andeutet oder so ausgelegt werden könnte, dass eine Verbindung zu oder ein Zusammenhang mit dieser Drittpartei besteht).
- 5.5.6 Teams, die sich für die Hauptveranstaltung und/oder RLCS World Championship qualifizieren, müssen den Turnieradministratoren ein Logo im .png-, .psd- oder .ai-Format (wobei Letzteres bevorzugt wird) zur Verfügung stellen. Wird ein Logo nicht bereitgestellt oder abgelehnt, ersetzen

Turnieradministratoren das Logo durch ein Standard-Turnierlogo. Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, nach Beginn des Turniers eingereichte Logos abzulehnen.

5.6 Unbedenklichkeit

Die Spieler müssen in Bezug auf das Epic-Konto, das Steam-, Microsoft-, Nintendo-Konto oder die PlayStation Network ID (jeweils ein „**Turnierkonto**“), das von diesen Spielern in Verbindung mit dem Turnier verwendet wird, einen einwandfreien Leumund aufweisen und dürfen keine nicht offengelegten Verstöße begangen haben. Dies bedeutet, ohne Einschränkung, dass das Turnierkonto eines Spielers (a) auf den Namen des Spielers registriert sein muss und nicht zuvor von einem anderen Spieler gekauft, verschenkt oder anderweitig übertragen worden sein darf; und (b) über die erforderlichen Zugangsstufen zum Epic Games Store, Steam, Xbox Live, Nintendo Network oder dem PlayStation Network verfügen muss, soweit zutreffend. Spieler/Teams dürfen außerdem nicht mit Sperren oder sonstigen Sanktionen belegt sein, die im Zusammenhang mit einem früheren Verstoß gegen offizielle Psyonix-Regeln verhängt wurden, oder diese vollständig abgegolten haben.

5.7 Zusätzliche Einschränkungen

Das Turnier ist in allen Teilen offen für berechtigte Spieler, die sich im Zulassungsbereich aufhalten. Das gilt ist jedoch überall dort nicht, wo die Teilnahme nach geltendem Recht eingeschränkt oder verboten ist, oder in Ländern, in denen die Teilnahme nach amerikanischem Recht verboten ist.

6. Teambildung, Abläufe und Verhalten

6.1 Das Turnier besteht ausschließlich aus Teams. Die Spieler müssen sich zu einem Team zusammenschließen, das aus mindestens drei (3), jedoch nicht mehr als vier (4) Einzelspielern besteht.

6.1.1 Wenn mehrere Länder oder geografische Regionen in den Berechtigungsbereich einbezogen sind, muss sich jedes Team aus Spielern aus derselben Region innerhalb des Berechtigungsbereichs zusammensetzen.

6.1.2 Spieler dürfen während des Turniers jeweils nur zu einem Team gehören.

6.1.3 Jeder Spieler eines Teams muss alle hierin festgelegten Teilnahmebedingungen für Spieler erfüllen, und jeder dieser Teamspieler muss sich vor Ablauf des Registrierungsverfahrens auf der Registrierungs-Website registrieren, um als Mitglied des betreffenden Teams zu gelten. Während des Registrierungsverfahrens erstellt/registriert ein Teammitglied den Teamnamen und die Spieler können dem Team beitreten, indem sie den Teamnamen suchen oder eingeladen sind. Falls ein Team zu weiteren Runden des Turniers voranschreitet, versuchen die Turnieradministratoren, das Team über seinen Team Captain zu benachrichtigen.

6.1.4 Alle Mitglieder eines Teams, vorbehaltlich Abschnitt 4.4, die gemäß Abschnitt 4 den Schwellenwert für die Preisverleihung erreichen, müssen die in Abschnitt 4.5 beschriebene Überprüfung ihrer Berechtigung erfolgreich bestehen, um die verliehenen Preise erhalten zu dürfen. Wenn nur ein Mitglied im Team die Überprüfung der Berechtigung nicht besteht, werden alle Mitglieder im Team als potenzielle Gewinner disqualifiziert; das Team hat daraufhin kein Anrecht auf jedwede Preise im Zusammenhang mit dem Turnier.

6.1.5 Es wird davon ausgegangen, dass jedes Mitglied des Teams, einschließlich des Team Captains, alle hierin enthaltenen Zusicherungen, Gewährleistungen und Vereinbarungen gesamtschuldnerisch getroffen und abgeschlossen hat. Sofern hierin nicht ausdrücklich anders angegeben, beziehen sich alle Rechte der

Turnieradministratoren gemäß diesen Regeln auf das Team als Ganzes und jedes einzelne Mitglied des Teams und können gegen sie angewandt werden. Wenn ein Disqualifikationsrecht für ein einzelnes Mitglied des Teams besteht, kann das Disqualifikationsrecht entweder für ein einzelnes Mitglied des Teams oder für das Team als Ganzes angewandt werden, wie es die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen entscheiden. Wenn die Turnieradministratoren beschließen, weniger als alle Mitglieder eines Teams zu disqualifizieren, sind die verbleibenden Spieler weiterhin an diese Regeln gebunden, und wenn dies nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren zulässig ist, kann das Team die disqualifizierten Spieler (auch wenn der disqualifizierte Spieler der Team Captain war) durch neue, berechnigte Spieler ersetzen und weiterhin unter demselben Teamnamen antreten, wenn jeder disqualifizierte Spieler unverzüglich eine schriftliche Erklärung unterzeichnet, die von den Turnieradministratoren als notwendig erachtet wird, um es dem/den ehemaligen Teammitglied(em) zu gestatten, weiterhin unter dem Namen des Teams oder unter einem neuen Namen am Turnier teilzunehmen, sofern dies nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren zulässig ist. Ein Teammitglied, das sich dafür entscheidet, seine Teilnahme am Turnier zu beenden und/oder vom Turnier disqualifiziert wird, kann nach alleinigem Ermessen des Turnieradministrators in keiner Weise am Turnier teilnehmen.

6.2 Teambeziehungen

Die Regeln regulieren nicht die Beziehungen unter den Spielern eines Teams. Die Bedingungen für die Beziehung zwischen den Spielern und ihren jeweiligen Teams bleiben allen Teams und ihren Spielern überlassen. Streitigkeiten zwischen Teammitgliedern können jedoch ein Grund für die Disqualifikation des betreffenden Teams oder eines seiner Teammitglieder sein, wie dies von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt wird.

6.3 Verantwortung der Teamverantwortlichen, Manager und Trainer

6.3.1 Kein Team (inklusive Vertreter, leitende Angestellte, Mitarbeiter und Subunternehmer), kein Manager oder Trainer darf sich an Spielmanipulationen, Bestechung eines Schiedsrichters oder eines Funktionärs oder an sonstigen unfairen oder illegalen Maßnahmen oder Vereinbarungen, die absichtlich das Ergebnis eines Spiels, Matches oder Turniers beeinflussen (bzw. zu beeinflussen versuchen), beteiligen.

6.3.2 Ein Verantwortlicher für ein Team bei den RLCS darf nicht als Trainer oder Manager eines anderen RLCS Teams fungieren oder auf andere Weise mit ihm verbunden sein. Er darf auch keine Befugnis haben, das Management oder die Verwaltung des anderen Teams bei den RLCS zu bestimmen oder zu beeinflussen.

6.3.3 Manager, Trainer oder andere Personen, die überwachende oder verwaltende Verantwortung für ein Team bei den RLCS innehaben (zusammen „**Kontrollpersonen**“) dürfen: (a) keine Kontrollperson eines anderen Teams bei den RLCS sein. Sie dürfen auch nicht (b) direkt oder indirekt mit dem Management oder der Verwaltung eines anderen RLCS Teams verbunden sein oder die Befugnis haben, das Management oder die Verwaltung eines anderen Teams zu bestimmen oder zu beeinflussen oder die Leistung eines anderen RLCS Teams in einem Spiel, einem Match oder Turnier zu beeinflussen.

6.3.4 Ein Team darf keine Person als Kontrollperson bestimmen, die: (a) eine Kontrollperson eines anderen Teams bei den RLCS ist oder (b) direkt oder indirekt mit dem Management oder der Verwaltung eines anderen RLCS Teams verbunden ist oder die Befugnis hat, das Management oder der Verwaltung des anderen Teams zu bestimmen oder zu beeinflussen oder die Leistung eines anderen RLCS Teams in einem Spiel oder Turnier zu beeinflussen.

6.3.5 Teams, die nach eigenem Ermessen von Psyonix direkt oder indirekt im Besitz oder unter der

Kontrolle einer Person oder Organisation sind, die Glücksspiele, Sportwetten (inkl. E-Sports), Buchmacher- oder Wett-Websites oder -Plattformen betreibt, sind nicht zur Teilnahme am Turnier berechtigt.

7. Verhaltensregeln

7.1 Persönliches Verhalten; kein schädliches Verhalten

7.1.1 Alle Spieler und Kontrollpersonen müssen sich jederzeit in Übereinstimmung mit (a) dem Verhaltenskodex in diesem Abschnitt 7 („**Verhaltenskodex**“) und (b) den allgemeinen Grundsätzen der persönlichen Integrität, Ehrlichkeit, Sportlichkeit und guter Gesundheit und Sicherheit verhalten.

7.1.2 Die Spieler und Kontrollpersonen müssen sich gegenüber anderen Spielern, Zuschauern, Turnieradministratoren und Sponsoren (sofern zutreffend) respektvoll verhalten.

7.1.3 Spieler und Kontrollpersonen dürfen sich nicht in einer Weise verhalten, die (a) gegen diese Regeln verstößt, (b) störend, unsicher oder destruktiv ist oder (c) auf andere Weise den Genuss der Rocket League durch andere Benutzer beeinträchtigt, wie von Psyonix beabsichtigt (wie von Psyonix entschieden). Insbesondere dürfen die Spieler und Kontrollpersonen kein belästigendes oder respektloses Verhalten zeigen, keine missbräuchliche oder beleidigende Sprache verwenden, keine Manipulation, kein Spam, kein Social Engineering, keinen Betrug oder rechtswidrige Handlung („**Schädliches Verhalten**“) begehen.

7.1.4 Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann für einen Spieler, eine Kontrollperson oder ein Team Disziplinarmaßnahmen nach sich ziehen, wie in Abschnitt 8.2 näher beschrieben, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

7.2 Wettbewerbsintegrität

7.2.1 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er während der Rocket League oder Matches zu jeder Zeit gemäß dem Geist des Spiels und diesen Regeln spielt. Jede Form von unfairer Spielweise ist gemäß diesen Regeln verboten und kann Disziplinarmaßnahmen zur Folge haben. Beispiele für unfaires Spiel sind wie folgt:

- Absprachen (z. B. Vereinbarungen zwischen zwei oder mehr Teams oder Spielern verschiedener Teams, um das Ergebnis eines Spiels oder eines Matches im Voraus zu bestimmen), Spielmanipulationen, Bestechung eines Schiedsrichters oder eines Funktionärs oder sonstige unfaire oder illegale Maßnahmen oder Vereinbarungen, die absichtlich das Ergebnis eines Spiels, Matches oder Turniers beeinflussen (bzw. zu beeinflussen versuchen).
- Das Hacking oder eine sonstige Modifikation des vorgesehenen Verhaltens des Rocket League Game-Clients.
- Mit einem Turnierkonto, das auf den Namen einer anderen Person registriert ist, zu spielen oder einem anderen Spieler zu erlauben, mit diesem Konto zu spielen (oder eine andere Person dazu aufzufordern, zu ermutigen oder anzuweisen, dies zu tun).
- Einsatz einer beliebigen Art von Cheat-Instrument, Cheat-Programm oder einer ähnlichen Cheat-Methode, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.

- Absichtliches Ausnutzen einer Spielfunktion (z. B. eines Fehlers oder einer Störung im Spiel) auf eine Weise, die von Psyonix nicht beabsichtigt ist, um einen Wettbewerbsvorteil zu erzielen.
- Einsatz von DDoS-Attacken, Swatting oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Spielers zum Rocket League Game-Client zu stören.
- Verwendung von Makrotasten oder ähnlichen Methoden zur Automatisierung von Spielaktionen.
- Absichtliche Trennung von einem Match ohne berechtigten Grund.
- Annahme von jeglichen Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Vergütung für Dienste, die versprochen oder erbracht wurden oder in Verbindung mit einem unfairen Rocket League-Spiel des Wettbewerbs erbracht werden (z. B. Dienste, die dazu bestimmt sind, ein Match oder eine Spiel zu verwerfen oder zu manipulieren).
- Störung des Turnierbetriebs, der Regeln-Website oder einer Website, die Psyonix oder den Turnieradministratoren gehört oder von diesen betrieben wird.
- Ausübung von Aktivitäten, die in der Gerichtsbarkeit, in der sich der betroffene Spieler befindet, illegal sind.
- Vornahme von Änderungen an der Rocket League, die den Turnieradministratoren nicht mitgeteilt und von diesen genehmigt wurden.
- Nutzung von Einrichtungen, Diensten oder Ausrüstungen des Turniers, die von den Turnierunternehmen bereitgestellt oder zugänglich gemacht werden, um nach dem Verhaltenskodex verbotene Mitteilungen zu veröffentlichen, zu übermitteln, zu verbreiten oder auf andere Weise verfügbar zu machen.
- Trennung der Verbindung zur Lobby im Spiel, bevor sie von den Turnieradministratoren abgebrochen wird.
- Änderung des Spielernamens oder des Benutzernamens im Spiel in einen anderen Namen als den registrierten Benutzernamen des Spielers.
- Sonstige Verstöße gegen diese Regeln.

7.3 **Wetten**

Die Spieler und Kontrollpersonen (a) betreiben oder bewerben keine Wetten, gleich welcher Art, und auch kein Glücksspiel auf ein Turnier oder Teile davon oder (b) profitieren weder direkt noch indirekt von Wetten oder Glücksspiel auf ein Turnier oder Teile davon.

7.4 **Belästigung**

7.4.1 Es ist den Spielern und Kontrollpersonen verboten, sich an irgendeiner Form von belästigenden, missbräuchlichen oder diskriminierenden Verhaltensweisen zu beteiligen, die auf Rasse, Hautfarbe, ethnischer Herkunft, nationaler Herkunft, Religion, politischer Meinung oder einer anderen Meinung, Geschlecht, Geschlechtsidentität, sexueller Orientierung, Alter, Behinderung oder einem anderen Status oder Merkmalen, die nach geltendem Recht geschützt sind, beruhen.

7.4.2 Alle Spieler oder Kontrollpersonen, die Zeuge von belästigendem, missbräuchlichem oder diskriminierendem Verhalten werden oder diesem ausgesetzt werden, sollten einen Turnieradministrator benachrichtigen. Alle Beschwerden, die gemäß dieses Abschnittes 7.4.2 gemeldet werden, werden unverzüglich untersucht und entsprechende Maßnahmen werden eingeleitet. Vergeltungsmaßnahmen gegen Spieler oder Kontrollpersonen, die eine Beschwerde einreichen oder bei der Untersuchung einer Beschwerde mitarbeiten, sind verboten.

7.5 Vertraulichkeit

Ein Spieler oder eine Kontrollperson darf keine vertraulichen Informationen, die von den Turnier-Administratoren, Psyonix oder seinem Mutterunternehmen oder seinen verbundenen Unternehmen in Bezug auf die Rocket League, das Turnier, Psyonix oder sein Mutterunternehmen oder seine verbundenen Unternehmen bereitgestellt wurden, auf irgendeine Art und Weise an Dritte weitergeben, einschließlich durch Veröffentlichung auf Social Media-Kanälen.

7.6 Illegales Verhalten

Die Spieler und Kontrollpersonen müssen jederzeit die geltenden Gesetze einhalten.

8. Verstöße gegen Regeln und Verhaltensweisen

8.1 Untersuchung und Compliance

8.1.1 Die Spieler und Kontrollpersonen erklären sich damit einverstanden, bei der Untersuchung von möglichen Verstößen gegen diese Regeln uneingeschränkt mit Psyonix und/oder einem Turnieradministrator (sofern zutreffend) zusammenzuarbeiten. Wenn Psyonix und/oder ein Turnieradministrator einen Spieler oder eine Kontrollperson kontaktiert/kontaktieren, um die Untersuchung zu besprechen, muss der Spieler oder die Kontrollperson die Informationen, die er Psyonix und/oder einem Turnieradministrator zur Verfügung stellt, wahrheitsgetreu wiedergeben. Alle Spieler oder Kontrollpersonen, die nachweislich relevante Informationen zurückgehalten, zerstört oder manipuliert haben oder während der Untersuchung Psyonix und/oder einen Turnieradministrator auf andere Weise irreführend haben, werden mit disziplinarischen Maßnahmen belegt, wie in Abschnitt 8.2 beschrieben.

8.1.2 Die Spieler und Kontrollpersonen verstehen und erklären sich damit einverstanden, dass Psyonix nach eigenem Ermessen das Recht hat, gemäß Abschnitt 8.1.1 einen Spieler oder eine Kontrollperson aus jeder Turnierveranstaltung zu entfernen oder ggf. dessen Teilnahme an selbiger im Rahmen einer Untersuchung durch Psyonix und/oder einem Turnieradministrator zu beschränken.

8.2 Disziplinarmaßnahmen

8.2.1 Wenn Psyonix feststellt, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson gegen den Verhaltenskodex oder eine Bestimmung der Regeln verstößt, kann Psyonix die folgenden Disziplinarmaßnahmen ergreifen (sofern zutreffend):

- Match-Neustart;
- Verlust des Spiels;
- Aufgabe des Matches;
- Eine private oder öffentliche Warnung (mündlich oder schriftlich) an den Spieler oder die Kontrollperson richten;
- Verlust aller oder eines Teils der zuvor dem Spieler oder Team zuerkannten Preise;
- Den Spieler oder die Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren Matches und/oder Spielen des Turniers ausschließen; oder
- Verhindern, dass der Spieler oder die Kontrollperson an einem oder mehreren zukünftigen Wettbewerben von Psyonix teilnimmt.

8.2.2 Aus Gründen der Klarheit liegen Art und Umfang der von Psyonix gemäß diesem Abschnitt 8.2 ergriffenen Disziplinarmaßnahmen im alleinigen und uneingeschränkten Ermessen von Psyonix. Psyonix behält sich das Recht vor, Schadenersatz und andere Rechtsbehelfe von diesem Spieler oder dieser Kontrollperson zu verlangen, soweit dies nach geltendem Recht zulässig ist. Die Durchsetzung von anwendbaren Disziplinarmaßnahmen durch Psyonix verleiht dem Spieler oder der Kontrollperson auf keiner Gesetzesgrundlage die Möglichkeit, Ansprüche gegen Psyonix geltend zu machen, und dies wird auch anderweitig nicht als Haftungsverpflichtung von Psyonix gegenüber eines solchen Spielers oder einer solchen Kontrollperson angesehen.

8.2.3 Wenn Psyonix feststellt, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson wiederholt gegen diese Regeln verstößt, kann dies zu verstärkten Disziplinarmaßnahmen bis hin zur dauerhaften Disqualifikation von allen künftigen Wettbewerbsspielen der Rocket League führen. Psyonix kann auch die in den Nutzungsbedingungen von Psyonix (<https://www.psyonix.com/tou/>) und/oder der EULA der Rocket League (<https://www.psyonix.com/eula/>) festgelegten Disziplinarmaßnahmen durchsetzen.

8.2.4 Die endgültige Entscheidung von Psyonix über die angemessene Disziplinarmaßnahme ist für die betreffenden Spieler und Kontrollpersonen endgültig und bindend.

8.3 Regelstreitigkeiten

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

9. Bedingungen

Das Turnier unterliegt diesen Regeln. Durch die Teilnahme erklärt sich jeder Spieler einverstanden (oder, falls es sich um einen Minderjährigen handelt, erklärt sich das Elternteil oder der Erziehungsberechtigte dieses Spielers im Namen dieses Spielers einverstanden): (a) an diese vollständigen Regeln (einschließlich des Verhaltenskodex) und die Entscheidungen von Psyonix gebunden zu sein, die endgültig und bindend sind; und (b) auf das Recht zu verzichten, Unklarheiten im Turnier oder in diesen Regeln geltend zu machen, sofern dies nicht durch geltendes Recht verboten ist. Durch die Annahme eines Preisgelds stimmt der Gewinner und/oder das Gewinnerteam zu (oder im Falle eines Minderjährigen stimmt dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter zu), Psyonix von jeglicher Haftung, Verlusten oder Schäden freizustellen, die aus oder im Zusammenhang mit der Vergabe, dem Erhalt und/oder der Verwendung oder einem Missbrauch des Preisgelds oder der Teilnahme an Aktivitäten, die mit dem Gewinn verbunden sind, entstehen. Psyonix haftet nicht für: (i) Telefonanlage, Telefon- oder Computerhardware, Software oder andere technische oder

Computerfehlfunktionen, Verbindungsverlust, Unterbrechungen, Verzögerungen oder Übertragungsfehler; (ii) Datenkorruption, Diebstahl, Zerstörung, unbefugten Zugriff auf oder Änderung von Zugangsdaten oder anderen Materialien; (iii) Verletzungen, Verluste oder Schäden jeglicher Art, einschließlich Todesfälle, die durch den Preis oder durch die Annahme, den Besitz oder die Verwendung eines Preises oder durch die Teilnahme am Turnier verursacht wurden; oder (iv) Druckfehler, typografische, administrative oder technologische Fehler in den mit dem Turnier verbundenen Materialien. Psyonix behält sich das Recht vor, das Turnier nach eigenem Ermessen oder aufgrund von Umständen, die außerhalb seiner Kontrolle liegen, einschließlich Naturkatastrophen, abzusagen oder auszusetzen. Psyonix kann jeden Spieler von der Teilnahme am Turnier oder dem Gewinn eines Preises ausschließen, wenn nach eigenem Ermessen festgestellt wird, dass dieser Spieler versucht, den legitimen Ablauf des Turniers durch Betrug, Hacking, Täuschung oder andere unfaire Spielpraktiken zu untergraben bzw. andere Spieler oder Vertreter von Psyonix zu belästigen, zu missbrauchen, zu bedrohen, zu untergraben oder zu schikanieren. Die innerstaatlichen Gesetze des US-Bundesstaates North Carolina regeln, ungeachtet von Konflikten bei den Rechtsgrundsätzen, die Streitigkeiten bezüglich dieser Regeln und/oder des Turniers. Psyonix kann das Turnier nach eigenem Ermessen abbrechen, ändern oder aussetzen, falls ein Virus, Softwarefehler, Computerproblem, unbefugter Eingriff, höhere Gewalt oder andere Ursachen, die außerhalb der Kontrolle von Psyonix liegen, die Verwaltung, die Sicherheit oder das ordnungsgemäße Spielen des Turniers beeinträchtigen. Jeder Versuch, die rechtmäßige Durchführung des Turniers absichtlich zu schädigen oder zu stören, verstößt möglicherweise gegen straf- und zivilrechtliche Bestimmungen und führt zum Ausschluss von der Teilnahme am Turnier. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich Psyonix das Recht vor, Rechtsbehelfe und Schadensersatz (einschließlich Anwaltskosten) im vollen Umfang des Gesetzes zu verlangen, einschließlich strafrechtlicher Verfolgung. Das Turnier unterliegt allen geltenden Bundes-, Staats- und örtlichen Gesetzen.

10. Name, Bild und Abbild; Team-Repräsentanten

10.1 Jeder Spieler, Trainer und jede andere Person, die im Namen eines Teams vor der Kamera auftritt („**Teilnehmer**“), gewährt Psyonix hiermit ein gebührenfreies, voll bezahltes, nicht-exklusives, weltweites Recht und eine Lizenz (mit dem Recht, Unterlizenzen zu erteilen), um (a) ihn/sie zu interviewen, zu fotografieren, aufzuzeichnen, aufzunehmen und/oder zu filmen, und (b) seinen/ihren Namen, sein/ihr Bild, sein/ihr Abbild, seinen/ihren Avatar, seine/ihre Stimme zu verwenden, Hintergrundgeschichte und/oder Aktivitäten, die während dieses Turniers und damit verbundener eSport-Events aufgenommen oder aufgezeichnet wurden („**NIL**“), für Marketing-, Sponsoring- und Werbezwecke der Rocket League, der RLCS, dieses Turniers und damit verbundener eSport-Produktionen zu verwenden, darunter auch in der Print- und Online-Werbung von Psyonix sowie in seinen Streams, Übertragungen, Websites, Blogs und sozialen Netzwerken. Die Lizenz für die Erfassung und Aufzeichnung der NIL eines Teilnehmers erlischt am Ende jeder RLCS-Saison, sofern die NIL des Teilnehmers in Medien oder Materialien integriert werden, die während der RLCS-Saison erfasst oder aufgezeichnet werden. Dabei bleibt die Lizenz in Bezug auf diese Medien und Materialien und alle Derivate, Zusammenstellungen oder Bearbeitungen davon, die während oder nach der RLCS-Saison erstellt werden, bestehen (z. B. Clips zu den Saison-Highlights und Videos der „großen Momenten der RLCS-Geschichte“).

10.2 Alle Teams müssen zu Anfang dieses Turniers einen Spieler wählen, der als Vertreter des Teams für alle geplanten Interviews für diese Season fungiert (der „**Teamvertreter**“). Der Teamvertreter ist nicht dazu verpflichtet, als Einziger seines Teams während dieser Season Interviews zu geben. Der Teamvertreter muss jedoch bei allen geplanten Interviews anwesend sein, außer das Team informiert Psyonix oder den Turnieradministrator vor dem Match, für das ein Interview geplant ist, dass ein anderer Spieler daran teilnehmen wird. Gemäß dem Ermessen von Psyonix kann auch ein Trainer (sofern zutreffend) als Teamvertreter in einem Interview dienen.

Psyonix versucht, das Team und die Teamvertreter 24 Stunden vor den Interviews über den Zeitplan der Interviews des Teams am Match-Tag zu informieren. Wenn für ein geplantes Interview aus technischen Gründen kein akzeptabler Teamvertreter zur Verfügung ist, behält sich Psyonix das Recht vor, Disziplinarmaßnahmen einzuleiten, wie in Abschnitt 8.2 beschrieben.

11. Verzicht auf Geschworenen-Gerichtsverfahren

VORBEHALTLICH GESETZLICHER BESTIMMUNGEN UND ALS VORAUSSETZUNG FÜR DIE TEILNAHME AN DIESEM TURNIER VERZICHTET JEDER TEILNEHMER HIERMIT UNWIDERRUFLICH UND UNBEFRISTET AUF DAS RECHT, EIN GESCHWORENEN-GERICHTSVERFAHREN ANZUSTREBEN, UND ZWAR IN BEZUG AUF ALLE RECHTSSTREITIGKEITEN, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS, GEMÄß ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESEM TURNIER ENTSTEHEN, IN BEZUG AUF HIERMIT IN KRAFT GETRETENE DOKUMENTE ODER ABGESCHLOSSENE VEREINBARUNGEN, HIERMIT VERBUNDENE PREISE UND ALLE DAMIT IN ZUSAMMENHANG STEHENDEN TRANSAKTIONEN.

12. RAP und weitere Programme

Psyonix kann von Zeit zu Zeit gesonderte Monetarisierungsprogramme einführen, die für das RLCS und seine Teams gelten, wie z. B. das Rocket Affiliate Programm („**RAP**“). Die Bedingungen, die für RAP und andere ähnliche Programme gelten, sind unabhängig von diesen Regeln. Im Falle eines Konflikts zwischen den Bedingungen von RAP und diesen Regeln gelten bzw. sind jene Bestimmungen maßgeblich, die Psyonix besser schützen.

13. Privatsphäre

Es wird auf die Datenschutzbestimmungen von Psyonix unter <https://www.psyonix.com/privacy/> hinsichtlich wichtiger Informationen zur Erfassung, Verwendung und Weitergabe persönlicher Daten durch Psyonix verwiesen.

14. Gesundheit und Sicherheit

14.1 Compliance mit der Gesundheitsrichtlinie. Alle Spieler, Verantwortlichen, Manager, Trainer und Teams müssen (a) alle schriftlichen, von Zeit zu Zeit von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren vorgelegten Richtlinien in Bezug auf Gesundheits- und Sicherheitsangelegenheiten und COVID-19 sowie (b) alle anwendbaren Gesetze, Anordnungen und Verfügungen der Gesundheitsbehörden in Bezug auf COVID-19 einhalten. Für den Fall, dass sich zwei Richtlinien oder Standards widersprechen, gilt die strengere Anforderung.

14.2 Finale Entscheidungen in Bezug auf die Spielersicherheit. Ungeachtet des Vorgenannten trifft der Teammanager eines Teams die finale Entscheidung, ob es für die Spieler eines Teams sicher ist, an einem Turnier teilzunehmen. Dies erfolgt in Absprache mit Psyonix und/oder den Turnieradministratoren. Jedes Team muss die örtlichen Gesetze und Anordnungen zu öffentlichen Treffen und öffentlicher Gesundheit einhalten. Falls Unsicherheiten auftreten, ob eine Versammlung von Spielern sicher durchgeführt werden kann, sollte der Teammanager seinen Ermessensspielraum so nutzen, dass er das größtmögliche Maß an Schutz und Sicherheit für die Spieler, die Fans, die Mitarbeiter und andere Teilnehmer des Turniers bietet.

14.3 Kommunikation mit den Turnieradministratoren. Es ist wichtig, dass Spieler, Trainer und Manager alles ihnen Mögliche unternehmen, um mit dem Chat-System verbunden zu bleiben, das von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren verwendet wird und während des gesamten Ablaufs eines

Turniers allen Anweisungen der Turnieradministratoren zu folgen, einschließlich der An- und Abreise zum bzw. vom Turnierort. Spieler, Manager und Trainer müssen den Anweisungen der Turnierschiedsrichter folgen und mit den Schiedsrichtern und anderen Turniermitarbeitern kooperieren in Bezug auf Masken und anderen Schutzmaßnahmen, die zum Erhalt der Gesundheit und Sicherheit von allen am Turnier beteiligten Personen beitragen.

14.4 Gesundheits-Screening. Vor dem Zutritt zum Turnierort kann jeder Spieler, Trainer und Manager dazu aufgefordert werden, dem Turnierpersonal seine Identität nachzuweisen und ein Gesundheitscreening durch die Turniermitarbeiter zu durchlaufen, welches unter anderem eine Temperaturmessung beinhalten kann. Gesundheitscreenings können nach eigenem Ermessen von Psyonix und/oder der Turnieradministratoren auch zu einem anderen Zeitpunkt während des Turniers durchgeführt werden. Wenn Psyonix oder die Turnieradministratoren zu einer beliebigen Zeit vor oder während des Turniers feststellen, dass eine Person Symptome von COVID-19 aufweist oder auf andere Weise mit dem COVID-19 Virus infiziert sein könnte, muss eine solche Person den Turnierort unverzüglich verlassen. Wenn Psyonix oder die Turnieradministratoren beschließen, dass ein Spieler aus gesundheitlichen Gründen nicht am Turnier teilnehmen soll, können die Schiedsrichter vor Ort eventuell verlangen, einen Ersatzspieler zu stellen. Wenn das anwendbare Recht zusätzliche oder andere Gesundheitsüberprüfungen, Hygienemaßnahmen oder öffentliche Sicherheitsabläufe verlangt, haben Psyonix und/oder die Turnieradministratoren die uneingeschränkte Handlungsvollmacht, solche Abläufe einzuführen und alle Spieler, Verantwortlichen, Trainer und Manager müssen mit Psyonix und/oder den Turnieradministratoren bei der Einführung dieser Abläufe zusammenarbeiten.

14.5 Gesundheitsprobleme von Spielern. Die erste Verantwortung aller Manager und Trainer ist die Bewahrung der Gesundheit und Sicherheit der Spieler der Teams und der Mitarbeiter des Turniers. Ein Manager muss Psyonix oder die Turnieradministratoren umgehend über jedes Gesundheitsproblem bei einem Spieler informieren, damit adäquate Maßnahmen ergriffen werden können, um Kontakte nachzuverfolgen und anderen Gesundheits- und Sicherheitsprotokollen Folge zu leisten.

14.6 Gesundheitsprobleme von Trainern und Managern. Wenn der Manager oder Trainer eines Teams aufgrund eines Gesundheitsproblems nicht am Turnier teilnehmen kann, muss der Teamverantwortliche oder eine andere verantwortliche Person Psyonix und/oder die Turnieradministratoren unverzüglich informieren und einen geeigneten Ersatz bestimmen. Sobald das Gesundheitsproblem des betroffenen Managers oder Trainers behoben ist und alle dafür vorgeschriebenen Quarantänemaßnahmen abgelaufen sind, darf er seine Aufgaben im Team wieder wahrnehmen.

14.7 Schutz der Vertraulichkeit von Gesundheitsdaten. Alle Spieler, Manager und Trainer stimmen Folgendem zu: (a) Der Sammlung, Speicherung und Verwendung von Aufzeichnungen und Informationen darüber, dass eine Person COVID-19 ausgesetzt war oder Symptome davon aufwies, COVID-19 Testergebnisse oder Impfstatus, wie in diesem Abschnitt beschrieben und (b) der Verwendung solcher Aufzeichnungen und Informationen, um mit örtlichen Gesetzen, Anordnungen und Richtlinien zu öffentlichen Treffen und öffentlicher Gesundheit und, wenn nötig, zum Schutz von Fans und anderen Mitgliedern der Öffentlichkeit vor einem Kontakt mit COVID-19. Wenn Spieler, Manager oder Trainer Fragen zur Art und Weise haben, wie solche Aufzeichnungen und Informationen von Spielern, Managern oder Trainern gemäß diesem Abschnitt gesammelt und verwendet werden bzw. zu deren Wahlmöglichkeiten und Rechten bezüglich einer solchen Verwendung, ist dies in der ESL Datenschutzrichtlinie zu finden, unter <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>.

© 2023 Psyonix LLC. Alle Rechte vorbehalten.