

Чемпионат Rocket League Championship Series - сезон 8. Официальные правила

1. Введение и согласие

1.1 Введение

Настоящие официальные правила чемпионата Rocket League Championship Series - сезон 8 (далее — «**Правила**») регулируют все региональные этапы турнира Rocket League Championship Series - сезон 8 (далее — «**Турнир**»), проводимого компанией Psyonix LLC (далее — «**Psyonix**»).

Настоящие правила составлены с целью обеспечения честного характера соревнования по игре в Rocket League (далее — «**Игра**») в связи с Турниром, а также с целью создания благоприятных условий для проведения конкурентных соревнований и обеспечения развлекательного, справедливого и чуждого Злонамеренному поведению характера соревнования по Игре (определение Злонамеренного поведения приводится ниже).

Данные правила могут быть переведены на другие языки. В случае любых противоречий или расхождений между переведенной и английской версиями настоящих Правил версия на английском языке имеет приоритет и преимущественную силу. Участие в настоящем Турнире не подразумевает участия ни в каких других турнирах, соревнованиях, конкурсах или розыгрышах лотерей.

1.2 Согласие

Для участия в Турнире каждый игрок должен согласиться (или, если игроку меньше 18 лет или если игрок не достиг возраста совершеннолетия согласно определению возраста совершеннолетия в стране проживания данного игрока (далее — «**Несовершеннолетний**»), то родитель или законный опекун такого игрока должен согласиться от имени игрока) соблюдать настоящие Правила на постоянной основе, в том числе «Кодекс поведения», приведенный в разделе 7 (далее — «**Игрок**»). Игрок (или, если Игрок является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого Игрока) должен принять настоящие Правила в форме регистрации на Турнире по <https://www.rocketleagueesports.com/register/>. Участвуя в игре или матче, которые являются частью Турнира, Игрок подтверждает, что он (или, если игрок является Несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого игрока) соглашается с настоящими Правилами в соответствии с данным разделом 1.2.

1.3 Обеспечение соблюдения

Компания Psyonix несет основную ответственность за обеспечение соблюдения настоящих Правил всеми Игроками в ходе Турнира. Она вправе совместно с Администраторами Турнира (определение которых приводится ниже) налагать взыскания на Игроков за нарушение настоящих Правил, как подробно описано в разделе 8.

1.4 Поправки

Psyonix вправе периодически исправлять, корректировать, изменять и уточнять настоящие Правила. Участие каждого Игрока в Турнире после внесения исправления, корректировки, изменения или уточнения в настоящие Правила будет считаться согласием такого Игрока (или, если игрок является Несовершеннолетним, родителя или законного опекуна такого Игрока) с настоящими исправленными, скорректированными, измененными или уточненными Правилами.

2. Структура турнира

2.1 Определение терминов

«Лучший из X»: означает, что Матч состоит из X Игр, и Команда, которая выигрывает большинство Игр, объявляется победителем. Когда Команда выигрывает количество Игр, необходимое для достижения требуемого большинства, данная Команда объявляется победителем Матча, и любые игры, которые не были сыграны до этого момента, не проводятся. Например, если в Матче «Лучший из трех» Команда выигрывает две Игры, эта Команда немедленно объявляется победителем этого Матча.

«Территория участия»: Европа, Северная Америка, Океания и Южная Америка.

«Европа»: Андорра, Албания, Армения, Австрия, Азербайджан, Бельгия, Босния и Герцеговина, Болгария, Хорватия, Чехия, Дания, Эстония, Финляндия, Франция, Грузия, Германия, Греция, Венгрия, Исландия, Ирландия, Италия, Латвия, Лихтенштейн, Литва, Люксембург, Македония, Мальта, Молдова, Монако, Черногория, Нидерланды, Норвегия, Польша, Португалия, Румыния, Россия (кроме лиц, находящихся на территории Крыма), Сан-Марино, Сербия, Словакия, Словения, Испания, Швеция, Швейцария, Турция, Украина (кроме лиц, находящихся на территории Крыма), Соединенное Королевство Великобритании и Северной Ирландии.

«Игра»: одно соревнование между двумя Командами.

«Матч»: означает Турнир между двумя Командами, который может состоять из нескольких Игр, как описано в разделе 2.3.

«Северная Америка»: Багамские о-ва, Канада, Коста-Рика, Доминика, Доминиканская Республика, Сальвадор, Гватемала, Гондурас, Ямайка, Мексика, Никарагуа, Панама и США (включая Пуэрто-Рико и Виргинские о-ва, США).

«Океания»: Австралия, Фиджи, Французская Полинезия, Индонезия, Кирибати, Маршалловы о-ва, Микронезия, Науру, Новая Каледония, Новая Зеландия, о-в Норфолк, Палау, Папуа Новая Гвинея, Филиппины, Самоа, Соломоновы о-ва, Тонга, Тувалу, Вануату, Уоллис и Футуна.

«Круговой раунд»: Этап Турнира, когда каждая Команда играет против каждой другой Команды.

«Сайт с правилами»: Текущая версия настоящих Правил будет публиковаться на сайте <http://www.rocketleagueesports.com/rules>.

«Южная Америка»: Аргентина, Боливия, Бразилия, Чили, Колумбия, Эквадор, Гайана, Парагвай, Перу, Суринам, Уругвай и Венесуэла.

«Команда»: означает группу Игроков, которые совместно участвуют в Турнире. Описание требований к Команде приведено в разделе 6.

«Администратор турнира»: любой сотрудник компании Psyonix или член административной группы, группы, отвечающей за телетрансляцию, производственной группы, группы по обслуживанию мероприятия или любое другое лицо, принятое на работу или привлеченное на договорной основе с целью проведения Турнира.

«Организаторы турнира»: означает Psyonix, Администраторов Турнира, любых официальных

спонсоров Турнира, а также их родительские, дочерние и аффилированные компании, поставщиков, агентов и представителей, а также должностных лиц, директоров и сотрудников всех вышеперечисленных лиц.

«Победитель»: любая Команда, которая официально объявлена Победителем в соответствии с разделом 4.

2.2 Расписание

Как более подробно описано в разделе 2.3, Турнир состоит из двух региональных соревнований (одно в Северной Америке, одно в Европе) и двух независимых серий соревнований (одна в Океании, одна в Северной Америке). Каждое региональное соревнование включает следующие элементы: «Открытая квалификация», «Отбор Rival Series», «Лига Rival Series», «Лига RLCS» и «Региональный чемпионат» (в соответствии с определениями ниже). Победители Региональных чемпионатов, а также победители серий соревнований в Океании и Южной Америке выходят в финал Чемпионата мира (действуют отдельные правила).

В этом разделе приведено расписание для каждого из этапов Турнира («Период Турнира»).

2.2.1 Даты проведения региональных этапов

Региональный этап, Северная Америка

- Открытая квалификация 1 (31 августа 2019 г.)
- Открытая квалификация 2 (14 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 3 (17 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 4 (21 сентября 2019 г.)
- Отбор Rival Series (28 сентября 2019 г.)
- Лига RLCS – неделя 1 (5 октября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 1 (11 октября 2019 г.)
- Лига RLCS – неделя 2 (12 октября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 2 (18 октября 2019 г.)
- Лига RLCS – неделя 3 (19 октября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 3 (25 октября 2019 г.)
- Лига RLCS – неделя 4 (26 октября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 4 (1 ноября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 5 (2 ноября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 5 (8 ноября 2019 г.)
- Региональный чемпионат, Северная Америка (16 ноября 2019 г.)
- Региональный плей-офф Rival Series (23 ноября 2019 г.)
- Промо-турнир (30 ноября 2019 г.)

Региональный этап, Европа

- Открытая квалификация 1 (1 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 2 (15 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 3 (18 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 4 (22 сентября 2019 г.)
- Отбор Rival Series (29 сентября 2019 г.)
- Лига RLCS – неделя 1 (6 октября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 1 (11 октября 2019 г.)

- Лига RLCS – неделя 2 (13 октября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 2 (18 октября 2019 г.)
- Лига RLCS – неделя 3 (20 октября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 3 (25 октября 2019 г.)
- Лига RLCS – неделя 4 (27 октября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 4 (1 ноября 2019 г.)
- Лига RLCS – неделя 5 (3 ноября 2019 г.)
- Лига Rival Series – неделя 5 (8 ноября 2019 г.)
- Региональный чемпионат, Европа (17 ноября 2019 г.)
- Региональный плей-офф Rival Series (24 ноября 2019 г.)
- Промо-турнир (1 декабря 2019 г.)

Региональный этап, Океания

- Открытая квалификация 1 для Океании (14 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 2 для Океании (15 сентября 2019 г.)
- Лига Океании – неделя 1 (28 сентября 2019 г.)
- Лига Океании – неделя 2 (5 октября 2019 г.)
- Лига Океании – неделя 3 (12 октября 2019 г.)
- Лига Океании – неделя 4 (19 октября 2019 г.)
- Лига Океании – неделя 5 (26 октября 2019 г.)
- Лига Океании – неделя 6 (2 ноября 2019 г.)
- Лига Океании – неделя 7 (9 ноября 2019 г.)
- Региональный чемпионат 1, Океания (16 ноября 2019 г.)
- Региональный чемпионат 2, Океания (17 ноября 2019 г.)

Региональный этап, Южная Америка

- Открытая квалификация 1 Grand Series (14 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 2 Grand Series (15 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 3 Grand Series (21 сентября 2019 г.)
- Открытая квалификация 4 Grand Series (22 сентября 2019 г.)
- Отбор Grand Series, день 1 (28 сентября 2019 г.)
- Отбор Grand Series, день 2 (29 сентября 2019 г.)
- Лига Grand Series – неделя 1 (6 октября 2019 г.)
- Лига Grand Series – неделя 2 (13 октября 2019 г.)
- Лига Grand Series – неделя 3 (20 октября 2019 г.)
- Лига Grand Series – неделя 4 (27 октября 2019 г.)
- Лига Grand Series – неделя 5 (2 ноября 2019 г.)
- Региональный финал Grand Series – день 2 (17 ноября 2019 г.)

2.2.2 Даты проведения чемпионата мира

Чемпионат мира будет проводиться 13 – 15 декабря 2019 г., и в отношении него будут действовать отдельные правила.

2.2.3 Изменение расписания

Компания Psonix может по своему собственному усмотрению вносить изменения в расписание и (или) изменять даты проведения Матчей или сеансов Турнира (или изменять любой режим игры, который должен использоваться в связи с данными матчами или сеансами). При этом, если компания Psonix изменит расписание Турнира таким образом, она проинформирует об этом всех Игроков в кратчайшие сроки.

2.3 Этапы и формат турнира

2.3.1 Rival Series

2.3.1.1 Открытая квалификация

Вначале Команды будут участвовать в этапе «Открытая квалификация» для региона (Северная Америка или Европа), где они зарегистрировались. Команды могут участвовать не более, чем в двух турнирах «Открытая квалификация». Каждый из этих турниров проводится по схеме «**Двойное уничтожение**», согласно которой Команда теряет право пройти дальше, если проигрывает два Матча. Жеребьевка проводится Psonix и/или Администраторами Турнира по их собственному усмотрению. Все Матчи на этапе открытой квалификации играются до двух побед. Лучшие 32 Команды (16 Команд из верхней части турнирной таблицы и 16 Команд из нижней части турнирной таблицы) отбираются для участия в турнире «**Отбор Rival Series**» (см. определение ниже) и не имеют право продолжать участие на этапе открытой квалификации.

2.3.1.2 Отбор Rival Series

Турнир «**Отбор Rival Series**» представляет собой турнир на двойное уничтожение, в котором могут участвовать до 128 Команд, отобравшихся на этапах открытой квалификации (в Северной Америке или Европе соответственно). Команды, занявшие шестое или более высокое место в отборе Rival Series, получают право на участие в лиге Rival Series в своем регионе. Все Матчи играются до трех побед.

2.3.1.3 Лига Rival Series

«**Лига Rival Series**» представляет собой круговой турнир, в котором участвуют шесть Команд, отобравшихся на этапе «Отбор Rival Series», и четыре Команды, автоматически отобравшиеся на лигу Rival Series (для Северной Америки или Европы соответственно). Каждая Команда играет с каждой другой Командой Матч до трех побед из пяти. Места определяются посредством сравнения общего количества выигранных Командой Матчей на турнире Rival Series. Если компания Psonix или Администратор дисквалифицируют Команду во время Матча, для этого Матча регистрируется результат 3-0 в пользу другой Команды.

2.3.1.4 Региональный плей-офф Rival Series

Лучшие восемь Команд (четыре лучшие Команды из Северной Америки и Европы) примут участие в региональном плей-оффе для Северной Америки или Европы (далее — «**Региональный плей-офф**») соответственно. Каждый региональный плей-офф состоит из серии матчей на выбывание, причем каждый Матч играется до четырех побед и может включать до семи игр. Противники определяются в зависимости от места, занятого Командой на турнире «Лига Rival

Series». Схема турнира плей-офф выглядит следующим образом:

- Матч 1 — третья и четвертая Команды играют друг с другом. Команда, проигравшая Матч 1, занимает четвертое место и выходит в промо-турнир.
- Матч 2 — первая и вторая Команды играют друг с другом. Победитель матча 2 автоматически квалифицируется в лигу RLCS на сезон 9. Матч 3 — команда, проигравшая матч 2, играет с победителем матча 1. Победитель матча 3 автоматически квалифицируется в лигу RLCS на сезон 9. Команда, проигравшая матч 3, занимает третье место и выходит в промо-турнир.

2.3.2 Чемпионат Rocket League Championship Series («RLCS»)

2.3.2.1 Лига RLCS

«Лига RLCS» представляет собой Круговой турнир, в котором участвуют восемь Команд, отобравшихся на этапе «Лига RLCS» и на промо-турнире RLCS сезона 7 (для Северной Америки или Европы соответственно). Каждая Команда играет с каждой другой Командой Матч до трех побед из пяти. Места определяются посредством сравнения общего количества выигранных Командой Матчей в лиге RLCS. Если компания Psyonix или Администратор дисквалифицируют Команду во время Матча, для этого матча регистрируется результат 3-0 в пользу другой Команды.

2.3.2.2 Региональные чемпионаты RLCS

Лучшие 12 Команд (по шесть лучших Команд из Северной Америки и Европы по результатам лиги RLCS) примут участие в региональном чемпионате для Северной Америки или Европы (далее — «Региональный чемпионат») соответственно. Каждый региональный чемпионат состоит из серии Матчей на выбывание, причем каждый Матч играется до четырех побед и может включать до семи игр. Противники определяются в зависимости от места, занятого Командой на турнире «Лига RLCS». Схема турнира плей-офф выглядит следующим образом:

- Матч 1 — третья и четвертая Команды играют друг с другом.
- Матч 2 — пятая и шестая Команды играют друг с другом. Команда, проигравшая Матч 2, выбывает из регионального чемпионата и занимает шестое место.
- Матч 3 — Команда, проигравшая в Матче 1, играет с Победителем матча 2. Команда, проигравшая Матч 3, выбывает из регионального чемпионата и занимает пятое место.
- Матч 4 — Победитель Матча 1 играет со второй Командой. Команда, проигравшая Матч 4, выбывает из регионального чемпионата и делит третье-четвертое место.
- Матч 5 — Победитель Матча 3 играет с первой Командой. Команда, проигравшая Матч 5, выбывает из регионального чемпионата и делит третье-четвертое место.
- Матч 6 — Победитель Матча 4 играет с Победителем матча 5. Победитель Матча 6 становится Региональным Чемпионом. Команда, проигравшая Матч 6, занимает второе место.

2.3.2.3 Серия Океании

Серия турниров в Океании носит название «Чемпионат Океании LPL Rocket League». В состав «Лиги Чемпионата Океании LPL Rocket League» входит «Серия Океании: Лига». Серия

Океании: Лига представляет собой круговой раунд, в котором участвуют восемь Команд. Шесть из этих Команд отбираются в рамках открытой квалификации для Океании и отборов. Две Команды отбираются в 7 сезоне Чемпионата мира Rocket League. Каждая Команда играет с каждой другой Командой Матч до трех побед из пяти. Места определяются посредством сравнения общего количества выигранных командой Матчей на Турнире Серия Океании: Лига. Если Компания Psyonix или Администратор дисквалифицируют Команду во время Матча, для этого матча регистрируется результат 3-0 в пользу другой Команды.

Лучшие 4 Команды (Команды, занявшие четыре первых места на Турнире Серия Океании: Лига) перейдут в Турнир **Серия Океании: плей-офф**. Турнир Серия Океании: плей-офф состоит из серии Матчей на двойное выбывание, причем каждый Матч играется до четырех побед и может включать до семи игр. Противники определяются в зависимости от места, занятого Командой на Турнире Серия Океании: Лига. Схема турнира плей-офф будет выглядеть следующим образом:

- Матч 1 — четвертая и первая Команды играют друг с другом.
 - Матч 2 — вторая и третья Команды играют друг с другом.
 - Матч 3 — Команда, проигравшая в Матче 1, играет с командой, проигравшей в Матче 2. Команда, проигравшая Матч 3, выбывает из плей-оффа серии Океании и занимает четвертое место.
 - Матч 4 — Победитель Матча 1 играет с Победителем матча 2.
 - Матч 5 — Команда, проигравшая в Матче 4, играет с Победителем Матча 3. Команда, проигравшая Матч 5, выбывает из плей-оффа серии Океании и занимает третье место.
- Матч 6 — Победитель Матча 4 играет с Победителем матча 5. Победитель Матча 6 побеждает в плей-оффе Серии Океании. Команда, проигравшая Матч 6, занимает второе место.

2.3.2.4 Южноамериканская серия

Южноамериканская серия называется «**Grand Series**». Серия **Grand Series** включает Турнир «**Grand Series: Лига**». Grand Series: Лига представляет собой круговой раунд, в котором участвуют восемь команд. Шесть из этих Команд отбираются в рамках открытой квалификации Grand Series и отборов. Две Команды отбираются в 7 сезоне Чемпионата мира Rocket League. Каждая Команда играет с каждой другой Командой Матч до трех побед из пяти. Места определяются посредством сравнения общего количества выигранных Командой Матчей в лиге Grand Series. Если Компания Psyonix или Администратор дисквалифицируют Команду во время Матча, для этого Матча регистрируется результат 3-0 в пользу другой Команды.

Лучшие 6 Команд (Команды, занявшие шесть первых мест на Турнире Grand Series: Лига) перейдут в «**плей-офф Grand Series**». Каждый плей-офф Grand Series состоит из серии Матчей на выбывание, причем каждый Матч играется до четырех побед и может включать до семи игр. Противники определяются в зависимости от места, занятого Командой на Турнире «Лига Grand Series». Схема турнира плей-офф будет выглядеть следующим образом:

- Матч 1 — шестая и третья Команды играют друг с другом. Команда, проигравшая Матч 1, выбывает из плей-оффа Grand Series и делит пятое-шестое место.
- Матч 2 — четвертая и пятая Команды играют друг с другом. Команда, проигравшая Матч 2, выбывает из плей-оффа Grand Series и делит пятое-шестое место.
- Матч 3 — Победитель Матча 1 играет с Победителем матча 2. Команда, проигравшая Матч 3, выбывает из плей-оффа Grand Series и делит третье-четвертое место.
- Матч 4 — первая и вторая Команды играют друг с другом.
- Матч 5 — Команда, проигравшая в Матче 4, играет с Победителем матча 3. Команда, проигравшая Матч 5, выбывает из плей-оффа Grand Series и занимает третье место.
- Матч 6 — Победитель Матча 4 играет с Победителем матча 5. Победитель Матча 6 побеждает в плей-оффе Grand Series. Команда, проигравшая Матч 6, занимает второе место.

2.3.2.5 Чемпионат мира

Дополнительная информация о чемпионате мира будет объявлена позднее.

2.3.3 Промо-турнир

Команды, занявшие седьмое и восьмое места в Лиге RLCS, и Команды, занявшие третье и четвертое места в плей-оффе лиги Rival Series, примут участие в промо-турнире в Северной Америке или Европе соответственно. **Промо-турнир** играется до двух поражений в Матчах, каждый Матч играется до четырех побед и может включать до семи игр. Лучшая Команда в верхней части таблицы и лучшая Команда в нижней части таблицы автоматически отбираются для участия в лиге RLCS в следующем сезоне. Остальные две Команды автоматически отбираются для участия в Rival Series в следующем сезоне.

2.3.3.4 Определение победителей в случае равенства очков

Если две или более Команд в Турнире RLCS или Rival Series имеют одинаковое количество выигранных Матчей, победитель определяется по следующим принципам в порядке перечисления. В расчетах учитываются только Игры Турнира RLCS или Rival Series (за исключением Чемпионата Мира), если применимо.

i. Разница игр

«**Разница игр**» определяется как разница между общим количеством Игр, выигранных Командой, и общим количеством Игр, проигранных этой Командой.

ii. Разница игр между командами с равными очками

Рассчитывается разница Игр Команд с равными очками с занявшей наиболее высокое место Командой не из их числа (далее — «**Включенные команды**»). Если Команды по-прежнему равны, повторяется та же процедура для Команды не из их числа, занявшей второе наиболее высокое место, затем для третьей такой Команды и т. д.

iii. Наибольшая разница голов между командами с равными очками

«**Разница голов**» определяется как разница между общим количеством голов, забитых Командой, и общим количеством голов, пропущенных этой Командой. Рассчитывается разница голов для Включенных команд. Если Команды по-прежнему равны, повторяется та же процедура для

Команды не из их числа, занявшей второе наиболее высокое место, затем для третьей такой Команды и т. д.

iv. Сохранение равенства очков

Если ни один из вышеперечисленных показателей не позволяет определить победителя, проводится жеребьевка между Командами. Если на любом этапе определяется победитель при равенстве очков между несколькими Командами, но не всеми Командами, для оставшихся Команд проводится следующий этап. На этом этапе используются те же описанные выше процедуры.

2.3.3.5 Отбор на Чемпионат мира при равенстве очков

Отбор на Чемпионат мира при равенстве очков производится в соответствии с Официальными правилами сезона 8 Чемпионата мира.

3. Правила игры

В настоящем разделе устанавливаются «Правила Игры», действующие во время Турнира.

3.1 Настройки матча

3.1.1 Настройки игры

- Арена по умолчанию: DFH Stadium
- Размер Команды: 3 на 3
- Сложность ботов: Нет ботов
- Мутаторы: Нет
- Время Матча: 5 минут
- Присоединение: Имя/пароль
- Платформа: PS4, Nintendo Switch, Steam или Xbox One
- Сервер: США-Восток/США-Запад (Североамериканская Лига), Европа (Европейская Лига), Южная Америка (Южноамериканская Лига), Океания (Лига Океании)

3.1.2 Контроллеры

Разрешены любые стандартные контроллеры, включая клавиатуру и мышь. Макрофункции (например, турбоклавиши) не разрешены. На Чемпионате Мира запрещены беспроводные контроллеры. На Чемпионате Мира все контроллеры должны быть одобрены Psyonix и/или Администраторами Турнира.

3.1.3 Арены

На этапе открытой квалификации все игры проводятся на арене DFH Stadium. На всех других этапах Турнира первая игра проводится на арене DFH Stadium. Все последующие Матчи будут играть на одобренной арене, выбираемой Администраторами Турнира по собственному усмотрению. Команды Лиги RLCS могут отправить запрос на исключение одобренной арены из-за проблем с производительностью. Для этого они должны направить Администраторам Турнира детальный запрос не менее, чем за 24 часа до времени начала Матча. Администраторы

Турнира оставляют за собой право по собственному усмотрению и по любой причине отклонять любые запросы на исключение арены, отправленные Командами Лиги RLCS. Возможен выбор из следующих одобренных арен:

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (день)
- DFH Stadium (день)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (гроза)
- Mannfield
- Mannfield (ночь)
- Mannfield (снегопад)
- Mannfield (гроза)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (день)
- Salty Shores (ночь)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (восход)
- Urban Central (ночь)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (закат)
- Utopia Coliseum (снегопад)
- Wasteland
- Wasteland (ночь)

3.2 Процедуры Матча

3.2.1 Хостинг и цвета Команд

Администраторы Турнира указывают, какая Команда будет синей, а какая — оранжевой. На этапе открытой квалификации Командам даются инструкции относительно хостинга Матча. На всех других этапах Турнира хостом Матча будет Администратор турнира.

3.2.2 Повторный хостинг

В перерыве между Играми Матча Команды могут запросить повторный хостинг матча на сервере в том же регионе из-за проблем с соединением. Во время лиги RLCS Команды могут согласиться отменить текущую Игру Матча и заново организовать хостинг Матча с разрешения Администраторов Турнира. Администраторы Турнира оставляют за собой право приостановить и объявить недействительной текущую Игру Матча и объявить повторный хостинг в любое время.

3.2.3 Серверы

В Матчах в Северной Америке по умолчанию используется сервер «США-Восток», если обе Команды не решат использовать сервер «США-Запад». Для европейских Матчей будут использоваться только серверы «Европа».

3.2.4 Начало Игры

Игроки не вправе присоединиться к своей стороне, пока к Игре не присоединится по три Игрока от каждой Команды.

3.2.5 Замены

«Замена» определяется как изменение состава Игроков в Команде после начала Матча. Замена может производиться только в период между Играми Матча, причем Команды имеют право только на одну замену Игрока за Матч. Во время Открытой квалификации замена не разрешается, кроме как в случае отключения.

3.2.6 Отчеты об очках

На этапе Открытой квалификации после завершения Матча выигравшая Команда должна отправить результат Матча Администраторам Турнира в выделенном чате. Проигравшая Команда также должна подтвердить результат Матча. В случае оспаривания результатов рекомендуется сделать снимок экрана с результатами или запись повтора Матча. Если Команда оспаривает результат Матча и отправляет подтверждение своей претензии, другая Команда должна предоставить подтверждение своей заявки на победу, чтобы избежать автоматического проигрыша Матча. Если будет обнаружено, что любые Команды или Игроки предоставляют ложные или подделанные результаты, они получают постоянную дисквалификацию, и им будет запрещено участвовать в Турнире и будущих соревнованиях.

3.2.7 Гостевые учетные записи

Игроки не могут использовать гостевые учетные записи на соревнованиях. Все участники должны иметь уникальный и действующий идентификатор Steam, учетную запись Microsoft®, учетную запись Nintendo или идентификатор PlayStation™ Network ID, а также иметь надлежащий уровень доступа к Steam, Xbox Live™, Nintendo™ Network или the PlayStation™ Network.

3.2.8 Наблюдатели

Присутствие наблюдателей в игре запрещено, за исключением Администраторов Турнира и назначенных ими лиц.

3.2.9 Ошибки и неполадки

В случае обнаружения ошибки или неполадки, влияющей на игру, Матч должен быть сыгран полностью. Если одна из Команд предлагает провести повторный матч из-за ошибки или неполадки, она должна сохранить повтор и направить его на ознакомление Администратору Турнира.

3.3 Реестры команд

3.3.1 Капитаны команд

Каждая Команда должна указать в своем реестре «Капитана команды», который будет представлять Команду при всех официальных решениях и выступать в качестве основного контактного лица Команды.

3.3.2 Реестры

Команды могут использовать в Матче только Игроков, указанных в реестре. В реестре может быть указано не менее трех Игроков и не более одного запасного Игрока, который может использоваться в качестве альтернативы. В реестре также может быть указан менеджер, не играющий в Матчах Турнира. Один человек не может быть одновременно указан в нескольких реестрах.

3.3.3 Подача реестра

Стартовый состав каждого Матча должен быть подан Администраторам Турнира не позднее, чем за 24 часа до начала соответствующего Матча.

3.3.4 Период для изменения реестра/Срок фиксации реестра

За исключением случаев, указанных в других пунктах настоящих Правил, изменение реестров Команд допускается только в течение **«Периода для изменения реестра»**, т.е.: (а) в любое время до соответствующего Срока фиксации реестра и (b) после квалификации для участия в лиге RLCS League или Rival Series. Реестры RLCS фиксируются и торговля запрещается, когда наступает **«Срок фиксации реестра RLCS»**, а именно 26 августа 2019 г. в 0:00 по тихоокеанскому времени США. Реестры Rival Series фиксируются и торговля запрещается, когда наступает **«Срок фиксации реестра Rival Series»**, а именно 26 августа 2019 г. в 0:00 по тихоокеанскому времени США). Если в Команде есть менеджер, которого члены Команды хотят добавить в реестр, они должны уведомить об этом Организаторов Турнира до наступления Срока фиксации реестра.

3.3.4.1 Период для изменения реестра/Срок фиксации реестра для Океании

За исключением случаев, указанных в других пунктах настоящих Правил, изменение реестров Команд допускается только в течение **«Периода для изменения реестра»**, т.е.: (а) в любое время до соответствующего Срока фиксации реестра и (b) после квалификации для участия в лиге Океании. Реестры лиги Океании фиксируются и торговля запрещается, когда наступает **«Срок фиксации реестра лиги Океании»**, а именно 26 августа 2019 г. в 0:00 по тихоокеанскому времени США. Если в Команде есть менеджер, которого члены Команды хотят добавить в реестр, они должны уведомить об этом Организаторов Турнира до наступления Срока фиксации реестра.

3.3.4.2 Период для изменения реестра/Срок фиксации реестра для Южной Америки

За исключением случаев, указанных в других пунктах настоящих Правил, изменение реестров Команд допускается только в течение **«Периода для изменения реестра»**, т.е.: (а) в любое время до соответствующего Срока фиксации реестра и (b) после квалификации для участия в лиге Южной Америки. Реестры Grand Series фиксируются и торговля запрещается, когда наступает **«Срок фиксации реестра Grand Series»**, а именно 26 августа 2019 г. в 0:00 по тихоокеанскому времени США. Если в Команде есть менеджер, которого члены Команды хотят добавить в реестр, они должны уведомить об этом Организаторов Турнира до наступления Срока фиксации реестра.

3.3.5 Торговля

Любые операции по торговле игроками между Командами должны быть одобрены Администраторами Турнира, и все участвующие команды должны быть уведомлены о сделке. Торговля допускается только в период смены реестра. В течение одного сезона Игрок не может

играть в нескольких Командах. В случае перехода Игрока в течение сезона этот Игрок может быть включен в реестр Команды, куда он переходит, но не может играть ни в каких Турнирных Матчах до следующего сезона.

3.3.6 Названия команд и имена игроков

Игроки и Команды не могут изменять свои Имена Пользователей, игровые имена или Названия Команд без разрешения Администраторов Турнира. Все имена и названия должны соответствовать настоящим Правилам, и Администраторы Турнира могут потребовать их изменения в любое время. Реестр не должен содержать дубликатов одного имени, имен, состоящих только из символов, или имен, которые трудно отличить друг от друга.

3.3.7 Непрерывность реестра

«Начальный реестр» включает Игроков, которые начинают четыре из семи Матчей Лиги RLCS или Лиги Rival Series. Команды, которые автоматически отобрались в Лигу RLCS, Лигу Rival Series, Серию Океании или Южноамериканскую серию по результатам предыдущего сезона, должны сохранить в своем Начальном реестре двух Игроков из предыдущего сезона (**«Игроки предыдущего сезона»**), причем два Игрока предыдущего сезона должны начинать четыре из семи Матчей Лиги RLCS, Лиги Rival Series, Серии Океании или Южноамериканской серии в текущем сезоне. Для обеспечения непрерывности реестра, если на старте как минимум четырех из семи Матчей Лиги RLCS, Лиги Rival Series, Серии Океании или Южноамериканской серии в текущем сезоне не будут задействованы как минимум два Игрока предыдущего сезона, то эта Команда будет дисквалифицирована из Лиги RLCS, Лиги Rival Series, Серии Океании или Южноамериканской серии соответственно.

3.4 Обязательства по Матчам

3.4.1 Пунктуальность

Все Команды должны выставить трех Игроков, физически присутствующих на месте или находящихся в онлайн-лобби Матча и в указанном чате к моменту начала Матча. Команды, у которых не будет трех Игроков, готовых к игре через десять минут с момента начала Матча, будут подвергнуты взысканию, которое может включать объявление проигрыша в Матче.

3.4.2 Сдача

Команда не может добровольно сдаться в Матче без предварительного разрешения Администраторов Турнира, и даже при наличии такого разрешения будет подвергнута дополнительным взысканиям за сдачу.

3.4.3 Общение

Команды будут общаться со своими оппонентами и Администраторами Турнира в выделенном чате на всех онлайн-этапах Турнира. При проведении офлайн-турниров после официального начала Матча общение с любыми лицами, не играющими в текущем Матче, строго запрещено и может повлечь за собой немедленную дисквалификацию Игрока (-ов) или Команды.

3.5 Перерывы в Матче

3.5.1 Отключение

3.5.1.1 Открытая квалификация

Если во время Открытой квалификации проходит отключение, Команда продолжит играть текущую Игру в Матче. Отключенный Игрок может повторно присоединиться к Игре, во время которой произошло отключение, или между Играми в Матче, но не может присоединяться посередине последующих Игр Матча. Если после отключения Игрок не сможет повторно присоединиться к той же Игре, у Игрока будет пять минут на то, чтобы присоединиться до начала следующей Игры Матча. Если отключенный Игрок не сможет присоединиться к Игре до начала следующей Игры в серии, Команда Игрока может выставить на замену другого Игрока из своего реестра, если это первый случай отключения для данной Команды в серии.

3.5.1.2 Отбор, Лига, Региональный Чемпионат, Промо-турнир

Если отключение произойдет на любом этапе Турнира, кроме Открытой квалификации, потерявшая Игрока Команда должна незамедлительно сообщить об этом Администраторам Турнира через игровой чат. Администраторы Турнира могут по собственному усмотрению приостановить Игру после получения уведомления об отключении.

После приостановки Игры у отключенного Игрока будет пять минут на то, чтобы присоединиться к Игре до ее возобновления. Если Игрок не сможет присоединиться в течение этого времени, Команда без Игрока продолжит отдельную Игру Матча.

Если после отключения Игрок не сможет повторно присоединиться к той же Игре, у Игрока будет три минуты на то, чтобы присоединиться до начала следующей Игры Матча. Отключенный Игрок может повторно присоединиться только к Игре, во время которой произошло отключение, или между Играми в Матче, но не может присоединяться посередине последующих Игр Матча. Если отключенный Игрок не сможет присоединиться к Игре до начала следующей Игры в серии, Команда Игрока может выставить на замену другого Игрока из своего реестра (в соответствии с правилами замены, которые приведены в разделе 3.2.5). Если во время Матчей со зрителями или транслируемых Матчей Администраторы Турнира увидят, что Игрок отключился без уведомления, они могут приостановить Матч, чтобы дать Игроку время на подключение.

Каждой Команде разрешено не более одной приостановки игры в течение Матча. После подключения к Игре отключенного Игрока или истечения отведенного времени у Команд будет 30 секунд, чтобы подтвердить Администраторам Турнира готовность к возобновлению игры. После подтверждения готовности обеими Командами Игра возобновляется с нейтрального розыгрыша.

3.5.2 Остановка игры

Администраторы Турнира могут приостановить Игру или Матч в любое время и по любой причине. В случае остановки игры Игроки должны оставаться у своих устройств и не могут общаться с другими Игроками до возобновления Игры или Матча.

3.5.3 Перезапуск

Администраторы Турнира могут инициировать перезапуск Игры в исключительных обстоятельствах, например, при обнаружении ошибки в игре, серьезно мешающей Игроку играть в Игре или Матче, или в случае прерывания Игры или Матча из-за форс-мажорных или иных обстоятельств.

3.5.4 Подача журнала

Если Игрок или Команда подает жалобу с просьбой перезапустить Игру или Матч, ожидается, что они предоставят Администраторам Турнира файлы журнала Игры или Матча. Эти файлы журнала будут изучены, и Администраторы Турнира применят взыскания, если решат, что жалоба была подана по ошибке.

4. Призы

4.1 Призы в лиге RLCS

Призовой фонд лиги RLCS (для Северной Америки и Европы) составит 164 250 долларов США. Каждая Команда в лиге RLCS получит до \$2 933,04 за сыгранный Матч и до \$20 531,25 в качестве приза за квалификацию на этот уровень. В случае исключения Команды из Матча сумма приза уменьшается пропорционально.

4.2 Призы за Региональный чемпионат RLCS

Призовой фонд каждого Регионального Чемпионата (для Северной Америки и Европы) составит 50 000 долларов США. Распределение призов показано в таблице ниже.

<u>Место</u>	<u>Сумма приза (USD)</u>
Первое место	18 000 \$
Второе место	13 000 \$
Третье место (две Команды)	6 000 \$ на Команду
Пятое место	4 000 \$
Шестое место	3 000 \$

4.3 Призы Серии Океании

Призовой фонд Серии Океании составит 50 000 долларов США, включая Лигу Серии Океании и Региональный чемпионат. Распределение призов показано в таблице ниже.

<u>Место</u>	<u>Сумма приза (USD)</u>
Первое место	12 500 \$
Второе место	9 000 \$
Третье место	7 000 \$
Четвертое место	6 000 \$
Пятое место	5 000 \$
Шестое место	4 000 \$
Седьмое место	3 500 \$
Восьмое место	3 000 \$

4.4 Призы Южноамериканской Серии

Призовой фонд Южноамериканской Серии составит 25 000 долларов США, включая Лигу Южной Америки и Региональный чемпионат. Распределение призов показано в таблице ниже.

<u>Место</u>	<u>Сумма приза (USD)</u>
Первое место	5 000 \$
Второе место	4 000 \$
Третье место	3 500 \$
Четвертое место	3 250 \$
Шестое место (две Команды)	2 625 \$ на Команду
Седьмое место	2 000 \$
Восьмое место	2 000 \$

4.5 Достижения игроков RLCS

На Турнире предусмотрены призы за достижения Игроков с общим призовым фондом \$22 000. Распределение призов показано в таблице ниже.

<u>Достижение</u>	<u>Сумма приза (USD)</u>
Самый ценный игрок Лиги (MVP)	2 500 \$ на каждый регион (Европа, Северная Америка, Океания и Южная Америка).
Лучший бомбардир	1 000 \$ на каждый регион (Европа, Северная Америка, Океания и Южная Америка).
Спаситель сезона	\$1 000 на каждый регион (Европа, Северная Америка, Океания и Южная Америка).
Лучший плеймейкер	1 000 \$ на каждый регион (Европа, Северная Америка, Океания и Южная Америка).

4.6 Призы Rival Series

Призовой фонд Rival Series для каждого региона (Северная Америка и Европа) составит 67 000 долларов США. Распределение призов показано в таблице ниже.

<u>Место</u>	<u>Сумма приза (USD)</u>
Первое место	13 000 \$
Второе место	10 000 \$
Третье место	9 000 \$
Четвертое место	8 000 \$
Пятое место	7 000 \$
Шестое место	6 000 \$
Седьмое место	5 000 \$
Восьмое место	4 000 \$
Девятое место	3 000 \$
Десятое место	2 000 \$

4.7 Информация о призах

Если мероприятия с денежными призами не разрешены в юрисдикции местонахождения любого Игрока-победителя (в соответствии с приведенным ниже определением), компания Psonix оставляет за собой право на вручение подарочной карты эквивалентной ценности вместо наличных денег.

После получения формального уведомления от компании Psonix у потенциального Игрока-победителя или Команды-победителя будет 45 дней на ответ и предоставление всех материалов и всей информации, запрошенных Psonix, включая Бланк передачи (см. определение ниже), в целях подтверждения в соответствии с разделом 5. Ответ от потенциального Игрока-победителя или Команды-победителя должен быть направлен на адрес электронной почты, с которого было отправлено уведомление компании Psonix, или (по исключительному усмотрению компании Psonix) на иной адрес электронной почты, указанный в уведомлении.

Дата получения ответа компанией Psonix является определяющим фактором для подтверждения соблюдения Игроком-победителем или Командой-победителем сроков, указанных в настоящем разделе 4.7. В случае, если Игрок или Команда не ответит своевременно на уведомление или на просьбу предоставить определенные материалы или информацию, они могут быть дисквалифицированы как потенциальный Игрок-победитель или Команда-победитель и потерять право на получение любых призов, связанных с Турниром. В подобных случаях другой Игрок-победитель или Команда-победитель (в соответствии с определением ниже) не выбирается, и компания Psonix имеет право по собственному усмотрению (а) перенести призовые суммы, причитавшиеся дисквалифицированному игроку, на будущий Турнир RLCS или (b) пожертвовать призовые суммы на благотворительность. Игрок-победитель (далее — «**Игрок-победитель**», или «**Команда-победитель**», если речь идет о команде) объявляется после завершения процедуры проверки соблюдения настоящих правил, проводимой компанией Psonix.

Чтобы получить призы, Игроки-победители или Команды-победители также должны будут предоставить компании Psonix определенную информацию, касающуюся выплаты приза, в том числе любые необходимые формы с информацией, касающейся уплаты налогов. Компания Psonix может задержать выплату призов, если Игрок-победитель или Команда-победитель не предоставит своевременно компании Psonix соответствующие формы с платежной информацией.

ПРИЗЫ МОГУТ ОБЛАГАТЬСЯ ПРИМЕНИМЫМ ПОДОХОДНЫМ НАЛОГОМ НА ФЕДЕРАЛЬНОМ УРОВНЕ, УРОВНЕ ШТАТА И МЕСТНОМ УРОВНЕ. КАЖДЫЙ ИГРОК-ПОБЕДИТЕЛЬ ОБЯЗАН (I) УЗНАТЬ У СВОЕГО МЕСТНОГО КОНСУЛЬТАНТА ПО НАЛОГОВЫМ ВОПРОСАМ, КАКИЕ НАЛОГИ ОН ОБЯЗАН УПЛАТИТЬ, И (II) УПЛАТИТЬ ТАКИЕ НАЛОГИ СООТВЕТСТВУЮЩЕМУ НАЛОГОВОМУ ОРГАНУ. Политика компании Psonix предусматривает удержание налога по ставке дополнительного удержания в отношении жителей США и жителей других стран. Сумма приза и сумма удержанного налога будут указаны в форме 1099-MISC для жителей США и в форме 1042-S для жителей других стран.

Компания Psonix определит способ выплаты призов по своему собственному усмотрению. За исключением случаев, когда применимым законодательством предусмотрены другие требования, все платежи будут выполняться непосредственно Игроку-победителю (или, если Игроком-победителем является несовершеннолетний, родителю или законному опекуну Игрока-победителя, или Команде-победителю, если Игрок-победитель укажет ее как получателя платежа). Игроку-победителю будет выслан бланк приемки-передачи приза (далее — «**Бланк передачи**»). Игрок-победитель (или, если Игроком-победителем является несовершеннолетний, родитель или

законный опекун Игрока-победителя) должен будет заполнить и вернуть Бланк передачи в сроки, указанные в настоящем разделе 4.7, если действующее законодательство не запрещает такие действия.

5. Право игрока на участие

5.1 Возраст игроков

- 5.1.1 Для участия в Турнире возраст игроков должен составлять не менее 15 лет (или больше, согласно требованиям в стране проживания этого игрока). Несовершеннолетние также должны иметь разрешение родителя или законного опекуна.
- 5.1.2 Игроки, не имеющие права на участие, которые вводят в заблуждение или пытаются ввести в заблуждение Администраторов Турнира, предоставляя недостоверную информацию относительно их права на участие в Турнире, будут подвергнуты дисциплинарному взысканию, описание которого приведено в разделе 8.2.

5.2 Лицензионное соглашение с конечным пользователем Rocket League

Каждый Игрок должен соблюдать Лицензионное соглашение с конечным пользователем игры Rocket League (далее — «**Rocket League EULA**») (<https://www.psyonix.com/eula/>). Настоящие правила дополняют соглашение Rocket League EULA, но не заменяют его.

5.3 Лица, причастные к компании Psyonix

Сотрудники, должностные лица, руководители, агенты и представители компании Psyonix (включая юридические, маркетинговые и рекламные подразделения компании Psyonix), их ближайшие родственники (супруг (-а), мать, отец, сестры, братья, сыновья, дочери, дяди, тети, племянники, племянницы, бабушки и дедушки и родители супруга (супруги) независимо от места их жительства) и лица, проживающие с ними (независимо от того являются они родственниками или нет), все физические и юридические лица, связанные с производством Турнира или руководством Турниром, и всеми материнскими компаниями, дочерними компаниями, аффилированными компаниями, агентами и представителями компании Psyonix, не имеют права принимать участие в Турнире.

5.4 Ограничения в отношении названий команд, имен игроков, логотипов, аватаров и использования торговых марок

- 5.4.1 Названия всех Команд и имена всех Игроков должны соответствовать Кодексу поведения, приведенному в разделе 7. Компания Psyonix и Администраторы Турнира вправе по любой причине запретить или изменить таблички с названиями Команд или именами отдельных Игроков или демонстрируемые на экране названия Команд или имена Игроков.
- 5.4.2 Название Команды и имя Игрока не должны включать в себя и не должны использовать термины Rocket League®, Psyonix и любые другие торговые марки, торговые названия и логотипы, владельцами которых или обладателями лицензий на которые является компания Psyonix.
- 5.4.3 Перед началом Турнира компания Psyonix и (или) Администраторы Турнира свяжутся непосредственно со всеми приглашенными Командами и Игроками, чтобы определить

подходящее для них имя, которое будет использоваться в связи с Турниром. Команды и Игроки должны использовать это согласованное имя в течение всего Турнира.

- 5.4.4 Команды, отобравшиеся в Лигу RLCS или Лигу Rival Series, обязаны предоставить Администраторам Турнира логотип в формате .png, .psd или .ai (последний вариант существенно предпочтительнее остальных). Если логотип не был предоставлен или будет отклонен, Администраторы Турнира заменят логотип стандартным логотипом Турнира. Администраторы Турнира оставляют за собой право отклонять логотипы, отправленные после начала Лиги RLCS.

5.5 Правоспособность

Игроки должны обладать надлежащей правоспособностью в отношении учетных записей Psyonix, зарегистрированных Игроками, и они не должны скрывать совершенных ими нарушений. У Игроков / Команд не должно быть неоплаченных штрафов за совершенные ими ранее нарушения официальных правил компании Psyonix.

5.6 Дополнительные ограничения

Турнир целиком доступен для Игроков, являющихся резидентами Территории участия, но доступ к нему может быть закрыт в соответствии с ограничениями или запретами применимого законодательства.

6. Правила формирования команд

6.1 В Турнире могут участвовать только Команды. Игроки должны составлять Команды, состоящие минимум из трех отдельных Игроков и максимум четырех отдельных Игроков.

6.1.1 Если Территория участия включает несколько стран или географических регионов, каждая Команда должна состоять из Игроков из одного и того же региона в пределах Территории участия.

6.1.2 Игроки имеют право участвовать только в одной Команде в ходе Турнира.

6.1.3 Каждый Игрок Команды должен соответствовать всем требованиям, устанавливаемым настоящими Правилами, и каждый такой Игрок Команды должен зарегистрироваться на сайте Регистрации на Турнире, чтобы считаться членом соответствующей Команды. В процессе Регистрации на Турнире один член Команды создает / регистрирует Название команды, и Игроки могут присоединяться к этой Команде посредством поиска по Названию команды или по приглашению. Если Команда переходит на следующие этапы Турнира, Организаторы Турнира попытаются сообщить Команде об этом через «Капитана команды» (в соответствии с определением в разделе 3.3.1).

6.1.4 Подразумевается, что все члены Команды, включая капитана Команды, совместно и по отдельности приняли и соблюдают все обязательства, гарантии и соглашения, содержащиеся в настоящих Правилах. Если иное не предусмотрено прямо настоящими Правилами, все права Администраторов Турнира в соответствии с настоящими Правилами относятся к Команде в целом и к каждому отдельному члену Команды и осуществляются в отношении Команды в целом и каждого отдельного члена Команды. Если в отношении отдельного члена Команды может быть осуществлено право на лишение его права на участие в Турнире, причем такое право может быть осуществлено или в отношении одного Игрока, или в отношении Команды в целом по усмотрению

Администраторов Турнира. Если Администраторы Турнира посчитают необходимым дисквалифицировать не всех членов Команды, остающиеся Игроки должны будут соблюдать настоящие Правила, и, если это будет разрешено по исключительному усмотрению Администраторов Турнира, Команда может заменить дисквалифицированного Игрока или Игроков (даже если дисквалифицированный Игрок являлся Капитаном Команды) новым удовлетворяющим требованиям Игроком и продолжать выступление в Турнире под тем же Названием команды, при условии если каждый дисквалифицированный Игрок незамедлительно подпишет любые документы, которые могут потребоваться по усмотрению Администраторов Турнира для предоставления участникам его или ее бывшей Команды продолжать выступление в Турнире под тем же Названием команды или под новым названием, если это будет разрешено по исключительному усмотрению Администраторов Турнира. Любой участник Команды, решающий прекратить свое участие в Турнире или дисквалифицированный на Турнире, не имеет права участвовать в Турнире ни в каком качестве по исключительному усмотрению Администратора турнира.

6.2 Отношения между Командами

Правила не регламентируют отношения между Командами. Условия отношений между Игроками и их Командами определяются на усмотрение Команд и Игроков. Однако возникновение споров между участниками Команды может стать основанием для дисквалификации Команды или любых ее участников по исключительному усмотрению Администраторов Турнира.

6.3 Право собственности на Команды

6.3.1 Никакой владелец или менеджер Команды, или, если Команда принадлежит юридическому лицу, никакие родительские, дочерние или родственные компании этого юридического лица не могут прямо (например, посредством владения) или косвенно (например, посредством договорных обязательств) владеть более чем одной Командой на Территории участия Турнира или контролировать более одной такой Команды.

6.3.2 Команды, которые Psonix по своему исключительному усмотрению будет рассматривать как находящиеся в собственности или под контролем физических или юридических лиц, являющихся операторами ставок, букмекерами, сайтами или платформами ставок (в том числе на киберспорт), не будут иметь права участвовать в Турнире.

7. Кодекс поведения

7.1 Личное поведение. Недопустимость злонамеренного поведения

7.1.1 Все Игроки должны постоянно вести себя в соответствии с (а) Кодексом поведения, описанным в настоящем разделе 7 (далее — «**Кодекс поведения**») и (б) общими принципами добросовестности, честности и спортивного поведения.

7.1.2 Игроки должны относиться с уважением к другим Игрокам, Администраторам Турнира и болельщикам.

7.1.3 Игрокам запрещается поведение, которое (а) нарушает настоящие Правила, (б) является агрессивным, опасным, деструктивным, или (с) не позволяет другим пользователям получать удовольствие от Игры так, как она была задумана компанией Psonix (решение о том, что игрок ведет себя подобным образом, принимает компания Psonix). В частности, Игроки не должны демонстрировать оскорбительное и неуважительное поведение, использовать грубые или обидные

выражения, саботировать игру, заниматься рассылкой спама, заниматься социальной инженерией, мошенничать и вести любую другую противоправную деятельность (далее — «Злонамеренное поведение»).

7.1.4 Нарушение настоящих Правил может повлечь в отношении Игрока дисциплинарное взыскание, описание которого приведено в разделе 8.2, независимо от того, намеренно или ненамеренно было совершено данное нарушение.

7.2 Честная конкуренция

7.2.1 От каждого Игрока ожидается, что он будет играть в полную силу все время в ходе всех матчей. Настоящие правила запрещают вести нечестную игру в любом виде и предусматривают дисциплинарное взыскание за нее. Примеры нечестной игры включают в себя:

- Тайный сговор (то есть любое соглашение между двумя или более Командами или Игроками разных Команд с целью заранее определить результат Игры или Матча), договорные матчи, подкуп судьи или члена судейской бригады или любое другое действие или соглашение, имеющее целью оказание (или попытку оказания) преднамеренного влияния на результаты матча или Турнира.
- Взлом или иное изменение назначенного режима функционирования клиента Игры.
- Участие в игре или разрешение другому Игроку принять участие в игре с использованием учетной записи Psyonix, зарегистрированной на имя другого игрока (или склонение, поощрение или побуждение другого игрока на выполнение подобных действий).
- Использование мошеннического устройства, программы или подобных мошеннических методов с целью получить преимущество над конкурентами.
- Намеренное использование любой функции игры (например, дефекта или ошибки в игре) способом, не предусмотренным компанией Psyonix, с целью получить преимущество над конкурентами.
- Использование распределенной атаки «отказ в обслуживании» или подобных методов с целью препятствовать подключению другого Игрока к клиенту Игры.
- Использование макроклавиш или подобных методов для автоматизации действий в игре.
- Преднамеренное отключение от Матча без уважительной причины.
- Принятие подарка, награды, взятки или вознаграждения за услуги, которые были обещаны, оказаны или подлежат оказанию в связи с нечестным проведением Игры (например, услуги по организации преднамеренного проигрыша матча или организации договорного матча или сеанса).

- Создание помех для проведения Турнира, работы сайта Правил или любого другого сайта, владельцами или операторами которого являются компания Psyonix или Администраторы Турнира.
- Участие в любой деятельности, которая является незаконной в юрисдикции местонахождения данного Игрока.
- Ставки на собственный результат, результат своей Команды, результаты Турнира или любого этапа Турнира.
- Внесение в Игру любых изменений, о которых не сообщалось Организаторам Турнира и на которые не было получено разрешения Организаторов Турнира.
- Использование любых помещений, служб или оборудования Турнира, предоставленных Организаторами Турнира для публикации, передачи или иного распространения любых сообщений, запрещенных настоящим Кодексом Поведения.
- Отключение от лобби Игры до получения разрешения Администраторов Турнира.
- Смена Игрового имени или Имени пользователя на любое другое, кроме зарегистрированного имени пользователя Игрока.
- Любые другие нарушения настоящих Правил.

7.2.2 От каждого Игрока ожидается, что он будет играть в полную силу все время в течение Матча таким образом, который соответствует правилам, приведенным в разделах 7,1 и 7.2.

7.3 Оскорбление

7.3.1 Игрокам запрещается демонстрировать причиняющее беспокойство, оскорбительное и дискриминационное поведение по признакам расовой принадлежности, цвета кожи, этнической принадлежности, национального происхождения, религии, политических взглядов или любых других взглядов, пола, гендерной идентичности, сексуальной ориентации, возраста, ограниченных физических возможностей или любых других состояний или признаков, на которые распространяется защита в соответствии с применимым законодательством.

7.3.2 Игрок, ставший свидетелем или субъектом причиняющего беспокойство, оскорбительного или дискриминационного поведения, должен уведомить об этом Администратора турнира. Все жалобы будут изучены в срочном порядке, после чего будут приняты надлежащие меры. Запрещается противодействовать Игроку, который обратился с жалобой или оказывает содействие в расследовании жалобы.

7.4 Конфиденциальность

Игроку запрещается разглашать третьим сторонам конфиденциальную информацию, предоставляемую Администраторами Турнира, компанией Psyonix или ее дочерними компаниями, в отношении игры Rocket League, Турнира, компании Psyonix и ее дочерних компаний, применяя какие-либо способы связи, в том числе публикацию в социальных сетях.

7.5 Незаконные действия

Игроки должны на постоянной основе соблюдать все применимые законы.

8. Нарушения правил и норм поведения

8.1 Расследование и соблюдение требований

Игроки соглашаются сотрудничать в полном объеме с компанией Psyonix и (или) Администратором Турнира (с учетом конкретных обстоятельств) в отношении расследования нарушения настоящих Правил. Если компания Psyonix и (или) Администратор Турнира обратится к Игроку, чтобы обсудить с ним ход расследования, игрок должен правдиво предоставить информацию компании Psyonix и (или) Администратору Турнира. Игрок, в отношении которого будет установлено, что он скрыл, уничтожил или подделал информацию, имеющую отношение к расследованию, или в отношении которого будет установлено, что он ввел в заблуждение компанию Psyonix и (или) Администратора Турнира, будет подвергнут дисциплинарному взысканию, описание которого приводится в разделе 8.2.

8.2 Дисциплинарное взыскание

8.2.1 Если компания Psyonix решит, что какой-либо Игрок нарушил Кодекс поведения или любое положение настоящих Правил, компания Psyonix может принять следующие меры дисциплинарного взыскания (с учетом конкретных обстоятельств):

- Перезапуск Матча;
- Проигрыш Игры;
- Отмена Матча;
- Применить в отношении данного Игрока личное или публичное порицание (вербальное или письменное);
- Лишить его, полностью или частично, призов, ранее врученных ему;
- Лишить Игрока права участвовать в одном или нескольких матчах и (или) сеансах в ходе Турнира; или
- Лишить Игрока права участвовать в одном или нескольких будущих соревнованиях, которые будет проводить компания Psyonix.

8.2.2 В целях исключения двусмысленного толкования характер и степень строгости дисциплинарного взыскания, применяемого компанией Psyonix в соответствии с настоящим разделом 8.2, будут определяться исключительно и полностью по усмотрению компании Psyonix. Компания Psyonix сохраняет за собой право требовать от такого Игрока возмещения убытков и добиваться других средств правовой защиты во всех установленных законом случаях.

8.2.3 Если компания Psyonix решит, что какой-либо Игрок совершил многократные нарушения настоящих правил, она вправе применить более строгое дисциплинарное взыскание вплоть до бессрочного лишения Игрока права участвовать во всех будущих соревнованиях по игре Rocket

League. Компания Psyonix может также наложить применимое наказание, определенное в [Условиях обслуживания](#) компании Psyonix и (или) в соглашении Rocket League EULA.

8.2.4 Окончательное решение, принятое компанией Psyonix в отношении применения соответствующего дисциплинарного взыскания, будет окончательным и обязательным для всех Игроков.

8.3 Споры в отношении правил

Компания Psyonix является последней и обязательной инстанцией, принимающей решения по всем спорам относительно любой части настоящих Правил, включая нарушения, обеспечение исполнения и интерпретацию Правил.

9. Условия

Турнир руководствуется настоящими Правилами. Участвуя в Турнире, каждый Игрок соглашается (или, если Игрок является несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого Игрока соглашается от имени такого Игрока) (а) соблюдать настоящие полные Правила (в том числе Кодекс поведения) и решения компании Psyonix, которые являются окончательными и обязательными, и (b) отказаться от права оспаривать двусмысленности, которые могут возникать в ходе проведения Турнира, или которые могут содержаться в настоящих Правилах, за исключением случаев, когда такой отказ от права запрещен применимым законом. Принимая приз, Игрок-победитель и/или Команда-победитель соглашается (или, если Игрок-победитель является несовершеннолетним, родитель или законный опекун такого Игрока-победителя соглашается от имени такого Игрока-победителя) оградить компанию Psyonix от всей без исключения ответственности, убытков и ущерба, возникающих вследствие или в отношении вручения приза, получения приза и (или) использования или ненадлежащего использования приза или участия в мероприятиях, связанных с призом. Компания Psyonix не несет ответственности за: (i) неисправности телефонной системы, телефонов, компьютерной аппаратуры, программного обеспечения и другие технические неисправности или неисправности компьютеров, потери соединения, отключения, задержки и ошибки передачи; (ii) повреждение, кражу и уничтожение данных, несанкционированный доступ к данным или другим материалам и изменение данных или других материалов; (iii) травмы, убытки или ущерб любого рода, в том числе смерть в результате присуждения приза или в результате получения приза, владения им или его использования или в результате участия в Турнире; или (iv) опечатки и типографские, административные и технологические ошибки в материалах, связанных с Турниром. Компания Psyonix сохраняет за собой право отменить или приостановить Турнир по своему собственному усмотрению или в связи с обстоятельствами, не зависящими от компании Psyonix, включая стихийные бедствия. Компания Psyonix может лишить любого Игрока права на участие в Турнире или на получение приза, если компания Psyonix по своему собственному усмотрению решит, что данный Игрок пытается дискредитировать законное проведение Турнира путем мошенничества, взлома и обмана или путем применения других методов нечестной игры с целью вызвать беспокойство, оскорбить, напугать, дискредитировать или преследовать других Игроков или представителей компании Psyonix. Споры в отношении настоящих Правил и (или) Турнира регулируются внутренними законами штата Калифорния. Компания Psyonix сохраняет за собой право по своему собственному усмотрению отменять, изменять или приостанавливать Турнир, если компьютерный вирус, дефект, проблема с компьютером, несанкционированное вмешательство или другие причины, не зависящие от компании Psyonix, негативно отражаются на проведении Турнира, обеспечении его безопасности и надлежащем проведении игр в ходе Мероприятия. Любые попытки намеренно очернить или дискредитировать законное проведение Турнира могут нарушать уголовное и

гражданское законодательство, в результате чего Игрок, осуществляющий такие действия, будет лишен права участвовать в Турнире. В случае попытки совершения подобных действий компания Psyonix сохраняет за собой право добиваться средств правовой защиты и требовать возмещения убытков (включая расходы на оплату услуг адвоката) по всей строгости закона, включая привлечение к уголовной ответственности. Компания Psyonix сохраняет за собой право лишить права на участие в Турнире Игрока, в отношении которого было установлено, что он нарушает процесс регистрации, ход Турнира или настоящие Правила. Компания Psyonix не несет ответственности за проблемы, дефекты и неисправности, с которыми могут столкнуться Игроки. Турнир руководствуется всеми применимыми федеральными законами, законами штата и местными законами.

10. Публичное использование

Компания Psyonix сохраняет за собой право использовать имя, идентификатор, фотографии, видеоматериалы, статистику игры и (или) идентификатор учетной записи Psyonix любого Игрока в публичных целях до начала Турнира, в ходе его проведения и после его окончания в любых средствах массовой информации по всему миру и без ограничения срока действия исключительно в связи с рекламой Турнира, при этом Игроку не выплачивается компенсация и не предоставляется право на предварительную проверку публикуемых данных, если такие ограничения прямо не запрещены законодательством.

11. Отказ от рассмотрения иска судом присяжных

Кроме случаев, когда следующие положения запрещены применимым законом, и в качестве условия участия в данном Турнире, каждый участник настоящим безотзывно и бессрочно отказывается от права требовать рассмотрения судом присяжных иска, непосредственно или косвенно возникшего в результате, вследствие или в отношении данного Турнира, документа или соглашения, заключенных в связи с данным Турниром, приза, присуждаемого в связи с данным Турниром, и финансовых операций, предусмотренных настоящим Турниром или в связи с данным Турниром.

12. Конфиденциальность

Ознакомьтесь с политикой конфиденциальности Psyonix по адресу <https://www.psyonix.com/privacy/>. В политике содержатся важные сведения, касающиеся сбора, использования и разглашения персональных данных компанией Psyonix.

© 2019 Psyonix LLC. Все права защищены.