

Règles officielles Rocket League Championship Series, saison 9

1. Introduction et acceptation

1.1 Introduction

Les présentes règles officielles de la saison 9 des Rocket League Championship Series (ci-après les « **Règles** ») régissent l'ensemble des phases du tournoi régional des Rocket League Championship Series, saison 9 (ci-après le « **Tournoi** »), organisé par Psyonix LLC (ci-après « **Psyonix** »).

Ces règles ont été définies en vue de préserver l'intégrité de la compétitivité du jeu Rocket League (le « **Jeu** ») en lien avec le tournoi. Elles visent à promouvoir une compétition vigoureuse et à faire en sorte que chaque partie du jeu 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 doit accepter (ou, dans le cas d'une personne de moins de 18 ans ou n'ayant pas atteint l'âge de la majorité légale telle que définie dans le pays de résidence dudit joueur (un « **Mineur** »), un des parents ou le tuteur légal dudit joueur doit accepter) de respecter les présentes règles en toutes circonstances, y compris le code de conduite décrit dans la Section 7 (le « **Joueur** »). 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://www.rocketleaguesports.com/rules/>. En participant à une partie ou à un match dans le cadre du tournoi, 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.

1.3 Application

Psyonix assume la principale responsabilité de l'application des présentes règles pour l'ensemble des joueurs participant à l'événement, et peut, en collaboration avec les administrateurs du tournoi (comme défini ci-après), appliquer des sanctions aux joueurs contrevenant aux présentes règles, comme décrit dans la Section 8.

1.4 Modifications

De temps à autre, Psyonix peut mettre à jour, revoir, changer ou modifier les présentes règles. Pour chaque joueur, la participation au tournoi sera considérée comme étant acceptée après chaque mise à jour, révision, changement ou modification des présentes règles (ou, dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal du joueur).

2. Structure du tournoi

2.1 Définition des termes

« **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** » : désigne l'Europe, l'Amérique du Nord, l'Océanie et l'Amérique du Sud.

« **Europe** » : désigne l'Andorre, l'Albanie, l'Arménie, l'Autriche, l'Azerbaïdjan, la Belgique, la Bosnie-Herzégovine, la Bulgarie, la Croatie, la République Tchèque, le Danemark, l'Estonie, la Finlande, la France, la Géorgie, l'Allemagne, la Grèce, la Hongrie, l'Islande, la République d'Irlande, l'Italie, la Lettonie, le Liechtenstein, la Lituanie, le Luxembourg, la Macédoine, Malte, la Moldavie, Monaco, le Monténégro, les Pays-Bas, la Norvège, la Pologne, le Portugal, la Roumanie, la Russie (à l'exception des individus résidant en Crimée), Saint-Marin, la Serbie, la Slovaquie, la Slovénie, l'Espagne, la Suède, la Suisse, la Turquie, l'Ukraine (à l'exception des individus résidant en Crimée), le Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord.

« **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.

« **Amérique du Nord** » : désigne les Bahamas, le Canada, le Costa Rica, la Dominique, la République Dominicaine, le Salvador, le Guatemala, le Honduras, la Jamaïque, le Mexique, le Nicaragua, Panama et les États-Unis (y compris Porto Rico et les Îles Vierges des États-Unis).

« **Océanie** » : désigne l'Australie, les Îles Fidji, la Polynésie française, l'Indonésie, Kiribati, les Îles Marshall, la Micronésie, Nauru, la Nouvelle-Calédonie, la Nouvelle-Zélande, l'Île Norfolk, les Palaos, la Papouasie Nouvelle-Guinée, les Philippines, les Îles Samoa, les Îles Salomon, les Tonga, les Tuvalu, le Vanuatu et Wallis-et-Futuna.

« **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** » : la version la plus récente des présentes règles sera mise en ligne à l'adresse suivante : <http://www.rocketleaguesports.com/rules>.

« **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.

« **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.

« **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 vainqueur** » ou « **Équipe vainqueur** » : désigne toute équipe ou joueur officiellement

déclaré vainqueur, tel que stipulé à la Section 4.

2.2 Programme

Comme indiqué plus en détail à la Section 2.3, le tournoi consiste en deux compétitions régionales, une en Amérique du Nord et l'autre en Europe et de deux séries de compétitions indépendantes, une en Océanie et l'autre en Amérique du Sud. Chacune des compétitions régionales comprendra une « Phase de qualification ouverte », une « Phase de saison régulière Rival Series », une « Rival Series League Play », une « RLCS League Play » et un « Championnat régional » (conformément aux termes définis ci-dessous). Les vainqueurs des championnats régionaux, ainsi que les vainqueurs des séries Océanie et Amérique du Sud, seront qualifiés pour la phase finale du championnat mondial retransmise en direct (sous réserve de certaines règles distinctes).

Le programme correspondant à chacune des phases du tournoi est détaillé dans la présente section (ladite période est désignée dans les présentes comme la « **Période du Tournoi** »)

2.2.1 Dates régionales

Séries régionales nord-américaines

- Phase de qualification n 1 (18 janvier 2020)
- Phase de qualification n 2 (20 janvier 2020)
- Phase de qualification n 3 (22 janvier 2020)
- Phase de qualification n 4 (25 janvier 2020)
- Phase de poules Rival Series (1er février 2020)
- RLCS League Play : semaine 1 (1er février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 1 (7 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 2 (8 février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 2 (14 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 3 (15 février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 3 (21 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 4 (22 février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 4 (28 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 5 (29 février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 5 (6 mars 2020)
- RLCS League Play : semaine 6 (7 mars 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 6 (13 mars 2020)
- RLCS League Play : semaine 7 (14 mars 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 7 (20 mars 2020)
- RLCS League Play : semaine 8 (21 mars 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 8 (27 mars 2020)
- Championnat régional nord-américain (28 mars 2020)
- Tournoi de barrage (11 avril 2020)

Séries régionales européennes

- Phase de qualification n 1 (19 janvier 2020)
- Phase de qualification n 2 (21 janvier 2020)
- Phase de qualification n 3 (23 janvier 2020)
- Phase de qualification n 4 (26 janvier 2020)

- Phase de poules Rival Series (2 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 1 (2 février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 1 (7 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 2 (9 février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 2 (14 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 3 (16 février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 3 (21 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 4 (23 février 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 4 (28 février 2020)
- RLCS League Play : semaine 5 (1er mars 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 5 (6 mars 2020)
- RLCS League Play : semaine 6 (8 mars 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 6 (13 mars 2020)
- RLCS League Play : semaine 7 (15 mars 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 7 (20 mars 2020)
- RLCS League Play : semaine 8 (22 mars 2020)
- Championnat régional européen (29 mars 2020)
- Ligue Rival Series : semaine 8 (27 mars 2020)
- Tournoi de barrage (12 avril 2020)

2.2.2 Dates du championnat mondial

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos du championnat mondial.

2.2.3 Reprogrammation

Psyonix est susceptible, à sa seule discrétion, de réorganiser le calendrier et/ou de changer la date de tout match ou toute session associé(e) 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 Format et phases du tournoi

2.3.1 Rival Series

2.3.1.1 Phase de qualification :

Les équipes prendront d'abord part à une « **Phase de qualification** » en fonction de la région (Amérique du Nord ou Europe) dans laquelle elles sont enregistrées. Les équipes pourront participer à une ou deux phases de qualification, consistant chacune en un « **Tableau à double élimination** », en d'autres termes une équipe qui perd deux matchs dans ce tableau ne pourra pas passer au tableau suivant. Les têtes de série seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion. Tous les matchs des phases de qualification se dérouleront au meilleur des trois rencontres. Les 32 premières équipes (16 équipes du tableau supérieur et 16 équipes du tableau inférieur) seront qualifiées pour la « **Phase de poules Rival Series** » (telle que définie ci-dessous) et ne pourront plus participer à une quelconque autre phase de qualification.

2.3.1.2 Phase de poules Rival Series

La « **Phase de poules Rival Series** » est un tableau à double élimination contenant jusqu'à 128 équipes qui sont sorties des phases de qualification (de chaque région, Amérique du Nord et Europe, le cas échéant). Les équipes classées entre la première et la sixième place lors de la phase de poules Rival Series pourront participer aux Rival Series de leur région respective. Tous les matchs se dérouleront au meilleur des cinq rencontres.

2.3.1.3 Ligue Rival Series

La « **Ligue Rival Series** » est une phase de championnat entre les six équipes qui sont sorties des phases de qualification Rival Series et les quatre équipes automatiquement qualifiées pour la Ligue Rival Series (issues de chaque région, Amérique du Nord et Europe, le cas échéant). Chaque équipe va disputer un match au meilleur des cinq rencontres contre chacune des autres. Le classement sera déterminé en comparant le nombre total de matchs gagnés par les équipes lors des Rival Series. Si une équipe est disqualifiée d'un match par Psyonix et/ou l'administrateur du tournoi, le match sera comptabilisé comme une victoire 3-0 en faveur de l'autre équipe. L'équipe qui termine en première place de la Ligue Rival Series sera qualifiée au RLCS League Play pour la saison 10.

2.3.2 Rocket League Championship Series (« RLCS »)

2.3.2.1 RLCS League Play

La « **RLCS League Play** » est une phase de championnat entre les dix équipes qui sont sorties de la « RLCS League Play » et du tournoi de barrage de la saison 7 de la RLCS (issues de chaque région, Amérique du Nord et Europe, le cas échéant). Chaque équipe va disputer un match au meilleur des cinq rencontres contre chacune des autres. Le classement sera déterminé en comparant le nombre total de matchs gagnés par les Équipes lors de la « RLCS League Play ». Si une équipe est disqualifiée d'un match par Psyonix et/ou l'administrateur du tournoi, le match sera comptabilisé comme une victoire 3-0 en faveur de l'autre équipe. L'équipe qui occupera la dixième place au terme de la RLCS League Play sera reléguée à la Ligue Rival Series pour la saison 10. L'équipe qui occupera la septième place au terme de la RLCS League Play ne conservera sa place dans la RLCS League Play pour la saison 10 que si la continuité des listes des joueurs inscrits est maintenue (Section 3.3.7) mais ne se rendra pas aux Championnats régionaux RLCS pour la saison 9.

2.3.2.2 Championnats régionaux RLCS

Les 12 premières équipes (les six meilleures des régions Amérique Nord et Europe à la fin de la « RLCS League Play ») s'affronteront lors du championnat régional américain et du championnat régional européen (ci-après les « **Championnats régionaux** »), le cas échéant. Chaque championnat régional est un tableau de play-offs constitué de matchs au meilleur des sept rencontres. Les têtes de série de la première à la sixième place seront déterminées en fonction de leurs performances lors de la « RLCS League Play ». Le tableau des play-offs se déroulera comme suit :

- Match 1 : les têtes de série numéros trois et quatre s'affronteront.
- Match 2 : les têtes de série numéros cinq et six s'affronteront. Le perdant du match 2 sera éliminé du championnat régional et occupera la sixième place.
- Match 3 : le gagnant du match 2 jouera contre le perdant du match 1. Le perdant du match 3 sera éliminé du championnat régional et occupera la cinquième place.

- Match 4 : le gagnant du match 1 jouera contre la tête de série numéro deux. Le perdant du match 4 sera éliminé du championnat régional et disputera la troisième place.
- Match 5 : le gagnant du match 3 jouera contre la tête de série numéro un. Le perdant du match 5 sera éliminé du championnat régional et disputera la troisième place.
- Match 6 : le gagnant du match 4 jouera contre le gagnant du match 5. Le gagnant du match 6 sera le champion régional. Le perdant du match 6 sera éliminé du championnat régional et occupera la deuxième place.

2.3.2.3 Séries Océanie

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos des séries Océanie.

2.3.2.4 Séries Amérique du Sud

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos des séries sud-américaines.

2.3.2.5 Championnat mondial

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos du championnat mondial.

2.3.3 Tournoi de barrage

Les équipes à la huitième et à la neuvième place du classement de la « RLCS League Play » et les équipes à la deuxième et à la troisième place du classement des Rival Series League Play s'affronteront dans le cadre du tournoi de barrage des régions Amérique du Nord et Europe, le cas échéant. Le « **Tournoi de barrage** » est un tableau à élimination après deux défaites, constitué de matchs au meilleur des sept rencontres. La dernière équipe encore en lice dans le tableau supérieur et la dernière équipe encore en lice dans le tableau inférieur seront automatiquement qualifiées pour la « RLCS League Play » de la saison suivante. Les deux autres équipes seront automatiquement qualifiées pour les « Rival Series » de la saison suivante.

2.3.3.4 Jeux décisifs

Si deux équipes ou plus atteignent le même nombre de victoires lors de la RLCS ou des « Rival Series », se retrouvant ainsi à égalité, les mécanismes suivants seront appliqués par ordre d'application (i-v), pour départager lesdites équipes. Tous les calculs ne concernent que les parties de la RLCS ou des « Rival Series » (à l'exclusion du championnat mondial), le cas échéant.

- i. Différence globale de parties : Le nombre total de parties remportées par une équipe moins le nombre total de parties perdues par cette même équipe (« **Différence de parties** »).
- ii. Face-à-face : Différence de parties entre des équipes à égalité.
- iii. Différence de parties contre des adversaires communs : Calculez la différence de parties des équipes à égalité par rapport à l'équipe la mieux classée qui n'est pas à égalité (les « **Équipes incluses** »). S'il y a toujours égalité, utilisez le même processus, mais cette fois en incluant également la deuxième équipe la mieux classée en dehors des équipes à égalité, puis la troisième équipe la mieux classée et ainsi de suite.

- iv. La plus grosse différence de buts entre des équipes à égalité : Le nombre total de buts marqués par une équipe moins le nombre total de buts encaissés par cette même équipe (« **Différence de buts** »). Calculez la différence de buts des équipes incluses. S'il y a toujours égalité, utilisez le même processus, mais cette fois en incluant également la deuxième équipe la mieux classée en dehors des équipes à égalité, puis la troisième équipe la mieux classée et ainsi de suite.
- v. Équipes impossibles à départager : Si aucun des mécanismes permettant de départager des équipes à égalité ne résout la situation, alors les équipes feront l'objet d'un tirage au sort (méthode à déterminer à la seule discrétion de Psyonix et des administrateurs du tournoi. Si l'un des mécanismes permet de départager une ou plusieurs des équipes, mais pas toutes, une nouvelle égalité sera déclarée entre les équipes à égalité. Cette égalité devra être départagée à l'aide des mêmes mécanismes susmentionnés.

3. Règles de jeu

La présente section détaille les « **Règles de 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 : PS4, Nintendo Switch, Steam, ou Xbox One
- Serveurs : Côte Est des États-Unis/Côte Ouest des États-Unis (NA League), Europe (EU League), Amérique du Sud (SAM League) et Océanie (OCE 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 également que les manettes sans fil ne sont pas autorisées lors du championnat mondial. Lors du championnat mondial, 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. Lors de toutes les autres phases du tournoi, la première partie se déroulera dans le DFH Stadium. Tous les autres matchs suivants auront lieu dans une arène éligible, choisie par les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion. Les équipes de la « RLCS League Play » peuvent demander à éviter une arène éligible à cause de problèmes de performance, elles doivent pour cela adresser une demande détaillée aux administrateurs du tournoi pas moins de 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 de la « RLCS League Play ». Les arènes

éligibles suivantes peuvent être choisies :

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (jour)
- DFH Stadium (jour)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (temps orageux)
- Mannfield
- Mannfield (nuit)
- Mannfield (temps neigeux)
- Mannfield (temps orageux)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (jour)
- Salty Shores (nuit)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (aube)
- Urban Central (nuit)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (crépuscule)
- Utopia Coliseum (temps neigeux)
- Wasteland
- Wasteland (nuit)

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 de la « RLCS League Play », les équipes peuvent mutuellement convenir d'annuler la partie en cours de match pour ré-héberger 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

Lors des matchs d'Amérique du Nord, « US-East » est le serveur par défaut, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur le serveur « US-West ». Les serveurs « Europe » seront systématiquement utilisés pour les matchs européens.

3.2.4 Début de la partie

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.

3.2.5 Remplacements

Un « **Remplacement** » est défini comme un changement de joueur une fois le match débuté. Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les parties d'un match et les équipes sont limitées à un changement de joueur par match. Les remplacements ne sont pas autorisés pendant les phases de qualification sauf en cas de déconnexion.

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 fortement recommandé 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. Tout(e) équipe ou joueur fournissant de faux résultats ou des résultats truqués sera définitivement banni(e) du tournoi et des futurs tournois.

3.2.7 Comptes invité

Les joueurs ne pourront pas participer au tournoi avec des comptes invité. Tous les participants doivent disposer d'un identifiant unique et valide sur les réseaux Steam, Microsoft® Account, Nintendo Account ou PlayStation™ Network, ainsi que des niveaux d'accès appropriés aux réseaux Steam, Xbox Live™, Nintendo™ Network ou PlayStation™ Network, le cas échéant.

3.2.8 Spectateurs

Les spectateurs ne sont pas autorisés durant la partie à l'exception des administrateurs du tournoi et de leurs représentants.

3.2.9 Bugs et incidents

En cas de bug ou d'incident ayant un impact sur la jouabilité (gameplay), le match doit être rejoué en entier. Si une équipe demande à ce qu'un match soit rejoué à cause de bugs ou d'incidents, elle doit sauvegarder le résumé et le transmettre à l'administrateur du tournoi pour vérification.

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.

3.3.2 Liste des joueurs inscrits au tournoi :

Les équipes ne peuvent utiliser que des joueurs inscrits au tournoi. La liste des joueurs inscrits au tournoi

doit contenir au moins trois joueurs et un joueur de réserve désigné qui pourra être utilisé en cas de nécessité. La listes des joueurs inscrits au tournoi doit contenir également un manager qui ne prendra pas part aux matchs du tournoi. Une même personne ne peut pas être inscrite sur plusieurs listes de joueurs inscrits au tournoi en même temps.

3.3.3 Communication de la liste des joueurs inscrits au tournoi

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

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

Sauf stipulation contraire dans les présentes règles, les listes des joueurs inscrits au tournoi fournies par les équipes ne peuvent être modifiées que pendant la « **Période de modification des listes des joueurs inscrits** », c'est-à-dire (a) à tout moment avant la date limite des inscriptions sur les listes respectives et (b) après la qualification pour la « RLCS League Play » ou les « Rival Series ». Les listes des joueurs inscrits aux RLCS sont bloquées et aucun transfert n'est possible après la « **Date limite des inscriptions sur les listes des joueurs participant à RLCS** », c'est-à-dire le 18 janvier 2020 à 12h00 PST. Les listes des joueurs inscrits aux Rival Series sont bloquées et aucun transfert n'est possible après la « **Date limite des inscriptions sur les listes des joueurs participant à Rival Series** », c'est-à-dire le 18 janvier 2020 à 12h00 PST. Si une équipe dispose d'un manager qu'elle souhaite rajouter à sa liste des joueurs inscrits au tournoi, elle doit en informer les organisateurs du tournoi avant la date limite respective des inscriptions sur les listes des joueurs participants. Si des circonstances particulières empêchent les équipes d'obtenir un remplaçant et qu'une extension de temps leur est nécessaire, ces dernières doivent en informer l'administrateur du tournoi avant la date limite des inscriptions sur les listes des joueurs participants. Sinon, aucun remplaçant ne pourra être ajouté à la liste après la date limite des inscriptions sur les listes des joueurs participants.

3.3.4.1 Période de modification de la liste des joueurs inscrits/date limite des inscriptions sur les listes de la région Océanie

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos des séries Océanie.

3.3.4.2 Période de modification de la liste des joueurs inscrits/date limite des inscriptions sur les listes de la région Amérique du Sud

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos des séries sud-américaines.

3.3.5 Transferts

Tous les transferts entre équipes doivent être validés par les administrateurs du tournoi et toutes les équipes impliquées doivent être informées dudit transfert. Les transferts ne sont autorisés que pendant la période de modification des listes des joueurs inscrits. Un joueur ne peut pas jouer pour plusieurs équipes au cours d'une même saison. Si un joueur est transféré durant la saison, ledit joueur pourra faire partie de la liste des joueurs inscrits de cette équipe, mais il ne pourra pas participer aux matchs du tournoi avant la saison suivante.

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 et les administrateurs du tournoi peuvent demander à ce qu'ils soient modifiés à tout moment. La liste des joueurs inscrits fournie par les équipes 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

La « **Liste de départ** » est la liste des joueurs qui débiteront six des neuf matchs de la « RLCS League Play » ou de la « Ligue Rival Series ». Les équipes automatiquement qualifiées pour la « RLCS League Play », la « Rival Series League Play », les « Oceania Series » ou les « South America Series » grâce à leurs performances de la saison précédente doivent conserver deux joueurs de leur liste de départ de ladite saison précédente (les « **Joueurs de la saison précédente** ») et les deux joueurs de la saison précédente doivent débiter six des neuf matchs de la saison en cours de la « RLCS League Play », de la « Rival Series League Play », des « Oceania Series » ou des « South America Series ». Dans un souci de continuité des listes des joueurs inscrits, si une équipe n'aligne pas au moins deux joueurs de la saison précédente lors d'au moins six rencontres de la saison en cours de la « RLCS League Play », de la « Rival Series League Play », des « Oceania Series » ou des « South America Series », elle sera déclarée forfait lors des matchs de la « RLCS League Play », de la « Rival Series League Play », des « Oceania Series » ou des « South America Series ».

3.4 Obligations relatives aux matchs

3.4.1 Ponctualité

Toutes les équipes doivent avoir trois joueurs présents physiquement ou dans la salle réservée aux matchs en ligne, ainsi que dans la salle de discussion (chatroom) désignée avant le début du match. Les équipes qui ne disposeront pas de trois joueurs prêts à jouer dans les dix minutes après le début du match feront l'objet de sanctions, voire d'une disqualification du match.

3.4.2 Forfaits

Les équipes ne sont pas autorisées à déclarer forfait volontairement sans l'autorisation préalable des administrateurs du tournoi et, même en cas d'autorisation, elles feront l'objet de sanctions ultérieures pour le fait d'avoir déclaré forfait.

3.4.3 Communications

Les équipes pourront communiquer avec leurs adversaires et les administrateurs du tournoi 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 est strictement interdite et peut entraîner une disqualification immédiate du/des joueur(s) ou de l'équipe.

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 pourra 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 s'il s'agit de la première déconnexion de l'équipe durant la série.

3.5.1.2 Phase de poules, « League Play », championnats régionaux, tournoi de barrage

En cas de déconnexion pendant une quelconque phase du tournoi, sauf pour la phase de qualification, l'équipe lésée devra en avvertir immédiatement les administrateurs du tournoi via le chat de la partie. 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.

Une fois la partie mise en pause, le joueur déconnecté aura cinq minutes pour se reconnecter avant la reprise de la partie. Si le joueur est dans l'incapacité de se reconnecter dans le délai imparti, l'équipe lésée pourra continuer de participer à la partie concernée lors 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 pourra le remplacer par un autre joueur de sa liste (dans le respect des règles de remplacement indiquées à la Section 3.2.5). 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.

Chaque équipe a le droit à une pause maximum par match. 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 elle est prête à reprendre. Une fois que chacune d'entre elles aura confirmé qu'elle est prête, la partie reprendra sur un engagement neutre.

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.

3.5.3 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.

3.5.4 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 fichiers journaux du match ou de la partie. Ces fichiers journaux seront étudiés de près et les administrateurs du tournoi établiront des sanctions s'ils estiment que le report a été demandé à tort.

4. Prix

4.1 Prix de la « RLCS League Play »

Le tournoi prévoira une enveloppe pouvant atteindre 263 973,60 USD par région (Amérique du Nord et Europe) pour la « RLCS League Play ». Chaque équipe participant à la « RLCS League Play » recevra jusqu'à 2 933,04 USD par match joué, jusqu'à une limite totale maximale de 26 397,36 USD, lorsqu'elle se qualifiera. En cas de forfait dans un match, les prix seront déduits du montant maximal ou au prorata.

4.2 Prix du championnat régional RLCS

Le tournoi prévoira une enveloppe de 50 000 USD pour chaque championnat régional (Amérique du Nord et Europe), conformément au tableau ci-dessous.

<u>Classement</u>	<u>Prix (USD)</u>
Première place	18 000 USD
Deuxième place	13 000 USD
Troisième place (deux équipes)	6 000 USD par équipe
Cinquième place	4 000 USD
Sixième place	3 000 USD

4.3 Prix du Championnat du monde RLCS

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos du championnat mondial.

4.4 Prix des « Oceania Series »

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos des séries Océanie.

4.5 Prix des « South America Series »

Nous vous communiquerons prochainement plus d'informations à propos des séries sud-américaines.

4.6 Distinctions des joueurs de la RLCS

Le tournoi prévoira une enveloppe de 27 000 USD de récompense pour les distinctions réservées aux joueurs, conformément au tableau ci-dessous.

<u>Distinction</u>	<u>Prix (USD)</u>
MVP de la « League Play »	2 500 USD par joueur par région (Amérique du Nord, Europe, Océanie et Amérique du Sud)
Meilleur buteur	1 000 USD par joueur par région (Amérique du Nord, Europe, Océanie et Amérique du Sud)
Sauvetage de la saison	1 000 USD par joueur par région (Amérique du Nord, Europe, Océanie et Amérique du Sud)
Joueur le plus décisif	1 000 USD par joueur par région (Amérique du Nord, Europe, Océanie et Amérique du Sud)
MVP du Championnat du monde	5 000 \$ pour un joueur

4.7 Prix des « Rival Series »

Le tournoi prévoira une enveloppe de 67 000 USD pour chaque région (Amérique du Nord et Europe) pour les « Rival Series », conformément au tableau ci-dessous.

<u>Classement</u>	<u>Prix (USD)</u>
Première place	13 000 USD
Deuxième place	10 000 USD
Troisième place	9 000 USD
Quatrième place	8 000 USD
Cinquième place	7 000 USD
Sixième place	6 000 USD
Septième place	5 000 USD
Huitième place	4 000 USD
Neuvième place	3 000 USD
Dixième place	2 000 USD

4.8 Informations concernant les prix

Dans le cas où les prix en espèces ne sont pas autorisés dans la juridiction de résidence d'un joueur gagnant (tel que défini ci-dessous), Psyonix se réserve le droit de fournir une carte-cadeau d'une valeur équivalente à la place d'espèces.

À compter de la date d'envoi par e-mail de la notification officielle de Psyonix, le joueur/l'équipe

potentiellement gagnant(e) 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/de l'équipe potentiellement gagnant(e) doit être envoyée à l'adresse e-mail d'envoi de la notification officielle de Psyonix ou, à la seule discrétion de Psyonix, à une autre adresse e-mail spécifiée dans la notification.

La date de réception par Psyonix sera déterminante quant au respect des délais fixés de la part du joueur/de l'équipe potentiellement vainqueur conformément à la présente Section 4.7. L'absence de réponse de la part dudit joueur ou de ladite équipe dans les délais à toute notification ou demande de document ou de renseignements, entraînera la disqualification dudit joueur et/ou de ladite équipe et ledit joueur et/ou ladite équipe ne sera par conséquent pas autorisé(e) à remporter un quelconque prix dans le cadre du tournoi. Dans de tels cas, aucun autre joueur et/ou aucune autre équipe gagnant(e) ne sera nommé(e) et Psyonix aura le droit, à sa seule et absolue discrétion, (a) d'attribuer tout montant d'un prix qui aurait autrement été attribué à un joueur et/ou à une équipe disqualifié(e) dans le cadre d'un futur tournoi RLCS ou de (b) remettre lesdits montants des prix à des œuvres de bienfaisance et associations caritatives. Le joueur gagnant (désigné individuellement comme un « **Joueur gagnant** » et dans le cas d'une équipe, une « **équipe gagnante** ») ne sera annoncé(e) qu'une fois le processus de vérification de son éligibilité finalisé par Psyonix conformément aux présentes règles.

Les joueurs/équipes gagnant(e)s 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 et/ou l'équipe gagnant(e) 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 FÉDÉRALES, TAXES D'ÉTAT ET TAXES LOCALES SUR LE REVENU 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 revenu correspondant aux prix et la retenue fiscale seront inscrits sur les formulaires 1099-MISC pour les résidents américains et 1042-S pour les résidents non américains.

Psyonix déterminera le mode de paiement des prix à sa seule discrétion et, sauf obligation légale contraire, tous les paiements seront adressés directement au joueur gagnant (ou, dans le cas d'un mineur, au parent ou tuteur légal du joueur gagnant ; ou, à l'équipe gagnante, si celle-ci est désignée par le joueur gagnant comme le bénéficiaire). Le joueur gagnant recevra un formulaire d'acceptation et de remise de prix (la « **Remise** »). Sauf avis contraire prévu par la loi, le vainqueur (ou dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal) devra compléter et retourner l'avis de remise conformément aux délais fixés dans la présente Section 4.7.

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). De plus, les mineurs doivent obtenir la permission d'un parent ou d'un tuteur légal pour participer.

5.1.2 Les joueurs inéligibles qui trompent ou tentent de tromper les administrateurs du tournoi en

fournissant des informations d'éligibilité erronées ou un formulaire de consentement des parents falsifié, s'il s'agit d'un mineur, 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 Rocket League** ») (<https://www.psyonix.com/eula/>). Les présentes règles viennent compléter et non remplacer le CLUF Rocket League.

5.3 Affiliation vis-à-vis de Psyonix

Les employés, directeurs, administrateurs, agents et représentants d'Epic (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 l'époux ou l'épouse, 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), 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.

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

- 5.4.1 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.
- 5.4.2 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.
- 5.4.3 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.
- 5.4.4 Les équipes qualifiées pour la « RLCS League Play » ou la « Rival Series League Play » doivent fournir aux administrateurs du tournoi un logo au format .png, .psd, ou .ai (le 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 de la « RLCS League Play ».

5.5 Bonne conformité

Les joueurs doivent agir en bonne conformité vis-à-vis des comptes Psyonix enregistrés par lesdits joueurs, sans violations non divulguées. Les joueurs/équipes doivent aussi s'être acquitté(e)s de ou avoir purgé toute pénalité ancienne liée à une infraction des règles officielles de Psyonix.

5.6 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.

6. Règles de formation des équipes

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 et quatre.

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 des équipes doivent 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 au tournoi pour pouvoir être considéré comme un membre de l'équipe en question. Lors du processus d'inscription au tournoi, 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 organisateurs du tournoi essaieront de prévenir l'équipe via le « Capitaine d'équipe » (tel que défini à la Section 3.3.1).

6.1.4 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 au sein des équipes. 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 Propriétaires des équipes

6.3.1 Aucun propriétaire ou manager d'équipe, ou si l'équipe est la propriété d'une personne morale,

aucune société mère, succursale ou filiale de ladite personne morale, ne peut directement (par propriété) or indirectement (par des dispositions contractuelles) posséder ou contrôler plus d'une équipe au sein de la zone d'éligibilité du tournoi.

6.3.2 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 doivent en permanence se comporter de manière conforme au (a) code de conduite de la présente Section 7 (le « **Code de conduite** ») et (b) aux principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et de comportement sportif.

7.1.2 Les joueurs doivent être respectueux envers les autres joueurs, les administrateurs du tournoi et les fans.

7.1.3 Les joueurs 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 ne doivent, notamment, pas s'adonner à des actes de harcèlement ou de comportement irrespectueux, utiliser de langage injurieux ou offensant, saboter le jeu, utiliser des spams, 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 s'expose à une mesure disciplinaire telle que décrite dans la Section 8.2, que ladite violation soit intervenue de manière intentionnelle ou non.

7.2 Intégrité de la compétition

7.2.1 Chaque joueur accepte de jouer à son meilleur niveau en toutes circonstances au cours d'un match. 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 (comme un accord entre plusieurs équipes ou joueurs d'équipes différentes pour décider à l'avance du résultat d'un match ou d'une partie, par exemple), l'arrangement d'un match, le versement de pots-de-vin à un arbitre ou un responsable du match, ou toute autre action ou tout autre accord visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'un match ou du tournoi.
- Le piratage ou la modification du comportement prévu du client du jeu.
- Le fait de jouer ou de permettre à un autre joueur de jouer sur un compte Psyonix enregistré sous un autre nom (ou demander, encourager ou ordonner à quelqu'un à 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 ou autres attaques similaires pour interférer avec la connexion d'un autre joueur au client de la partie.
- 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 pendant le jeu (par exemple, des services conçus pour influencer ou arranger un match ou une session).
- Interférer dans 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.
- Miser ou parier sur ses propres performances, sur les performances de son équipe ou sur les résultats du tournoi ou de toute phase du tournoi.
- Procéder à toute modification de la partie qui n'a pas été déclarée aux organisateurs 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 présent 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 celui d'un utilisateur enregistré.
- Violier les présentes règles d'une quelconque autre manière.

7.2.2 Chaque joueur accepte de jouer à son meilleur niveau en toutes circonstances pendant les matchs et conformément aux règles imposées dans les Sections 7.1 et 7.2.

7.3 **Harcèlement**

7.3.1 Les joueurs ont l'interdiction d'adopter tout comportement diffamatoire, abusif ou discriminatoire basé sur la race, la couleur, l'ethnie, l'origine nationale, la religion, les opinions politiques ou opinions en général, le sexe, l'identité sexuelle, l'orientation sexuelle, l'âge, le handicap ou tout autre statut ou caractéristique que la loi en vigueur protège.

7.3.2 Tout joueur, témoin ou victime d'un comportement diffamatoire, abusif ou discriminatoire doit en informer un des administrateurs du tournoi. Toutes les plaintes déposées feront l'objet d'une enquête et une mesure disciplinaire appropriée sera éventuellement prise. Tout acte de rétorsion à l'encontre d'un joueur émettant une plainte ou coopérant avec l'enquête née d'une plainte est interdit.

7.4 **Confidentialité**

Un joueur n'est pas autorisé à divulguer auprès d'un tiers toute information confidentielle transmise par les administrateurs d'un événement, Psyonix ou ses affiliés à propos de Rocket League, du tournoi, de Psyonix ou ses affiliés, par quelque méthode de communication que ce soit, notamment par le biais de messages sur les réseaux sociaux.

7.5 **Conduite illégale**

Les joueurs 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 acceptent de coopérer pleinement avec Psyonix et/ou l'administrateur du tournoi (selon le cas qui s'applique) en cas d'enquête relative à des violations potentielles des présentes règles. Si Psyonix et/ou un des administrateurs du tournoi contacte un joueur pour discuter de l'enquête, le joueur doit être honnête au regard des informations qu'il transmet à Psyonix et/ou à l'administrateur du tournoi. Tout joueur reconnu 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 comprennent et acceptent que Psyonix a le droit, à sa seule discrétion, de retirer un joueur 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 a enfreint le code, ou toute autre clause des règles, Psyonix est susceptible de prendre les mesures disciplinaires suivantes (selon le cas qui s'applique) :

- Match à rejouer ;
- Perte de la partie ;
- Forfait ;
- Émission d'un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au joueur ;
- Perte de tout ou partie des prix précédemment décernés au joueur ;
- Disqualification du joueur pour un ou plusieurs match(s) et/ou sessions du tournoi ; ou
- Disqualification du joueur 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 dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

8.2.3 Si Psyonix décide qu'un joueur 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 sanctions applicables 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.

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 Californie régissent les litiges associés aux présentes règles et/ou au tournoi. Psyonix se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'annuler, de modifier ou de suspendre le tournoi si un virus, un bug, un problème informatique, une intervention non autorisée ou toute autre cause indépendante de la volonté de Psyonix corrompt l'administration, la sécurité ou le 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. Psyonix se réserve le droit de disqualifier tout joueur qui altérerait le processus d'inscription ou le déroulement du tournoi ou qui enfreindrait les présentes règles. Psyonix n'est pas responsable des éventuels problèmes, bugs ou dysfonctionnements rencontrés par les joueurs. Le tournoi est soumis aux lois fédérales, aux lois de l'État concerné et aux lois locales en vigueur.

10. Publicité

Psyonix se réserve le droit d'utiliser le nom, le slogan, le portrait, la vidéo, les statistiques de jeu et/ou l'identifiant de compte Psyonix de tout joueur participant à des fins publiques avant, pendant ou après la date de fin de l'événement, quel que soit le type de support, partout dans le monde, à perpétuité, mais uniquement en connexion avec la promotion du tournoi, sans compensation ou contrôle préalable, sauf indication contraire prévue par la loi.

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 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 prévue par la loi en vigueur et en tant que condition de participation au tournoi, chaque participant renonce de manière irrévocable et perpétuelle à tout droit qu'il pourrait avoir de comparaître devant un jury vis-à-vis d'un litige direct ou indirect découlant, dans le cadre de ou en relation avec le présent tournoi, de tout document ou accord conclu en relation avec le présent tournoi, de tout prix disponible dans le cadre des présentes, et de toute transaction envisagée par les présentes.

12. 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.

© 2020 Psyonix LLC. Tous droits réservés.