

Offizielle Regeln für Rocket League Championship Series – Season 9

1. Einführung und Einverständnis

1.1 Einführung

Diese offiziellen Regeln für Season 9 der Rocket League Championship Series („**Regeln**“) gelten für alle regionalen Turnieretappen der 9. Saison der Rocket League Championship Series („**Turnier**“), die von Psyonix LLC („**Psyonix**“) zur Verfügung gestellt werden.

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

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

1.2 Einverständniserklärung

Um an dem Turnier teilzunehmen, muss sich jeder Spieler bereit erklären (oder, wenn der Spieler unter 18 Jahren ist oder sein Alter unter dem im Land seines Wohnsitzes definierten Alter für die Volljährigkeit liegt (ein „**Minderjähriger**“), müssen sich die Erziehungsberechtigten dieses Spielers in seinem Namen bereit erklären), diese Regeln, einschließlich des Verhaltenskodex in Abschnitt 7 („**Spieler**“), jederzeit zu befolgen. Ein Spieler (oder, falls es sich um einen Minderjährigen handelt, der Elternteil oder Erziehungsberechtigte eines solchen Spielers) muss diese Regeln als Teil des Turnier-Registrierungsformulars akzeptieren, das auf <https://www.rocketleaguesports.com/rules> verfügbar ist. Durch die Teilnahme an einem Spiel oder Match, das Teil des Turniers ist, bestätigt der Spieler (oder im Falle eines Minderjährigen, dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter), dass er mit diesen Regeln gemäß Abschnitt 1.2 einverstanden ist.

1.3 Durchsetzung

Psyonix ist in erster Linie für die Durchsetzung dieser Regeln für alle Spieler verantwortlich und kann in Zusammenarbeit mit den Turnieradministratoren (wie unten definiert) Spielern gegenüber Strafen für Verstöße gegen diese Regeln verhängen, wie in Abschnitt 8 beschrieben.

1.4 Änderungen

Psyonix kann diese Regeln von Zeit zu Zeit aktualisieren, überarbeiten, ändern oder modifizieren. Für jeden Spieler gilt die Teilnahme am Turnier nach einer Aktualisierung, Überarbeitung, Änderung oder Modifikation dieser Regeln als Zustimmung des Spielers (oder, falls es sich um einen Minderjährigen handelt, die Zustimmung des Elternteils oder Erziehungsberechtigten des Spielers) zu diesen aktualisierten, überarbeiteten, geänderten bzw. modifizierten Regeln.

2. Turnierstruktur

2.1 Begriffsdefinitionen

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

„**Teilnahmeberechtigungsbereich**“: bezeichnet Europa, Nordamerika, Ozeanien und Südamerika.

„**Europa**“: bezeichnet Andorra, Albanien, Armenien, Aserbaidschan, Belgien, Bosnien und Herzegowina, Bulgarien, Dänemark, Deutschland, Estland, Finnland, Frankreich, Georgien, Griechenland, Island, Irland, Italien, Kroatien, Lettland, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Mazedonien, Malta, Moldawien, Monaco, Montenegro, Niederlande, Norwegen, Österreich, Polen, Portugal, Rumänien, Russland (mit Ausnahme von Personen auf der Krim), San Marino, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Schweiz, Tschechische Republik, Türkei, Ukraine (mit Ausnahme von Personen auf der Krim), Ungarn, Vereinigtes Königreich von Großbritannien und Nordirland.

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

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

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

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

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

„**Regel-Website**“: die neueste Version dieser Regeln wird auf <http://www.rocketleaguesports.com/rules> veröffentlicht.

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

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

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

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

„**Gewinner**“ bzw. „**Gewinnerteam**“: bezeichnet jedes Team, das offiziell als Sieger/Sieger-Team gemäß Abschnitt 4 deklariert wurde.

2.2 Zeitplan

Wie in Abschnitt 2.3 ausführlicher dargelegt, besteht das Turnier aus zwei regionalen Wettbewerben, einem in Nordamerika und einem in Europa sowie zwei unabhängigen Wettkampfserien, einer in Ozeanien und einer in Südamerika. Jeder regionale Wettbewerb umfasst einen „Open Qualifier“, ein „Rival Series Play-In“, ein „Rival Series League Play“, ein „RLCS League Play“ und eine „Regional Championship“ (wie nachstehend definiert). Die Gewinner der Regionalmeisterschaften werden zusammen mit den Gewinnern der Ozeanien- und Südamerika-Serie in das Live-Finale der World Championship einziehen (vorbehaltlich gesonderter Regeln).

Der Zeitplan für die einzelnen Turnierphasen ist in diesem Abschnitt aufgeführt (der hier als „**Turnierzeitraum**“ bezeichnete Zeitraum).

2.2.1 Regionale Termine

Nordamerika – Regional

- Open Qualifier 1 (18. Januar 2020)
- Open Qualifier 2 (20. Januar 2020)
- Open Qualifier 3 (22. Januar 2020)
- Open Qualifier 4 (25. Januar 2020)
- Rival Series Play-In (1. Februar 2020)
- RLCS League Play – 1. Woche (1. Februar 2020)
- RLCS League Play – 1. Woche (7. Februar 2020)
- RLCS League Play – 2. Woche (8. Februar 2020)
- Rival Series League Play – 2. Woche (14. Februar 2020)
- RLCS League Play – 3. Woche (15. Februar 2020)
- Rival Series League Play – 3. Woche (21. Februar 2020)
- RLCS League Play – 4. Woche (22. Februar 2020)
- Rival Series League Play – 4. Woche (28. Februar 2020)
- RLCS League Play – 5. Woche (29. Februar 2020)
- Rival Series League Play – 5. Woche (6. März 2020)
- RLCS League Play – 6. Woche (7. März 2020)
- Rival Series League Play – 6. Woche (13. März 2020)
- RLCS League Play – 7. Woche (14. März 2020)
- Rival Series League Play – 7. Woche (20. März 2020)
- RLCS League Play – 8. Woche (21. März 2020)
- Rival Series League Play – 8. Woche (27. März 2020)
- Regionales Championship Nordamerika (28. November 2020)
- Promotionsturnier (11. April 2020)

Europa – Regional

- Open Qualifier 1 (19. Januar 2020)
- Open Qualifier 2 (21. Januar 2020)
- Open Qualifier 3 (23. Januar 2020)
- Open Qualifier 4 (26. Januar 2020)
- Rival Series Play-In (2. Februar 2020)

- RLCS League Play – 1. Woche (2. Februar 2020)
- RLCS League Play – 1. Woche (7. Februar 2020)
- RLCS League Play – 2. Woche (9. Februar 2020)
- Rival Series League Play – 2. Woche (14. Februar 2020)
- RLCS League Play – 3. Woche (16. Februar 2020)
- Rival Series League Play – 3. Woche (21. Februar 2020)
- RLCS League Play – 4. Woche (23. Februar 2020)
- Rival Series League Play – 4. Woche (28. Februar 2020)
- RLCS League Play – 5. Woche (1. März 2020)
- Rival Series League Play – 5. Woche (6. März 2020)
- RLCS League Play – 6. Woche (8. März 2020)
- Rival Series League Play – 6. Woche (13. März 2020)
- RLCS League Play – 7. Woche (15. März 2020)
- Rival Series League Play – 7. Woche (20. März 2020)
- RLCS League Play – 8. Woche (22. März 2020)
- Regionales Championship Europa (29. März 2020)
- Rival Series League Play – 8. Woche (27. März 2020)
- Promotionsturnier (12. April 2020)

2.2.2 Termine der World Championship

Weitere Informationen zur World Championship werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

2.2.3 Zeitplanänderung

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

2.3 Turnierphasen und -format

2.3.1 Rival Series

2.3.1.1 Open Qualifier

Die Teams werden zunächst in die „**Open Qualifier**“-Phase für die jeweilige Region (Nordamerika oder Europa) aufgenommen, in der sie registriert sind. Teams können an bis zu zwei Open Qualifiers teilnehmen, von denen jedes aus einer „**Double Elimination Bracket**“ besteht. Dies bedeutet, dass ein Team nicht zur Teilnahme berechtigt ist, wenn es zwei Spiele in der Gruppe verliert. Die Setzliste wird von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen festgelegt. Alle Matches in den Open Qualifiers werden als Best-of-Three gewertet. Die verbleibenden 32 Teams (16 Teams in der oberen und 16 Teams in der unteren Gruppe) qualifizieren sich für die Teilnahme am „**Rival Series Play-In**“ (wie nachfolgend definiert) und sind für die Teilnahme an zusätzlichen Open Qualifiers nicht berechtigt.

2.3.1.2 Rival Series Play-In

Das „**Rival Series Play-In**“ ist eine Double Elimination Bracket mit bis zu 128 Teams, die sich in den Open Qualifiers qualifiziert haben (für jede Region, Nordamerika und Europa, soweit zutreffend). Teams, die im Rival Series Play-In den sechsten oder einen besseren Platz belegen, qualifizieren sich für die Teilnahme an der Rival Series in ihrer jeweiligen Region. Alle Matches sind Best-of-Five.

2.3.1.3 Rival Series League Play

„**Rival Series League Play**“ ist ein Round Robin mit den sechs Teams, die sich aus dem Rival Series Play-In qualifiziert haben, und den vier Teams, die sich automatisch für das Rival Series League Play qualifiziert haben (für jede Region, Nordamerika und Europa, soweit zutreffend). Die Teams spielen ein Best-of-Five-Match gegen jedes andere Team. Die Rangliste wird ermittelt, indem die Gesamtzahl der von einem Team während der Rival Series erhaltenen Matchsiege verglichen wird. Wenn ein Team von Psyonix und/oder dem Turnieradministrator von einem Spiel ausgeschlossen wird, wird das Spiel als 3:0-Sieg zugunsten des gegnerischen Teams gewertet. Das Team, das im Rival Series League Play den ersten Platz belegt, hat sich für das RLCS League Play der Season 10 qualifiziert.

2.3.2 Rocket League Championship Series („RLCS“)

2.3.2.1 RLCS League Play

Das „**RLCS League Play**“ ist ein Round Robin mit den zehn Teams, die sich im RLCS League Play und Promotion Tournament in der RLCS Season 7 qualifiziert haben (für jede Region, Nordamerika und Europa, soweit zutreffend). Die Teams spielen ein Best-of-Five-Match gegen jedes andere Team. Die Rangliste wird ermittelt, indem die Gesamtzahl der von einem Team während des RLCS League Plays erhaltenen Matchsiege verglichen wird. Wenn ein Team von Psyonix und/oder dem Turnieradministrator von einem Match ausgeschlossen wird, wird das Match als 3:0-Sieg zugunsten des gegnerischen Teams gewertet. Das Team, das im RLCS League Play den zehnten Platz belegt, wird in das Rival Series League Play der Season 10 zurückgestuft. Das Team, das im RLCS League Play den siebten Platz belegt, behält seinen Platz im RLCS League Play für Season 10 nur, wenn es die Aufstellungs-Kontinuität beibehält (Abschnitt 3.3.7), kann aber nicht zu den RLCS Regionalen Championships für Season 9 aufrücken.

2.3.2.2 RLCS Regional Championships

Die 12 besten Teams (nach RLCS League Play die sechs besten Teams aus jeder nordamerikanischen und europäischen Region) nehmen an der North American Regional Championship und European Regional Championship („**Regional Championships**“) teil, wie jeweils zutreffend. Jede Regional Championship ist eine Page-Playoff-Gruppe mit Best-of-Seven-Matches. Die Teams werden vom ersten bis zum sechsten Platz gesetzt, je nachdem, wie sie sich im RLCS League Play geschlagen haben. Bei der Page-Playoff-Gruppe geht es wie folgt weiter:

- Match 1 – Das an dritte und das an vierte Stelle gesetzte Team spielen gegeneinander.
- Match 2 – Das an fünfte und das an sechste Stelle gesetzte Team spielen gegeneinander. Der Verlierer von Match 2 scheidet aus der Regional Championship aus und belegt den sechsten Platz.
- Match 3 – Der Sieger von Match 2 spielt gegen den Verlierer von Match 1. Der Verlierer von Match 3 scheidet aus der Regional Championship aus und belegt den fünften Platz.

- Match 4 – Der Sieger von Match 1 spielt gegen das zweitplatzierte Team. Der Verlierer von Match 4 scheidet aus der Regional Championship aus und kämpft um den dritten Platz.
- Match 5 – Der Sieger von Match 3 spielt gegen das erstplatzierte Team. Der Verlierer von Match 5 scheidet aus der Regional Championship aus und kämpft um den dritten Platz.
- Match 6 – Der Sieger von Match 4 spielt gegen den Sieger von Match 5. Der Sieger von Match 6 ist der Regional Champion. Der Verlierer von Match 6 belegt den zweiten Platz.

2.3.2.3 Oceania Series

Weitere Informationen zu den Oceania Series werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

2.3.2.4 South America Series

Weitere Informationen zu den South America Series werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

2.3.2.5 World Championship

Weitere Informationen zur World Championship werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

2.3.3 Promotion Tournament

Die Teams, die im RLCS League Play auf den achten und neunten Plätzen liegen, und die Teams, die im Rival Series League Play auf den zweiten und dritten Plätzen liegen, nehmen entsprechend am Promotion Tournament für Nordamerika und Europa teil. Das „**Promotion Tournament**“ ist eine Double Elimination Bracket mit Best-of-Seven-Matches. Das letzte verbleibende Team in der oberen und das letzte verbleibende Team in der unteren Gruppe qualifizieren sich automatisch für die Teilnahme am RLCS League Play für die nächste Saison. Die anderen beiden Teams qualifizieren sich automatisch für die Teilnahme an der Rival Series in der nächsten Saison.

2.3.3.4 Gleichstände

Erzielen zwei oder mehr Teams innerhalb der RLCS oder der Rival Series die gleiche Anzahl an Matchsiegen, was zu einem Gleichstand führt, werden die Platzierungen durch Anwendung der folgenden Tiebreak-Mechanismen (i-v) in der angegebenen Reihenfolge festgelegt. Alle Berechnungen beziehen nur Spiele der RLCS oder Rival Series (mit Ausnahme der World Championship) mit ein.

- Gesamte Spieldifferenz: Die Gesamtzahl der von einem Team gewonnenen Spiele abzüglich der Gesamtzahl der von diesem Team verlorenen Spiele („**Spieldifferenz**“).
- Kopf an Kopf: Die Spieldifferenz in Spielen zwischen punktgleichen Teams
- Spieldifferenz gegenüber allgemeinen Gegnern: Berechnen der Spieldifferenz für punktgleiche Teams im Vergleich zu dem Team mit dem höchsten Rang, das kein punktgleiches Team ist („**einbezogene Teams**“). Wenn immer noch ein Gleichstand besteht, wird derselbe Prozess angewendet, es wird jedoch auch das zweithöchste Team ohne Gleichstand, das dritthöchste Team ohne Gleichstand usw. einbezogen.
- Höchste Tordifferenz bei Spielen zwischen Teams mit Gleichstand: Die Gesamtzahl der von einem Team erzielten Tore abzüglich der Gesamtzahl der von diesem Team kassierten Tore

(„**Tordifferenz**“). Berechnen der Tordifferenz für einbezogene Teams. Wenn immer noch ein Gleichstand besteht, wird derselbe Prozess angewendet, es wird jedoch auch das zweithöchste Team ohne Gleichstand, das dritthöchste Team ohne Gleichstand usw. einbezogen.

- v. Ungelöster Gleichstand: Wenn keine der Berechnungen das Unentschieden lösen kann, ziehen die Teams Lose, (wobei die Art und Weise von Psyonix und den Turnieradministratoren in eigenem Ermessen festgelegt wird). Wenn ein Schritt das Unentschieden für ein oder mehrere Teams, aber nicht für alle Teams, löst, wird ein neues Unentschieden zwischen den verbleibenden Teams erklärt. Dieser Gleichstand wird unter Verwendung derselben oben aufgelisteten Tiebreaking-Mechanismen gelöst.

3. Spielregeln

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

3.1 Match-Einstellungen

3.1.1 Spiel-Einstellungen

- Standard-Arena: DFH Stadium
- Teamgröße: 3 gegen 3
- Bot-Schwierigkeitsstufe: Keine Bots
- Mutatoren: Keine
- Match-Zeit: 5 Minuten
- Beitritt möglich durch: Name/Passwort
- Plattform: PS4, Nintendo Switch, Steam oder Xbox One
- Server: US-Ost/US-West (NA League), Europa (EU League), Südamerika (SAM League) und Ozeanien (OCE League)

3.1.2 Controller

Alle Standard-Controller, einschließlich Maus und Tastatur, sind zugelassen. Makrofunktionen (z. B. Turbotasten) sind nicht zulässig. Zu beachten ist, dass Wireless-Controller in der World Championship nicht zulässig sind. Bei der World Championship müssen alle Controller von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren genehmigt werden.

3.1.3 Arenen

Im Open Qualifier werden alle Spiele im DFH Stadium ausgetragen. In allen anderen Phasen des Turniers wird das erste Spiel im DFH Stadium ausgetragen. Alle folgenden Matches werden in einer geeigneten Arena ausgetragen, die von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen ausgewählt wird. RLCS League Play Teams können aufgrund von Leistungsproblemen das Auslassen einer zulässigen Arena beantragen und müssen mindestens 24 Stunden vor Spielbeginn eine detaillierte Anfrage an die Turnieradministratoren senden. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, Anträge von RLCS League Play Teams auf das Vermeiden einer zulässigen Arena nach eigenem Ermessen aus beliebigem Grund abzulehnen. Die folgenden zulässigen Arenen können ausgewählt werden:

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (Tag)
- DFH Stadium (Day)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (Sturm)
- Mannfield
- Mannfield (Nacht)
- Mannfield (Schnee)
- Mannfield (Sturm)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (Tag)
- Salty Shores (Nacht)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (Morgendämmerung)
- Urban Central (Nacht)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (Abenddämmerung)
- Utopia Coliseum (Schnee)
- Wasteland
- Wasteland (Nacht)

3.2 Match-Prozedere

3.2.1 Hosting und Teamfarben

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

3.2.2 Re-Hosts

Zwischen Spielen in einem Match können Teams aufgrund von Verbindungsproblemen verlangen, dass das Match in derselben Serverregion erneut gehostet wird. Beim RLCS League Play können sich die Teams einvernehmlich darauf einigen, das aktuelle Spiel des Matches abubrechen und das Match mit Genehmigung der Turnieradministratoren erneut zu hosten. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches auszusetzen und für ungültig zu erklären und zu einem beliebigen Zeitpunkt erneut zu hosten.

3.2.3 Server

Bei Matches in Nordamerika ist „US-East“ der Standardserver, sofern nicht beide Teams zustimmen, auf „US-West“ zu spielen. „Europe“-Server werden immer für die europäischen Matches verwendet.

3.2.4 Spielbeginn

Die Spieler dürfen erst ihrer ausgewählten Seite beitreten, wenn drei Spieler von jedem Team dem Spiel beigetreten sind.

3.2.5 Auswechslungen

Eine „**Auswechslung**“ ist definiert als das Ändern der Spieleraufstellung nach Beginn eines Spiels. Auswechslungen sind nur zwischen den Spielen eines Matches zulässig, und Teams dürfen maximal einen Spieler pro Match wechseln. Auswechslungen sind während des Open Qualifiers nur im Falle einer Verbindungsunterbrechung zulässig.

3.2.6 Melden von Ergebnissen

Während der Open Qualifier-Phase muss das Gewinnerteam nach Abschluss eines Matches das Match-Ergebnis an die Turnieradministratoren in einem festgelegten Chatroom übermitteln. Das unterlegene Team muss das Matchergebnis ebenfalls bestätigen. Bei umstrittenen Ergebnissen wird dringend empfohlen, einen Screenshot des Ergebnisbildschirms oder der Match-Wiederholung zu machen. Wenn ein Team ein Matchergebnis bestreitet und einen Sieg beansprucht, und Nachweise für diesen Anspruch einreicht, muss das andere Team seinen Anspruch nachweisen, um eine automatische Niederlage im Match zu vermeiden. Alle Teams bzw. Spieler, die falsche oder manipulierte Ergebnisse vorlegen, werden für immer vom Turnier und zukünftigen Turnieren ausgeschlossen.

3.2.7 Gast-Accounts

Spieler dürfen nicht mit Gast-Accounts antreten. Alle Teilnehmer müssen über einen eindeutigen und gültigen Account bei Steam, Microsoft® oder Nintendo bzw. eine PlayStation™ Network ID sowie über die entsprechenden Zugriffsberechtigungen für Steam, Xbox Live™, Nintendo™ Network oder das PlayStation™ Network verfügen.

3.2.8 Zuschauer

Das Zuschauen bei Spielen ist nur Turnieradministratoren und deren Beauftragten gestattet.

3.2.9 Fehler und Störungen

Im Falle eines Fehlers oder einer Störung, der/die das Gameplay beeinflusst, sollte das volle Match zu Ende gespielt werden. Wenn ein Team wegen eines Fehlers oder einer Störung ein neues Match fordert, muss es die Wiederholung speichern und an den Turnieradministrator zur Überprüfung senden.

3.3 Teamaufstellungen

3.3.1 Team Captains

Jedes Team muss ein Mitglied in seiner Mannschaftsaufstellung zum „**Team Captain**“ erklären, der das Team bei allen offiziellen Entscheidungen vertritt und als Hauptansprechpartner für das Team fungiert.

3.3.2 Aufstellungen

Teams dürfen nur Spieler einsetzen, die für ein Match aufgestellt wurden. Die Aufstellungen müssen aus mindestens drei Spielern und bis zu einem designierten Reservespieler bestehen, der als Ersatzspieler eingesetzt werden kann. Zu den Aufstellungen kann auch ein Manager gehören, der nicht an

Turnierspielen teilnimmt. Eine Person darf nicht gleichzeitig zu mehr als einer Aufstellung gehören.

3.3.3 Einreichung der Aufstellung

Die Startaufstellungen für jedes Spiel müssen mindestens 24 Stunden vor dem jeweiligen Spiel bei den Turnieradministratoren eingereicht werden.

3.3.4 Änderungszeitraum/Sperrfrist für Aufstellungen

Sofern in diesen Regeln nichts anderes festgelegt ist, dürfen sich die Mannschaftsaufstellungen nur während des „**Aufstellungs-Änderungszeitraums**“ ändern. Dies gilt (a) vor der jeweiligen Sperrfrist für Aufstellungen und (b) nach der Qualifikation für das RLCS League Play oder die Rival Series. RLCS-Aufstellungen sind fix, sodass nach Ablauf der „**RLCS Aufstellungs-Sperrfrist**“, die am 18. Januar 2020 um 12:00 Uhr (PST) endet, keine Wechsel mehr möglich sind. Rival Series-Aufstellungen sind fix, sodass nach Ablauf der „**Rival Series Aufstellungs-Sperrfrist**“, die am 18. Januar 2020 um 12:00 Uhr (PST) endet, keine Wechsel mehr möglich sind. Wenn ein Team einen Manager hat, der in die Aufstellung aufgenommen werden soll, muss es die Turnierorganisatoren vor Ablauf der jeweiligen Aufstellungs-Sperrfrist benachrichtigen. Wenn sich die Umstände so ergeben, dass Teams keinen Ersatz bekommen können und eine Zeitverlängerung benötigen, müssen sie bis zum Datum der Aufstellungs-Sperrfrist den Turnieradministrator darüber informieren. Nach dem Datum der Aufstellungs-Sperrfrist können keine Ersatzspieler mehr zur Aufstellung hinzugefügt werden.

3.3.4.1 Änderungszeitraum/Sperrfrist für Aufstellungen – Ozeanien

Weitere Informationen zu den Oceania Series werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

3.3.4.2 Änderungszeitraum/Sperrfrist für Aufstellungen – Südamerika

Weitere Informationen zu den South America Series werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

3.3.5 Wechsel

Alle Wechsel zwischen Teams müssen von den Turnieradministratoren genehmigt werden und alle beteiligten Teams müssen über den Wechsel informiert werden. Wechsel sind nur während eines Aufstellungs-Änderungszeitraums erlaubt. Ein Spieler darf innerhalb einer Saison nicht für mehr als ein Team spielen. Wenn ein Spieler während der Saison getauscht wird, ist er möglicherweise Teil der Mannschaftsaufstellung, nimmt aber eventuell erst in der nächsten Saison an Turnierspielen teil.

3.3.6 Spieler- bzw. Teamnamen

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

3.3.7 Aufstellungs-Kontinuität

In der „**Startaufstellung**“ sind die Spieler, die in sechs von neun RLCS League Play- oder Rival Series League Play-Matches starten. Teams, die sich aufgrund der Leistung in der unmittelbar vorhergehenden Saison automatisch für das RLCS League Play, Rival Series League Play, die Oceania Series oder die South America Series qualifizieren, müssen zwei Spieler aus der Startaufstellung ihrer vorherigen Saison („**Spieler der vorherigen Saison**“) behalten, und die beiden Spieler der vorherigen Saison müssen in sechs von neun RLCS League Play-, Rival Series League Play-, Oceania Series- oder South America Series-Matches der aktuellen Saison starten. Wenn nicht zwei Spieler der vorherigen Saison in mindestens sechs der RLCS League Play-, Rival Series League Play-, Oceania Series- oder South America Series-Matches der aktuellen Saison starten, gelten aus Gründen der Aufstellungs-Kontinuität die Matches des RLCS League Play, Rival Series League Play, der Oceania Series bzw. South America Series als aufgegeben.

3.4 Pflichten bei Matches

3.4.1 Pünktlichkeit

Alle Teams müssen bis zur Spielstartzeit drei Spieler haben, die physisch anwesend sind bzw. sich in der Online-Match-Lobby und im festgelegten Chatroom befinden. Teams, bei denen nach Ablauf von zehn Minuten nach Matchbeginn nicht drei Spieler spielbereit sind, werden mit Strafen belegt, einschließlich eines möglichen Spielverlusts.

3.4.2 Aufgaben

Teams dürfen ein Spiel nicht freiwillig ohne vorherige Genehmigung der Turnieradministratoren aufgeben und selbst mit Genehmigung drohen weiter Strafen für die Aufgabe.

3.4.3 Mitteilungen

Teams kommunizieren während aller Online-Phasen des Turniers in einem festgelegten Chatroom mit ihren Gegnern und Turnieradministratoren. Bei Live-Veranstaltungen ist nach offiziellem Spielbeginn die Kommunikation mit Personen, die nicht als Spieler im aktuellen Spiel vorgesehen sind, strengstens untersagt und kann zur sofortigen Disqualifikation des Spielers oder des Teams führen.

3.5 Match-Unterbrechungen

3.5.1 Verbindungsunterbrechungen

3.5.1.1 Open Qualifier

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

3.5.1.2 Play-In, League Play, Regional Championships, Promotion Tournament

Wenn während einer Turnierphase (mit Ausnahme des Open Qualifiers) ein Spieler vom Spiel getrennt wird, benachrichtigt das Team in Unterzahl die Turnieradministratoren sofort per Chat im Spiel. Die Turnieradministratoren können das Spiel nach eigenem Ermessen pausieren, sobald die Benachrichtigung über die Verbindungstrennung eingegangen ist.

Sobald das Spiel unterbrochen wurde, hat der getrennte Spieler fünf Minuten Zeit, um erneut beizutreten, bevor das Spiel fortgesetzt wird. Wenn der Spieler innerhalb dieser Zeit nicht wieder beitreten kann, spielt das Team in Unterzahl das einzelne Spiel in der Match-Serie weiter.

Wenn der Spieler dem Spiel, in dem er von der Verbindung getrennt wurde, nicht wieder beitrifft, hat der Spieler nach dem Spiel drei zusätzliche Minuten Zeit, um vor dem Beginn des nächsten Spiels der Match-Serie wieder beizutreten. Der getrennte Spieler kann nur während des Spiels, in dem die Trennung während oder zwischen Spielen einer Match-Serie stattgefunden hat, erneut beitreten, darf jedoch nicht mittendrin in den nachfolgenden Spielen der Serie beitreten. Wenn der getrennte Spieler nicht in der Lage ist, dem Spiel vor dem nächsten Spiel der Serie beizutreten, kann das Spielerteam einen anderen Spieler aus seiner Aufstellung einwechseln (vorbehaltlich der in Abschnitt 3.2.5 festgelegten Auswechslungsregeln). Wenn Turnieradministratoren bei beobachteten/übertragenen Matches feststellen, dass ein Spieler ohne Benachrichtigung von der Verbindung getrennt wurde, können sie ein Spiel pausieren, damit der Spieler die Verbindung wiederherstellen kann.

Jedes Team darf maximal eine Pause pro Match einlegen. Sobald der getrennte Spieler wieder am Spiel teilnimmt oder die zugewiesene Zeit für die Wiederaufnahme abgelaufen ist, haben die Teams 30 Sekunden Zeit, um den Turnieradministratoren zu bestätigen, dass sie bereit sind, die Pause zu beenden. Sobald jeder seine Bereitschaft bestätigt hat, wird das Spiel mit einem neutralen Anstoß fortgesetzt.

3.5.2 Unterbrechung des Spiels

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

3.5.3 Neustart

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

3.5.4 Protokoll-Einreichung

Wenn ein Spieler oder ein Team eine Beschwerde einreicht, die zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, wird von ihm erwartet, dass er bzw. es den Turnieradministratoren Protokolldateien des Spiels oder Matches zur Verfügung stellt. Diese Protokolldateien werden untersucht, und Turnieradministratoren verhängen Strafen, wenn sie feststellen, dass der Neustart fälschlicherweise angefordert wurde.

4. Preise

4.1 RLCS League Play – Preise

Das Turnier vergibt ein Preisgeld von bis zu 263.973,60 USD pro Region (Nordamerika und Europa) für das RLCS League Play. Jedes Team im RLCS League Play erhält bis zu 2.933,04 USD pro gespieltem Match, maximal jedoch 26.397,36 USD, als Preis für die Qualifikation auf dieser Stufe. Im Falle, dass ein Match aufgegeben wird, werden die Preise anteilig vom Höchstbetrag abgezogen.

4.2 RLCS Regional Championship – Preise

Das Turnier vergibt ein Preisgeld von bis zu 50.000 USD pro Regional Championship (Nordamerika und Europa) gemäß der folgenden Tabelle.

<u>Rang</u>	<u>Preisgeld (USD)</u>
Erster Platz	18.000 USD
Zweiter Platz	13.000 USD
Dritter Platz (zwei Teams)	6.000 USD pro Team
Fünfter Platz	4.000 USD
Sechster Platz	3.000 USD

4.3 RLCS World Championship – Preise

Weitere Informationen zur World Championship werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

4.4 Oceania Series – Preise

Weitere Informationen zu den Oceania Series werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

4.5 South America Series – Preise

Weitere Informationen zu den South America Series werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

4.6 RLCS-Spielerauszeichnungen

Das Turnier vergibt ein Preisgeld von bis zu 27.000 USD für Spielerauszeichnungen gemäß der folgenden Tabelle.

<u>Auszeichnung</u>	<u>Preisgeld (USD)</u>
League Play MVP	2.500 USD pro Spieler pro Region (Nordamerika, Europa, Ozeanien und Südamerika)
Golden Striker	1.000 USD pro Spieler und Region (Nordamerika, Europa, Ozeanien und Südamerika)
Savior of the Season	1.000 USD pro Spieler und Region (Nordamerika, Europa, Ozeanien und Südamerika)
Clutch Playmaker	1.000 USD pro Spieler und Region (Nordamerika, Europa, Ozeanien und Südamerika)
World Championship MVP	5.000 USD für einen Spieler

4.7 Rival Series – Preise

Das Turnier vergibt ein Preisgeld von bis zu 67.000 USD pro Region (Nordamerika und Europa) für die Rival Series gemäß der folgenden Tabelle.

<u>Rang</u>	<u>Preisgeld (USD)</u>
Erster Platz	13.000 USD
Zweiter Platz	10.000 USD
Dritter Platz	9.000 USD
Vierter Platz	8.000 USD
Fünfter Platz	7.000 USD
Sechster Platz	6.000 USD
Siebter Platz	5.000 USD
Achter Platz	4.000 USD
Neunter Platz	3.000 USD
Zehnter Platz	2.000 USD

4.8 Preisinformationen

Für den Fall, dass Bargeldpreise im Land des Wohnsitzes eines Gewinners (wie unten definiert) nicht zulässig sind, behält sich Psyonix das Recht vor, anstelle von Bargeld eine Geschenkkarte mit gleichem Wert auszustellen.

Nach einer formellen Benachrichtigung von Psyonix hat ein potenzieller Gewinner/ein potenzielles Gewinnerteam ab dem Datum der E-Mail-Benachrichtigung 45 Tage Zeit, um auf die von Psyonix

angeforderten Informationen oder Materialien zu antworten und diese bereitzustellen, einschließlich der Freigabe (wie nachstehend definiert) zum Zweck der Überprüfung der Berechtigung gemäß Abschnitt 5. Diese Antwort eines potenziellen Gewinners/Teams muss an die E-Mail-Adresse gesendet werden, von der aus die Benachrichtigung von Psyonix gesendet wurde, oder nach Psyonix' alleiniger Wahl an eine andere in der Benachrichtigung angegebene E-Mail-Adresse.

Das Datum des Eingangs bei Psyonix ist ausschlaggebend für die Einhaltung der in diesem Abschnitt 4.7 genannten Fristen durch einen potenziellen Gewinner/eines potenziellen Gewinnerteams. Wenn ein Spieler oder ein Team nicht rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anforderung von Materialien oder Informationen reagiert, wird der Spieler und/oder das Team disqualifiziert, und der Spieler und/oder das Team ist/sind nicht berechtigt, im Zusammenhang mit dem Turnier Preise zu gewinnen. In solchen Fällen wird kein alternativer Gewinner und/oder alternatives Gewinnerteam benannt, und Psyonix hat das Recht, nach eigenem Ermessen (a) Preisbeträge zu vergeben, die ansonsten an einen solchen disqualifizierten Spieler und/oder ein solches Team als Teil eines zukünftigen RLCS-Turniers vergeben worden wären, oder (b) solche Preissummen für wohltätige Zwecke und Bemühungen zu spenden. Ein Gewinner (jeder Einzelspieler wird hierbei „**Gewinner**“ und jedes Team „**Gewinnerteam**“ genannt) wird erst bekannt gegeben, wenn die Überprüfung der Teilnahmeberechtigung von Psyonix gemäß diesen Regeln abgeschlossen wurde.

Gewinner/Gewinnerteams müssen Psyonix außerdem bestimmte Zahlungsinformationen, einschließlich aller erforderlichen Steuerauskunftsformulare, zur Verfügung stellen, um die Preise zu erhalten. Psyonix kann die Auszahlung der Preise zurückhalten, wenn der Gewinner und/oder das Gewinnerteam Psyonix die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig zur Verfügung stellt/stellen.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DER JEWEILS GELTENDEN BUNDES-, LANDES- UND ÖRTLICHEN EINKOMMENSTEUER. JEDER GEWINNER IST SELBST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) MIT SEINEM STEUERBERATER VOR ORT ZU KLÄREN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ZU ZAHLEN. Zu den Richtlinien von Psyonix gehört es ebenso, die Steuern zu den geltenden Quellensteuersätzen für in den USA ansässige und nicht in den USA ansässige Personen einzubehalten. Preiseinkommen und Steuereinbehalte werden in den Formularen 1099-MISC für in den USA ansässige und 1042-S für nicht in den USA ansässige Personen ausgewiesen.

Psyonix legt die Zahlungsmethode für die Preise nach eigenem Ermessen fest. Sofern gesetzlich nicht anders vorgeschrieben, werden alle Zahlungen direkt an den Gewinner geleistet (oder, falls es sich um einen Minderjährigen handelt, an die Eltern oder Erziehungsberechtigten des Gewinners oder an das Gewinnerteam, wenn es vom Gewinner als Zahlungsempfänger bestimmt wurde). Dem Gewinner wird ein Preisannahme- und Freigabeformular für das Preisgeld zugesandt („**Freigabe**“). Sofern nicht durch geltendes Recht eingeschränkt, muss der Gewinner (oder, im Falle eines Minderjährigen, ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines solchen Gewinners) die Freigabe innerhalb der in Abschnitt 4.7 festgelegten Fristen ausfüllen und zurücksenden.

5. Spielberechtigung

5.1 Spieleralter

- 5.1.1 Spieler müssen mindestens 15 Jahre alt sein (oder jeweils das Alter erreicht haben, das im Wohnsitzland dieses Spielers entsprechend gefordert wird), um am Turnier teilzunehmen. Darüber hinaus müssen Minderjährige über die Erlaubnis eines Elternteils oder Erziehungsberechtigten verfügen.
- 5.1.2 Nicht berechtigte Spieler, die Turnieradministratoren irreführen oder versuchen irrezuführen, indem sie falsche Angaben zur Berechtigung oder eine gefälschte Einwilligung der Eltern machen, wenn ein Minderjähriger Disziplinarmaßnahmen unterliegt, wie in Abschnitt 8.2 beschrieben.

5.2 Rocket League EULA

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

5.3 Psyonix-Zugehörigkeit

Mitarbeiter, leitende Angestellte, Verwaltungsratsmitglieder, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Psyonix (einschließlich Rechtsberater, Promotion- sowie Werbeagenturen von Psyonix) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (definiert als Ehepartner, Mutter, Vater, Schwestern, Brüder, Söhne, Töchter, Onkel, Tanten, Neffen, Nichten, Großeltern und Schwiegereltern, unabhängig von ihrem Wohnort) und die in ihrem Haushalt lebenden Personen (ob verwandt oder nicht) und jede Person oder Organisation, die mit der Produktion oder Verwaltung des Turniers in Verbindung steht, sowie alle Muttergesellschaften, Partner, Tochterunternehmen, Erfüllungsgehilfen und Vertreter von Psyonix sind nicht teilnahmeberechtigt.

5.4 Team- und Spielernamen, Logos, Avatare und Markenbeschränkungen

- 5.4.1 Alle Team- und Einzelspielernamen müssen den Verhaltenskodex in Abschnitt 7 einhalten. Psyonix und die Turnieradministratoren sind berechtigt, Team- und einzelne Player-Tags oder Bildschirmnamen aus beliebigen Gründen einzuschränken oder zu ändern.
- 5.4.2 Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf die Begriffe Rocket League®, Psyonix oder andere Marken, Handelsnamen oder Logos, die Eigentum von Psyonix sind oder an Psyonix lizenziert sind, nicht enthalten bzw. nicht verwenden.
- 5.4.3 Vor Beginn des Turniers arbeiten Psyonix und/oder Turnieradministratoren direkt mit allen eingeladenen Teams und Spielern zusammen, um einen geeigneten Anzeigenamen für die Verwendung im Zusammenhang mit dem Turnier zu ermitteln. Teams und Spieler müssen diese vereinbarte Kennung für die Dauer des Turniers verwenden.

- 5.4.4 Teams, die sich für das RLCS League Play oder das Rival Series League Play qualifizieren, müssen den Turnieradministratoren ein Logo im .png-, .psd- oder .ai-Format (wobei Letzteres bevorzugt wird) zur Verfügung stellen. Wird ein Logo nicht bereitgestellt oder abgelehnt, ersetzen Turnieradministratoren das Logo durch ein Standard-Turnierlogo. Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, nach Beginn des RLCS League Play eingereichte Logos abzulehnen.

5.5 Unbedenklichkeit

Die Spieler müssen in Bezug auf alle von diesem Spieler registrierten Psyonix-Konten frei von Verstößen sein, ohne verdeckte Zuwiderhandlungen. Die Spieler/Teams müssen außerdem frei von Verstößen gegen die offiziellen Psyonix-Regeln sein oder die Strafen für frühere Regelbrüche voll abgegolten haben.

5.6 Zusätzliche Einschränkungen

Das Turnier ist in allen Teilen offen für berechtigte Spieler, die sich im Zulassungsbereich aufhalten. Das gilt jedoch nicht, wenn dies gesetzlich eingeschränkt oder verboten ist.

6. Regeln zur Teambildung

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

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

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

6.1.3 Jeder Spieler in einem Team muss alle hierin festgelegten Teilnahmebedingungen für Spieler erfüllen, und jeder dieser Teamspieler muss sich auf der Turnierregistrierungs-Website registrieren, um als Mitglied des betreffenden Teams zu gelten. Während des Turnierregistrierungsprozesses erstellt/registriert ein Teammitglied den Teamnamen und die Spieler können dem Team beitreten, indem sie den Teamnamen suchen oder eingeladen sind. Falls ein Team zu weiteren Runden des Turniers voranschreitet, versuchen die Turnierorganisatoren, das Team über seinen „Team Captain“ (wie in Abschnitt 3.3.1 definiert) zu benachrichtigen.

6.1.4 Es wird davon ausgegangen, dass jedes Mitglied des Teams, einschließlich des Team Captains, alle hierin enthaltenen Zusicherungen, Gewährleistungen und Vereinbarungen gesamtschuldnerisch getroffen und abgeschlossen hat. Sofern hierin nicht ausdrücklich anders angegeben, beziehen sich alle Rechte der Turnieradministratoren gemäß diesen Regeln auf das Team als Ganzes und jedes einzelne Mitglied des Teams und können gegen sie angewandt werden. Wenn ein Disqualifikationsrecht für ein einzelnes Mitglied des Teams besteht, kann das Disqualifikationsrecht entweder für ein einzelnes Mitglied des Teams oder für das Team als Ganzes angewandt werden, wie es die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen entscheiden. Wenn die Turnieradministratoren beschließen, weniger als alle Mitglieder eines Teams zu disqualifizieren, sind die verbleibenden Spieler weiterhin an diese Regeln gebunden, und wenn dies nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren zulässig ist, kann das Team die disqualifizierten Spieler (auch wenn der disqualifizierte Spieler der Team Captain war) durch neue, berechtigte Spieler ersetzen und weiterhin unter demselben Teamnamen antreten, wenn jeder

disqualifizierte Spieler unverzüglich eine schriftliche Erklärung unterzeichnet, die von den Turnieradministratoren als notwendig erachtet wird, um es dem/den ehemaligen Teammitglied(ern) zu gestatten, weiterhin unter dem Namen des Teams oder unter einem neuen Namen am Turnier teilzunehmen, sofern dies nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren zulässig ist. Ein Teammitglied, das sich dafür entscheidet, seine Teilnahme am Turnier zu beenden und/oder vom Turnier disqualifiziert wird, kann nach alleinigem Ermessen des Turnieradministrators in keiner Weise am Turnier teilnehmen.

6.2 Teambeziehungen

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

6.3 Teambesitz

6.3.1 Kein Eigentümer oder Manager eines Teams oder, wenn ein Team einer Unternehmenseinheit gehört, kein Mutterunternehmen, Tochterunternehmen oder verbundenes Unternehmen dieser Unternehmenseinheit darf direkt (z. B. durch Eigentum) oder indirekt (z. B. durch eine vertragliche Vereinbarung) Eigentümer sein oder mehr als ein Team im Teilnahmebereich des Turniers kontrollieren.

6.3.2 Teams, die nach eigenem Ermessen von Psyonix direkt oder indirekt im Besitz oder unter der Kontrolle einer Person oder Organisation sind, die Glücksspiele, Wetten, Buchmacher- oder Wett-Websites oder -Plattformen betreibt, sind nicht zur Teilnahme am Turnier berechtigt.

7. Verhaltensregeln

7.1 Persönliches Verhalten; Kein schädliches Verhalten

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

7.1.2 Spieler müssen gegenüber anderen Spielern, Turnieradministratoren und Fans respektvoll sein.

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

7.1.4 Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann für einen Spieler disziplinarische Maßnahmen nach sich ziehen, wie in Abschnitt 8.2 beschrieben, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

7.2 Wettbewerbsintegrität

7.2.1 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er während eines Spiels zu jeder Zeit nach besten Möglichkeiten spielt. Jede Form von unfairem Spiel ist gemäß diesen Regeln verboten und kann Disziplinarmaßnahmen zur Folge haben. Beispiele für unfaires Spiel sind wie folgt:

- Absprachen (z. B. Vereinbarungen zwischen zwei oder mehr Teams oder Spielern verschiedener Teams, um das Ergebnis eines Spiels oder eines Matches im Voraus zu bestimmen), Spielmanipulationen, Bestechung eines Schiedsrichters oder eines Funktionärs oder sonstige Maßnahmen oder Vereinbarungen, die absichtlich das Ergebnis eines Matches oder Turniers beeinflussen (bzw. zu beeinflussen versuchen).
- Das Hacking oder eine sonstige Modifikation des vorgesehenen Verhaltens des Game-Clients.
- Spielen oder Zulassen, dass ein anderer Spieler auf einem auf den Namen einer anderen Person registrierten Psyonix-Account spielt (oder jemanden dazu auffordert, ermutigt oder dies anweist).
- Einsatz einer beliebigen Art von Cheat-Instrument, Cheat-Programm oder einer ähnlichen Cheat-Methode, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Absichtliches Ausnutzen einer Spielfunktion (z. B. eines Fehlers oder einer Störung im Spiel) auf eine Weise, die von Psyonix nicht beabsichtigt ist, um einen Wettbewerbsvorteil zu erzielen.
- Einsatz von DDoS-Attacken oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Spielers zum Game-Client zu stören.
- Verwendung von Makrotasten oder ähnlichen Methoden zur Automatisierung von Spielaktionen.
- Absichtliche Trennung von einem Match ohne berechtigten Grund.
- Annahme von jeglichen Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Vergütung für Dienste, die versprochen oder erbracht wurden oder in Verbindung mit einem unfairen Spiel des Wettbewerbs erbracht werden (z. B. Dienste, die dazu bestimmt sind, ein Match oder eine Session zu verwerfen oder zu manipulieren).
- Störung des Turnierbetriebs, der Regeln-Website oder einer Website, die Psyonix oder den Turnieradministratoren gehört oder von diesen betrieben wird.
- Ausübung von Aktivitäten, die in der Gerichtsbarkeit, in der sich der betroffene Spieler befindet, illegal sind.
- Wetten oder Glücksspiele in Bezug auf die eigene Leistung, die Leistung des Teams oder die Ergebnisse des Turniers oder einer beliebigen Phase des Turniers.
- Vornehmen von Änderungen am Spiel, die den Turnierorganisatoren nicht mitgeteilt und von diesen genehmigt wurden.

- Nutzung von Einrichtungen, Diensten oder Ausrüstungen des Turniers, die von den Turnierteilnehmern bereitgestellt oder zur Verfügung gestellt werden, um nach diesem Verhaltenskodex verbotene Mitteilungen zu veröffentlichen, zu übermitteln, zu verbreiten oder auf andere Weise verfügbar zu machen.
- Trennen der Verbindung zur In-Game-Lobby, bevor sie von den Turnieradministratoren abgebrochen wird.
- Ändern des Spielernamens oder des Benutzernamens im Spiel in einen anderen Namen als den registrierten Benutzernamen des Spielers.
- Sonstige Verstöße gegen diese Regeln.

7.2.2 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er während eines Spiels zu jeder Zeit nach besten Möglichkeiten und in Übereinstimmung mit den Regeln in den Abschnitten 7.1 und 7.2 spielt.

7.3 **Belästigung**

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

7.3.2 Jeder Spieler, der Zeuge von belästigendem, missbräuchlichem oder diskriminierendem Verhalten wird oder diesem ausgesetzt wird, sollte einen Turnieradministrator benachrichtigen. Alle Beschwerden werden unverzüglich untersucht und entsprechende Maßnahmen werden eingeleitet. Vergeltungsmaßnahmen gegen Spieler, die eine Beschwerde einreichen oder bei der Untersuchung einer Beschwerde mitarbeiten, sind verboten.

7.4 **Vertraulichkeit**

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

7.5 **Illegales Verhalten**

Die Spieler müssen jederzeit die geltenden Gesetze einhalten.

8. **Verstöße gegen Regeln und Verhaltensweisen**

8.1 **Untersuchung und Compliance**

8.1.1 Die Spieler erklären sich damit einverstanden, bei der Untersuchung von möglichen Verstößen gegen diese Regeln uneingeschränkt mit Psyonix und/oder einem Turnieradministrator (sofern zutreffend)

zusammenzuarbeiten. Wenn Psyonix und/oder ein Turnieradministrator einen Spieler kontaktiert/kontaktieren, um die Untersuchung zu besprechen, muss der Spieler die Informationen, die er Psyonix und/oder einem Turnieradministrator zur Verfügung stellt, wahrheitsgetreu wiedergeben. Jeder Spieler, der nachweislich relevante Informationen zurückgehalten, zerstört oder manipuliert hat oder während der Untersuchung Psyonix und/oder einen Turnieradministrator auf andere Weise irreführt hat, wird mit disziplinarischen Maßnahmen belegt, wie in Abschnitt 8.2 beschrieben.

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

8.2 Disziplinarmaßnahmen

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

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

8.2.2 Aus Gründen der Klarheit liegen Art und Umfang der von Psyonix gemäß diesem Abschnitt 8.2 ergriffenen Disziplinarmaßnahmen im alleinigen und uneingeschränkten Ermessen von Psyonix. Psyonix behält sich das Recht vor, Schadenersatz und andere Rechtsbehelfe von diesem Spieler zu verlangen, soweit dies nach geltendem Recht zulässig ist.

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

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

8.3 Regelstreitigkeiten

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

9. Bedingungen

Das Turnier unterliegt diesen Regeln. Durch die Teilnahme erklärt sich jeder Spieler einverstanden (oder, falls es sich um einen Minderjährigen handelt, erklärt sich das Elternteil oder der Erziehungsberechtigte dieses Spielers im Namen dieses Spielers einverstanden): (a) an diese vollständigen Regeln (einschließlich des Verhaltenskodex) und die Entscheidungen von Psyonix gebunden zu sein, die endgültig und bindend sind; und (b) auf das Recht zu verzichten, Unklarheiten im Turnier oder in diesen Regeln geltend zu machen, sofern dies nicht durch geltendes Recht verboten ist. Durch die Annahme eines Preisgelds stimmt der Gewinner und/oder das Gewinnerteam zu (oder im Falle eines Minderjährigen stimmt dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter zu), Psyonix von jeglicher Haftung, Verlusten oder Schäden freizustellen, die aus oder im Zusammenhang mit der Vergabe, dem Erhalt und/oder der Verwendung oder einem Missbrauch des Preisgelds oder der Teilnahme an Aktivitäten, die mit dem Gewinn verbunden sind, entstehen. Psyonix haftet nicht für: (i) Telefonanlage, Telefon oder Computerhardware, -software oder andere technische oder Computerfehlfunktionen, Verbindungsverlust, Unterbrechungen, Verzögerungen oder Übertragungsfehler; (ii) Datenkorruption, Diebstahl, Zerstörung, unbefugter Zugriff auf oder Änderung von Zugangsdaten oder anderen Materialien; (iii) Verletzungen, Verluste oder Schäden jeglicher Art, einschließlich Todesfälle, die durch den Preis oder durch die Annahme, den Besitz oder die Verwendung eines Preises oder durch die Teilnahme am Turnier verursacht wurden; oder (iv) Druck-, typografische, administrative oder technologische Fehler in den mit dem Turnier verbundenen Materialien. Psyonix behält sich das Recht vor, das Turnier nach eigenem Ermessen oder aufgrund von Umständen, die außerhalb seiner Kontrolle liegen, einschließlich Naturkatastrophen, abzusagen oder auszusetzen. Psyonix kann jeden Spieler von der Teilnahme am Turnier oder dem Gewinn eines Preises ausschließen, wenn nach eigenem Ermessen festgestellt wird, dass dieser Spieler versucht, den legitimen Ablauf des Turniers durch Betrug, Hacking, Täuschung oder andere unfaire Spielpraktiken zu untergraben bzw. andere Spieler oder Vertreter von Psyonix zu belästigen, zu missbrauchen, zu bedrohen, zu untergraben oder zu schikanieren. Die innerstaatlichen Gesetze des US-Bundesstaates Kalifornien regeln Streitigkeiten in Bezug auf diese Regeln und/oder das Turnier. Psyonix behält sich das Recht vor, das Turnier nach eigenem Ermessen abubrechen, zu ändern oder auszusetzen, wenn Viren, Fehler, Computerprobleme, nicht autorisierte Eingriffe oder andere Ursachen, die außerhalb der Kontrolle von Psyonix liegen, die Administration, Sicherheit oder das ordnungsgemäße Spiel des Turniers beeinträchtigen. Jeder Versuch, die rechtmäßige Durchführung des Turniers absichtlich zu schädigen oder zu stören, verstößt möglicherweise gegen straf- und zivilrechtliche Bestimmungen und führt zum Ausschluss von der Teilnahme am Turnier. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich Psyonix das Recht vor, Rechtsbehelfe und Schadensersatz (einschließlich Anwaltskosten) im vollen Umfang des Gesetzes zu verlangen, einschließlich strafrechtlicher Verfolgung. Psyonix behält sich das Recht vor, jeden Spieler zu disqualifizieren, der den Teilnahmevorgang oder den Ablauf des Turniers manipuliert oder gegen diese Regeln verstößt. Psyonix ist nicht verantwortlich für Probleme, Fehler oder Fehlfunktionen, auf die Spieler möglicherweise stoßen. Das Turnier unterliegt allen geltenden Bundes-, Staats- und örtlichen Gesetzen.

10. Werbung

Psyonix behält sich das Recht vor, den Namen, das Tag, die Abbildung, das Video, die Spielstatistik und/oder die Psyonix-Konto-ID eines Spielers für Werbezwecke, während oder nach dem Enddatum des Turniers in allen Medien zu verwenden – weltweit, auf Dauer, jedoch nur im Zusammenhang mit der Veröffentlichung des Turniers, ohne Entschädigung oder vorherige Überprüfung, es sei denn, dies ist ausdrücklich gesetzlich verboten.

Alle Teams müssen zu Anfang dieses Turniers einen Spieler wählen, der als Vertreter des Teams für alle geplanten Interviews für diese Season fungiert (der „**Teamvertreter**“). Der Teamvertreter ist nicht dazu

verpflichtet, als Einziger seines Teams während dieser Season Interviews zu geben. Der Teamvertreter muss jedoch bei allen geplanten Interviews anwesend sein, außer das Team informiert Psyonix oder den Turnieradministrator vor dem Match, für das ein Interview geplant ist, dass ein anderer Spieler daran teilnehmen wird. Gemäß dem Ermessen von Psyonix kann auch ein Trainer als Teamvertreter in einem Interview dienen.

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

11. Verzicht auf Geschworenen-Gerichtsverfahren

Vorbehaltlich gesetzlicher Bestimmungen und als Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Turnier verzichtet jeder Teilnehmer hiermit unwiderruflich und unbefristet auf das Recht, ein Geschworenen-Gerichtsverfahren anzustreben, und zwar in Bezug auf alle Rechtsstreitigkeiten, die direkt oder indirekt aus, gemäß oder im Zusammenhang mit diesem Turnier entstehen, in Bezug auf hiermit in Kraft getretene Dokumente oder abgeschlossene Vereinbarungen, hiermit verbundene Preise und alle damit in Zusammenhang stehenden Transaktionen.

12. Privatsphäre

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

© 2020 Psyonix LLC. Alle Rechte vorbehalten.