

Règles officielles Rocket League Championship Series, saison 2022-23

1. Introduction et acceptation

1.1 Introduction

Les présentes Règles officielles Rocket League Championship Series, saison 2022-23 (les « **Règles** ») régissent l'ensemble des phases du tournoi des Rocket League Championship Series, saison 2022-23 (le « **Tournoi** » ou les « **RLCS 2022-23** »), organisé par Psyonix LLC (« **Psyonix** »).

Ces règles ont été définies en vue de préserver l'intégrité de la compétitivité du jeu Rocket League (« **Rocket League** ») en lien avec le tournoi. Elles visent à promouvoir une compétition vigoureuse et à faire en sorte que chaque partie de Rocket League jouée de manière compétitive soit divertissante, vivante et exempte de tout comportement toxique (tel que défini plus bas).

Les présentes règles seront traduites dans d'autres langues. En cas de conflit ou d'incohérence entre une quelconque version traduite des présentes règles et la version anglaise, la version anglaise prévaudra, régira le tournoi et sera celle qui sera privilégiée. La participation au présent tournoi ne constitue aucunement une quelconque participation à un autre tournoi, à une autre compétition ou à un autre concours ou tirage au sort.

1.2 Acceptation

Pour participer au tournoi, chaque joueur (ci-après le « **Joueur** ») doit accepter (ou, dans le cas d'un mineur (tel que défini ci-dessous), l'un des parents ou le tuteur légal dudit joueur doit accepter) de respecter ces règles en toutes circonstances, y compris le code de conduite décrit dans la section 7. Chaque joueur (ou l'un des parents ou le tuteur légal dans le cas d'un mineur) doit accepter les présentes règles lors du renseignement du formulaire d'inscription au tournoi, disponible à l'adresse suivante : <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/>. En participant à une partie ou à un match dans le cadre du tournoi (tels que définis ci-dessous), le joueur confirme qu'il (ou dans le cas d'un mineur, un de ses parents ou son tuteur légal) accepte les présentes règles conformément à la section 1.2.

Ces règles s'appliquent également à chaque équipe autorisée à participer au tournoi et à son ou ses propriétaires (« **Propriétaire** »), son manager (« **Manager** ») et son entraîneur (« **Entraîneur** »). Le ou les propriétaires d'une équipe peuvent être des personnes physiques ou morales, et les présentes règles s'appliquent de la même façon, le cas échéant. La participation d'une équipe à un tournoi est soumise à l'acceptation des présentes règles par son ou ses propriétaires, son manager et son entraîneur.

1.3 Exécution

Psyonix assume la pleine responsabilité de l'application des présentes règles, et peut, en collaboration avec les administrateurs du tournoi (comme défini ci-après), appliquer des sanctions aux joueurs, propriétaires, managers et entraîneurs et équipes contrevenant aux présentes règles, comme décrit plus en détail à la section 8.

1.4 Modifications

De temps à autre, Psyonix peut mettre à jour, revoir, changer ou modifier les présentes règles. La participation au tournoi sera considérée comme une acceptation des présentes règles après toute mise à jour, révision, changement ou modification de celles-ci.

2. Structure du tournoi

2.1 Définition des termes

« **APAC** » : fait référence aux pays suivants : Bangladesh, Bhoutan, Brunei, Corée du Sud, Inde, Indonésie, Japon, Laos, Malaisie, Mongolie, Myanmar (Birmanie), Pakistan, Philippines, Singapour, Thaïlande, Timor oriental et Vietnam.

« **Au meilleur des X rencontres** » : désigne un match constitué de X parties et l'équipe qui remporte la majorité des parties est déclarée gagnante. Une fois que l'équipe remporte le nombre de parties nécessaires pour atteindre la majorité requise, ladite équipe sera déclarée gagnante du match et toute partie n'ayant pas encore été disputée ne le sera pas. Par exemple, dans un match au meilleur des trois rencontres, une fois que l'une des équipes remporte deux parties, ladite équipe est immédiatement déclarée vainqueur dudit match.

« **Régions éligibles** » : fait référence aux régions APAC, Europe, MENA (telle que définie ci-après), Amérique du Nord, Océanie, Amérique du Sud et SSA (telle que définie ci-après).

« **Europe** » : fait référence aux pays suivants : Albanie, Allemagne, Andorre, Arménie, Autriche, Belgique, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Croatie, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Géorgie, Grèce, Hongrie, Islande, Italie, Lettonie, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Macédoine, Malte, Moldavie, Monaco, Monténégro, Norvège, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République d'Irlande, République Tchèque, Roumanie, Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord, Russie (sous réserve de la section 4.4), Saint-Marin, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Suède, Suisse, Turquie (sous réserve de la section 4.4), Ukraine (à l'exception des régions de Crimée, du Donetsk et du Louhansk).

« **Partie** » : désigne une rencontre entre deux équipes.

« **Match** » : désigne une opposition durant le tournoi entre deux équipes qui peut se dérouler en plusieurs parties, tel que décrit dans la section 2.3.

« **MENA** » : fait référence aux pays suivants : Algérie, Bahreïn, Tchad, Djibouti, Égypte, Israël, Jordanie, Kazakhstan, Kirghizistan, Koweït, Libye, Mauritanie, Niger, Oman, Palestine, Qatar, Arabie saoudite, Tadjikistan, Tunisie, Turkménistan, Émirats arabes unis et Ouzbékistan.

« **Amérique du Nord** » : fait référence aux pays suivants : Bahamas, Canada (sauf les provinces du Nunavut, des Territoires du Nord-Ouest et du Yukon), Costa Rica, Dominique, El Salvador, États-Unis (y compris Porto Rico et les Îles Vierges américaines), Guatemala, Honduras, Jamaïque, Mexique, Nicaragua, Panama et République dominicaine.

« **Océanie** » : fait référence aux pays suivants : Australie, Fidji, Polynésie, Kiribati, Îles Marshall, Micronésie, Nauru, Nouvelle-Calédonie, Nouvelle-Zélande, Île Norfolk, Palau, Papouasie-Nouvelle-Guinée, Samoa, Îles Salomon, Tonga, Tuvalu, Vanuatu et Wallis et Futuna.

« **Tableau des play-offs** » : désigne la phase du tournoi dans laquelle les équipes sont réparties sur des matchs en toutes rondes (tels que définis ci-après). Les meilleures équipes jouent à la fois selon un tableau à élimination directe et un tableau à double élimination (tels que définis ci-après).

« **Région limitée en matière de prix** » : désigne la Russie et la Turquie.

« **Région** » désigne la région du serveur RCLS dans laquelle un joueur ou une équipe évolue.

« **Site Internet d'inscription** » : désigne le site Internet start.gg ou toute URL qui pourrait le remplacer à l'avenir.

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

« **Points RCLS** » : concerne les points accordés à une équipe en fonction de sa position finale lors d'une phase régionale ou majeure (telles que définies ci-après).

« **Phase de championnat** » : désigne l'une des phases du tournoi durant laquelle toutes les équipes jouent les unes contre les autres.

« **Site Internet des règles** » : désigne le site Internet <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/> ou toute URL qui pourrait le remplacer à l'avenir.

« **Amérique du Sud** » : désigne l'Argentine, la Bolivie, le Brésil, le Chili, la Colombie, l'Équateur, la Guyane, le Paraguay, le Pérou, le Suriname, l'Uruguay et le Venezuela.

« **SSA** » : fait référence aux pays suivants : Angola, Bénin, Botswana, Burkina Faso, Cameroun, Cap-Vert, République centrafricaine, Comores, République du Congo, Congo (RDC), Côte d'Ivoire, Guinée équatoriale, Éthiopie, Gabon, Gambie, Ghana, Guinée-Bissau, Lesotho, Madagascar, Malawi, Mali, Maurice, Mozambique, Namibie, Nigéria, Réunion, Rwanda, Sao Tomé-et-Principe, Sénégal, Seychelles, Afrique du Sud, Swaziland, Togo, Ouganda et Zambie.

« **Système suisse** » : désigne l'une des phases du tournoi en plusieurs tours durant laquelle toutes les équipes ne jouent pas nécessairement les unes contre les autres.

« **Équipe** » : désigne un groupe de joueurs participant au tournoi au sein d'une même entité. Une description des exigences relatives aux équipes est fournie à la section 6.

« **Administrateur du tournoi** » : désigne tout employé de Psyonix ou membre de l'équipe d'administration, de l'équipe de diffusion, de production, tout membre en charge d'un événement ou une autre personne employée ou sous contrat dans le cadre du tournoi (y compris, mais sans s'y limiter, ESL Gaming GmbH (« **ESL** »)).

« **Entités du tournoi** » : désigne Psyonix, les administrateurs du tournoi, tout sponsor officiel du tournoi et chacune des sociétés mères respectives, filiales et sociétés membres, chacun des fournisseurs, agents, et représentants, ainsi que leurs dirigeants, administrateurs et salariés.

« **Joueur gagnant** » : désigne tout joueur (a) ne résidant pas dans une région limitée en matière de prix et (b) officiellement déclaré gagnant par Psyonix, tel que stipulé à la section 4.

2.2 Programme et format

Comme indiqué plus en détail à la section 2.3, le tournoi comprend trois (3) fractions distinctes (chacune, une « **Fraction** ») composées chacune de (a) trois (3) tournois régionaux RLCS 2022-23 (chacune, une « **Phase régionale** ») et d'une phase majeure (chacune, une « **Phase majeure** »), et (b) une phase de qualification et un événement principal (conformément aux termes définis ci-dessous). RLCS 2022-23 se termine lors des Championnats du monde RLCS 2022-23 (tels que définis ci-dessous).

2.3 Dates du tournoi

2.3.1 Période du tournoi

Le programme correspondant à chacune des phases du tournoi est détaillé dans la présente section. Les dates ci-dessous sont affichées dans le fuseau horaire de la région applicable.

2.3.2 Reprogrammation

Psyonix est susceptible, à sa seule discrétion, de réorganiser le calendrier et/ou de changer la date de tout match ou toute session associés au tournoi (ou de modifier un mode de jeu qui lui est associé). Néanmoins, si le calendrier du tournoi devait être modifié, Psyonix en informera tous les joueurs dès que possible.

2.3.3 Fraction 1

Séries régionales APAC

Fraction 1 régionale 1

- Phase de qualification 1 APAC (1^{er} octobre 2022)
- Phase de qualification 2 APAC (2 octobre 2022)
- Événement principal APAC jour 1 (8 octobre 2022)
- Événement principal APAC jour 2 (9 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 2

- Phase de qualification 1 APAC (15 octobre 2022)
- Phase de qualification 2 APAC (16 octobre 2022)

- Événement principal APAC jour 1 (22 octobre 2022)
- Événement principal APAC jour 2 (23 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 3

- Événement principal jour 1 APAC (5 novembre 2022)
- Événement principal jour 2 APAC (6 novembre 2022)

Séries régionales MENA

Fraction 1 régionale 1

- Phase de qualification 1 MENA (30 septembre 2022)
- Phase de qualification 2 MENA (1^{er} octobre 2022)
- Événement principal jour 1 MENA (6 octobre 2022)
- Événement principal jour 2 MENA (7 octobre 2022)

- Événement principal jour 3 MENA (8 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 2

- Phase de qualification 1 MENA (14 octobre 2022)
- Phase de qualification 2 MENA (15 octobre 2022)

- Événement principal jour 1 MENA (20 octobre 2022)
- Événement principal jour 2 MENA (21 octobre 2022)
- Événement principal jour 3 MENA (22 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 3

- Événement principal jour 1 MENA (3 novembre 2022)
- Événement principal jour 2 MENA (4 novembre 2022)
- Événement principal jour 3 MENA (5 novembre 2022)

Séries régionales nord-américaines

Fraction 1 régionale 1

- Phase de qualification nord-américaine 1 (30 septembre 2022)
- Phase de qualification nord-américaine 2 (1^{er} octobre 2022)
- Phase de qualification nord-américaine 3 (2 octobre 2022)
- Événement principal nord-américain jour 1 (7 octobre 2022)
- Événement principal nord-américain jour 2 (8 octobre 2022)
- Événement principal nord-américain jour 3 (9 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 2

- Phase de qualification nord-américaine 1 (14 octobre 2022)
- Phase de qualification nord-américaine 2 (15 octobre 2022)
- Phase de qualification nord-américaine 3 (16 octobre 2022)
- Événement principal nord-américain jour 1 (21 octobre 2022)
- Événement principal nord-américain jour 2 (22 octobre 2022)
- Événement principal nord-américain jour 3 (23 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 3

- Événement principal nord-américain jour 1 (4 novembre 2022)

- Événement principal nord-américain jour 2 (5 novembre 2022)
- Événement principal nord-américain jour 3 (6 novembre 2022)

Séries régionales européennes

Fraction 1 régionale 1

- Phase de qualification européenne 1 (7 octobre 2022)
- Phase de qualification européenne 2 (8 octobre 2022)
- Phase de qualification européenne 3 (9 octobre 2022)
- Événement principal européen jour 1 (14 octobre 2022)
- Événement principal européen jour 2 (15 octobre 2022)
- Événement principal européen jour 3 (16 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 2

- Phase de qualification européenne 1 (21 octobre 2022)
- Phase de qualification européenne 2 (22 octobre 2022)
- Phase de qualification européenne 3 (23 octobre 2022)
- Événement principal européen jour 1 (28 octobre 2022)
- Événement principal européen jour 2 (29 octobre 2022)
- Événement principal européen jour 3 (30 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 3

- Événement principal européen jour 1 (11 novembre 2022)
- Événement principal européen jour 2 (12 novembre 2022)
- Événement principal européen jour 3 (13 novembre 2022)

Séries régionales Océanie

Fraction 1 régionale 1

- Phase de qualification 1 Océanie (1^{er} octobre 2022)
- Phase de qualification 2 Océanie (2 octobre 2022)
- Événement principal jour 1 Océanie (14 octobre 2022)
- Événement principal jour 2 Océanie (15 octobre 2022)
- Événement principal jour 3 Océanie (16 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 2

- Phase de qualification 1 Océanie (22 octobre 2022)

- Phase de qualification 2 Océanie (23 octobre 2022)
- Événement principal jour 1 Océanie (28 octobre 2022)
- Événement principal jour 2 Océanie (29 octobre 2022)
- Événement principal jour 3 Océanie (30 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 3

- Événement principal jour 1 Océanie (11 novembre 2022)
- Événement principal jour 2 Océanie (12 novembre 2022)
- Événement principal jour 3 Océanie (13 novembre 2022)

Séries régionales sud-américaines

Fraction 1 régionale 1

- Phase de qualification sud-américaine 1 (8 octobre 2022)
- Phase de qualification sud-américaine 2 (9 octobre 2022)
- Événement principal sud-américain jour 1 (14 octobre 2022)
- Événement principal sud-américain jour 2 (15 octobre 2022)
- Événement principal sud-américain jour 3 (16 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 2

- Phase de qualification sud-américaine 1 (22 octobre 2022)
- Phase de qualification sud-américaine 2 (23 octobre 2022)
- Événement principal sud-américain jour 1 (28 octobre 2022)
- Événement principal sud-américain jour 2 (29 octobre 2022)
- Événement principal sud-américain jour 3 (30 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 3

- Événement principal sud-américain jour 1 (4 novembre 2022)
- Événement principal sud-américain jour 2 (5 novembre 2022)
- Événement principal sud-américain jour 3 (6 novembre 2022)

Séries régionales SSA

Fraction 1 régionale 1

- Phase de qualification 1 SSA (8 octobre 2022)

- Phase de qualification 2 SSA (9 octobre 2022)
- Événement principal jour 1 SSA (14 octobre 2022)
- Événement principal jour 2 SSA (15 octobre 2022)
- Événement principal jour 3 SSA (16 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 2

- Phase de qualification 1 SSA (22 octobre 2022)
- Phase de qualification 2 SSA (23 octobre 2022)
- Événement principal jour 1 SSA (28 octobre 2022)
- Événement principal jour 2 SSA (29 octobre 2022)
- Événement principal jour 3 SSA (30 octobre 2022)

Fraction 1 régionale 3

- Événement principal jour 1 SSA (11 novembre 2022)
- Événement principal jour 2 SSA (12 novembre 2022)
- Événement principal jour 3 SSA (13 novembre 2022)

2.3.3.1 Phases de qualification régionale 1 de la fraction 1

Les équipes prendront d'abord part à une phase de qualification régionale 1 pour la Fraction 1 en fonction de la région dans laquelle elles sont enregistrées (« **Phase de qualification régionale 1 de la fraction 1** »).

2.3.3.1.1 Phase de qualification régionale 1 de la fraction 1 (Europe, Amérique du Nord)

La phase de qualification régionale 1 de la fraction 1 est constituée de trois (3) jours de matchs, et les têtes de série pour chaque journée de la phase de qualification régionale 1 de la fraction 1 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

Le jour 1 consistera en un tableau à double élimination (« **Tableau à double élimination** »), en d'autres termes une équipe qui perd deux matchs dans ce tableau ne pourra pas avancer au tableau suivant. Les quarante-huit (48) meilleures équipes seront qualifiées pour le jour 2 de la phase de qualification 1 de la fraction 1.

La journée 1 comprendra aussi un groupe distinct de seize (16) équipes, chaque équipe affrontant selon le système suisse d'autres équipes du groupe. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 1 (défini ci-dessous). Si une équipe perd trois (3) matchs lors de cette étape, elle accèdera au jour 3 de la phase de qualification régionale 1 de la fraction 1. Tous les matchs se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

La journée 2 se déroulera selon le principe de double élimination où les huit (8) meilleures équipes seront

qualifiées pour le jour 3 de la phase de qualification régionale 1 de la fraction 1. Tous les matchs du jour 2 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

La journée 3 verra s'affronter un groupe de seize (16) équipes, chacune d'entre elles affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 1. Tous les matchs du jour 3 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Sauf disposition contraire des présentes, les huit (8) équipes finales restant à la fin du jour 3 seront qualifiées pour l'événement principal de la fraction 1.

Nonobstant ce qui précède, un quatrième jour de phase de qualification régionale 1 de la fraction 1 pourra être ajouté à la discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi, auquel cas les meilleures équipes du jour 3 avanceront alors au jour 4 pour participer à une phase finale de qualification régionale 1 de la fraction 1 par tableau à double élimination. Tous les matchs du jour 4 (le cas échéant) se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Les équipes finales restant à la fin du jour 4 (le cas échéant) seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 1.

2.3.3.1.2 Phase de qualification régionale 1 de la fraction 1 (APAC, MENA, Océanie, Amérique du Sud et SSA)

La phase de qualification régionale 1 de la fraction 1 est constituée de deux (2) jours de matchs, et les têtes de série pour chaque journée de la phase de qualification régionale 1 de la fraction 1 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

La journée 1 consistera en un tableau à double élimination dans lequel les huit (8) meilleures équipes du jour 1 avanceront au jour 2.

La journée 1 comprendra aussi un groupe distinct de seize (16) équipes, chaque équipe affrontant selon le système suisse d'autres équipes du groupe. Si une équipe de ce groupe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 1. Si une équipe perd trois (3) matchs lors de cette étape, elle accèdera au jour 2 de la phase de qualification régionale 1 de la fraction 1. Tous les matchs se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

La journée 2 verra s'affronter un groupe de seize (16) équipes, chacune d'entre elles affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 1. Tous les matchs du jour 2 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Sauf disposition contraire des présentes, les huit (8) équipes finales restant à la fin du jour 2 seront qualifiées pour l'événement principal de la fraction 1.

Nonobstant ce qui précède, un troisième jour de phase de qualification régionale 1 de la fraction 1 pourra être ajouté à la discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi, auquel cas les meilleures équipes du jour 2 avanceront alors au jour 3 pour participer à une phase finale de qualification régionale 1 de la fraction 1 par tableau à double élimination. Tous les matchs du jour 3 (le cas échéant) se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Les équipes finales restant à la fin du jour 3 (le cas échéant) seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 1.

2.3.3.2 Phases de qualification régionale 1 de la fraction 2

Les équipes prendront d'abord part à une phase de qualification régionale 1 pour la Fraction 2 en fonction de la région dans laquelle elles sont enregistrées (« **Phase de qualification régionale 2 de la fraction 1** »).

2.3.3.2.1 Phase de qualification régionale 2 de la fraction 1 (Europe, Amérique du Nord)

La phase de qualification régionale 2 de la fraction 1 est constituée de trois (3) jours de matchs, et les têtes de série pour chaque journée de la phase de qualification régionale 2 de la fraction 1 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

Le jour 1 consistera en un tableau à double élimination et chaque match se déroulera au meilleur des trois rencontres, sauf pour les finales des gagnants et les demi-finales de perdants. Tous les matchs des finales des gagnants et des demi-finales des perdants se feront au meilleur des cinq rencontres. Les quarante-huit (48) meilleures équipes du jour 1 avanceront au jour 2.

Le jour 2 consistera en un tableau à double élimination et chaque match se déroulera au meilleur des cinq rencontres. Les huit (8) meilleures équipes du jour 2 avanceront au jour 3 pour participer au classement de la 9^e à la 16^e place conformément aux points RLCS.

La journée 3 verra s'affronter un groupe de seize (16) équipes, chacune d'entre elles affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 1. Tous les matchs du jour 3 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Sauf disposition contraire des présentes, les huit (8) équipes finales restant à la fin du jour 3 seront qualifiées pour l'Événement principal de la Fraction 1.

Nonobstant ce qui précède, un quatrième jour de phase de qualification régionale 2 de la fraction 1 pourra être ajouté à la discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi, auquel cas les meilleures équipes du jour 3 avanceront alors au jour 4 pour participer à une phase finale de qualification régionale 2 de la fraction 1 par tableau à double élimination. Tous les matchs du jour 4 (le cas échéant) se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Les équipes finales restant à la fin du jour 4 (le cas échéant) seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 1.

2.3.3.2.2 Phase de qualification régionale 2 de la fraction 1 (APAC, MENA, Océanie, Amérique du Sud et SSA)

La phase de qualification régionale 2 de la fraction 1 est constituée de deux (2) jours de matchs, et les têtes de série pour chaque journée de la phase de qualification régionale 2 de la fraction 1 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

La journée 1 consistera en un tableau à double élimination dans lequel les huit (8) meilleures équipes du jour 1 avanceront au jour 2, rejoignant les équipes classées 9^e à 16^e en points RLCS.

La journée 2 verra s'affronter un groupe de seize (16) équipes, chacune d'entre elles affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 1. Tous les matchs du jour 2 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Sauf disposition contraire des présentes, les huit (8) équipes finales restant à la fin du jour 2 seront qualifiées pour l'événement principal de la fraction 1.

Nonobstant ce qui précède, un troisième jour de phase de qualification régionale 2 de la fraction 1 pourra être ajouté à la discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi, auquel cas les meilleures équipes du jour 2 avanceront alors au jour 3 pour participer à une phase finale de qualification régionale 2 de la fraction 1 par tableau à double élimination. Tous les matchs du jour 3 (le cas échéant) se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Les équipes finales restant à la fin du jour 3 (le cas échéant) seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 1.

2.3.3.3 Invitations à la phase régionale 3 de la fraction 1 (toutes les régions)

Les seize (16) meilleures équipes en termes de points RLCS seront qualifiées pour le jour 1 de la phase régionale 3 de la fraction 1 (« **Phase régionale 3 de la fraction 1** »).

En cas d'égalité entre des équipes pour l'invitation à participer à la phase régionale 3 de la fraction 1, elles seront départagées selon le système décrit à la section 2.3.7.

Nonobstant ce qui précède, dans le cas où moins de seize (16) équipes auraient gagné des points RLCS, les équipes sans points RLCS participeront à une phase finale de qualification à la phase régionale 3 de la fraction 1 par tableau à double élimination. Les équipes finales restantes seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 1.

2.3.3.4 Événement principal de la fraction 1

Seize (16) équipes s'affronteront lors de la phase d'événement principal de la fraction 1 (« **Événement principal de la fraction 1** ») divisée en deux (2) étapes, et les têtes de série de chaque étape de la phase d'événement principal de la fraction 1 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion. Il ne sera pas possible de disputer l'événement principal de la fraction 1 sans avoir participé aux phases de qualification régionales de la fraction 1 ou reçu une invitation à la phase régionale 3 de la fraction 1 conformément aux sections 2.3.3.1, 2.3.3.2 ou 2.3.3.3 (selon le cas).

La première étape de l'événement principal de la fraction 1 comprendra un groupe de seize (16) équipes, chaque équipe affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle avancera à la deuxième étape de l'événement principal de la fraction 1. Si une équipe perd trois (3) matchs à cette étape, elle sera éliminée du tournoi. Huit (8) équipes du groupe accéderont à la deuxième étape de l'événement principal de la fraction 1.

Tous les matchs de la première étape de l'événement principal de la fraction 1 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

La deuxième étape de l'événement principal de la fraction 1 opposera huit (8) équipes selon un tableau à élimination directe (« **Tableau à élimination directe** »). Tous les matchs de la deuxième phase de l'événement principal de la fraction 1 se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

2.3.3.5 Phase majeure automnale

La fraction n°1 sera conclue par la phase majeure automnale RLCS 2022-23 (« **Phase majeure automnale** ») qui rassemblera les seize (16) meilleures équipes ayant accumulé le plus de points RLCS au cours de la fraction 1 dans l'ensemble des régions, selon le tableau suivant :

- Amérique du Nord : Cinq (5) équipes
- Europe : Cinq (5) équipes
- Océanie : Deux (2) équipes
- Amérique du Sud : Deux (2) équipes
- APAC : Une (1) équipe
- MENA : Une (1) équipe

Lors de la phase majeure automnale, seize (16) équipes s'affronteront au total lors de deux (2) étapes, et

les têtes de série de chaque étape de la phase majeure automnale seront déterminées selon la méthode définie à la section 2.3.9.

La première étape de la phase majeure automnale comprendra un groupe de seize (16) équipes, chaque équipe affrontant selon le système suisse d'autres équipes du groupe. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle avancera à la deuxième étape de la phase majeure automnale. Si une équipe perd trois (3) matchs à cette étape, elle sera éliminée du tournoi.

Tous les matchs de la première étape de la phase majeure automnale se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

La deuxième phase de la phase majeure automnale opposera huit (8) équipes selon un tableau à élimination directe. Tous les matchs de la deuxième étape se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

2.3.3.6 Structure des points

Fraction 1			
Place	Total des équipes	Points phases régionales	Points phases majeures
1 ^{er}	1	16	32
2 ^e	1	12	24
3 ^e ex æquo	2	9	18
5 ^e ex æquo	4	6	12
9 ^e ex æquo	3	4	8
12 ^e ex æquo	3	3	6
15 ^e ex æquo	2	2	4
Total de points		95	190

2.3.4 Fraction 2

Séries régionales APAC

Fraction 2 régionale 1

- Phase de qualification 1 APAC (21 janvier 2023)
- Phase de qualification 2 APAC (22 janvier 2023)
- Événement principal jour 1 APAC (28 janvier 2023)

- Événement principal jour 2 APAC (29 janvier 2023)

Fraction 2 régionale 2

- Phase de qualification 1 APAC (4 février 2023)
- Phase de qualification 2 APAC (5 février 2023)

- Événement principal jour 1 APAC (11 février 2023)
- Événement principal jour 2 APAC (12 février 2023)

Fraction 2 régionale 3

- Événement principal jour 1 APAC (25 février 2023)
- Événement principal jour 2 APAC (26 février 2023)

Séries régionales MENA

Fraction 2 régionale 1

- Phase de qualification 1 MENA (27 janvier 2023)
- Phase de qualification 2 MENA (28 janvier 2023)
- Événement principal jour 1 MENA (2 février 2023)
- Événement principal jour 2 MENA (3 février 2023)
- Événement principal jour 3 MENA (4 février 2023)

Fraction 2 régionale 2

- Phase de qualification 1 MENA (10 février 2023)
- Phase de qualification 2 MENA (11 février 2023)

- Événement principal jour 1 MENA (16 février 2023)
- Événement principal jour 2 MENA (17 février 2023)
- Événement principal jour 3 MENA (18 février 2023)

Fraction 2 régionale 3

- Événement principal jour 1 MENA (2 mars 2023)
- Événement principal jour 2 MENA (3 mars 2023)
- Événement principal jour 3 MENA (4 mars 2023)

Séries régionales nord-américaines

Fraction 2 régionale 1

- Phase de qualification nord-américaine 1 (27 janvier 2023)
- Phase de qualification nord-américaine 2 (28 janvier 2023)
- Phase de qualification nord-américaine 3 (29 janvier 2023)
- Événement principal nord-américain jour 1 (3 février 2023)
- Événement principal nord-américain jour 2 (4 février 2023)
- Événement principal nord-américain jour 3 (5 février 2023)

Fraction 2 régionale 2

- Phase de qualification nord-américaine 1 (10 février 2023)
- Phase de qualification nord-américaine 2 (11 février 2023)
- Phase de qualification nord-américaine 3 (12 février 2023)
- Événement principal nord-américain jour 1 (17 février 2023)
- Événement principal nord-américain jour 2 (18 février 2023)
- Événement principal nord-américain jour 3 (19 février 2023)

Fraction 2 régionale 3

- Événement principal MENA jour 1 (3 mars 2023)
- Événement principal MENA jour 2 (4 mars 2023)
- Événement principal MENA jour 3 (5 mars 2023)

Séries régionales européennes

Fraction 2 régionale 1

- Phase de qualification européenne 1 (20 janvier 2023)
- Phase de qualification européenne 2 (21 janvier 2023)
- Phase de qualification européenne 3 (22 janvier 2023)
- Événement principal européen jour 1 (27 janvier 2023)
- Événement principal européen jour 2 (28 janvier 2023)
- Événement principal européen jour 3 (29 janvier 2023)

Fraction 2 régionale 2

- Phase de qualification européenne 1 (3 février 2023)
- Phase de qualification européenne 2 (4 février 2023)
- Phase de qualification européenne 3 (5 février 2023)
- Événement principal européen jour 1 (10 février 2023)
- Événement principal européen jour 2 (11 février 2023)
- Événement principal européen jour 3 (12 février 2023)

Fraction 2 régionale 3

- Événement principal européen jour 1 (24 février 2023)
- Événement principal européen jour 2 (25 février 2023)
- Événement principal européen jour 3 (26 février 2023)

Séries régionales Océanie

Fraction 2 régionale 1

- Phase de qualification 1 Océanie (28 janvier 2023)
- Phase de qualification 2 Océanie (29 janvier 2023)
- Événement principal jour 1 Océanie (3 février 2023)
- Événement principal jour 2 Océanie (4 février 2023)
- Événement principal jour 3 Océanie (5 février 2023)

Fraction 2 régionale 2

- Phase de qualification Océanie 1 (11 février 2023)
- Phase de qualification Océanie 2 (12 février 2023)
- Événement principal jour 1 Océanie (17 février 2023)
- Événement principal jour 2 Océanie (18 février 2023)
- Événement principal jour 3 Océanie (19 février 2023)

Fraction 2 régionale 3

- Événement principal jour 1 Océanie (3 mars 2023)
- Événement principal jour 2 Océanie (4 mars 2023)
- Événement principal jour 3 Océanie (5 mars 2023)

Séries régionales sud-américaines

Fraction 2 régionale 1

- Phase de qualification sud-américaine 1 (21 janvier 2023)
- Phase de qualification sud-américaine 2 (22 janvier 2023)
- Événement principal sud-américain jour 1 (27 janvier 2023)
- Événement principal sud-américain jour 2 (28 janvier 2023)
- Événement principal sud-américain jour 3 (29 janvier 2023)

Fraction 2 régionale 2

- Phase de qualification sud-américaine 1 (4 février 2023)
- Phase de qualification sud-américaine 2 (5 février 2023)
- Événement principal sud-américain jour 1 (10 février 2023)
- Événement principal sud-américain jour 2 (11 février 2023)
- Événement principal sud-américain jour 3 (12 février 2023)

Fraction 2 régionale 3

- Événement principal sud-américain jour 1 (24 février 2023)
- Événement principal sud-américain jour 2 (25 février 2023)
- Événement principal sud-américain jour 3 (26 février 2023)

Séries régionales SSA

Fraction 2 régionale 1

- Phase de qualification 1 SSA (21 janvier 2023)
- Phase de qualification 2 SSA (22 janvier 2023)
- Événement principal jour 1 SSA (27 janvier 2023)
- Événement principal jour 2 SSA (28 janvier 2023)
- Événement principal jour 3 SSA (29 janvier 2023)

Fraction 2 régionale 2

- Phase de qualification 1 SSA (4 février 2023)
- Phase de qualification 2 SSA (5 février 2023)
- Événement principal jour 1 SSA (10 février 2023)
- Événement principal jour 2 SSA (11 février 2023)
- Événement principal jour 3 SSA (12 février 2023)

Fraction 2 régionale 3

- Événement principal jour 1 SSA (24 février 2023)
- Événement principal jour 2 SSA (25 février 2023)
- Événement principal jour 3 SSA (26 février 2023)

2.3.4.1 Phases de qualification régionale 1 et 2 de la fraction 2 (Europe, Amérique du Nord)

Les équipes prendront d'abord part à une phase de qualification régionale 1 pour la fraction 2 et/ou une phase de qualification régionale 2 pour la fraction 2 en fonction de la région dans laquelle elles sont enregistrées (selon le cas, « **Phase de qualification régionale 1 de la fraction 2** » et « **Phase de qualification régionale 2 de la fraction 2** » et ensemble, les « **Phases de qualification régionale de la fraction 2** »). Chaque phase de qualification de la fraction 2 est constituée de trois (3) jours de matchs, et les têtes de série pour chaque journée de la phase de qualification de la fraction 2 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

Le jour 1 consistera en un tableau à double élimination et chaque match se déroulera au meilleur des trois rencontres, sauf pour les finales des gagnants et les demi-finales de perdants. Tous les matchs des finales des gagnants et des demi-finales des perdants se feront au meilleur des cinq rencontres. Les quarante-huit (48) meilleures équipes du jour 1 avanceront au jour 2.

Le jour 2 consistera en un tableau à double élimination et chaque match se déroulera au meilleur des cinq rencontres. Les huit (8) meilleures équipes du jour 2 avanceront au jour 3 pour participer au classement de la 9^e à la 16^e place conformément aux points RLCS.

La journée 3 verra s'affronter un groupe de seize (16) équipes, chacune d'entre elles affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 2 (défini ci-dessous). Tous les matchs du jour 3 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Sauf disposition contraire des présentes, les huit (8) équipes finales restant à la fin du jour 3 seront qualifiées pour l'événement principal de la fraction 2.

Nonobstant ce qui précède, un quatrième jour de phase de qualification de la fraction 2 pourra être ajouté à la discrétion de Psyonix ou des administrateurs du tournoi, auquel cas les meilleures équipes du jour 3 avanceront alors au jour 4 pour participer à une phase finale de qualification de la fraction 2 par tableau à double élimination. Tous les matchs du jour 4 (le cas échéant) se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Les équipes finales restant à la fin du jour 4 (le cas échéant) seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 2.

2.3.4.2 Phases de qualification régionale 1 et 2 de la fraction 2 (APAC, MENA, Océanie, Amérique du Sud et SSA)

Les équipes prendront part à une phase de qualification régionale 1 pour la fraction 2 et/ou à une phase de qualification régionale 2 pour la fraction 2 en fonction de la région dans laquelle elles sont enregistrées. Chaque phase de qualification de la fraction 2 est constituée de deux (2) jours de matchs, et les têtes de série pour chaque journée de la phase de qualification de la fraction 2 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

La journée 1 consistera en un tableau à double élimination dans lequel les huit (8) meilleures équipes du

jour 1 avanceront au jour 2, rejoignant les équipes classées 9^e à 16^e en points RLCS.

La journée 2 verra s'affronter un groupe de seize (16) équipes, chacune d'entre elles affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accédera à l'événement principal de la fraction 2. Tous les matchs du jour 2 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Sauf disposition contraire des présentes, les huit (8) équipes finales restant à la fin du jour 2 seront qualifiées pour l'événement principal de la fraction 2.

Nonobstant ce qui précède, un troisième jour de phase de qualification de la fraction 2 pourra être ajouté à la discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi, auquel cas les meilleures équipes du jour 2 avanceront alors au jour 3 pour participer à une phase finale de qualification de la fraction 2 par tableau à double élimination. Tous les matchs du jour 3 (le cas échéant) se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Les équipes finales restant à la fin du jour 3 (le cas échéant) seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 2.

2.3.4.3 Invitations à la phase régionale 3 de la fraction 2 (toutes les régions)

Les seize (16) meilleures équipes en termes de points RLCS seront qualifiées pour le jour 1 de la phase régionale 3 de la fraction 2 (« **Phase régionale 3 de la fraction 2** »).

En cas d'égalité entre des équipes pour l'invitation à participer à la phase régionale 3 de la fraction 2, elles seront départagées selon le système décrit à la section 2.3.7.

Nonobstant ce qui précède, dans le cas où moins de seize (16) équipes auraient gagné des points RLCS, les équipes sans points RLCS participeront à une phase finale de qualification à la phase régionale 3 de la fraction 2 par tableau à double élimination. Les équipes finales restant seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 2.

2.3.4.4 Événement principal de la fraction 2

Seize (16) équipes s'affronteront lors de la phase d'événement principal de la fraction 2 (« **Événement principal de la fraction 2** ») divisée en deux (2) étapes, et les têtes de série de chaque étape de la phase d'événement principal de fraction 2 seront déterminées selon la méthode définie à la section 2.3.8. Il ne sera pas possible de disputer l'événement principal de la fraction 2 sans avoir participé aux phases de qualification régionales de la fraction 2 ou reçu une invitation à la phase régionale 3 de la fraction 2 conformément aux sections 2.3.4.1, 2.3.4.2 ou 2.3.4.3 (selon le cas).

La première étape de l'événement principal de la fraction 2 comprendra quatre (4) groupes de quatre (4) équipes, chaque équipe affrontant selon un système toutes rondes les autres équipes de son groupe. Tous les matchs du système toutes rondes se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

La première équipe de chaque groupe sera qualifiée pour les quarts de finale de la deuxième étape de l'événement principal de la fraction 2. Les équipes arrivant à la deuxième et la troisième places seront qualifiées pour le tour 1 de la deuxième étape de l'événement principal de la fraction 2. L'équipe classée quatrième de son groupe sera éliminée du tournoi. En cas d'égalité entre des équipes d'un même groupe, elles seront départagées selon le système décrit à la section 2.3.4.4.1.

La deuxième étape de l'événement principal de la fraction 2 se déroulera selon un tableau de douze (12) équipes, à élimination directe. Tous les matchs du premier tour se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Tous les matchs de quart de finale, de demi-finale et de finale générale se dérouleront au

meilleur des sept rencontres.

2.3.4.4.1 **Matchs décisifs pour l'événement principal de la fraction 2**

En cas d'égalité à la fin d'un match en système toutes rondes lors de la fraction 2 de l'événement principal, l'ordre des équipes à égalité dans un groupe sera déterminé selon les critères classés suivants :

1. Résultat des matchs
2. Différence de parties entre les équipes à égalité
3. Différence de parties

4. Tête de série initiale

Dans le cas où trois (3) équipes seraient à égalité, une fois que les trois (3) équipes sont départagées et qu'il n'en reste que deux (2) à égalité, Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi reviendront à l'étape 1 pour départager les deux (2) équipes restantes.

2.3.4.5 **Phase majeure hivernale**

La fraction 2 sera conclue par la phase majeure hivernale RLCS 2022-23 (« **Phase majeure hivernale** ») qui rassemblera les seize (16) meilleures équipes ayant accumulé le plus de points RLCS au cours de la fraction 2 dans l'ensemble des régions, selon le tableau suivant :

- Amérique du Nord : Cinq (5) équipes
- Europe : Cinq (5) équipes
- Océanie : Deux (2) équipes
- Amérique du Sud : Deux (2) équipes
- APAC : Une (1) équipe
- MENA : Une (1) équipe

Lors de la phase majeure hivernale, seize (16) équipes s'affronteront au total lors de deux (2) étapes, et les têtes de série de chaque étape de la phase majeure hivernale seront déterminées selon la méthode définie à la section 2.3.9.

La première étape de la phase majeure hivernale comprendra quatre (4) groupes de quatre (4) équipes, chaque équipe affrontant selon un système toutes rondes les autres équipes de son groupe. Tous les matchs du système toutes rondes se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

La première équipe de chaque groupe sera qualifiée pour les quarts de finale de la deuxième étape de la phase majeure hivernale. Les équipes arrivant à la deuxième et la troisième places seront qualifiées pour le tour 1 de la deuxième étape de la phase majeure hivernale. L'équipe classée quatrième de son groupe sera éliminée du tournoi. En cas d'égalité entre des équipes d'un même groupe, elles seront départagées selon le système décrit à la section 2.3.4.5.1.

La deuxième étape de la phase majeure hivernale se déroulera selon un tableau de douze (12) équipes, à élimination directe. Tous les matchs du premier tour se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Tous les matchs de quart de finale, de demi-finale et de finale générale se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

2.3.4.5.1 **Matchs décisifs pour la phase majeure hivernale**

En cas d'égalité à la fin d'un match en système toutes rondes lors de la phase majeure hivernale, l'ordre des équipes à égalité dans un groupe sera déterminé selon les critères classés suivants :

1. Résultat des matchs
2. Différence de parties entre les équipes à égalité
3. Différence de parties
4. Tête de série initiale

2.3.4.6 Structure des points

Fraction 2			
Place	Total des équipes	Points phases régionales	Points phases majeures
1 ^{er}	1	20	40
2 ^e	1	16	32
3 ^e ex æquo	2	12	24
5 ^e ex æquo	4	8	16
9 ^e ex æquo	4	5	10
13 ^e ex æquo	4	3	6
Total de points		124	248

2.3.5 Fraction 3

Séries régionales APAC

Fraction 3 régionale 1

- Phase de qualification 1 APAC (6 mai 2023)
- Phase de qualification 2 APAC (7 mai 2023)

- Événement principal APAC jour 1 (13 mai 2023)
- Événement principal APAC jour 2 (14 mai 2023)

Fraction 3 régionale 2

- Phase de qualification 1 APAC (20 mai 2023)
- Phase de qualification 2 APAC (21 mai 2023)
- Événement principal APAC jour 1 (27 mai 2023)

- Événement principal APAC jour 2 (28 mai 2023)

Fraction 3 régionale 3

- Événement principal APAC jour 1 (10 juin 2023)
- Événement principal APAC jour 2 (11 juin 2023)

Séries régionales MENA

Fraction 3 régionale 1

- Phase de qualification 1 MENA (28 avril 2023)
- Phase de qualification 2 MENA (29 avril 2023)
- Événement principal jour 1 MENA (4 mai 2023)
- Événement principal jour 2 MENA (5 mai 2023)
- Événement principal jour 3 MENA (6 mai 2023)

Fraction 3 régionale 2

- Phase de qualification 1 MENA (12 mai 2023)
- Phase de qualification 2 MENA (13 mai 2023)

- Événement principal jour 1 MENA (18 mai 2023)
- Événement principal jour 2 MENA (19 mai 2023)
- Événement principal jour 3 MENA (20 mai 2023)

Fraction 3 régionale 3

- Événement principal jour 1 MENA (1^{er} juin 2023)
- Événement principal jour 2 MENA (2 juin 2023)
- Événement principal jour 3 MENA (3 juin 2023)

Séries régionales nord-américaines

Fraction 3 régionale 1

- Phase de qualification nord-américaine 1 (28 avril 2023)
- Phase de qualification nord-américaine 2 (29 avril 2023)
- Phase de qualification nord-américaine 3 (30 avril 2023)
- Événement principal nord-américain jour 1 (5 mai 2023)
- Événement principal nord-américain jour 2 (6 mai 2023)

- Événement principal nord-américain jour 3 (7 mai 2023)

Fraction 3 régionale 2

- Phase de qualification nord-américaine 1 (12 mai 2023)
- Phase de qualification nord-américaine 2 (13 mai 2023)
- Phase de qualification nord-américaine 3 (14 mai 2023)
- Événement principal nord-américain jour 1 (19 mai 2023)
- Événement principal nord-américain jour 2 (20 mai 2023)
- Événement principal nord-américain jour 3 (21 mai 2023)

Fraction 3 régionale 3

- Événement principal nord-américain jour 1 (2 juin 2023)
- Événement principal nord-américain jour 2 (3 juin 2023)
- Événement principal nord-américain jour 3 (4 juin 2023)

Séries régionales européennes

Fraction 3 régionale 1

- Phase de qualification européenne 1 (5 mai 2023)
- Phase de qualification européenne 2 (6 mai 2023)
- Phase de qualification européenne 3 (7 mai 2023)
- Événement principal européen jour 1 (12 mai 2023)
- Événement principal européen jour 2 (13 mai 2023)
- Événement principal européen jour 3 (14 mai 2023)

Fraction 3 régionale 2

- Phase de qualification européenne 1 (19 mai 2023)
- Phase de qualification européenne 2 (20 mai 2023)
- Phase de qualification européenne 3 (21 mai 2023)
- Événement principal européen jour 1 (26 mai 2023)
- Événement principal européen jour 2 (27 mai 2023)
- Événement principal européen jour 3 (28 mai 2023)

Fraction 3 régionale 3

- Événement principal européen jour 1 (9 juin 2023)
- Événement principal européen jour 2 (10 juin 2023)

- Événement principal européen jour 3 (11 juin 2023)

Séries régionales Océanie

Fraction 3 régionale 1

- Phase de qualification 1 Océanie (29 avril 2023)
- Phase de qualification 2 Océanie (30 avril 2023)
- Événement principal jour 1 Océanie (5 mai 2023)
- Événement principal jour 2 Océanie (6 mai 2023)
- Événement principal jour 3 Océanie (7 mai 2023)

Fraction 3 régionale 2

- Phase de qualification 1 Océanie (13 mai 2023)
- Phase de qualification 2 Océanie (14 mai 2023)
- Événement principal jour 1 Océanie (19 mai 2023)
- Événement principal jour 2 Océanie (20 mai 2023)
- Événement principal jour 3 Océanie (21 mai 2023)

Fraction 3 régionale 3

- Événement principal jour 1 Océanie (2 juin 2023)
- Événement principal jour 2 Océanie (3 juin 2023)
- Événement principal jour 3 Océanie (4 juin 2023)

Séries régionales sud-américaines

Fraction 3 régionale 1

- Phase de qualification sud-américaine 1 (6 mai 2023)
- Phase de qualification sud-américaine 2 (7 mai 2023)

- Événement principal sud-américain jour 1 (12 mai 2023)
- Événement principal sud-américain jour 2 (13 mai 2023)
- Événement principal sud-américain jour 3 (14 mai 2023)

Fraction 3 régionale 2

- Phase de qualification sud-américaine 1 (20 mai 2023)
- Phase de qualification sud-américaine 2 (21 mai 2023)

- Événement principal sud-américain jour 1 (26 mai 2023)
- Événement principal sud-américain jour 2 (27 mai 2023)
- Événement principal sud-américain jour 3 (28 mai 2023)

Fraction 3 régionale 3

- Événement principal sud-américain jour 1 (9 juin 2023)
- Événement principal sud-américain jour 2 (10 juin 2023)
- Événement principal sud-américain jour 3 (11 juin 2023)

Séries régionales SSA

Fraction 3 régionale 1

- Phase de qualification 1 SSA (6 mai 2023)
- Phase de qualification 2 SSA (7 mai 2023)
- Événement principal jour 1 SSA (12 mai 2023)
- Événement principal jour 2 SSA (13 mai 2023)
- Événement principal jour 3 SSA (14 mai 2023)

Fraction 3 régionale 2

- Phase de qualification 1 SSA (20 mai 2023)
- Phase de qualification 2 SSA (21 mai 2023)
- Événement principal jour 1 SSA (26 mai 2023)
- Événement principal jour 2 SSA (27 mai 2023)
- Événement principal jour 3 SSA (28 mai 2023)

Fraction 3 régionale 3

- Événement principal jour 1 SSA (9 juin 2023)
- Événement principal jour 2 SSA (10 juin 2023)
- Événement principal jour 3 SSA (11 juin 2023)

2.3.5.1 Phases de qualification régionale 1 et 2 de la fraction 3 (Europe, Amérique du Nord)

Les équipes prendront d'abord part à une phase de qualification régionale 1 pour la fraction 3 et/ou une phase de qualification régionale 2 pour la fraction 3 en fonction de la région dans laquelle elles sont

enregistrées (selon le cas, « **Phase de qualification régionale 1 de la fraction 3** » et « **Phase de qualification régionale 2 de la fraction 3** » et ensemble, les « **Phases de qualification régionale de la fraction 3** »). Chaque phase de qualification de la fraction 3 est constituée de trois (3) jours de matchs, et les têtes de série pour chaque journée de la phase de qualification de la fraction 3 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

Le jour 1 consistera en un tableau à double élimination et chaque match se déroulera au meilleur des trois rencontres, sauf pour les finales des gagnants et les demi-finales de perdants. Tous les matchs des finales des gagnants et des demi-finales des perdants se feront au meilleur des cinq rencontres. Les quarante-huit (48) meilleures équipes du jour 1 avanceront au jour 2. Tous les matchs du jour 2 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

Le jour 2 consistera en un tableau à double élimination et chaque match se déroulera au meilleur des cinq rencontres. Les huit (8) meilleures équipes du jour 2 avanceront au jour 3 pour participer au classement de la 9^e à la 16^e place conformément aux points RLCS.

La journée 3 verra s'affronter un groupe de seize (16) équipes, chacune d'entre elles affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 3 (défini ci-dessous). Tous les matchs du jour 3 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Sauf disposition contraire des présentes, les huit (8) équipes finales restant à la fin du jour 3 seront qualifiées pour l'événement principal de la fraction 3.

Nonobstant ce qui précède, un quatrième jour de phase de qualification de la fraction 3 pourra être ajouté à la discrétion de Psyonix ou des administrateurs du tournoi, auquel cas les meilleures équipes du jour 3 avanceront alors au jour 4 pour participer à une phase finale de qualification de la fraction 3 par tableau à double élimination. Tous les matchs du jour 4 (le cas échéant) se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Les équipes finales restant à la fin du jour 4 (le cas échéant) seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 3.

2.3.5.2 Phases de qualification régionale 1 et 2 de la fraction 3 (APAC, MENA, Océanie, Amérique du Sud et SSA)

Les équipes prendront part à une phase de qualification régionale 1 pour la fraction 3 et/ou à une phase de qualification régionale 2 pour la fraction 3 en fonction de la région dans laquelle elles sont enregistrées. Chaque phase de qualification de la fraction 3 est constituée de deux (2) jours de matchs, et les têtes de série pour chaque journée de la phase de qualification de la fraction 3 seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

La journée 1 consistera en un tableau à double élimination dans lequel les huit (8) meilleures équipes du jour 1 avanceront au jour 2, rejoignant les équipes classées 9^e à 16^e en points RLCS.

La journée 2 verra s'affronter un groupe de seize (16) équipes, chacune d'entre elles affrontant d'autres équipes du groupe, selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs à cette étape, elle accèdera à l'événement principal de la fraction 3. Tous les matchs du jour 2 se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Sauf disposition contraire des présentes, les huit (8) équipes finales restant à la fin du jour 2 seront qualifiées pour l'événement principal de la fraction 3.

Nonobstant ce qui précède, un troisième jour de phase de qualification de la fraction 3 pourra être ajouté à la discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi, auquel cas les meilleures équipes du jour 2 avanceront alors au jour 3 pour participer à une phase finale de qualification de la fraction 3 par tableau à double élimination. Tous les matchs du jour 3 (le cas échéant) se dérouleront au meilleur des cinq

rencontres. Les équipes finales restant à la fin du jour 3 (le cas échéant) seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 3.

2.3.5.3 Invitations à la phase régionale 3 de la fraction 3 (toutes les régions)

Les seize (16) meilleures équipes en termes de points RLCS seront qualifiées pour le jour 1 de la phase régionale 3 de la fraction 3 (« **Phase régionale 3 de la fraction 3** »).

En cas d'égalité entre des équipes pour l'invitation à participer à la phase régionale 3 de la fraction 3, elles seront départagées selon le système décrit à la section 2.3.7.

Nonobstant ce qui précède, dans le cas où moins de seize (16) équipes auraient gagné des points RLCS, les équipes sans points RLCS participeront à une phase finale de qualification à la phase régionale 3 de la fraction 3 par tableau à double élimination. Les équipes finales restant seront qualifiées pour participer à l'événement principal de la fraction 3.

2.3.5.4 Événement principal de la fraction 3

Seize (16) équipes s'affronteront lors de la phase d'événement principal de la fraction 3 (« **Événement principal de la fraction 3** ») lors d'une (1) étape, et les têtes de série de chaque étape de la phase d'événement principal de fraction 3 seront déterminées selon la méthode définie à la section 2.3.8. Il ne sera pas possible de disputer l'événement principal de la fraction 3 sans avoir participé aux phases de qualification régionales de la fraction 3 ou reçu une invitation à la phase régionale 3 de la fraction 3 conformément aux sections 2.3.5.1, 2.3.5.2 ou 2.3.5.3 (selon le cas).

L'événement principal de la fraction 3 comprendra seize (16) équipes s'affrontant selon un tableau à double élimination. Tous les matchs se dérouleront au meilleur des cinq rencontres, à l'exception des matchs de quart de finale, demi-finale et finale des perdants et de demi-finale et de finale des gagnants et de finale générale qui se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

2.3.5.5 Phase majeure printanière

La fraction 3 sera conclue par la phase majeure printanière RLCS 2022-23 (« **Phase majeure printanière** ») qui rassemblera les seize (16) meilleures équipes ayant accumulé le plus de points RLCS au cours de la fraction 3 dans l'ensemble des régions, selon le tableau suivant :

- Amérique du Nord : Cinq (5) équipes
- Europe : Cinq (5) équipes
- Océanie : Deux (2) équipes
- Amérique du Sud : Deux (2) équipes
- APAC : Une (1) équipe
- MENA : Une (1) équipe

Lors de la phase majeure printanière, seize (16) équipes s'affronteront au total lors d'une (1) étape, et les têtes de série de chaque étape de la phase majeure printanière seront déterminées selon la méthode définie à la section 2.3.9.

Les équipes s'affronteront suivant un tableau à double élimination. Tous les matchs de la phase majeure printanière se dérouleront au meilleur des cinq rencontres, à l'exception des matchs de quart de finale, demi-finale et finale des perdants et de demi-finale et de finale des gagnants, et de finale générale qui se

dérouleront au meilleur des sept rencontres.

2.3.5.6 Structure des points

Fraction 3			
Place	Total des équipes	Points phases régionales	Points phases majeures
1 ^{er}	1	24	48
2 ^e	1	20	40
3 ^e	1	16	32
4 ^e	1	13	26
5 ^e ex æquo	2	11	22
7 ^e ex æquo	2	9	18
9 ^e ex æquo	4	6	12
13 ^e ex æquo	4	4	8
Total de points		124	306

2.3.6 Championnat du monde RLCS

Lors du Championnat du monde RLCS 2022-23 (« **Championnat du monde RLCS** »), seize (16) équipes s'affronteront lors de deux (2) étapes au total.

Les huit (8) équipes ayant accumulé le plus de points RLCS dans l'ensemble des régions seront automatiquement qualifiées pour le Championnat du monde RLCS (définie individuellement comme une « **Équipe qualifiée pour le Championnat du monde RLCS** »), conformément à la section 2.3.6.1.

De plus, les seize (16) équipes suivantes ayant accumulé le plus de points RLCS dans l'ensemble des régions seront automatiquement qualifiées pour les jokers du Championnat du monde RLCS 2022-23 (« **Jokers du Championnat du monde RLCS** »), conformément à la section 2.3.6.2 déterminant les huit (8) équipes qualifiées pour participer au Championnat du monde RLCS.

2.3.6.1 Équipes qualifiées pour le Championnat du monde RLCS

La qualification automatique pour le Championnat du monde RLCS sera déterminée en fonction du nombre de points accumulé par une équipe au terme de la phase régionale ou majeure concernée.

Au terme de chaque phase majeure de la fraction concernée, les équipes accumuleront des points RLCS pour les huit (8) places attribuées aux équipes qualifiées pour le Championnat du monde RLCS (« **Places** ») dans leur région respective selon le classement de l'équipe par rapport aux autres équipes de sa région. À titre d'exemple :

- Si une équipe nord-américaine termine à la première (1^{re}) place lors de la phase majeure

automnale, la place NA1 recevra 32 points RLCS.

- Si une équipe nord-américaine termine à la deuxième (2^e) place derrière une équipe européenne lors de la phase majeure hivernale, la place NA1 recevra 32 points RLCS (pour un total de 64 points RLCS).
- Si une équipe nord-américaine termine à la deuxième (2^e) place derrière une autre équipe nord-américaine lors de la Phase majeure printanière, la place NA1 recevra 48 points RLCS (pour un total de 112 points RLCS) et la place NA2 recevra 40 points RLCS.

Pour plus de clarté, plusieurs équipes peuvent contribuer aux points RLCS pour la même place lors de plusieurs phases majeures, à condition que ces équipes appartiennent à la même région.

Au terme de la phase majeure printanière, (a) chaque place sera attribuée à l'équipe de la région associée à cette place (en utilisant l'exemple ci-dessus, la première place serait attribuée à une équipe nord-américaine) ; et (b) les huit (8) premières équipes accumulant le plus de points RLCS des régions concernées se verront attribuer les places associées et seront qualifiées pour le Championnat du monde RLCS en tant qu'équipe qualifiée pour le Championnat du monde RLCS.

2.3.6.2 Jokers du Championnat du monde RLCS

Les seize (16) premières équipes ayant accumulé le plus de points RLCS et non qualifiées pour le Championnat du monde RLCS s'affronteront lors des jokers du Championnat du monde RLCS afin de déterminer les huit (8) équipes qualifiées pour participer au Championnat du monde RLCS. Le groupe d'équipes sera constitué comme suit :

- Amérique du Nord : Trois (3) équipes
- Europe : Trois (3) équipes
- Océanie : Deux (2) équipes
- Amérique du Sud : Deux (2) équipes
- APAC : Deux (2) équipes

- MENA : Deux (2) équipes
- SSA : Deux (2) équipes

Les équipes du groupe s'affronteront entre elles selon le système suisse. Si une équipe remporte trois (3) matchs lors de cette étape, elle accèdera au Championnat du monde RLCS. Si une équipe perd trois (3) matchs à cette étape, elle sera éliminée du tournoi.

2.3.6.3 Championnat du monde RLCS

Lors du Championnat du monde RLCS, les huit (8) équipes qualifiées pour le Championnat du monde RLCS et les huit (8) équipes issues des jokers du Championnat du monde RLCS s'affronteront dans un groupe de seize (16) équipes à travers un total de deux (2) étapes et les têtes de série de chaque étape du Championnat du monde RLCS seront déterminées selon la méthode définie dans la section 2.3.9. Il ne sera pas possible de disputer le Championnat du monde RLCS sans être une équipe qualifiée directement pour le Championnat du monde RLCS ou issue des jokers du Championnat du monde RLCS, conformément aux sections 2.3.6.1 ou 2.3.6.2 (selon le cas).

La première étape du Championnat du monde RLCS comprendra deux groupes de huit (8) équipes, les équipes s'affrontant en tableau à double élimination. Tous les matchs de la première étape du Championnat du monde se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

La deuxième étape du Championnat du monde opposera huit (8) équipes selon un tableau à élimination directe. Tous les matchs de la deuxième étape du Championnat du monde RLCS se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

2.3.7 Matchs décisifs pour l'attribution d'une place de qualification régionale RLCS, majeure ou le Championnat du monde RLCS

En cas d'égalité pour une place de qualification pour la phase régionale, majeure ou le Championnat du monde, un match au meilleur des sept rencontres permettra de départager les équipes à égalité.

S'il y a égalité entre plus de deux (2) équipes, un tableau permettra d'éliminer les équipes à égalité selon le système de choix de têtes de série défini dans les sections 2.3.8 ou 2.3.9 (le cas échéant) (chacun de ces tableaux étant un « **Tableau d'attribution d'une place de qualification** »). Tous les matchs de ce tableau d'attribution d'une place de qualification se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

2.3.8 Têtes de série pour les tableaux d'attribution d'une place de qualification régionale RLCS et régionale, majeure ou au Championnat du monde RLCS

Pour le choix des têtes de série dans les tableaux d'attribution d'une place de qualification régionale RLCS ou régionale, majeure ou au Championnat du monde RLCS, les équipes seront organisées selon les paramètres suivants :

1. Points RLCS accumulés des trois (3) événements du tournoi les plus récents, y compris régionaux et majeurs.
2. Points RLCS accumulés.
3. L'équipe avec le meilleur classement dans la phase la plus récente d'un événement du tournoi, puis la phase immédiatement antérieure, jusqu'à départager les équipes. En dehors des phases d'un événement principal, la phase suisse d'une phase de qualification pourra aussi être prise en compte pour déterminer les têtes de série.

2.3.9 Têtes de série pour les phases majeures et le Championnat du monde RLCS

Pour le choix des têtes de série en phase majeure RLCS ou au Championnat du monde RLCS, les équipes seront organisées selon les paramètres suivants :

1. Points phases majeures accumulés par place.
2. L'équipe avec le meilleur classement dans la phase la plus récente d'un événement majeur.

Nonobstant ce qui précède, pour le choix des têtes de série en phase majeure automnale, les équipes seront organisées dans l'ordre suivant :

1. EU1
2. AN1
3. AN2
4. AMS1
5. EU2
6. AN3

7. EU3
8. AN4
9. MENA1
10. AN5
11. EU4
12. AMS2
13. OCE1
14. EU5
15. OCE2
16. APAC1

3. Règles du jeu

La présente section détaille les « **Règles du jeu** » qui seront appliquées lors du tournoi.

3.1 Paramètres des matchs

3.1.1 Paramètres des parties

- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille des équipes : 3 contre 3
- Difficulté des bots : pas de bots
- « Mutators » : sans objet
- Durée des matchs : 5 minutes
- Personnes autorisées à participer : nom/mot de passe
- Plateforme : Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Serveurs : Côte Est des États-Unis/côte Ouest des États-Unis (NA League), Europe (EU League), Amérique du Sud (SAM League), Océanie (OCE League), Moyen-Orient (MENA League), Asie de l'Est ou Asie du Sud-Est maritime (APAC) et Afrique du Sud (SSA League)

3.1.2 Manettes

Toutes les manettes standard, souris et clavier compris, sont autorisées. Les fonctions macro (les boutons de turbo par exemple) ne sont pas autorisées. Veuillez noter que les manettes sans fil ne sont pas autorisées lors des événements présentiels du tournoi. Lors des événements présentiels du tournoi, toutes les manettes devront être validées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi.

3.1.3 Arènes

Toutes les parties se dérouleront dans le DFH Stadium lors de la phase de qualification. Dans toutes les autres étapes du tournoi, la rotation de cartes se fera entre les arènes classiques, choisies par les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion. Pour les matchs retransmis, les équipes peuvent demander à éviter une arène à cause de problèmes de performance, elles doivent pour cela adresser une demande détaillée aux administrateurs du tournoi au plus tard 24 heures avant le début du match. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser pour une quelconque raison, à leur seule discrétion, toute demande de changement d'arène formulée par les équipes.

3.2 Procédures relatives aux matchs

3.2.1 Organisation des matchs et couleurs des équipes

Les administrateurs du tournoi indiqueront quelle équipe jouera en bleu et laquelle jouera en orange. Lors de la phase de qualification, les équipes recevront des instructions sur la façon dont organiser les matchs. Lors de toutes les autres phases du tournoi, un des administrateurs du tournoi organisera les matchs.

3.2.2 Ré-hébergements

Entre plusieurs rencontres d'un même match, les équipes peuvent demander à ce que le match soit ré-hébergé dans la même région de serveur à cause de problèmes de connexion. Lors d'un événement principal, avant (a) qu'un but ait été marqué ou (b) que quinze (15) secondes se soient écoulées (selon l'éventualité se produisant en premier), les équipes peuvent mutuellement convenir d'annuler la partie en cours de match pour réhéberger le match avec l'accord des administrateurs du tournoi. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de suspendre et d'invalider la partie en cours de match pour un ré-hébergement à tout moment.

3.2.3 Serveurs

3.2.3.1 Phases de qualification

- « US-East » sera le serveur par défaut pour les matchs de la phase de qualification nord-américaine, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur le serveur « US-West ».
- Les serveurs « Europe » seront systématiquement utilisés pour les matchs de la phase de qualification européenne.
- Les serveurs « South America » seront systématiquement utilisés pour les matchs de la phase de qualification sud-américaine.
- Les serveurs « Oceania » seront systématiquement utilisés pour les matchs de la phase de qualification océanienne.
- Les serveurs « Middle-East » seront systématiquement utilisés pour les matchs de la phase de qualification de la région MENA.
- Les serveurs « Asia-East » et « Asia-SE Maritime » seront systématiquement utilisés pour les matchs de la phase de qualification de la région APAC.
- Les serveurs « South Africa » seront systématiquement utilisés pour les matchs de la phase de qualification de la région SSA.

3.2.3.2 Événement principal

- « RLCS USE-OHIO » sera le serveur par défaut pour tous les matchs de l'événement principal nord-américain, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Amérique du Nord.
- « RLCS EU-PARIS » sera le serveur par défaut pour tous les matchs de l'événement principal européen, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS européen.
- « RLCS SAM-SaoPaulo » sera le serveur par défaut pour tous les matchs de l'événement principal sud-américain, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Amérique du Sud.

- « RLCS SAM-Sydney » sera le serveur par défaut pour tous les matchs de l'événement principal océanien, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Océanie.

Les matchs des événements principaux des régions MENA, APAC et SSA utiliseront le serveur par défaut déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

3.2.4 Début de la partie

Dans les matchs des phases de qualification, les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que trois joueurs de chacune des équipes n'ont pas rejoint la partie. Dans les matchs de l'événement principal, les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que l'administrateur du tournoi ne les y a pas autorisés.

3.2.5 Remplacements

Un « **Remplacement** » est défini comme un changement de joueur une fois le match débuté.

3.2.5.1 Phases de qualification

Les remplacements ne sont pas autorisés pendant un match des phases de qualification sauf en cas de déconnexion. Les équipes peuvent commencer un match avec trois (3) joueurs quels qu'ils soient de leur liste de joueurs inscrits (définie ci-après).

3.2.5.2 Événements principaux

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

3.2.6 Communication des scores

Lors de la phase de qualification, une fois le match terminé, l'équipe gagnante doit communiquer le résultat du match aux administrateurs du tournoi dans un salon de discussion (chat) désigné. L'équipe perdante doit également confirmer le résultat du match. Faire une capture d'écran de l'écran de résultats ou enregistrer le résumé du match est nécessaire en cas de contestation des résultats. Si une équipe conteste le résultat d'un match indiquant l'avoir remporté et si elle fournit des preuves de sa contestation, l'autre équipe doit également fournir des preuves de sa victoire pour éviter que le match ne soit automatiquement déclaré forfait. Toute équipe ou joueur ayant fourni de faux résultats ou des résultats truqués sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.2.

3.2.7 Spectateurs

Dans toutes les phases régionales, toutes les phases de qualification, tous les événements principaux et toutes les phases majeures, les spectateurs ne sont pas autorisés durant la partie à l'exception des administrateurs du tournoi et de leurs représentants. Les équipes dont il s'avérera qu'elles ont partagé des informations sur la salle d'attente afin de permettre à un observateur non autorisé de participer au match seront passibles de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

Sur demande écrite approuvée par Psyonix (un e-mail suffit), un joueur ou une équipe pourra être autorisé(e) à retransmettre en direct sa partie des phases de qualification et/ou du jour 1 de l'événement principal concerné sur une plateforme de diffusion en ligne (p. ex. Twitch, YouTube, etc.).

3.2.8 Problèmes techniques

En raison de la nature et de l'échelle de la compétition en ligne, sauf là où les administrateurs du tournoi en décident autrement à leur seule discrétion, les matchs ne pourront pas être rejoués ou considérés nuls en raison de bugs, de déconnexions intentionnelles, de crashes de serveur ou de déconnexions involontaires. Sauf là où les administrateurs du tournoi en décident autrement à leur seule discrétion, tout problème technique ou bug fait partie du jeu. Si une équipe demande à ce qu'un match soit rejoué à cause de bugs ou d'incidents, elle doit sauvegarder le replay et le transmettre aux administrateurs du tournoi pour examen. Lors d'un match diffusé, les administrateurs du tournoi peuvent interrompre le jeu et relancer la partie s'ils l'estiment nécessaire, à leur seule discrétion.

En outre, les joueurs reconnaissent et acceptent qu'en participant à un événement compétitif de Rocket League, le joueur individuel détermine seul la plateforme qu'il utilisera (c.-à-d. PC ou console, le cas échéant) et comprend qu'il peut se retrouver face à des joueurs qui utilisent une autre plateforme. En outre, les joueurs reconnaissent que les différentes plateformes peuvent offrir des fonctionnalités, telles que les manettes, l'interface joueur ou la possibilité de personnaliser des paramètres ou sensibilités du jeu, etc. susceptibles de fournir un avantage compétitif à une plateforme par rapport à une autre. Les joueurs reconnaissent avoir choisi leur plateforme de compétition et acceptent et renoncent à toute responsabilité de Psyonix liée à leur participation à une compétition multiplateforme, y compris tout avantage concurrentiel présumé d'une autre plateforme.

3.3 Liste des joueurs inscrits sur la feuille de match :

3.3.1 Capitaines d'équipe :

Chaque équipe doit déclarer un des membres de la liste de ses joueurs inscrits comme « **Capitaine d'équipe** » pour représenter l'équipe pour toutes les décisions officielles et servir de référent principal pour son équipe ; une équipe pouvant désigner son manager ou son entraîneur (le cas échéant) comme le référent principal de l'équipe.

3.3.2 Liste des joueurs inscrits au tournoi :

Les équipes ne peuvent utiliser que des joueurs inscrits au tournoi. Au moment de l'inscription au tournoi, la liste doit contenir au moins trois (3) joueurs, et au plus quatre (4) joueurs (soit trois joueurs de départ et un joueur de réserve qui pourra servir de remplaçant). La liste des joueurs inscrits au tournoi doit contenir également un manager et/ou un entraîneur qui ne prendra/prendront pas part aux matchs du tournoi. Une même personne ne peut pas figurer sur plusieurs listes de joueurs en même temps, y compris aux postes d'agents ou d'entraîneurs.

3.3.3 Communication de la liste des joueurs inscrits au tournoi

La composition des équipes au début de chaque jour de tournoi doit être communiquée aux administrateurs du tournoi au moins 24 heures avant le début des matchs du jour.

3.3.4 Période de modification de la liste des joueurs inscrits/date limite des inscriptions sur les listes

Sauf indication contraire stipulée dans les présentes règles, les listes des joueurs inscrits au tournoi peuvent changer seulement lors des fenêtres de transferts (définies ci-après). Toutes les listes de joueurs seront considérées comme définitives au moment de la clôture du processus d'inscription décrit à la section 6.1.3 (le « **Processus d'inscription** ») à la date et à l'heure indiquées sur le site Internet d'inscription (dénommées collectivement « **Date limite des inscriptions sur les listes** »).

Si une équipe dispose d'un manager ou entraîneur qu'elle souhaite rajouter à sa liste des joueurs inscrits au tournoi, elle doit en informer les administrateurs du tournoi avant la date limite des inscriptions sur les listes. Si une équipe se voit empêchée d'effectuer un remplacement dans les délais déterminés à la section 3.2.5 et qu'elle a besoin d'une prolongation, cette équipe devra en informer un administrateur du tournoi avant la date limite des inscriptions sur les listes applicable. Sinon, aucun remplacement ne pourra être autorisé à cette équipe après la date limite des inscriptions sur les listes.

3.3.5 Modifications/transferts des listes de joueurs

Dans les présentes, la « **Modification de la liste des joueurs** » signifie l'ajout d'un nouveau joueur à une liste existante. Veuillez noter que le départ d'un joueur d'une liste ne sera pas considéré comme une modification de la liste des joueurs, sous réserve que l'équipe conserve un minimum de trois (3) joueurs.

Les équipes pourront ajouter des joueurs à leur liste uniquement lors des deux « **Fenêtres de transfert** » prévues pendant la saison.

Fenêtre de transfert 1 : Du 13 décembre 2022 à minuit au 8 janvier 2023 à 23 h 59 (heure du Pacifique)

Fenêtre de transfert 2 : Du 11 avril 2023 à minuit au 24 avril 2023 à 23 h 59 (heure du Pacifique)

Lors de chaque fenêtre de transfert, les équipes peuvent faire un seul ajout à leur liste (hors manager et entraîneur), tout en respectant le nombre maximum de joueurs par équipe, fixé à quatre (4). Les équipes seront autorisées à ajouter un membre à leur liste de joueurs par fenêtre de transfert (correspondant à un total de deux (2) ajouts pour l'ensemble de la saison RLCS). Si Psyonix et/ou un administrateur du tournoi détermine que l'équipe a enrôlé plus d'un membre au cours d'une fenêtre de transfert, ladite équipe se verra supprimer l'ensemble de ses points RLCS et sera jugée inactive.

Nonobstant ce qui précède, les équipes peuvent également ajouter un membre « exempt » à leur liste de joueurs (« **un Membre exempt** ») au cours de la saison RLCS. Les membres exempts doivent être intégrés au cours de l'une des deux (2) fenêtres de transfert et ajoutés au titre de « Remplaçant ». De plus, les membres exempts doivent répondre aux critères d'éligibilité suivants :

- Le membre exempt doit remplir les critères lui permettant de participer aux compétitions au cours de toute la durée de la fraction précédant immédiatement la fenêtre de transfert au cours de laquelle l'ajout d'un membre exempt intervient.
- Le membre exempt ne peut avoir acquis des points RLCS au cours de ladite fraction.

Pour ajouter un membre exempt, les équipes doivent soumettre leur demande par e-mail à l'adresse applicable dans la liste ci-dessous (selon leur région) avant la clôture de la fenêtre de transfert applicable.

- Amérique du Nord : RLCSNA@eslgaming.gg
- Europe : RLCSEU@eslgaming.gg
- Amérique du Sud : RLCSSAM@eslgaming.gg

- Océanie : RLCSOCE@eslgaming.gg
- MENA : RLCSMENA@eslgaming.gg
- APAC : RLCSAPAC@eslgaming.gg
- SSA : RLCSSEA@eslgaming.gg

3.3.6 Noms des joueurs ou des équipes

Les joueurs ou équipes ne sont pas autorisé(e)s à changer leur nom d'utilisateur, leur nom dans le jeu, ou le nom de l'équipe sans l'accord des administrateurs du tournoi. Lesdits noms doivent respecter les présentes règles (y compris, sans s'y limiter, la section 5) et les administrateurs du tournoi peuvent demander à ce qu'ils soient modifiés à tout moment. La liste des joueurs inscrits ne doit pas contenir plusieurs fois le même nom, de noms constitués uniquement de symboles, ou de noms qui sont difficiles à distinguer les uns des autres.

3.3.7 Continuité des listes des joueurs inscrits au tournoi

Une « **Liste des joueurs inscrits** » correspond aux trois (3) ou quatre (4) joueurs (le cas échéant) qui sont inscrits dans une même équipe. Si une équipe compte trois (3) joueurs, ces trois (3) joueurs sont considérés comme des « Titulaires ». Si une équipe compte quatre (4) joueurs, trois (3) joueurs sont considérés comme des « Titulaires » et un (1) joueur est considéré comme « Exempt » ou « Remplaçant », le cas échéant.

3.4 Obligations relatives aux matchs

3.4.1 Ponctualité

Toutes les équipes doivent avoir trois (3) joueurs présents physiquement ou dans la salle réservée aux matchs en ligne à l'heure prévue de début du match. Les équipes qui ne disposeront pas de trois (3) joueurs prêts à jouer dans les cinq (5) minutes après le début du match feront l'objet de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2. Lors des matchs de l'événement principal, le capitaine de l'équipe doit être disponible dans la salle de discussion (chat room) prévue au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue de début du match. L'heure de début du match peut être modifiée par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion, selon les accélérations ou retards du tournoi, le cas échéant.

3.4.2 Forfaits

Les équipes ne sont pas autorisées à déclarer forfait volontairement sans l'autorisation préalable des administrateurs du tournoi. Nonobstant ce qui précède, même munies d'une telle autorisation, ces équipes seront passibles de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

3.4.3 Communications

Les équipes pourront communiquer avec leurs entraîneurs, adversaires et les administrateurs du tournoi (le cas échéant) dans une salle de discussion (chatroom) dédiée pendant toutes les étapes en ligne du tournoi. Pour les événements retransmis en direct, une fois que le match a officiellement commencé, toute communication avec quiconque non désigné comme participant au match en cours (y compris, sans s'y limiter, les entraîneurs) est strictement interdite et peut entraîner une disqualification immédiate du/des joueur(s) ou de l'équipe. Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi informeront les joueurs de la salle de discussion (chat room) prévue avant le début de chaque étape du tournoi.

3.5 Interruptions d'un match

3.5.1 Déconnexions

3.5.1.1 Phase de qualification :

En cas de déconnexion lors de la phase de qualification, l'équipe lésée devra continuer de participer à la partie concernée lors de la série de matchs. Le joueur déconnecté peut revenir dans la partie lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux parties d'une série de matchs, mais il ne peut aucunement reprendre le jeu au cours d'une des parties ultérieures de la série. Après une déconnexion, si le joueur ne peut pas revenir durant la même partie, il aura cinq minutes pour se reconnecter avant le début de la prochaine partie de la série de matchs. Si le joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la partie avant la partie suivante de la série, alors l'équipe du joueur pourra le remplacer par un autre joueur de sa liste (dans le respect des règles de remplacement indiquées à la section 3.2.5) dans le cas où il s'agit de la première déconnexion de l'équipe au cours de la série.

3.5.1.2 Toutes les autres phases

En cas de déconnexion pendant une quelconque phase du tournoi, sauf la phase de qualification, l'équipe lésée devra en avertir immédiatement les administrateurs du tournoi via la salle de discussion prévue. Les administrateurs du tournoi peuvent décider mettre la partie en pause une fois qu'ils auront reçu la notification de déconnexion, à leur seule discrétion. Pour les matchs rediffusés/en présence d'un public, si les administrateurs du tournoi se rendent compte qu'un joueur a été déconnecté sans en être informé, ils ont la possibilité de mettre en pause un match pour permettre au joueur de se reconnecter.

Une fois la partie mise en pause, le joueur déconnecté aura huit minutes pour se reconnecter avant la reprise de la partie. En cas de plusieurs pauses dues à des déconnexions, le temps total écoulé ne devra pas excéder les huit minutes octroyées pour la reconnexion. Si le joueur est dans l'incapacité de se reconnecter dans le délai imparti, l'équipe lésée sera disqualifiée de la série de matchs.

Si le joueur ne se reconnecte pas durant la même partie de laquelle il a été déconnecté, il aura trois minutes supplémentaires après la partie pour se reconnecter avant le début de la prochaine partie de la série de matchs. Le joueur déconnecté peut uniquement revenir dans la partie lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux parties d'une série de matchs, mais il ne peut aucunement reprendre le jeu au cours d'une des parties ultérieures de la série. Si le joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la partie avant la partie suivante de la série, alors l'équipe du joueur devra le remplacer par un autre joueur de sa liste (dans le respect des règles de remplacement indiquées à la section 3.2.5) ou elle devra déclarer forfait.

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

Si une équipe ne peut pas fournir une équipe complète de trois (3) joueurs pour continuer à jouer, elle sera disqualifiée de la partie. Si une équipe ne peut pas fournir une équipe complète de trois (3) joueurs dans les huit minutes suivant la disqualification de la partie, elle sera disqualifiée du match.

3.5.2 Arrêt du jeu

Les administrateurs du tournoi ont la possibilité de mettre une partie ou un match en pause à tout moment et pour une quelconque raison. En cas d'arrêt du jeu, les joueurs doivent rester devant leur appareil et ne pas communiquer avec d'autres joueurs jusqu'à la reprise du match ou de la partie. Chaque équipe a le droit à demander une pause maximum par match.

3.5.3 Pauses

Lors des séries au meilleur des cinq ou des sept rencontres, les équipes peuvent demander une (1) pause (« **Pause** ») entre les matchs de ces séries.

Lors des séries au meilleur des cinq ou des sept rencontres, les équipes peuvent demander une (1) pause entre les matchs de ces séries (le cas échéant).

Chaque pause aura une durée de deux (2) minutes. Une équipe doit avertir l'administrateur du tournoi immédiatement après la fin d'un match si elle choisit d'utiliser une pause. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser une pause à une équipe si l'équipe ne prend pas la décision conformément aux délais fixés dans la présente section 3.5.3. À la fin de la pause, les administrateurs du tournoi confirmeront que chaque équipe est prête à continuer la série avant que le jeu ne reprenne.

Pour plus de clarté, les pauses ne peuvent pas être utilisées pendant les phases de qualification ou pendant un match. En outre, les pauses ne peuvent pas être utilisées pour étendre ou éviter les délais de disqualification fixés dans la section 3.5.1.2.

3.5.4 Matches/parties à rejouer

Les administrateurs du tournoi peuvent décider de faire rejouer un match ou une partie dans certaines circonstances exceptionnelles, comme dans le cas où un bug affecterait de façon considérable la capacité d'un joueur à jouer, ou si le match ou la partie est interrompu(e) par un cas de force majeure ou autre événement.

3.5.5 Communication du fichier journal

Si un joueur ou une équipe fait une réclamation qui entraîne le report d'un match ou d'une partie qui sera à rejouer, il ou elle devra fournir aux administrateurs du Tournoi les journaux du match ou de la partie. Ces journaux seront étudiés de près et si les administrateurs du tournoi estiment que le report a été demandé à tort, ce joueur ou cette équipe fera l'objet de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

4. Prix

4.1 Prix des séries régionales

Les prix suivants seront attribués à chaque équipe en fonction de leur classement au terme de la fraction 1 de chaque série régionale.

Amérique du Nord et Europe :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
------------	-------------------	---------------

1 ^{er}	1	30 000 \$
2 ^e	1	20 000 \$
3 ^e ex æquo	2	8 500 \$
5 ^e ex æquo	4	4 000 \$
9 ^e ex æquo	3	3 000 \$
12 ^e ex æquo	3	2 000 \$
15 ^e ex æquo	2	1 000 \$
Total :		100 000 \$

Amérique du Sud, Océanie et MENA :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	9 000 \$
2 ^e	1	6 000 \$
3 ^e ex æquo	2	3 900 \$
5 ^e ex æquo	4	1 800 \$
Total :		30 000 \$

APAC et SSA :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	6 000 \$
2 ^e	1	4 000 \$
3 ^e ex æquo	2	2 600 \$
5 ^e ex æquo	4	1 200 \$
Total :		20 000 \$

Les prix suivants seront attribués à chaque équipe en fonction de leur classement au terme de la fraction 2 de chaque série régionale.

Amérique du Nord et Europe :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	30 000 \$
2 ^e	1	20 000 \$
3 ^e ex æquo	2	9 000 \$
5 ^e ex æquo	4	4 000 \$
9 ^e ex æquo	4	3 000 \$
13 ^e ex æquo	4	1 000 \$
Total :		100 000 \$

Amérique du Sud, Océanie et MENA :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	9 000 \$
2 ^e	1	6 000 \$
3 ^e ex æquo	2	3 900 \$
5 ^e ex æquo	4	1 800 \$
Total :		30 000 \$

APAC et SSA :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	6 000 \$
2 ^e	1	4 000 \$
3 ^e ex æquo	2	2 600 \$
5 ^e ex æquo	4	1 200 \$
Total :		20 000 \$

Sous réserve de la section 4.4, les prix suivants seront attribués à chaque équipe en fonction de leur classement au terme de la fraction 3 de chaque série régionale.

Amérique du Nord et Europe :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	30 000 \$
2 ^e	1	20 000 \$
3 ^e	1	10 000 \$
4 ^e	1	8 000 \$
5 ^e ex æquo	2	6 000 \$
7 ^e ex æquo	2	4 000 \$
9 ^e ex æquo	4	2 000 \$
13 ^e ex æquo	4	1 000 \$
Total :		100 000 \$

Amérique du Sud, Océanie et MENA :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	9 000 \$
2 ^e	1	6 000 \$
3 ^e	1	3 600 \$
4 ^e	1	3 000 \$
5 ^e ex æquo	2	2 400 \$
7 ^e ex æquo	2	1 800 \$
Total :		30 000 \$

APAC et SSA :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	6 000 \$
2 ^e	1	4 500 \$
3 ^e	1	2 400 \$
4 ^e	1	2 000 \$

5 ^e ex æquo	2	1 600 \$
7 ^e ex æquo	2	1 200 \$
Total :		20 000 \$

4.2 Prix de la phase majeure de RLCS

Les prix suivants seront attribués à chaque équipe en fonction de leur classement au terme de la phase majeure automnale :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	100 000 \$
2 ^e	1	60 000 \$
3 ^e ex æquo	2	25 500 \$
5 ^e ex æquo	4	12 000 \$
9 ^e ex æquo	3	9 000 \$
12 ^e ex æquo	3	6 000 \$
15 ^e ex æquo	2	3 000 \$
Total :		310 000 \$

Les prix suivants seront attribués à chaque équipe en fonction de leur classement au terme de la phase majeure hivernale :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	100 000 \$
2 ^e	1	60 000 \$
3 ^e ex æquo	2	27 000 \$
5 ^e ex æquo	4	12 000 \$
9 ^e ex æquo	4	9 000 \$
13 ^e ex æquo	4	3 000 \$

Total :		310 000 \$
----------------	--	-------------------

Sous réserve de la section 4.4, les prix suivants seront attribués à chaque équipe en fonction de leur classement au terme de la phase majeure printanière :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
1 ^{er}	1	100 000 \$
2 ^e	1	60 000 \$
3 ^e	1	30 000 \$
4 ^e	1	24 000 \$
5 ^e ex æquo	2	18 000 \$
7 ^e ex æquo	2	12 000 \$
9 ^e ex æquo	4	6 000 \$
13 ^e ex æquo	4	3 000 \$
Total :		310 000 \$

4.3 Prix du Championnat du monde RLCS 2022-23

Sous réserve de la section 4.4, les prix suivants seront attribués à chaque équipe en fonction de leur classement au terme des jokers du Championnat du monde RLCS :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
9 ^e ex æquo	3	16 000 \$
12 ^e ex æquo	3	12 000 \$
15 ^e ex æquo	2	8 000 \$
Total :		100 000 \$

Sous réserve de la section 4.4, les prix suivants seront attribués à chaque équipe en fonction de leur classement au terme du Championnat du monde RLCS :

Classement	Total de l'équipe	Prix (en USD)
------------	-------------------	---------------

1 ^{er}	1	600 000 \$
2 ^e	1	400 000 \$
3 ^e ex æquo	2	200 000 \$
5 ^e ex æquo	4	100 000 \$
9 ^e ex æquo	4	30 000 \$
13 ^e ex æquo	4	20 000 \$
Total :		2 000 000 \$

4.4 Régions limitées en matière de prix

NONOBTANT CE QUI PRÉCÈDE OU TOUTE AUTRE DISPOSITION CONTRAIRE DES PRÉSENTES RÈGLES, SI VOUS ÊTES UNE PERSONNE PHYSIQUE RÉSIDANT DANS UNE RÉGION LIMITÉE EN MATIÈRE DE PRIX, VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ (ET DANS LE CAS D'UN MINEUR, UN DE VOS PARENTS OU VOTRE TUTEUR LÉGAL RECONNAÎT ET ACCEPTE) QUE VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À, NI N'AVEZ LE DROIT DE RECEVOIR UN PRIX EN LIEN AVEC LE TOURNOI.

4.5 Informations concernant les prix

Seuls les joueurs gagnants (déterminés par Psyonix conformément à la présente section 4.5) pourront recevoir les prix déterminées dans les sections 4.1, 4.2 et 4.3 (selon le cas). Aucun autre joueur d'une équipe au score inférieur à celui des joueurs gagnants ou résidant dans un pays limité en matière de prix ne pourra, à aucun moment et sous aucune circonstance, remporter un prix dans le cadre du tournoi.

Dans un but de clarté, les prix sont attribués « en l'état » sans aucune garantie, expresse ou implicite. Les prix ne sont ni transférables ni cessibles et ne peuvent pas être transférés par les joueurs gagnants. Les prix en nature (le cas échéant) ne peuvent pas être échangés contre de l'argent. Tous les détails des prix relèvent de la seule discrétion de Psyonix. Les joueurs gagnants n'ont droit à aucun excédent entre la valeur au détail réelle du prix et la valeur au détail approximative. Toute différence entre la valeur approximative et la valeur réelle du prix ne sera pas attribuée. Les joueurs gagnants sont responsables de tous les coûts et dépenses associés à l'acceptation et à l'utilisation des prix non spécifiés dans les présentes comme étant fournis. Les joueurs gagnants ne peuvent pas substituer de prix. Cependant, Psyonix se réserve le droit, à sa seule discrétion, dans des cas justifiés, de substituer un prix (ou une partie de celui-ci) par un prix de valeur comparable ou supérieure. Des conditions supplémentaires peuvent s'appliquer à l'acceptation et à l'utilisation d'un prix.

À compter de la date d'envoi par e-mail de la notification officielle de Psyonix, le joueur gagnant potentiel disposera de 45 jours pour répondre et fournir tout renseignement ou document demandé par Psyonix, y compris la remise (définie ci-dessous), aux fins de vérification de son éligibilité conformément à la section 5. Cette réponse du joueur gagnant potentiel doit être envoyée à l'adresse e-mail d'envoi de la notification officielle de Psyonix ou, à la seule discrétion de Psyonix, à une autre adresse e-mail spécifiée dans la notification. En outre, un joueur gagnant potentiel doit conserver le compte Epic (tel que défini ci-après) qu'il a fourni à Psyonix conformément à la section 5.3 tout au long du processus de vérification de

son éligibilité.

La date de réception par Psyonix sera déterminante quant au respect des délais fixés à la présente section 4.5 par le gagnant potentiel. En cas (a) d'absence (i) de conservation du compte Epic qu'il a fourni à Psyonix conformément à la section 5.3 tout au long du processus de vérification de son éligibilité, ou (ii) de réponse par ledit joueur dans les délais à toute notification ou demande de matériel ou d'information ; ou (b) d'impossibilité pour le joueur d'accepter ou de recevoir le prix pour quelque raison que ce soit (y compris, sans s'y limiter, pour non présentation des informations fiscales et de paiement nécessaires par l'intermédiaire des prestataires agréés par Psyonix pour le traitement des impôts et des paiements), dans un cas comme dans l'autre ((a) ou (b)), le joueur sera disqualifié. Ledit joueur ne sera par conséquent pas autorisé à remporter un prix dans le cadre du tournoi. Dans de tels cas, aucun autre joueur gagnant ne sera nommé, et Psyonix aura le droit, à sa seule et absolue discrétion (y) d'attribuer tout montant d'un prix qui aurait autrement été attribué à un joueur disqualifié à un tournoi futur de Rocket League ou (z) d'octroyer lesdits montants des prix à des causes et actions caritatives. Un joueur gagnant ne sera annoncé qu'une fois le processus de vérification de son éligibilité finalisé par Psyonix conformément aux présentes règles.

Les joueurs gagnants devront aussi fournir certaines informations de paiement à Psyonix, notamment des informations fiscales, afin de percevoir les prix. Psyonix est susceptible de bloquer le paiement des prix si le joueur gagnant se trouve dans l'incapacité de présenter les formulaires de paiement applicables à Psyonix dans les délais requis.

LES PRIX SONT SOUMIS AU PAIEMENT DES TAXES INTERNATIONALES, TAXES FÉDÉRALES, TAXES D'ÉTAT ET TAXES LOCALES SUR LE REVENU (Y COMPRIS MAIS SANS S'Y LIMITER LES IMPÔTS SUR LE REVENU ET RETENUES À LA SOURCE) ET IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DE CHAQUE JOUEUR GAGNANT DE (I) CONSULTER SON CONSEILLER FISCAL LOCAL AFIN DE DÉTERMINER QUELLES TAXES S'APPLIQUENT À SA SITUATION ET (II) S'ACQUITTER DESDITES TAXES AUPRÈS DE L'AUTORITÉ FISCALE CONCERNÉE. La politique du Psyonix prévoit la retenue des taxes au taux de retenue imposable pour les résidents américains et non américains. Le montant du prix et la retenue d'impôt en relation avec le prix seront déclarés sur les formulaires 1099-MISC pour les résidents des États-Unis et 1042-S pour les non-résidents, et (z) tout autre formulaire fiscal applicable conformément à la législation locale.

Psyonix déterminera le mode de paiement des prix à sa seule discrétion et, sauf obligation légale contraire, tous les paiements seront effectués directement auprès du joueur gagnant en sa qualité ou à titre individuel (ou, dans le cas d'un mineur, auprès du parent ou tuteur légal du joueur gagnant). Chaque joueur gagnant recevra un formulaire d'acceptation et de remise de prix (la « **Remise** »). Sauf avis contraire prévu par la loi, chaque joueur gagnant (ou dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal) devra compléter et soumettre l'avis de remise conformément aux délais fixés dans la présente section 4.5.

5. Éligibilité des joueurs

5.1 Âge des joueurs

- 5.1.1 Pour pouvoir participer au tournoi, les joueurs doivent être âgés d'au moins 15 ans (ou plus, dans le cas où la loi du pays de résidence du joueur l'imposerait). Si un joueur est âgé de moins de 18 ans ou n'a pas atteint l'âge de la majorité légale telle que définie dans son pays de résidence (un « **Mineur** »), ledit joueur doit obtenir l'autorisation de l'un de ses parents ou de son tuteur légal pour participer au tournoi.
- 5.1.2 Les joueurs inéligibles qui trompent ou tentent de tromper les administrateurs du tournoi en fournissant des informations d'éligibilité erronées ou, dans le cas d'un mineur, un formulaire de consentement des parents falsifié, seront passibles de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

5.2 Contrat de licence d'utilisateur final (CLUF) Rocket League

Chaque joueur est tenu de respecter le Contrat de licence d'utilisateur final (CLUF) de Rocket League (« **CLUF Rocket League** ») (<https://www.psyonix.com/eula/>). Les présentes règles viennent compléter et non remplacer le CLUF Rocket League.

5.3 Compte Epic

Afin de faciliter le processus de paiement du prix décrit à la section 4.5, chaque joueur devra (a) avoir un compte de jeu Epic actif et valide à son nom (« **Compte Epic** ») et (b) fournir ce compte Epic à Psyonix dans le cadre du processus d'inscription. Pour ouvrir un compte Epic, les joueurs peuvent se rendre sur la page <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> et suivre les instructions qui s'affichent.

Pour plus de clarté, fournir un compte Epic dans le cadre du processus d'inscription ne garantit pas qu'un joueur recevra un prix dans le cadre du tournoi. Seuls les joueurs gagnants pourront recevoir des prix dans le cadre du tournoi.

5.4 Affiliation vis-à-vis de Psyonix

Les employés, directeurs, administrateurs, agents et représentants de Psyonix (y compris les agences de Psyonix chargées de l'aspect juridique, de la promotion et de la publicité) et les membres de leur famille proche (définis comme étant le conjoint, la mère, le père, les sœurs, les frères, les fils, les filles, les oncles, les tantes, les neveux, les nièces, les grands-parents et la belle famille, indépendamment de l'endroit où ces personnes vivent) et les personnes vivant dans leur foyer (qu'elles soient de leur famille ou non), ainsi que les personnes ou entités associées à la production ou l'administration du tournoi et toute société mère, toute filiale, tout agent et tout représentant de Psyonix, ne sont pas éligibles à participer ou à gagner.

5.5 Restrictions relatives au nom des équipes, des joueurs, aux logos, avatars et marques

- 5.5.1 Tous les noms des équipes et des joueurs individuels doivent respecter le code de conduite défini à la section 7. Psyonix et les administrateurs du tournoi peuvent indépendamment restreindre ou modifier les slogans de l'équipe ou des joueurs ou les noms apparaissant à l'écran, pour n'importe quel motif.
- 5.5.2 Le nom utilisé par une équipe ou un joueur ne peut pas contenir ou utiliser les termes Rocket League®, Psyonix ou toute autre marque déposée, marque commerciale ou logo détenus ou sous licence Psyonix.
- 5.5.3 Le nom utilisé par une équipe ou un joueur ne peut pas usurper l'identité d'une autre équipe, d'un autre joueur, d'un streamer, d'une célébrité, d'une personnalité politique, d'un employé de Psyonix ou de toute autre personne physique ou morale.
- 5.5.4 Avant le début du tournoi, Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi agiront en contact direct avec tous les joueurs invités afin de déterminer un nom acceptable, à utiliser dans le cadre du tournoi. Les joueurs et équipes devront utiliser cet identifiant convenu tout au long de la durée du tournoi.
- 5.5.5 Psyonix et/ou les administrateurs de tournoi se réservent le droit d'interdire ou de restreindre l'utilisation de tout élément du jeu pendant le déroulement du tournoi (y compris, sans limitation, l'interdiction de l'utilisation de tout matériel tiers protégé par des droits d'auteur d'une manière qui indique, suggère ou pourrait être interprétée comme représentant une association ou une affiliation avec ce tiers).
- 5.5.6 Les équipes qualifiées pour l'événement principal, les phases majeures ou le Championnat du monde RLCS doivent fournir aux administrateurs du tournoi un logo au format .png, .psd, ou .ai (ce dernier étant fortement recommandé). Si le logo n'est pas fourni, ou s'il est refusé, les administrateurs du tournoi remplaceront le logo par un logo standard du tournoi. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser les logos soumis après le début du tournoi.

5.6 Bonne conformité

Les joueurs doivent agir en bonne conformité vis-à-vis des comptes Epic, Steam, Microsoft, Nintendo ou identifiant PlayStation Network (chacun, un « **Compte de Tournoi** ») utilisés par lesdits joueurs dans le cadre du tournoi, sans violations non divulguées. Cela signifie, sans limitation, que le compte de tournoi d'un joueur doit (a) être enregistré à son nom et ne peut pas avoir été précédemment acheté, donné ou transféré d'un autre joueur ; et (b) doit avoir les niveaux d'accès nécessaires à l'Epic Games Store, à Steam, à Xbox Live, au réseau Nintendo ou au réseau PlayStation, le cas échéant. Les joueurs/équipes doivent aussi s'être acquittés de ou avoir purgé toute suspension ou autre sanction liée à une infraction passée des règles officielles de Psyonix.

5.7 Autres restrictions

Le tournoi est ouvert dans son intégralité aux joueurs qui résident dans les zones d'éligibilité, mais non valide en cas de restriction ou d'interdiction par la loi locale ou dans tout pays où la participation est interdite par la législation américaine.

6. Formation des équipes, déroulement et conduite

6.1 Le tournoi est entièrement composé d'équipes. Les joueurs doivent se réunir pour former une équipe dont le nombre de joueurs est compris entre trois (3) et quatre (4).

6.1.1 Dans le cas où la zone d'éligibilité est constituée de plusieurs pays ou régions géographiques, chaque équipe doit être composée de joueurs de la même région comprise dans la zone d'éligibilité.

6.1.2 Les joueurs ne peuvent jouer que dans une seule équipe tout au long du tournoi.

6.1.3 Chacun des joueurs d'une équipe doit satisfaire à toutes les exigences en matière d'éligibilité exposées dans les présentes et ledit joueur de l'équipe doit s'inscrire sur le site Internet dédié à l'inscription avant clôture du processus d'inscription pour pouvoir être considéré comme un membre de l'équipe en question. Lors du processus d'inscription, un des membres de chaque équipe devra créer/enregistrer le nom de l'équipe et les joueurs pourront rejoindre l'équipe en recherchant le nom de l'équipe ou par invitation. Dans le cas où une équipe passe les différents tours du tournoi, les administrateurs du tournoi essaieront de prévenir l'équipe via le capitaine d'équipe.

6.1.4 Sous réserve de la section 4.4, tous les membres d'une équipe compris dans les seuils de prix définis à la section 4 doivent compléter le processus de vérification de leur éligibilité décrit à la section 4.5 pour pouvoir prétendre auxdits prix. Si un membre d'une équipe échoue au processus de vérification de son éligibilité, tous les membres de cette équipe seront disqualifiés en tant que joueurs gagnants potentiels. Cette équipe ne sera par conséquent pas autorisée à remporter un prix dans le cadre du tournoi.

6.1.5 Chaque membre de l'équipe, y compris le capitaine d'équipe, est réputé avoir conjointement et solidairement établi et accepté toutes les déclarations, garanties et tous les accords contenus dans les présentes et sera conjointement et solidairement obligé et lié par ceux-ci. Sauf stipulation contraire expresse définie aux présentes, tous les droits des administrateurs du tournoi en vertu des présentes règles sont liés et peuvent être exercés à l'égard de l'équipe dans son ensemble et de chacun de ses membres. Si un droit de disqualification s'applique à un membre individuel de l'équipe, ledit droit pourra être exercé à l'égard de ce membre de l'équipe ou à l'ensemble de l'équipe, à la seule discrétion des administrateurs du tournoi. Si les administrateurs du tournoi décident de ne disqualifier que certains membres d'une équipe, alors les autres joueurs continueront d'être liés par les présentes règles et si cela est autorisé, à la seule discrétion des administrateurs du tournoi, l'équipe pourra remplacer le(s) joueur(s) disqualifié(s) (même si le joueur disqualifié était le capitaine d'équipe) par un nouveau joueur éligible et continuer la compétition sous le même nom d'équipe si chaque joueur disqualifié signe sans délai tout document jugé nécessaire par les administrateurs du tournoi pour permettre à ses anciens co-équipiers de poursuivre le tournoi sous le nom de l'équipe, ou sous un autre nom si autorisé par les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion. Tout membre d'une équipe qui décide de mettre fin à sa participation au tournoi et/ou qui est disqualifié du tournoi, ne sera pas autorisé à participer au tournoi, quel que soit son rôle, à la seule discrétion de l'administrateur du tournoi.

6.2 Relations au sein des équipes

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

6.3 Responsabilités des propriétaires, managers et entraîneurs des équipes

6.3.1 Aucune équipe (y compris ses agents, responsables, employés et sous-traitants), ni aucun propriétaire, manager ou entraîneur ne pourra s'adonner à des activités de collusion, à l'arrangement d'un match, au versement de pots-de-vin à un arbitre ou un responsable du match, ou toute autre action déloyale ou illégale ou tout autre accord visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une partie, d'un match ou du tournoi.

6.3.2 Aucun propriétaire d'équipe du RLCS ne pourra être l'entraîneur ou le manager d'une autre équipe du RLCS ou être impliqué ou pouvoir déterminer ou influencer la gestion ou l'administration d'une autre équipe du RLCS de quelque autre façon que ce soit.

6.3.3 Aucun manager, entraîneur ou toute autre personne ayant des responsabilités de direction pour une équipe dans le RLCS (ensemble, les « **personnes au contrôle** ») ne peut : (a) être au contrôle d'une autre équipe du RLCS ou (b) être impliqué directement ou indirectement ou pouvoir déterminer ou influencer la gestion ou l'administration d'une autre équipe du RLCS ou influencer les performances d'une autre équipe du RLCS de quelque autre façon que ce soit dans toute partie, tout match ou le tournoi.

6.3.4 Une équipe ne peut pas désigner comme personne au contrôle, toute personne qui : (a) est au contrôle d'une autre équipe du RLCS, quelle qu'elle soit ; ou (b) est impliquée directement ou indirectement ou peut déterminer ou influencer la gestion ou l'administration d'une autre équipe du RLCS ou influencer les performances d'une autre équipe du RLCS de quelque autre façon que ce soit dans toute partie, tout match ou le tournoi.

6.3.5 Les équipes que Psyonix, à sa seule discrétion, jugera comme directement ou indirectement détenues ou contrôlées par une personne physique ou morale exploitant des plateformes ou des sites de paris sportifs (e-sport compris), ne seront pas autorisées à participer au tournoi.

7. Code de conduite

7.1 Conduite personnelle ; comportements toxiques interdits

7.1.1 Tous les joueurs et personnes au contrôle doivent en permanence se comporter de manière conforme au (a) code de conduite de la présente Section 7 (« **Code de conduite** ») et (b) aux principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté, de comportement sportif, de bonne santé et de sécurité.

7.1.2 Les joueurs et personnes au contrôle doivent être respectueux envers les autres joueurs, les administrateurs du tournoi, les spectateurs et les sponsors (selon le cas).

7.1.3 Les joueurs et personnes au contrôle ne doivent pas se comporter d'une façon (a) contrevenant aux présentes règles, (b) qui soit intrusive, perturbatrice ou destructrice ou (c) qui gâche pour les autres utilisateurs le plaisir du jeu souhaité par Psyonix (selon la volonté de Psyonix). Les joueurs et personnes au contrôle ne doivent, notamment, pas s'adonner à des actes de harcèlement ou de comportement irrespectueux, utiliser de langage injurieux ou offensant, saboter le jeu, spammer, pratiquer l'ingénierie sociale, mettre en place des escroqueries ou toute autre activité illégale (« **Comportement toxique** »).

7.1.4 En cas de violation des présentes règles, le joueur, la personne au contrôle ou l'équipe s'expose à une mesure disciplinaire telle que décrite dans la section 8.2, que ladite violation ait été commise de manière intentionnelle ou non.

7.2 **Intégrité de la compétition**

7.2.1 Chaque joueur accepte de jouer en respectant l'esprit de Rocket League et les présentes règles en toutes circonstances au cours de tout match ou toute partie. Toute forme de jeu déloyale est interdite par les présentes règles et pourra mener à une mesure disciplinaire. Parmi les exemples de jeu déloyal :

- La collusion (par exemple un accord entre plusieurs équipes ou joueurs d'équipes différentes pour décider à l'avance du résultat d'un match ou d'une partie), l'arrangement d'un match, le versement de pots-de-vin à un arbitre ou un responsable du match, ou toute autre action déloyale ou illégale ou tout autre accord visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une partie, d'un match ou du tournoi.
- Le piratage ou la modification du comportement prévu du client de Rocket League.
- Le fait de jouer ou de permettre à un autre joueur de jouer sur un compte de tournoi enregistré sous un autre nom (ou demander, encourager ou ordonner à quelqu'un de le faire).
- Le fait d'utiliser toute sorte d'appareil, de programme ou d'autre moyen de tricherie en vue d'obtenir un avantage au cours de la compétition.
- Le fait d'exploiter volontairement une fonction du jeu (p. ex. un bug ou dysfonctionnement dans le jeu) d'une manière non désirée par Psyonix, en vue d'en tirer profit au cours de la compétition.
- L'utilisation d'attaques par déni de service, le swatting ou autres méthodes similaires pour interférer avec la connexion d'un autre joueur au client de jeu de Rocket League.
- L'utilisation de touches macro ou autres méthodes de même nature pour automatiser certaines actions dans le jeu.
- Le fait de se déconnecter volontairement d'un match sans motif raisonnable.
- Le fait d'accepter un cadeau, une récompense, un pot-de-vin ou un paiement contre la promesse de services évoqués, rendus ou à rendre en relation avec un comportement déloyal dans Rocket League (par exemple, des services conçus pour influencer ou arranger un match ou une session).
- Interférer avec le déroulement du tournoi, avec le site Internet dédié aux règles ou tout site Internet détenu ou exploité par Psyonix ou les administrateurs du tournoi.
- Participer à toute activité illégale dans la juridiction dans laquelle le joueur affecté se trouve.
- Procéder à toute modification de Rocket League qui n'a pas été déclarée aux administrateurs du tournoi, ni autorisée par ces derniers.
- Utiliser les installations du tournoi, services ou équipements fournis ou mis à disposition par les organisateurs du tournoi pour publier, transmettre, diffuser ou rendre disponible toute communication interdite par le code de conduite.

- Se déconnecter de la plateforme de jeu avant d'être exclu par les administrateurs du tournoi.
- Changer de joueur en cours de partie ou de nom d'utilisateur pour prendre un nom autre que le nom de joueur déjà enregistré.
- Violer les présentes règles d'une quelconque autre manière.

7.3 Paris

Le joueur ou la personne au contrôle ne doit pas (a) mener ou assurer la promotion de paris ou de jeux sur tout ou partie du tournoi, ou (b) bénéficier, directement ou indirectement, de l'organisation de paris ou de jeux sur tout ou partie du tournoi.

7.4 Harcèlement

7.4.1 Les joueurs et personnes au contrôle ont l'interdiction d'adopter tout comportement de harcèlement, abusif ou discriminatoire basé sur la race, la couleur, l'origine nationale ou ethnique, la religion, les opinions politiques ou opinions en général, le sexe, l'identité de genre, l'orientation sexuelle, l'âge, le handicap ou tout autre statut ou caractéristique que la loi en vigueur protège.

7.4.2 Tout joueur ou personne au contrôle, témoin ou victime d'un comportement de harcèlement, abusif ou discriminatoire doit en informer un des administrateurs du tournoi. Toutes les plaintes déposées relevant de la présente section 7.4.2 feront l'objet d'une enquête et une mesure disciplinaire appropriée sera prise. Tout acte de rétorsion à l'encontre d'un joueur ou d'une personne au contrôle émettant une plainte ou coopérant avec l'enquête née d'une plainte est interdit.

7.5 Confidentialité

Les joueurs ou personnes au contrôle ne sont pas autorisés à divulguer auprès de tiers toute information confidentielle transmise par les administrateurs du tournoi, Psyonix, sa société mère ou ses affiliés à propos de Rocket League, du tournoi, de Psyonix, sa société mère ou ses affiliés, par quelque méthode de communication que ce soit, notamment par le biais de publications sur les réseaux sociaux.

7.6 Conduite illégale

Les joueurs et personnes au contrôle ont l'obligation de se conformer en toutes circonstances aux lois en vigueur.

8. Violation des règles et du code de conduite

8.1 Enquête et conformité

8.1.1 Les joueurs et personnes au contrôle acceptent de coopérer pleinement avec Psyonix et/ou l'administrateur du tournoi (le cas échéant) en cas d'enquête relative à des violations potentielles des présentes règles. Si Psyonix et/ou un des administrateurs du tournoi contacte un joueur ou une personne au contrôle pour discuter de l'enquête, le joueur ou la personne au contrôle doit être honnête au regard des informations qu'il ou elle transmet à Psyonix et/ou à l'administrateur du tournoi. Tout joueur ou personne au contrôle reconnu(e) coupable d'avoir tu, détruit ou altéré toute information utile, ou d'avoir induit en

erreur Psyonix et/ou un des administrateurs du tournoi au cours d'une enquête, sera passible de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

8.1.2 Les joueurs et personnes au contrôle comprennent et acceptent que Psyonix a le droit, à sa seule discrétion, de retirer un joueur ou une personne au contrôle de ou de limiter sa participation à tout événement du tournoi dans le cadre de toute enquête menée par Psyonix et/ou un administrateur du tournoi (selon le cas) conformément à la section 8.1.1.

8.2 **Mesure disciplinaire**

8.2.1 Si Psyonix décrète qu'un joueur ou une personne au contrôle a enfreint le code de conduite, ou toute autre clause des règles, il est susceptible de prendre les mesures disciplinaires suivantes (selon le cas qui s'applique) :

- Match à rejouer ;
- Perte de la partie ;
- Forfait ;
- L'émission d'un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au joueur ou à la personne au contrôle ;
- La perte de tout ou partie des prix précédemment décernés au joueur ou à l'équipe ;
- La disqualification du joueur ou de la personne au contrôle pour un ou plusieurs matchs et/ou parties du Tournoi ; ou
- La disqualification du joueur ou de la personne au contrôle pour une ou plusieurs compétition(s) organisée(s) par Psyonix.

8.2.2 Dans un but de clarté, la nature et la portée de la mesure disciplinaire prise par Psyonix conformément à la présente section 8.2 seront évaluées à la seule et absolue discrétion de Psyonix. Psyonix se réserve le droit de réclamer des dommages et autres recours à ce joueur ou cette personne au contrôle dans toute la mesure permise par la loi en vigueur. L'application de toute sanction appropriée par Psyonix ne doit pas fournir à un joueur ou une personne au contrôle des motifs de réclamation contre Psyonix en vertu d'une quelconque théorie du droit, ni être autrement considérée comme une responsabilité de Psyonix envers ce joueur ou cette personne au contrôle.

8.2.3 Si Psyonix décide qu'un joueur ou une personne au contrôle a commis des violations répétées des présentes règles, il pourra augmenter la sévérité de la mesure disciplinaire, qui pourra aller jusqu'à l'exclusion définitive de toute compétition Rocket League prévue par la suite. Psyonix pourra aussi appliquer les mesures disciplinaires définies dans les Conditions d'utilisation de Psyonix (<https://www.psyonix.com/tou/>) et/ou le CLUF de Rocket League (<https://www.psyonix.com/eula/>).

8.2.4 Toute décision finale émise par Psyonix dans le cadre d'une mesure disciplinaire est finale et exécutoire pour l'ensemble des joueurs et personnes au contrôle.

8.3 **Litiges relatifs aux règles**

Psyonix représente l'autorité disposant de la décision finale et irrévocable concernant tout litige de tout ou partie des présentes règles, notamment en cas de violation, d'application ou d'interprétation des présentes.

9. Conditions

Le tournoi est soumis aux présentes règles. En participant, chaque joueur accepte (ou s'il s'agit d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal accepte au nom du joueur) : (a) de souscrire à l'ensemble des présentes règles (y compris le code de conduite) et aux décisions de Psyonix qui sont réputées finales et exécutoires ; et (b) de renoncer à tout droit de plaider l'ambiguïté du tournoi ou des présentes règles, sauf avis contraire prévu par la loi en vigueur. En acceptant un prix, le joueur vainqueur accepte (ou dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal dudit joueur vainqueur) de dégager Psyonix de tout(e) responsabilité, perte ou dommage résultant de ou en relation avec l'attribution, la réception et/ou l'utilisation ou la mauvaise utilisation du prix ou la participation à toute activité liée au prix. Psyonix ne peut être tenu responsable en cas de : (i) problème d'un système téléphonique, d'un téléphone, d'un matériel informatique, de logiciels ou tout autre dysfonctionnement technique ou informatique, connexions perdues, déconnexions, retards ou erreurs de transmission ; (ii) corruption de données, vol, destruction, accès non autorisé à ou modification d'inscription ou d'autres éléments ; (iii) blessures, pertes ou dommages de toute nature, y compris la mort causée par le prix ou résultant de l'acceptation, de la possession ou de l'utilisation d'un prix ou de la participation au tournoi ; ou (iv) toute erreur d'impression, typographique, administrative ou technologique sur les supports associés au tournoi. Psyonix se réserve le droit d'annuler ou de suspendre le tournoi à sa seule discrétion ou en raison de circonstances au-delà de son contrôle, notamment de catastrophes naturelles. Psyonix peut interdire à tout joueur de participer au tournoi ou de gagner un prix s'il détermine, à sa seule discrétion, que ce joueur tente de discréditer le fonctionnement légitime du tournoi en fraudant, en piratant, en trompant ou en se livrant à toute autre pratique de jeu déloyale visant à gêner, insulter, menacer, discréditer ou harceler tout autre joueur ou représentant de Psyonix. Les lois de l'État de Caroline du Nord, en excluant toute référence à ses principes sur les conflits de lois, régissent les litiges associés aux présentes règles et/ou au tournoi. Psyonix peut, à sa seule discrétion, annuler, modifier ou suspendre le tournoi si un virus, un bug, un problème informatique, une intervention non autorisée, un cas de force majeure ou toute autre cause indépendante de la volonté de Psyonix nuit à l'administration, à la sécurité ou au déroulement correct du tournoi. Toute tentative de nuire délibérément ou de discréditer le fonctionnement légitime du tournoi peut constituer une violation des lois pénales et civiles et entraînera une interdiction de participer au tournoi. Si un tel cas se présentait, Psyonix se réserve le droit de demander et d'obtenir réparation (y compris les honoraires d'avocat) dans toute la mesure prévue par la loi, y compris d'engager des poursuites pénales. Le tournoi est soumis aux lois fédérales, aux lois de l'État concerné et aux lois locales en vigueur.

10. Nom, image et portrait ; individus représentant l'équipe

10.1 Chaque joueur, entraîneur ou toute personne apparaissant en vidéo dans le cadre d'une équipe (un « **Participant** ») octroie par les présentes à Psyonix un droit et une licence mondiaux, non exclusifs, sans frais ni redevances exigibles (avec le droit d'octroyer des sous-licences) de (a) l'interviewer, photographier, enregistrer, filmer et (b) utiliser son nom, son image, son portrait, son avatar, sa voix, ses éléments biographiques ou ses activités enregistrées lors de ce tournoi et des événements d'e-sports en lien avec le tournoi (les « **Nom, image et portrait** ») à des fins de marketing, de parrainage et de promotion de Rocket League, RLCS, ce tournoi et les productions e-sport liées, y compris dans des publicités imprimées et en ligne de Psyonix, et sur ses diffusions en streaming ou non, ses sites Web, ses blogs et ses réseaux sociaux. La licence d'enregistrement des nom, image et portrait d'un participant expirera à la fin de chaque saison de RLCS, sous réserve que si les nom, image et portrait d'un participant sont intégrés à des médias ou documents enregistrés pendant la saison RLCS, la licence relative à ces médias, documents et tout dérivé, compilation ou adaptation réalisés pendant ou après la saison RLCS survivra (comme les vidéos des temps forts de la saison ou des « grands moments de l'histoire de RLCS »).

10.2 Au début de ce tournoi, toutes les équipes doivent sélectionner un joueur en tant que représentant de l'équipe pour toutes les interviews planifiées pour cette saison (le « **Représentant de l'équipe** »). Le représentant de l'équipe n'est pas tenu d'être le seul membre de l'équipe à accorder des interviews pendant ladite saison. Cependant, le représentant de l'équipe doit être présent pour toutes les interviews planifiées, à moins que l'équipe n'informe Psyonix ou l'administrateur du tournoi qu'un autre joueur assistera à l'interview avant le match pour lequel une interview est organisée. À la seule discrétion de Psyonix, un entraîneur (le cas échéant) peut jouer le rôle de représentant d'équipe lors d'une interview.

Psyonix tentera d'accorder à l'équipe et à son représentant un préavis de 24 heures avant toute interview. Les interviews seront planifiées le jour du match de l'équipe. Si un représentant d'équipe acceptable n'est pas disponible pour une interview planifiée, posant ainsi des problèmes techniques, Psyonix se réserve le droit d'engager une action disciplinaire comme indiqué dans la section 8.2.

11. Renonciation à un recours devant la justice

SAUF INDICATION CONTRAIRE PREVUE PAR LA LOI EN VIGUEUR ET EN TANT QUE CONDITION DE PARTICIPATION AU PRESENT TOURNOI, CHAQUE PARTICIPANT RENONCE DE MANIERE IRREVOCABLE ET PERPETUELLE A TOUT DROIT QU'IL POURRAIT AVOIR DE COMPARAITRE DEVANT UN JURY VIS-A-VIS D'UN LITIGE DIRECT OU INDIRECT DECOULANT, DANS LE CADRE DE OU EN RELATION AVEC LE PRESENT TOURNOI, DE TOUT DOCUMENT OU ACCORD CONCLU EN RELATION AVEC LE PRESENT TOURNOI, DE TOUT PRIX DISPONIBLE DANS LE CADRE DES PRESENTES, ET DE TOUTE TRANSACTION ENVISAGEE PAR LES PRESENTES.

12. RAP et autres programmes

Psyonix pourra, de temps à autre, créer des programmes de monétisation spécifiques s'appliquant à RLCS à ses équipes, tel que le Programme d'affiliation Rocket (« **RAP** »). Les conditions générales du RAP et d'autres programmes similaires sont distincts des présentes règles. En cas de conflit entre les conditions générales du RAP et des présentes règles, les dispositions protégeant Psyonix de la manière la plus stricte possible s'appliqueront et prévaudront.

13. Confidentialité

Veillez vous reporter à la politique de confidentialité de Psyonix disponible à l'adresse suivante : <https://www.psyonix.com/privacy/> pour toute information importante liée à la collecte, l'utilisation et la divulgation d'informations personnelles par Psyonix.

14. Santé et sécurité

14.1 **Respect des consignes sanitaires.** Tous les joueurs, propriétaires, managers, entraîneurs et équipes doivent respecter (a) toute consigne écrite fournie par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à tout moment liée aux questions sanitaires et de sécurité et à la COVID-19 ; et (b) les lois, ordonnances et directives des autorités sanitaires applicables concernant la COVID-19. En cas de conflit entre des consignes ou normes, l'exigence la plus stricte prévaudra.

14.2 **Décisions finales concernant la sécurité des joueurs.** Nonobstant ce qui précède, la décision finale concernant la possibilité pour les joueurs d'une équipe de participer sans risque à un tournoi sera prise par le manager de cette équipe en consultation avec Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi. Chaque équipe doit respecter la législation et les arrêtés locaux concernant les réunions publiques et la

santé publique. En cas de doute quant à la possibilité d'organiser sans risque la réunion des joueurs, le manager d'une équipe doit exercer son pouvoir discrétionnaire de manière à assurer le plus haut niveau de protection et de sécurité pour les joueurs, les supporteurs, le personnel et les autres participants au tournoi.

14.3 Communication avec les administrateurs du tournoi. Les joueurs, les entraîneurs et les managers doivent tout mettre en œuvre pour rester connectés au système de chat utilisé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi et suivre toutes les instructions données par les administrateurs du tournoi pendant tout le déroulement du tournoi, y compris lors des déplacements vers et depuis le lieu du tournoi. Les joueurs, les managers et les entraîneurs doivent suivre les instructions des arbitres du tournoi et coopérer avec les arbitres et le reste du personnel du tournoi en matière de masques et d'autres mesures de protection mises en place pour assurer la santé et la sécurité de toutes les personnes impliquées dans le tournoi.

14.4 Contrôle sanitaire. Avant d'entrer dans le lieu où se déroule le tournoi concerné, chaque joueur, entraîneur et manager devra fournir une preuve d'identité au personnel du tournoi si celui-ci la lui demande et se soumettre à un contrôle sanitaire, pouvant inclure, mais sans s'y limiter, une vérification de la température. Des contrôles sanitaires pourront également être réalisés à d'autres moments pendant un tournoi, à la seule discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi. Si, à tout moment avant ou pendant un tournoi, Psyonix ou les administrateurs du tournoi établissent qu'un individu présente des symptômes de la COVID-19 ou est susceptible d'être infecté par le virus ou toute autre maladie transmissible, il pourra être demandé à cette personne de quitter les lieux immédiatement. Si Psyonix ou des administrateurs du tournoi établissent qu'un joueur ne peut pas participer à un tournoi pour des raisons de santé, l'arbitre sur place pourra demander à l'équipe de fournir un remplaçant. Si les lois applicables exigent toute inspection sanitaire, désinfection ou procédure de sécurité publique différente ou supplémentaire, Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi auront pleine autorité pour mettre en place ces procédures, et tous les joueurs, propriétaires, entraîneurs et managers doivent coopérer avec Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi pour la bonne mise en œuvre de ces procédures.

14.5 Problèmes de santé concernant les joueurs. La responsabilité principale de tous les managers et entraîneurs est de prendre soin de la santé et de la sécurité des joueurs d'une équipe et du personnel. Un manager doit avertir Psyonix ou les administrateurs dans les plus brefs délais en cas de problème de santé concernant un joueur, pour que des mesures appropriées puissent être prises afin d'en retrouver les contacts et de suivre les autres protocoles de santé et de sécurité.

14.6 Problèmes de santé concernant les entraîneurs et managers. Si le manager ou l'entraîneur d'une équipe n'est pas en mesure de participer à un tournoi en raison d'un problème de santé, les propriétaires de l'équipe ou d'autres responsables doivent en avvertir Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi dans les plus brefs délais et désigner un remplaçant adéquat. Une fois que les problèmes de santé de l'entraîneur ou du manager concerné auront disparu et que toute quarantaine applicable sera terminée, il sera autorisé à reprendre son poste auprès de l'équipe.

14.7 Confidentialité des données médicales. Tous les joueurs, managers et entraîneurs acceptent (a) la collecte, le stockage et l'utilisation des données concernant leur exposition à la COVID-19 ou leurs symptômes de la COVID-19, leurs résultats de tests COVID-19 ou leur situation vaccinale tels que décrits à la présente section ; et (b) l'utilisation de ces données pour être en conformité avec les dispositions légales et directives s'appliquant aux réunions publiques et à la santé publique et, si nécessaire, pour empêcher l'exposition des supporteurs et d'autres membres du public à la COVID-19. Pour toute question concernant la collecte et l'utilisation de ses données personnelles conformément à cette section ou ses choix et droits concernant cette utilisation, tout joueur, manager ou entraîneur peut consulter la politique de confidentialité d'ESL disponible à l'adresse <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>.

© 2022 Psyonix LLC. Tous droits réservés.