

## Rocket League Championship Series - Règlement officiel pour la saison 2025

Ceci est le règlement officiel (« **le règlement** ») des Rocket League Championship Series 2025 (« **RLCS** » ou l'« **événement** »), qui sont organisées par ou au nom de Psyonix, LLC (« **Psyonix** »). Ce règlement est un accord légal entre vous et Psyonix régissant votre participation à l'événement.

1.	Introduction et acceptation.	4
1.1	Introduction	4
1.2	Acceptation du règlement	4
1.3	Mineurs	5
1.4	Équipes	5
1.5	Modification du règlement	5
2.	Structure de l'événement	6
2.1	Termes importants	6
2.2	Format de l'événement	7
2.2.1	Résumé du format	7
2.2.2	Format du Birmingham Major et du Raleigh Major - Opens [Toutes les régions]	9
2.2.3	Format du Birmingham Major en présentiel	10
2.2.4	Format du Raleigh Major en présentiel	11
2.2.5	Format des Last Chance Qualifiers	12
2.2.6	Format du Rocket League World Championship.	13
2.2.7	Qualifications au Birmingham Major des RLCS 2025	14
2.2.8	Qualifications au Raleigh Major des RLCS 2025	15
2.2.9	Qualifications au Rocket League World Championship.	16
2.2.10	Qualification alternative des équipes.	16
2.2.11	Jeux décisifs	17
2.2.12	Plateformes	17
2.3	Répartition des équipes	17
2.3	Répartition pour les Opens	17
2.3.2	Répartition des équipes pour les Majors RLCS	21
2.3.3	Répartitions des équipes pour les Last Chance Qualifiers	23
2.3.4	Répartition des équipes pour le Rocket League World Championship	25
2.4	Calendrier	27
2.5	Reprogrammation	27

2.6	Prix	27
2.6.1	Opens, Birmingham Major, Raleigh Major et Rocket League World Championship 2025.	27
2.6.2	Régions où les prix sont restreints	27
2.6.3	Informations sur les prix	28
3.	Éligibilité des joueurs ; statut du compte Epic	29
3.1	Âge des joueurs ; comptes limités	30
3.2	Les Conditions d'utilisation d'Epic et le CLUF de Rocket League	30
3.3	A2F	30
3.4	Affiliation Psyonix/Epic	30
3.5	Noms des joueurs et des équipes.	30
3.5.6	Logos des équipes	31
3.5.7	Interdictions relatives aux sponsors	31
3.6	Compte Epic ; bonne conformité.	31
3.7	Autres restrictions.	32
3.8	Effectifs des équipes	33
3.8.1	Point de contact de l'équipe	33
3.8.2	Taille de l'équipe et des effectifs	33
3.8.3	Soumission de l'effectif	33
3.8.4	Période de changement d'effectif/date limite de verrouillage des effectifs	33
3.8.5	Modifications des effectifs/transferts	34
3.8.6	Noms des joueur ou des équipes	35
3.8.7	Continuité des effectifs	35
3.8.8	Exclusivité des équipes	35
3.8.9	Inscription	35
3.8.10	Vérification de l'éligibilité des équipes	36
3.8.11	Associations des équipes	36
3.8.12	Non-transférabilité de la qualification des équipes	36
3.9	Relations au sein des équipes	36
3.10	Responsabilités des propriétaires, managers et entraîneurs des équipes.	37
4.	Règles de jeu	38
4.1	Paramètres des parties	38
4.1.1	Paramètres des manches	38

4.1.2	Manettes	38
4.1.3	Arènes	38
4.2	Procédures relatives aux parties.	39
4.2.1	Hébergement et couleurs de l'équipe	39
4.2.2	Ré-hébergements	39
4.2.3	Serveurs	39
4.2.4	Démarrage du jeu	40
4.2.5	Remplacement	40
4.2.6	Communications des scores	41
4.2.7	Spectateurs	41
4.3	Obligations relatives aux parties	42
4.3.1	Ponctualité	42
4.3.2	Forfaits	42
5.	Problèmes	42
5.1	Définition des termes	42
5.2	Problèmes techniques	43
5.3	Interruption des parties	43
5.3.1	Déconnexions	43
5.3.2	Arrêt du jeu	44
5.3.3	Pauses	44
5.3.4	Manches et parties à rejouer	45
5.3.5	Communication des fichiers journaux	45
6.	Communication	46
6.1	Canal d'assistance	46
6.2	Communication durant une partie	46
7.	Code de conduite	46
7.1	Conduite personnelle ; pas de comportement toxique	46
7.2	Intégrité compétitive	47
7.3	Paris	48
7.4	Harcèlement	48
7.5	Confidentialité	48
7.6	Conduite illégale	48
7.7	Signalement	49

7.8	Code vestimentaire	49
7.8.2	Restrictions	49
8.	Violations des règles et de la conduite	50
8.1	Exécution	50
8.2	Enquête et conformité	50
8.3	Action disciplinaire	50
8.4	Conflits relatifs aux règles	51
9.	Exonération de responsabilité	51
10.	Publicité et consentement à une interview	53
11.	Loi applicable	53
12.	Renonciation aux procès devant jury	55
13.	Confidentialité	55
14.	Santé et sécurité	55
14.1	Conformité avec les directives de santé	55
14.2	Décisions finales relatives à la sécurité des joueurs	55
14.3	Communication avec les administrateurs de l'événement	55
14.4	Contrôle de l'état de santé	56
14.5	Problèmes de santé impliquant les joueurs	56
14.6	Problèmes de santé impliquant les entraîneurs et les managers	56
14.7	Confidentialité des données relatives à la santé	56
15.	Autres langues	57
Annexe A :	Système de points des RLCS	58
Annexe B :	Calendrier	60
Annexe C - Prix		67

## **1. Introduction et acceptation.**

### **1.1 Introduction**

Ce règlement est destiné à protéger l'événement et à faire en sorte que chaque partie soit amusante, juste et sans comportement toxique (tel que défini dans [la section 7.1](#)).

### **1.2 Acceptation du règlement**

En participant à l'événement, y compris en rejoignant une session ou une partie dans l'événement, ou en cliquant pour accepter le présent règlement, vous acceptez le présent

règlement. Les références à « **vous** », « **votre** » et « **chaque joueur** » signifient vous et, si vous êtes mineur (tel que défini dans [la section 1.3](#)), votre parent ou votre tuteur légal, selon le cas.

### 1.3 Mineurs

Si vous avez moins de 18 ans (ou l'âge de la majorité tel que défini dans votre pays de résidence) (un « mineur »), vous devez avoir l'autorisation de votre parent ou de votre tuteur légal pour accepter le présent règlement et participer à l'événement. En outre, si vous êtes mineur, votre parent ou tuteur légal doit également accepter ce règlement en son nom et en votre nom. Si vous êtes le parent ou le tuteur légal d'un mineur, vous devez accepter le règlement. Si vous acceptez le règlement en tant que parent ou tuteur d'un mineur, vous confirmez que vous êtes le parent ou le tuteur légal du mineur et vous acceptez de superviser et d'être entièrement responsable de sa participation à l'événement, y compris du respect du règlement.

### 1.4 Équipes

Ce règlement s'applique également à chaque équipe autorisée à participer au tournoi, ainsi qu'à son ou ses propriétaires (« **propriétaire** »), son manager (« **manager** ») et son entraîneur (« **entraîneur** »). Le propriétaire d'une équipe peut être un ou plusieurs individus ou une entité juridique. Ce règlement s'applique de la même façon à ces deux catégories. La participation à tout tournoi par une équipe est soumise à l'acceptation du présent règlement par le ou les joueurs, le manager et l'entraîneur de l'équipe.

### 1.5 Modification du règlement

Psyonix peut modifier ce règlement de temps à autre en vous notifiant de tels changements par tout moyen jugé raisonnable, y compris en publiant un règlement rectifié en ligne à l'adresse <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf>. En continuant à participer à l'événement, vous acceptez le règlement mis à jour. Si vous n'acceptez pas le règlement mis à jour, vous devez annuler votre participation à l'événement.

## 2. Structure de l'événement

### 2.1 Termes importants

« **APAC** » : Asie-Pacifique. Cette région sera hébergée sur les serveurs indiqués dans la [section 4.2.3](#).

« **X manches** » : signifie qu'une partie se joue en X manches. L'équipe remportant le plus de manches est déclarée gagnante. Lorsqu'une équipe remporte le nombre de manches nécessaires pour atteindre la majorité, alors cette équipe remporte la partie et toutes les manches n'ayant pas encore été jouées ne seront pas jouées. Par exemple, lors d'une partie en trois manches, dès qu'une équipe remporte deux (2) manches, cette équipe remporte la partie.

« **Buchholz** » : le système Buchholz est une méthode de départage en cas d'égalité. Il calcule le score d'un joueur and additionnant les scores de ses adversaires.

« **Compte limité** » : un compte Epic Games limité.

« **EU** » : Europe. Cette région sera hébergée sur les serveurs indiqués dans la [section 4.2.3](#).

« **Epic** » : Epic Games Inc.

« **Manche** » : une unique session compétitive entre deux (2) équipes jouée jusqu'à ce que le chronomètre en jeu atteigne 0:00 ou jusqu'à ce que le temps additionnel soit interrompu par un but.

« **Partie** » : une partie du tournoi entre deux (2) équipes pouvant se dérouler en plusieurs manches, comme indiqué dans la [section 2.2](#).

« **MENA** » : Moyen-Orient et Afrique du Nord. Cette région sera hébergée sur les serveurs indiqués dans la [section 4.2.3](#).

« **NA** » : Amérique du Nord. Cette région sera hébergée sur les serveurs indiqués dans la [section 4.2.3](#).

« **OCE** » : Océanie. Cette région sera hébergée sur les serveurs indiqués dans la [section 4.2.3](#).

« **Région où les prix sont restreints** » : Russie et Turquie.

« **Région** » : la région du serveur RLCS sur lequel un joueur ou une équipe éligible choisit de jouer.

« **Site Web d'inscription** » : le site Web (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2025>) ou toute URL pouvant parfois le remplacer.

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

« **Points RLCS** » : points accordés à une équipe en fonction de sa position finale au cours d'un Open ou d'un Major (tous les deux définis ci-dessous).

« **Site Web du règlement** » : le site Web <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf> ou toute URL pouvant parfois le remplacer.

« **SSA** » : Afrique subsaharienne. Cette région sera hébergée sur les serveurs indiqués dans la [section 4.2.3](#).

« **SAM** » : Amérique du Sud. Cette région sera hébergée sur les serveurs indiqués dans la [section 4.2.3](#).

« **Système suisse** » : phase de tournoi à plusieurs sessions dans laquelle les équipes ne s'affrontent pas nécessairement toutes. Les équipes seront mises en relation en fonction des résultats des face-à-face et des ratios de victoires/défaites. Les équipes ayant des ratios de victoires/défaites similaires ou égaux s'affronteront.

« **Équipe** » : groupe de joueurs participant ensemble au tournoi en tant qu'unité. Une description des exigences des équipes est fournie dans la [section 3](#).

« **Administrateur du tournoi** » : tout employé ou membre de l'équipe administrative, de stream ou de production de Psyonix, tout membre du personnel de l'événement ou tout autre individu recruté pour l'organisation du tournoi (y compris, entre autres, BLAST ApS (« **BLAST** »)).

« **Entités du tournoi** » : Psyonix, les administrateurs du tournoi, les sponsors officiels du tournoi ainsi que chacune de leurs entités mères, filiales et affiliées, vendeurs, agents et représentants respectifs, ainsi que les dirigeants, administrateurs et employés de tout ce qui précède.

« **Joueur gagnant** » : tout joueur qui (a) ne réside pas dans une région où les prix sont restreints et (b) est officiellement déclaré joueur gagnant par Psyonix comme indiqué dans la [section 2.6.3](#).

## 2.2 Format de l'événement

### 2.2.1 Résumé du format

La saison 2025 des RLCS comprendra quatre (4) événements principaux : le Birmingham Major, le Raleigh Major, les Last Chance Qualifiers et le Rocket League World Championship 2025. Chaque Major comprendra trois (3) tournois de qualification régionaux, appelés « Opens », et un (1) tournoi mondial en présentiel, appelé « Major ».

Les Opens de chaque Major attribueront des points RLCS qui détermineront de la qualification pour le Major respectif en présentiel. Les deux Majors attribueront aussi des points RLCS supplémentaires. Le nombre de points RLCS attribué pour chaque Open et chaque événement Major ne sera pas le même pour le Birmingham Major et le Raleigh Major des RLCS. Ces points seront additionnés pour qualifier seize (16) équipes sur vingt (20) pour le Rocket League World Championship.

Les quatre (4) places de qualification restantes pour le World Championship seront comblées via quatre (4) Last Chance Qualifiers, attribuées aux quatre (4) régions qui auront eu les meilleures performances, sur la base des résultats moyens des LAN des deux (2) Majors de la saison. Plus de détails sur ces critères seront fournis dans la [section 2.2.9](#).

## 2.2.2 Format du Birmingham Major et du Raleigh Major - Opens [Toutes les régions]

Pour chaque Open d'un Major des RLCS (« **Open** ») de chaque région, les équipes devront s'affronter dans un tableau à double élimination (« **tableau à double élimination** »), ce qui signifie qu'une équipe ne pourra pas avancer si elle perd deux (2) parties au sein du tableau à double élimination avant la phase à système suisse. La répartition des équipes et le calendrier des parties pour chaque jour d'Open seront déterminés par Psonix et/ou les administrateurs du tournoi comme défini dans la [section 2.3.1](#). Chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination des meilleures cent quatre-vingt-douze (192) équipes se jouera en trois manches. Les parties entre les meilleures cent quatre-vingt-douze (192) équipes se joueront en cinq manches.

Pour le Birmingham Open et le Raleigh Open des RLCS 2025, le tableau à double élimination comprendra jusqu'à deux (2) jours de parties et il se poursuivra jusqu'à ce qu'il ne reste plus que trente-deux (32) équipes dans le tableau à double élimination. Pour le Birmingham Open 2-3 et le Raleigh Open 5-6 des RLCS 2025, les huit (8) meilleures équipes des précédents Opens accéderont immédiatement à la phase à système suisse (« **Phase à système suisse de l'Open** »). Par conséquent, le tableau à double élimination comprendra jusqu'à deux (2) jours de parties et se poursuivra jusqu'à ce qu'il ne reste plus que vingt-quatre (24) équipes dans le tableau à double élimination. Les trente-deux (32) meilleures équipes accéderont à la phase à système suisse (« **Phase à système suisse de l'Open** »).

La phase à système suisse de l'Open consistera en une compétition entre trente-deux (32) équipes divisées en deux (2) groupes s'affrontant lors de parties en cinq manches à système suisse. Si une équipe remporte trois (3) parties durant la phase à système suisse de l'Open, elle accèdera à la phase GSL correspondante (« **Phase GSL de l'Open** »). Si une équipe perd trois (3) parties durant la phase à système suisse de l'Open, elle sera éliminée du tournoi et recevra des prix comme indiqué dans la [section 2.6](#).

La phase GSL de l'Open consistera en une compétition entre seize (16) équipes divisées en deux (2) groupes (« **Groupes GSL** ») s'affrontant lors de parties en cinq manches. Si une équipe perd deux (2) parties durant la phase GSL de l'Open, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme indiqué dans la [section 2.6](#). Les quatre (4) meilleures équipes de chaque groupe GSL accéderont au tableau à élimination hybride (« **Tableau à élimination hybride de l'Open** »).

Le tableau à élimination hybride de l'Open sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase GSL de l'Open, réparties en deux (2) groupes de départ selon la progression de chaque équipe au cours de la phase GSL. Les quatre premières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe supérieur et les quatre dernières équipes à être réparties

seront désignées par le nom de groupe inférieur. Toutes les parties de ce tableau à élimination hybride de l'Open se joueront en sept manches.

Dans le groupe supérieur du tableau à élimination hybride de l'Open, la 1<sup>re</sup> équipe affrontera la 4<sup>e</sup>, et la 2<sup>e</sup> équipe affrontera la 3<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe supérieur accéderont directement aux demi-finales du tableau. Les équipes perdantes du groupe supérieur accéderont au deuxième tour du tableau inférieur.

Dans le groupe inférieur du tableau à élimination hybride de l'Open, la 5<sup>e</sup> équipe affrontera la 8<sup>e</sup>, et la 6<sup>e</sup> équipe affrontera la 7<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe inférieur accéderont directement au deuxième tour du tableau inférieur. Les équipes perdantes du groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront des points RLCS et des prix comme défini dans la [section 2.6](#).

À partir du deuxième tour du tableau inférieur, si une équipe perd une partie pendant ce tournoi, elle en sera éliminée et se verra attribuer des points et des prix RLCS conformément à la [section 2.6](#). Le tournoi se poursuivra jusqu'à détermination d'un vainqueur, et les points RLCS et les prix seront attribués à l'équipe gagnante comme indiqué à la [section 2.6](#).

À la fin de chaque série de trois (3) Opens, les équipes accéderont au Major en présentiel correspondant comme défini dans les [sections 2.2.7](#) et/ou [2.2.8](#).

### **2.2.3 Format du Birmingham Major en présentiel**

Le Birmingham Major commencera par une phase à système suisse (« **Phase à système suisse du Birmingham Major** ») dans laquelle les seize (16) équipes qualifiées à l'issue des trois premiers Opens s'affronteront entre elles dans des parties à système suisse en cinq manches. La répartition des équipes et le calendrier des parties pour chaque jour du Birmingham Major seront déterminés par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme défini dans la [section 2.3.2](#).

Si une équipe gagne trois (3) parties durant la phase à système suisse du Birmingham Major, elle accèdera au tableau à élimination hybride du Birmingham Major (« **Tableau à élimination hybride du Birmingham Major** »). Si une équipe perd trois (3) parties durant cette phase à système suisse, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme indiqué dans la [section 2.6](#).

Le tableau à élimination hybride du Birmingham Major sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase à système suisse du Birmingham Major, réparties en deux (2) groupes de départ selon la progression de chaque équipe au cours de la phase à système suisse. Les quatre premières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe supérieur et les quatre dernières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe inférieur. Toutes les parties de ce tableau à élimination hybride du Birmingham Major se joueront en sept manches.

Dans le groupe supérieur du tableau à élimination hybride du Birmingham Major, la 1<sup>re</sup> équipe affrontera la 4<sup>e</sup>, et la 2<sup>e</sup> équipe affrontera la 3<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe supérieur accéderont directement aux demi-finales du tableau. Les équipes perdantes du groupe supérieur accéderont au deuxième tour du tableau inférieur.

Dans le groupe inférieur du tableau à élimination hybride du Birmingham Major, la 5<sup>e</sup> équipe affrontera la 8<sup>e</sup>, et la 6<sup>e</sup> équipe affrontera la 7<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe inférieur accéderont directement au deuxième tour du tableau inférieur. Les équipes perdantes du groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront des points RLCS et des prix comme défini dans la [section 2.6](#).

À partir du deuxième tour du tableau inférieur, si une équipe perd une partie pendant ce tournoi, elle en sera éliminée et se verra attribuer des points et des prix RLCS conformément à la [section 2.6](#). Le tournoi se poursuivra jusqu'à détermination d'un vainqueur, et les points RLCS et les prix seront attribués à l'équipe gagnante comme indiqué à la [section 2.6](#).

#### **2.2.4 Format du Raleigh Major en présentiel**

Le Raleigh Major commencera par une phase à système suisse (« Phase à système suisse du Raleigh Major ») dans laquelle les seize (16) équipes qualifiées à l'issue des trois premiers Opens s'affronteront entre elles dans des parties à système suisse en cinq manches. La répartition des équipes et les horaires des parties pour chaque jour du Raleigh Major seront déterminés par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme défini dans la [section 2.3.2](#).

Si une équipe gagne trois (3) parties durant la phase à système suisse du Raleigh Major, elle accèdera au tableau à élimination hybride du Raleigh Major (« Tableau à élimination hybride du Raleigh Major »). Si une équipe perd trois (3) parties durant cette phase à système suisse, elle sera éliminée du tournoi et recevra des points RLCS et des prix comme indiqué dans la [section 2.6](#).

Le tableau à élimination hybride du Raleigh Major sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase à système suisse du Raleigh Major, réparties en deux (2) groupes de départ selon la progression de chaque équipe au cours de la phase à système suisse du Raleigh Major. Les quatre premières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe supérieur et les quatre dernières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe inférieur. Toutes les parties de ce tableau à élimination hybride du Raleigh Major se joueront en sept manches.

Dans le groupe supérieur du tableau à élimination hybride du Raleigh Major, la 1<sup>re</sup> équipe affrontera la 4<sup>e</sup>, et la 2<sup>e</sup> équipe affrontera la 3<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe supérieur accéderont directement aux demi-finales du tableau. Les équipes perdantes du groupe supérieur accéderont au deuxième tour du tableau inférieur.

Dans le groupe inférieur du tableau à élimination hybride du Raleigh Major, la 5<sup>e</sup> équipe affrontera la 8<sup>e</sup>, et la 6<sup>e</sup> équipe affrontera la 7<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe inférieur

accéderont directement au tour 2 du tableau inférieur. Les équipes perdantes du groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront des points RLCS et des prix comme défini dans la [section 2.6](#).

À partir du deuxième tour du tableau inférieur, si une équipe perd une partie pendant ce tournoi, elle en sera éliminée et se verra attribuer des points et des prix RLCS conformément à la [section 2.6](#). Le tournoi se poursuivra jusqu'à détermination d'un vainqueur, et les points RLCS et les prix seront attribués à l'équipe gagnante comme indiqué à la [section 2.6](#).

À la fin du Raleigh Major, les équipes avanceront vers le World Championship comme défini dans la [section 2.2.9](#).

### 2.2.5 Format des Last Chance Qualifiers

Après la conclusion du Raleigh Major, les quatre (4) régions les plus performantes lors des deux (2) événements LAN obtiendront le droit de participer à un événement de Last Chance Qualifier (**les « Last Chance Qualifiers »**). La structure des Last Chance Qualifiers sera la suivante :

Pour chaque Last Chance Qualifier dans chaque région, les équipes s'affronteront dans un tableau à double élimination. La répartition et les horaires des parties pour chaque jour des Last Chance Qualifiers seront déterminés par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi, comme décrit dans la [section 2.3.3](#). Chaque partie dans le tableau à double élimination, avant que les cent quatre-vingt-douze (192) meilleures équipes soient déterminées, se jouera en trois manches. Toutes les parties à partir des cent quatre-vingt-douze (192) meilleures équipes se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de deux (2) jours de compétition et continuera jusqu'à ce qu'il y ait trente-deux (32) équipes restantes dans le tableau à double élimination. Les trente-deux (32) meilleures équipes avanceront vers la phase à système suisse (**« phase à système suisse des qualifications de la dernière chance »**).

La phase à système suisse des qualifications de la dernière chance consistera en une compétition entre trente-deux (32) équipes divisées en deux (2) groupes s'affrontant lors de parties en cinq manches à système suisse. Si une équipe remporte trois (3) parties durant la phase à système suisse des qualifications de la dernière chance, elle accèdera à la phase GSL correspondante (**« phase GSL des qualifications de la dernière chance »**). Si une équipe perd trois (3) parties durant la phase à système suisse des qualifications de la dernière chance, elle sera éliminée du tournoi.

La phase GSL des qualifications de la dernière chance consistera en une compétition entre seize (16) équipes divisées en deux (2) groupes GSL s'affrontant lors de parties en cinq manches. Si une équipe perd deux (2) parties durant la phase GSL des qualifications de la dernière chance, elle sera éliminée du tournoi. Les quatre (4) meilleures équipes de chaque

groupe GSL accéderont au tableau à élimination hybride (« **Tableau à élimination hybride des qualifications de la dernière chance** »).

Le tableau à élimination hybride des qualifications de la dernière chance sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase GSL des qualifications de la dernière chance, réparties en deux (2) groupes de départ selon la progression de chaque équipe au cours de la phase GSL des qualifications de la dernière chance. Les quatre premières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe supérieur et les quatre dernières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe inférieur. Toutes les parties de ce tableau à élimination hybride des qualifications de la dernière chance se joueront en sept manches.

Dans le groupe supérieur du tableau à élimination hybride des qualifications de la dernière chance, la 1<sup>re</sup> équipe affrontera la 4<sup>e</sup>, et la 2<sup>e</sup> équipe affrontera la 3<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe supérieur accéderont directement aux demi-finales du tableau. Les équipes perdantes du groupe supérieur accéderont au deuxième tour du tableau inférieur.

Dans le groupe inférieur du tableau à élimination hybride des qualifications de la dernière chance, la 5<sup>e</sup> équipe affrontera la 8<sup>e</sup>, et la 6<sup>e</sup> équipe affrontera la 7<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe inférieur accéderont directement au tour 2 du tableau inférieur. Les équipes perdantes du groupe inférieur seront éliminées du tournoi.

À partir du tour 2 du tableau inférieur, si une équipe perd une partie durant le tableau, elle sera éliminée du tournoi. Le tableau se poursuivra jusqu'à détermination d'un vainqueur, et l'équipe gagnante se qualifiera pour le Rocket League World Championship.

### **2.2.6 Format du Rocket League World Championship.**

Le Rocket League World Championship commencera par la phase de qualification GSL (« **la phase de qualification GSL du World Championship** ») dans laquelle huit (8) équipes s'affrontent dans des parties en cinq manches. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour du World Championship sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la [section 2.3.4](#).

Si une équipe perd deux (2) parties pendant la phase de qualification GSL du World Championship, elle sera éliminée du tournoi et recevra les prix indiquées dans la [section 2.6](#). Les quatre (4) dernières équipes progresseront vers la phase de groupes GSL (« **la phase de groupes GSL du World Championship** »).

La phase de groupes GSL du World Championship se compose de quatre (4) groupes GSL s'affrontant dans des parties en cinq manches contre d'autres équipes qualifiées. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de la phase de groupes GSL du World Championship sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la [section 2.3.4](#).

Si une équipe perd deux (2) parties pendant la phase de groupes GSL du World Championship, elle sera éliminée du tournoi et recevra les prix indiqués dans la [section 2.6](#). Les deux (2) dernières équipes de chaque groupe progresseront vers le tableau à élimination hybride du World Championship (« **le tableau à élimination hybride du World Championship** »).

Le tableau à élimination hybride du World Championship sera composé des huit (8) meilleures équipes de la phase de groupes GSL du World Championship, réparties en deux (2) groupes de départ selon la progression de chaque équipe au cours de la phase de groupes GSL du World Championship. Les quatre premières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe supérieur et les quatre dernières équipes à être réparties seront désignées par le nom de groupe inférieur. Toutes les parties de ce tableau à élimination hybride du World Championship se joueront en sept manches.

Dans le groupe supérieur du tableau à élimination hybride du World Championship, la 1<sup>re</sup> équipe affrontera la 4<sup>e</sup>, et la 2<sup>e</sup> équipe affrontera la 3<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe supérieur accéderont directement aux demi-finales du tableau. Les équipes perdantes du groupe supérieur accéderont au deuxième tour du tableau inférieur.

Dans le groupe inférieur du tableau à élimination hybride des qualifications de la dernière chance, la 5<sup>e</sup> équipe affrontera la 8<sup>e</sup>, et la 6<sup>e</sup> équipe affrontera la 7<sup>e</sup>. Les équipes gagnantes du groupe inférieur accéderont directement au tour 2 du tableau inférieur. Les équipes perdantes du groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront des prix comme défini dans la [section 2.6](#).

À partir du deuxième tour du tableau inférieur, si une équipe perd une partie pendant ce tournoi, elle en sera éliminée et se verra attribuer des prix conformément à la [section 2.6](#). Le tableau se poursuivra jusqu'à détermination d'un vainqueur, et les prix seront attribués à l'équipe gagnante comme indiqué à la [section 2.6](#).

### 2.2.7 Qualifications au Birmingham Major des RLCS 2025

Conformément à la [section 2.6.2](#), à la fin du Birmingham Open 3, les points RLCS remportés par chaque équipe lors des 1<sup>re</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> qualifications ouvertes (Opens) seront additionnés. Seules les équipes ayant obtenu le plus grand nombre de points RLCS au cours des trois (3) premières qualifications ouvertes se qualifieront pour le Birmingham Major des RLCS en fonction de la région.

Région	Équipes qualifiées pour le Birmingham Major
Amérique du Nord (NA) :	les quatre (4) meilleures équipes
Europe (EU) :	les quatre (4) meilleures équipes
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	les deux (2) meilleures équipes
Océanie (OCE) :	les deux (2) meilleures équipes
Amérique du Sud (SAM) :	les deux (2) meilleures équipes
Asie-Pacifique (APAC) :	la meilleure équipe (1)

Afrique subsaharienne (SSA) :

la meilleure équipe (1)

### 2.2.8 Qualifications au Raleigh Major des RLCS 2025

Conformément à la [section 2.6.2](#), à la fin du Raleigh Open 6, les points RLCS remportés par chaque équipe lors des Opens 1, 2 et 3 seront additionnés. Seules les équipes ayant obtenu le plus grand nombre de points RLCS au cours des trois (3) derniers Opens se qualifieront pour le Raleigh Major des RLCS en fonction de la région.

<u>Région</u>	<u>Équipes qualifiées pour le Raleigh Major</u>
Amérique du Nord (NA) :	les quatre (4) meilleures équipes
Europe (EU) :	les quatre (4) meilleures équipes
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	les deux (2) meilleures équipes
Océanie (OCE) :	les deux (2) meilleures équipes
Amérique du Sud (SAM) :	les deux (2) meilleures équipes
Asie-Pacifique (APAC) :	la meilleure équipe (1)
Afrique subsaharienne (SSA) :	la meilleure équipe (1)

## 2.2.9 Qualifications au Rocket League World Championship

Conformément à la [section 2.6.2](#), à la fin du Raleigh Major, les points RLCS remportés par chaque équipe lors des Opens et des Majors en 2025 seront additionnés. Seules les équipes ayant obtenu le plus grand nombre de points RLCS au cours des six (6) événements de qualification ouverte (Opens) et des deux (2) Majors en question seront qualifiées comme indiqué ci-dessous et pourront participer au Rocket League World Championship en fonction de la région.

<u>Région</u>	<u>Équipes qualifiées pour le World Championship</u>
Amérique du Nord (NA) :	les quatre (4) meilleures équipes
Europe (EU) :	les quatre (4) meilleures équipes
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	les deux (2) meilleures équipes
Océanie (OCE) :	les deux (2) meilleures équipes
Amérique du Sud (SAM) :	les deux (2) meilleures équipes
Asie-Pacifique (APAC) :	la meilleure équipe (1)
Afrique subsaharienne (SSA) :	la meilleure équipe (1)

Les quatre (4) dernières équipes à se qualifier pour le Rocket League World Championship viendront des Last Chance Qualifiers. Une fois le Raleigh Major terminé, les quatre (4) régions avec les meilleures performances LAN bénéficieront de Last Chance Qualifiers pour leur région. Voici les critères qui détermineront les quatre (4) meilleures régions qui bénéficieront de Last Chance Qualifiers :

1. La moyenne des points RLCS obtenus par la région dans le Birmingham Major des RLCS et le Raleigh Major des RLCS.
2. La somme des points RLCS obtenus par la région à travers son meilleur placement dans le Birmingham Major et le Raleigh Major.

Les quatre (4) équipes qui remporteront les Last Chance Qualifiers de chaque région se qualifieront pour le Rocket League World Championship 2025.

## 2.2.10 Qualification alternative des équipes

Si une équipe renonce ou n'est pas capable de participer à un Major des RLCS ou au Rocket League World Championship, sa place de qualification sera remise à l'équipe suivante dans le classement des points RLCS correspondant.

Dans le cas où aucune autre équipe de cette région n'est en mesure de participer, la place de qualification sera attribuée à l'équipe suivante dans le classement des points RLCS de la région la plus forte. La région la plus forte est la région ayant la plus haute moyenne de points RLCS obtenus dans le Birmingham Major des RLCS et le Raleigh Major des RLCS.

Si ce scénario se produit avant le Birmingham Major, la région la plus forte sera déterminée sur la base des performances au Major et au World Championship pendant la saison 2024 des RLCS.

### **2.2.11 Jeux décisifs**

En cas d'égalité pour une qualification à un Major ou au World Championship, un tableau sera créé pour tenir compte du nombre d'équipes à égalité et les équipes recevront des exemptions conformément au système de répartition des équipes défini dans la [section 2.3.2](#) et la [section 2.3.3](#) (le cas échéant) (chacun de ces tableaux étant un « **tableau de qualification** »). Toutes les parties de ce tableau de qualification se joueront en sept manches. Il s'agira d'un tableau de qualification à élimination directe par défaut et les meilleures places recevront des exemptions dans le tableau (le cas échéant). Certaines permutations d'égalité peuvent exiger un tableau à élimination hybride à la place (« **tableau à élimination hybride** »), qui sera confirmé par un administrateur de l'événement avant le début du tableau de qualification.

Si trois (3) parties ou moins sont nécessaires dans un tableau de qualification pour départager des équipes, le tableau de qualification se jouera après la fin de la deuxième journée du tableau à élimination hybride des qualifications de la région. Si quatre (4) parties ou plus sont nécessaires dans un tableau de qualification pour départager des équipes, le tableau de qualification se jouera durant la journée du jeu décisif de la région, comme défini dans le programme (annexe B).

En cas d'égalité entre des équipes d'une même région qui se sont déjà qualifiées pour une place dans un Major ou le World Championship, les équipes seront classées conformément au système de classement décrit dans la [section 2.3.2](#) et la [section 2.3.3](#) (selon le cas). Dans ce cas, il n'y aura pas de tableau de qualification.

### **2.2.12 Plateformes**

Les joueurs reconnaissent et acceptent que l'événement est multiplateforme, que d'autres joueurs peuvent participer à l'événement sur différentes plateformes (par exemple : PC ou console (selon ce qui est applicable)) et que différentes plateformes peuvent comporter des caractéristiques, telles que les manettes, l'interface joueur et/ou la possibilité d'individualiser certains paramètres/sensibilités de jeu, etc., qui peuvent fournir un avantage compétitif à une plateforme plutôt qu'à une autre. Epic ne procède à aucun ajustement de l'événement afin de tenir compte des différentes plateformes, et il est de la responsabilité de chaque joueur de choisir la plateforme qu'il utilise pour participer à l'événement.

## **2.3 Répartition des équipes**

### **2.3.1 Répartition pour les Opens**

Dans le cadre du tableau à double élimination du Birmingham Open 1, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

- 1) Le score de répartition moyen des trois (3) titulaires lors des RLCS 2024
  - a) Le score de répartition des RLCS 2024 de chaque titulaire est calculé en additionnant 66 % des points RLCS gagnés lors des qualifications ouvertes pour le Major 1 2024 et le Major de Copenhague, et 100 % des points RLCS gagnés lors des qualifications ouvertes pour le Major 2 2024 et le Major de Londres. Les points de la saison RLCS 2024 ne s'appliquent qu'aux titulaires d'équipes des RLCS 2024 et ne s'appliquent pas aux remplaçants, aux entraîneurs ou aux managers de ces équipes des RLCS 2024.
- 2) Plus haute place atteinte lors des qualifications ouvertes pour le Major 2 ou le Major de Londres, ayant accordé des points RLCS, pour chaque titulaire.
- 3) Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois (3) titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Birmingham Open 1 [EU/SAM/APAC]	31 décembre 2024 8h59 (heure centrale européenne).
Birmingham Open 1 [NA/MENA/OCE/SSA]	6 janvier 2025 23h59 (PT).

Lors de la phase à système suisse du Birmingham Open 1, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour la première manche :

1. Dernière place dans le tableau à double élimination du Birmingham Open 1
2. Équipe initiale du tableau à double élimination du Birmingham Open 1

Lors de la phase GSL du Birmingham Open 1, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Placement final lors de la phase à système suisse du Birmingham Open 1
2. Score Buchholz
3. Équipe initiale du Birmingham Open 1 – Phase à système suisse

Dans le cadre du tableau à élimination hybride du Birmingham Open 1, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour la première manche :

1. Première place du groupe A de la GSL
2. Première place du groupe B de la GSL
3. Deuxième place du groupe A de la GSL
4. Deuxième place du groupe B de la GSL
5. Troisième place du groupe A de la GSL
6. Troisième place du groupe B de la GSL

7. Quatrième place du groupe A de la GSL
8. Quatrième place du groupe B de la GSL

Lors des tableaux à double élimination des Birmingham Opens 2-3 et des Raleigh Opens 4-6, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. **Uniquement pour les Raleigh Opens 5 et 6 : total des points RLCS obtenus par chaque équipe lors du Raleigh Open 4 et du Raleigh Open 5**
2. Cumul des points des RLCS 2025
3. Plus haute place finale d'un Major ou d'un Open qui a accordé des points RLCS ou des prix, pour chaque titulaire.
4. Classement final du Major ou de l'Open les plus récents si cette place a accordé des points RLCS ou des prix, pour chaque titulaire.
5. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois (3) titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Birmingham Open 2 [EU/SAM/APAC] européenne).	21 janvier 2025 8h59 (heure centrale européenne).
Birmingham Open 2 [NA/MENA/OCE/SSA]	27 janvier 2025 23h59 (PT).
Birmingham Open 3 [EU/SAM/APAC] européenne).	11 février 2025 8h59 (heure centrale européenne).
Birmingham Open 3 [NA/MENA/OCE/SSA]	17 février 2025 à 23h59 (PT).
Raleigh Open 4 [NA/MENA/OCE/SSA]	14 avril 2025 à 23h59 (PT).
Raleigh Open 4 [EU/SAM/APAC] (heure centrale européenne).	le 22 avril 2025 à 8h59
Raleigh Open 5 [NA/MENA/OCE/SSA] (PT).	le 28 avril 2025 à 23h59
Raleigh Open 5 [EU/SAM/APAC] centrale européenne).	le 6 mai 2025 à 8h59 (heure centrale européenne).
Raleigh Open 6 [NA/MENA/OCE/SSA]	le 12 mai 2025 à 23h59 (PT).
Raleigh Open 6 [EU/SAM/APAC] centrale européenne).	le 20 mai 2025 à 8h59 (heure centrale européenne).

Pour les Birmingham Opens et les Raleigh Opens 2-3, les huit (8) premiers des qualifications précédentes passeront immédiatement à la phase à système suisse, s'assurant les huit (8) premières places d'équipe dans la phase à système suisse.

Lors des tableaux à double élimination des Birmingham Opens 2-3 et des Raleigh Opens 4-6, phases à système suisse, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants dans le tour 1 :

1. Dernière place dans le tableau à double élimination de l'Open

## 2. Équipe initiale du tableau à double élimination de l'Open

Pour le classement final des phases à système suisse des Birmingham Opens 2-3 et des Raleigh Opens 4-6, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Différence de série de la phase à système suisse des Opens
2. Score Buchholz
3. Équipe initiale de la phase à système suisse des Opens

Lors de la phase GSL du Birmingham Open 2 , les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Finale Place de la phase à système suisse des Opens
2. Score Buchholz
3. Équipe initiale de la phase à système suisse des Opens

Lors des phases GSL du Birmingham Open 3 et des Raleigh Opens 4-6, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

### Groupe A de la GSL

1. Première place du groupe A du système suisse
2. Deuxième place du groupe B du système suisse
3. Troisième place du groupe A du système suisse
4. Quatrième place du groupe B du système suisse
5. Cinquième place du groupe A du système suisse
6. Sixième place du groupe B du système suisse
7. Septième place du groupe A du système suisse
8. Huitième place du groupe B du système suisse

### Groupe B de la GSL

1. Première place du groupe B du système suisse
2. Deuxième place du groupe A du système suisse
3. Troisième place du groupe B du système suisse
4. Quatrième place du groupe A du système suisse
5. Cinquième place du groupe B du système suisse
6. Sixième place du groupe A du système suisse
7. Septième place du groupe B du système suisse
8. Huitième place du groupe A du système suisse

Dans le cadre du tableau à élimination hybride des Birmingham Opens 2-3 et des Raleigh Opens 4-6, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour le tour 1 :

1. Première place du groupe A de la GSL
2. Première place du groupe B de la GSL

3. Deuxième place du groupe A de la GSL
4. Deuxième place du groupe B de la GSL
5. Troisième place du groupe A de la GSL
6. Troisième place du groupe B de la GSL
7. Quatrième place du groupe A de la GSL
8. Quatrième place du groupe B de la GSL

### **2.3.2 Répartition des équipes pour les Majors des RLCS**

Lors de la phase à système suisse du Birmingham Major des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour le tour 1 :

Les classements prédéfinis suivants :

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. OCE2
14. NA4
15. APAC1
16. SSA1

Les équipes qui se qualifient pour la phase à système suisse du Birmingham Major des RLCS seront placées dans les emplacements ci-dessus selon la région où elles se sont qualifiées et les critères suivants :

1. Cumul des points des RLCS 2025
2. Le classement final d'une qualification qui a accordé le plus de points RLCS, suivi par le classement qui a accordé la deuxième plus grande quantité de points RLCS jusqu'à ce qu'il y ait match nul ou qu'il n'y ait plus de qualifications.
3. Le classement final dans les qualifications les plus récentes, suivi par les qualifications d'avant, jusqu'à ce qu'il y ait match nul ou qu'il n'y ait plus de qualifications. La priorité des qualifications est comme suit :
  - a. Birmingham Open 3
  - b. Birmingham Open 2

c. Birmingham Open 1

4. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois (3) titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Birmingham Open 3 [EU/SAM/APAC]	11 février 2025 8h59 (heure centrale européenne).
Birmingham Open 3 [NA/MENA/OCE/SSA]	17 février 2025 23h59 (PT).

Si des tableaux de qualification sont requis pour le Birmingham Major des RLCS, les équipes seront réparties dans chaque tableau selon les critères ci-dessus.

Lors du tableau à élimination hybride du Birmingham Major des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Positions finales de la phase à système suisse du Birmingham Major
2. Score Buchholz
3. Équipe initiale de la phase à système suisse du Birmingham Major

Lors de la phase à système suisse du Raleigh Major des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour le tour 1 :

Les classements prédéfinis suivants (à mettre à jour en fonction des positions régionales après la fin du Birmingham Major) :

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. OCE2
14. NA4
15. APAC1
16. SSA1

Les équipes qui se qualifient pour la phase à système suisse du Raleigh Major des RLCS seront placées dans les emplacements ci-dessus selon la région où elles se sont qualifiées et les critères suivants :

1. Le total des points RLCS gagnés par chaque équipe dans le Raleigh Open 4, Raleigh Open 5 et Raleigh Open 6
2. Cumul des points des RLCS 2025
3. Le classement final d'un Open ou d'un Major qui a accordé le plus de points RLCS, suivi par le classement qui a accordé la deuxième plus grande quantité de points RLCS jusqu'à ce qu'il y ait match nul ou qu'il n'y ait plus d'Open ou de Major.
4. Le classement final dans l'Open ou le Major les plus récents, suivi par l'Open ou le Major d'avant, jusqu'à ce qu'il y ait match nul ou qu'il n'y ait plus d'Open ou de Major. La priorité des Opens ou des Majors est comme suit :
  - a. Raleigh Open 6
  - b. Raleigh Open 5
  - c. Raleigh Open 4
  - d. Birmingham Major
  - e. Birmingham Open 3
  - f. Birmingham Open 2
  - g. Birmingham Open 1
5. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois (3) titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>		<u>Instantané du classement</u>
Raleigh Open 6	[NA/MENA/OCE/SSA]	12 mai 2025 à 23h59 (PT).
Raleigh Open 6	[EU/SAM/APAC]	20 mai 2025 à 8h59 (heure centrale européenne).

Si des tableaux de qualification sont requis pour le Raleigh Major des RLCS, les équipes seront réparties dans chaque tableau selon les critères ci-dessus.

Lors du tableau à élimination hybride du Raleigh Major des RLCS, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Positions finales de la phase à système suisse du Raleigh Major
2. Score Buchholz
3. Équipe initiale de la phase à système suisse du Raleigh Major

### **2.3.3 Répartitions des équipes pour les Last Chance Qualifiers**

Lors du tableau à double élimination des Last Chance Qualifiers, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Le score de répartition moyen des trois (3) titulaires lors des RLCS 2025.
  - a. Le score de répartition des RLCS 2025 de chaque titulaire est calculé en additionnant 66% des points RLCS gagnés lors du Birmingham Major 2025 et

100% des points RLCS gagnés lors du Raleigh Major 2025. Les points de la saison RLCS 2025 ne s'appliquent qu'aux titulaires d'équipes des RLCS 2025 et ne s'appliquent pas aux remplaçants, aux entraîneurs ou aux managers de ces équipes des RLCS 2025.

2. Plus haute place finale d'un Major ou d'un Open qui a accordé des points RLCS, pour chaque personne sur la ligne de départ.
3. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois (3) titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Région #1 européenne).	15 juillet 2025 à 8h59 (heure centrale)
Région#2 européenne).	22 juillet 2025 à 8h59 (heure centrale)
Région #3 européenne).	29 juillet 2025 à 8h59 (heure centrale)
Région#4 européenne).	5 août 2025 à 8h59 (heure centrale)

Lors de la phase à système suisse de la dernière chance, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour le tour 1 :

1. Classement final dans le tableau à double élimination des Last Chance Qualifiers
2. Équipe initiale du tableau à double élimination des Last Chance Qualifiers

Pour le classement final de la phase à système suisse des Last Chance Qualifiers, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

1. Différence de série de la phase à système suisse des Last Chance Qualifiers
2. Score Buchholz
3. Équipe initiale de la phase à système suisse des Last Chance Qualifiers

Lors de la phase GSL de la dernière chance, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

Groupe A de la GSL

1. Première place du groupe A du système suisse
2. Deuxième place du groupe B du système suisse
3. Troisième place du groupe A du système suisse
4. Quatrième place du groupe B du système suisse
5. Cinquième place du groupe A du système suisse
6. Sixième place du groupe B du système suisse

7. Septième place du groupe A du système suisse
8. Huitième place du groupe B du système suisse

#### Groupe B de la GSL

1. Première place du groupe B du système suisse
2. Deuxième place du groupe A du système suisse
3. Troisième place du groupe B du système suisse
4. Quatrième place du groupe A du système suisse
5. Cinquième place du groupe B du système suisse
6. Sixième place du groupe A du système suisse
7. Septième place du groupe B du système suisse
8. Huitième place du groupe A du système suisse

Dans le cadre du tableau à élimination hybride de la dernière chance, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour le tour 1 :

1. Première place du groupe A de la GSL
2. Première place du groupe B de la GSL
3. Deuxième place du groupe A de la GSL
4. Deuxième place du groupe B de la GSL
5. Troisième place du groupe A de la GSL
6. Troisième place du groupe B de la GSL
7. Quatrième place du groupe A de la GSL
8. Quatrième place du groupe B de la GSL

### **2.3.4 Répartition des équipes pour le Rocket League World Championship**

Lors de l'étape de qualification du Rocket League World Championship GSL, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

Les classements prédéfinis suivants (à mettre à jour en fonction des positions régionales après la fin du Raleigh Major) :

1. OCE2
2. NA4
3. APAC1
4. SSA1
5. LCQ1
6. LCQ2
7. LCQ3
8. LCQ4

Lors de l'étape de groupe du Rocket League World Championship GSL, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants :

Les classements prédéfinis suivants (à mettre à jour en fonction des positions régionales après la fin du Raleigh Major) :

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. Première place de l'étape de qualification GSL
14. Deuxième place de l'étape de qualification GSL
15. Troisième place de l'étape de qualification GSL
16. Quatrième place de l'étape de qualification GSL

Les équipes qui se qualifient pour le Rocket League World Championship seront placées dans les emplacements ci-dessus selon la région/les Last Chance Qualifiers où elles se sont qualifiées et les critères suivants :

1. Cumul des points des RLCS 2025
2. Le classement final d'un Open ou d'un Major qui a accordé le plus de points RLCS, suivi par le classement qui a accordé la deuxième plus grande quantité de points RLCS jusqu'à ce qu'il y ait match nul ou qu'il n'y ait plus d'Open ou de Major.
3. Le classement final dans l'Open ou le Major le plus récent, suivi par l'Open ou le Major d'avant, jusqu'à ce qu'il y ait match nul ou qu'il n'y ait plus d'Open ou de Major. La priorité des Opens ou des Majors est comme suit :
  - a. Raleigh Major
  - b. Raleigh Open 6
  - c. Raleigh Open 5
  - d. Raleigh Open 4
  - e. Birmingham Major
  - f. Birmingham Open 3
  - g. Birmingham Open 2
  - h. Birmingham Open 1
4. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » des trois (3) titulaires, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>		<u>Instantané du classement</u>
Raleigh Open 6	[NA/MENA/OCE/SSA]	12 mai 2025 à 23h59 (PT).
Raleigh Open 6	[EU/SAM/APAC]	20 mai 2025 à 8h59 (heure centrale européenne).

Si des tableaux de qualifications sont requis pour le Rocket League World Championship, les équipes seront réparties dans chaque tableau selon les critères ci-dessus.

Dans le cadre du tableau à élimination hybride du World Championship, les équipes seront réparties selon les paramètres suivants pour la première manche :

1. Première place du groupe A de l'étape de groupe GSL
2. Première place du groupe B de l'étape de groupe GSL
3. Deuxième place du groupe A de l'étape de groupe GSL
4. Deuxième place du groupe B de l'étape de groupe GSL
5. Troisième place du groupe A de l'étape de groupe GSL
6. Troisième place du groupe B de l'étape de groupe GSL
7. Quatrième place du groupe A de l'étape de groupe GSL
8. Quatrième place du groupe B de l'étape de groupe GSL

## 2.4 Calendrier

Le calendrier et les dates provisoires des événements sont définis dans [l'annexe B](#). Les dates sont sujettes à changement ; les dates et horaires définitifs seront affichés sur Start.gg.

## 2.5 Reprogrammation

Psyonix peut, à sa seule discrétion, aménager le calendrier, modifier les dates ou changer le mode de jeu pour toute partie ou session de l'événement. Cependant, les administrateurs du tournoi informeront les joueurs de tout changement au plus vite.

## 2.6 Prix

### 2.6.1 Opens, Birmingham Major, Raleigh Major et Rocket League World Championship 2025.

Conformément à la [section 2.6.2](#), les prix seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les trois (3) titulaires) en fonction du classement final à la conclusion de chaque Open, Major et World Championship. Les prix spécifiques sont indiqués dans [l'annexe C](#).

### 2.6.2 Régions où les prix sont restreints

**SANS CONTREDIRE CE QUI A PRÉCÉDÉ OU TOUT AUTRE TERME DE CE RÈGLEMENT, SI VOUS ÊTES UNE PERSONNE RÉSIDANT EN TURQUIE OU EN RUSSIE (CHACUNE, UNE « RÉGION OÙ LES PRIX SONT RESTREINTS »), VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ QUE VOUS N'ÊTES PAS ÉLIGIBLE ET QUE VOUS NE POUVEZ PRÉTENDRE À AUCUN PRIX EN LIEN AVEC L'ÉVÉNEMENT.**

### 2.6.3 Informations sur les prix

Seuls les joueurs classés éligibles ne résidant pas dans une région où les prix sont restreints (comme déterminée par Psyonix à sa seule discrétion) seront éligibles pour recevoir les prix applicables définis à la section [2.6.1](#) (les « **joueurs gagnants** »). Aucun autre joueur n'aura le droit de remporter un prix en rapport avec l'événement.

Les prix seront attribués « en l'état » sans garantie, qu'elle soit explicite ou implicite. Les prix ne sont pas transférables ou assignables et ne peuvent pas être transférés par un joueur gagnant. Les prix qui ne sont pas de l'argent (s'il y en a) ne peuvent pas être récupérés sous forme d'argent. Tout le détail des prix se fait à la seule discrétion de Psyonix. Les joueurs gagnants ne peuvent pas prétendre à un surplus entre la valeur au détail effective des prix et leur valeur au détail approximative, et aucune différence entre les valeurs approximatives et réelles du prix ne sera accordée. Les joueurs gagnants sont responsables de tout coût et toute dépense associés à l'acceptation du prix et à une utilisation non spécifiée par la présente. Les joueurs gagnants ne peuvent pas échanger un prix, mais Psyonix se réserve le droit, à son entière discrétion, pour des raisons justifiées, de remplacer un prix (ou une partie d'un prix) par un autre de valeur comparable ou supérieure. Des conditions supplémentaires peuvent s'appliquer à l'acceptation et à l'utilisation d'un prix.

Psyonix notifiera les joueurs gagnants potentiels de leur statut de joueur gagnant potentiel à l'adresse e-mail associée au compte Epic Games (« **compte Epic** ») de ces joueurs dans les trente (30) jours suivant la fin de la session d'événement applicable, ou à tout autre moment où la notification par Psyonix est raisonnablement requise. Le joueur gagnant sera soumis à une vérification de son éligibilité conformément à la [section 3](#) et du respect de ce règlement. Un joueur gagnant potentiel doit conserver le compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité.

À compter de la date d'envoi par e-mail de la notification officielle de Psyonix, un joueur gagnant potentiel disposera de quarante-cinq (45) jours pour répondre et fournir (1) tout renseignement ou matériel demandé par Psyonix, aux fins de vérification de son éligibilité conformément à la [section 3](#) et (2) la remise (comme définie ci-dessous). Cette réponse d'un joueur gagnant potentiel doit être envoyée à l'adresse e-mail d'envoi de la notification officielle de Psyonix ou, à la seule discrétion de Psyonix, à une autre adresse e-mail spécifiée dans la notification. La date de réception par Psyonix sera déterminante quant au respect des délais fixés par le joueur gagnant potentiel conformément à la présente section 2.6.3.

Dans le cas (a) où un joueur ne parviendrait pas à (i) conserver le compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité, ou à (ii) répondre en temps opportun à toute notification ou demande de contenu ou d'information ; ou (b) qu'il ne pourrait pas accepter ou recevoir le prix pour quelque raison que ce soit (y compris l'incapacité à satisfaire les conditions d'éligibilité à tout moment pendant la participation à l'événement jusqu'à la réception du prix, ou l'incapacité à fournir les informations nécessaires via les prestataires de traitement des taxes et des paiements approuvés par Psyonix), ou (c)

qu'il aurait enfreint les règles d'intégrité de la compétition (ou tout règlement équivalent, selon le cas) lors d'un événement passé (« **événement passé** ») organisé par Epic, si les prix d'un tel événement passé n'ont pas encore été payés au dit joueur, alors celui-ci peut être disqualifié en tant que joueur gagnant potentiel, et non autorisé à remporter un prix dans le cadre de l'événement. Dans de tels cas, aucun autre joueur gagnant ne sera nommé, et Psyonix aura le droit, à sa seule et absolue discrétion, (y) d'attribuer tous les montants des prix qui auraient autrement été attribués à un joueur disqualifié tel que dans le cadre d'un événement futur des compétitions de championnat du jeu ou de (z) remettre lesdits montants à des causes et actions à but non lucratif. Un joueur gagnant ne sera annoncé qu'une fois le processus de vérification de son éligibilité finalisé par Psyonix conformément au règlement.

Les joueurs gagnants devront également fournir certaines informations de paiement à Psyonix, y compris des formulaires d'informations fiscales, avant de pouvoir recevoir les prix. Psyonix peut aussi suspendre le paiement des prix si le joueur gagnant ne fournit pas les formulaires requis dans les temps.

LES PRIX SONT SOUMIS AUX TAXES (CE QUI INCLUT, SANS S'Y LIMITER, LES IMPÔTS SUR LE REVENU ET LA TVA) APPLICABLES À L'ÉCHELON INTERNATIONAL, FÉDÉRAL, ÉTATIQUE ET LOCAL ET IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DE CHAQUE JOUEUR GAGNANT : (I) DE VÉRIFIER AUPRÈS DE SON CONSEILLER FISCAL QUELLES TAXES LUI SONT APPLICABLES ET (II) DE PAYER CES TAXES AUPRÈS DE L'ADMINISTRATION FISCALE COMPÉTENTE. La politique de Psyonix consiste à retenir le montant des impôts à la source selon les taux de rétention applicables pour les résidents des États-Unis et les non-résidents. Le revenu et la retenue d'impôt en relation avec le prix seront déclarés sur les formulaires (y) 1099-MISC pour les résidents des États-Unis et 1042-S pour les non-résidents, et (z) tout autre formulaire fiscal applicable conformément à la législation locale.

Psyonix déterminera le mode de paiement des prix à sa seule discrétion et, sauf obligation légale contraire, tous les paiements seront effectués directement auprès du joueur gagnant en sa qualité ou à titre individuel (ou, dans le cas d'un mineur, auprès du parent ou tuteur légal du joueur gagnant). Aucun paiement des prix ne sera émis par Psyonix au profit d'une organisation, entreprise ou entité, quelle qu'elle soit. Chaque joueur gagnant recevra un formulaire d'acceptation et de remise de prix (« **remise** »). Sauf avis contraire prévu par la loi, chaque joueur gagnant (ou dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal) devra compléter et soumettre l'avis de remise conformément aux délais fixés dans la présente section 2.6.3. En acceptant un prix, le joueur gagnant accepte (ou l'un des parents ou le tuteur légal dudit joueur gagnant accepte) de dégager Psyonix de toute responsabilité, perte ou de tout dommage résultant de ou en relation avec l'attribution, la réception et/ou l'utilisation ou la mauvaise utilisation du prix ou la participation à toute activité liée au prix.

### **3. Éligibilité des joueurs ; statut du compte Epic**

Pour pouvoir participer à toute partie de l'événement ou recevoir un prix dans le cadre d'un événement, vous devez satisfaire aux critères d'éligibilité énoncés dans cette section.

### **3.1 Âge des joueurs ; comptes limités**

Vous devez avoir au minimum 13 ans (ou plus, dans le cas où la loi du pays de résidence l'imposerait). Vous ne pouvez pas utiliser un compte limité pour participer à l'événement. Les managers et les entraîneurs doivent être âgés d'au moins 18 ans (ou tout autre âge de la majorité, s'il est plus élevé, tel qu'il peut être exigé dans votre pays de résidence).

### **3.2 Les Conditions d'utilisation d'Epic et le CLUF de Rocket League**

Vous devez vous conformer aux Conditions d'utilisation d'Epic (« **Conditions d'Epic** ») (<https://www.epicgames.com/site/fr/tos?lang=fr>) et au Contrat de licence d'utilisateur final de Rocket League (« **CLUF de Rocket League** ») (<https://www.psyonix.com/fr/eula>), y compris toutes les règles, politiques et autres conditions référencées dans les Conditions d'Epic et le CLUF de Rocket League. Le présent règlement s'ajoute au CLUF de Rocket League et ne le remplace pas.

### **3.3 A2F**

Vous devez activer (si elle n'est pas déjà activée) l'authentification à deux facteurs (« **A2F** ») sur votre compte Epic. Pour activer l'A2F, veuillez vous rendre sur <https://epicgames.com/2FA>, vous connecter à votre compte Epic et suivre les instructions à l'écran.

### **3.4 Affiliation Psyonix/Epic**

N'ont pas le droit de participer à l'événement : les employés, cadres, directeurs, agents et représentants de Psyonix et d'Epic (y compris dans les agences de Psyonix/Epic chargées du juridique, de la promotion et de la publicité) et les membres immédiats de leur famille (époux, mère, père, sœurs, frères, fils, filles, oncles, tantes, nièces, neveux, grands-parents et famille par alliance, où qu'ils vivent) ainsi que ceux qui vivent à leur foyer (qu'ils soient liés par le sang ou non), et toute personne ou entité liée à la production ou l'administration de l'événement, et chaque compagnie parente/ affiliée ou filiale.

### **3.5 Noms des joueurs et des équipes.**

**3.5.1** Le nom de toutes les équipes et de tous les joueurs doit suivre le code de conduite de la section 8. Epic et les administrateurs du tournoi peuvent chacun restreindre ou modifier les pseudonymes ou les tags des équipes ou des joueurs pour tout motif.

**3.5.2** Le nom utilisé par une équipe ou un joueur ne peut pas contenir ou utiliser les termes Rocket League, Psyonix ou toute autre marque déposée, marque commerciale ou logo détenus par ou sous licence Epic.

**3.5.3** Le nom utilisé par une équipe ou un joueur ne peut pas être une imitation de celui d'une autre équipe, d'un joueur, d'un streamer, d'une célébrité, d'un membre officiel du gouvernement,

d'un administrateur du tournoi, d'un employé de Psyonix ou d'Epic, ou de toute autre personne ou entité.

**3.5.4** Les équipes et les joueurs doivent utiliser le même nom pendant toute la durée du tournoi.

**3.5.5** Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi se réservent chacun le droit d'interdire ou de restreindre l'utilisation de tout nom pendant le tournoi (y compris, sans s'y limiter, l'interdiction d'utiliser tout contenu protégé d'un tiers d'une manière qui indique, suggère ou pourrait être interprétée comme représentant une association ou une affiliation avec ce tiers).

### **3.5.6 Logos des équipes**

Les équipes qui se qualifient pour les phases de la GSL, les Majors et/ou le Rocket League World Championship doivent fournir aux administrateurs du tournoi un logo en 1) .png et 2) .psd, ou au format .ai. Si un logo n'est pas fourni ou est rejeté, les administrateurs du tournoi remplaceront le logo par un logo standard du tournoi. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de rejeter les logos soumis après le début du tournoi.

### **3.5.7 Interdictions relatives aux sponsors**

Les noms d'équipes, les noms de joueurs, les logos et les avatars ne doivent pas comporter de sponsors ou de marques faisant référence à des catégories interdites telles qu'énumérées dans la [section 7.8.2](#).

Tous les autres partenariats, soutiens, activités professionnelles et identifications commerciales figurant dans les noms des équipes sont soumis à l'approbation finale des administrateurs de l'événement. Les administrateurs du tournoi et/ou Psyonix se réservent le droit d'interdire ou de modifier tout nom d'équipe.

## **3.6 Compte Epic ; bonne conformité.**

**3.6.1** Afin de faciliter la répartition des équipes et le processus de paiement des prix énoncé à la [section 2.6](#), chaque joueur doit (a) avoir un compte Epic Games actif et valide enregistré à son nom (« **compte Epic** ») et (b) fournir ce compte Epic à Psyonix dans le cadre du processus d'inscription. Pour créer un compte Epic, les joueurs peuvent se rendre sur <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> et suivre les instructions à l'écran. Pour plus de clarté, fournir un compte Epic lors du processus d'inscription ne garantit pas qu'un joueur recevra un prix dans le cadre du tournoi. Seuls les joueurs gagnants pourront recevoir des prix dans le cadre du tournoi.

**3.6.2** Le compte Epic que vous utilisez dans le cadre de l'événement doit être de bonne conformité, sans violations non divulguées. Cela signifie également que votre compte Epic doit

être enregistré à votre nom et ne peut pas avoir été précédemment acheté, donné ou transféré d'un autre joueur.

**3.6.3** Vous (et votre compte Epic) ne devez avoir fait l'objet d'aucune suspension ou de toute autre sanction en lien avec une précédente infraction de tout règlement officiel d'Epic, ou avoir pleinement purgé celles-ci.

**3.6.4** Epic peut communiquer à Sony les informations relatives au placement dans le classement du tournoi pour tout joueur participant sur une console PlayStation 4 ou PlayStation 5.

### **3.7 Autres restrictions.**

**3.7.1** L'événement est ouvert dans son intégralité aux joueurs du monde entier, sauf indication contraire incluse dans la présente section. L'événement n'est pas ouvert aux individus soumis à une juridiction imposant des restrictions ou interdictions ou résidant dans un pays où la participation est interdite par la loi américaine (« **pays interdits** »), y compris à Cuba, en Iran, en Irak, en Corée du Nord, en Somalie, au Soudan, en Syrie et dans les régions de Crimée, Donetsk et Louhansk.

**3.7.2** Pendant toute la durée de l'événement, un seul joueur peut jouer sur un appareil donné. Cela signifie que vous ne pourrez pas utiliser le même appareil qu'un autre joueur pendant l'événement.

**3.7.3** Vous ne pouvez avoir qu'une (1) participation (en utilisant un (1) compte Epic) à l'événement lors d'un Open ou d'une Last Chance Qualifier. Il vous est formellement interdit d'avoir des participations supplémentaires à l'événement en utilisant un ou plusieurs comptes Epic supplémentaires ou secondaires.

**3.7.4** Vous ne pouvez participer que dans une (1) région (en utilisant un (1) compte Epic) pendant toute la durée de l'événement. Pour plus de clarté, cela signifie qu'une fois que vous aurez participé à un Open ou une Last Chance Qualifier dans une région, vous devrez rester dans cette même région pour tout Open ou Last Chance Qualifier ultérieure. Cette règle ne s'applique pas aux joueurs procédant à une modification d'effectif officielle pendant la fenêtre de transfert (comme indiqué dans la [section 3.8.5](#)).

**3.7.5** Vous ne pouvez participer que dans une seule équipe lors de tout Open ou Last Chance Qualifier. En dehors de la fenêtre de transfert telle qu'indiquée ci-après, vous pourrez changer de coéquipiers au début de chaque nouvel Open, mais vous et vos coéquipiers serez alors considérés comme une nouvelle équipe, et tous vos points RLCS précédemment gagnés ne seront pas transférés à votre nouvelle équipe.

**3.7.6** 6 Vous et vos coéquipiers devez avoir un rang supérieur ou égal à Platine dans l'un (1) des modes classés suivants à la date de la période de prise en compte du classement (tel

qu'indiqué dans la [section 2.3.1](#)) avant de début d'une session ouverte : (a) Duel en solo 1c1, (b) Doubles 2c2 ou (c) Standard 3c3. Cette règle ne s'applique qu'aux titulaires.

### **3.8 Effectifs des équipes**

#### **3.8.1 Point de contact de l'équipe**

Chaque équipe doit déclarer un membre de son effectif comme point de contact de l'équipe (« **point de contact de l'équipe** ») ou (« **PDC de l'équipe** ») ou pour représenter l'équipe pour toutes les décisions officielles et servir de point de contact principal pour l'équipe. Il est possible pour une équipe de désigner son manager ou son entraîneur (le cas échéant) comme point de contact principal de l'équipe.

#### **3.8.2 Taille de l'équipe et des effectifs**

Les équipes peuvent uniquement faire participer les joueurs appartenant à leurs effectifs pour les parties. Lors de l'inscription au tournoi, les effectifs doivent contenir un minimum de trois (3) joueurs titulaires (chacun, appelé « **titulaire** ») et peuvent comporter jusqu'à un (1) joueur de réserve désigné susceptible de servir de remplaçant (chacun, appelé « **remplaçant** »). Les effectifs peuvent également comporter un manager et/ou un entraîneur qui, selon s'ils sont aussi titulaires ou remplaçants, peuvent participer ou non aux parties. Un individu ne peut pas faire partie de plus d'un effectif à la fois.

- « **Titulaire** » : un effectif doit comporter un minimum de trois (3) titulaires. Un titulaire peut participer aux parties.
- « **Remplaçant** » : un effectif peut comporter jusqu'à un (1) remplaçant. Un remplaçant peut participer aux parties.
- « **Entraîneur** » : un effectif peut comporter jusqu'à un (1) entraîneur. Un entraîneur peut participer aux parties s'il est également titulaire ou remplaçant, mais sa participation doit être expressément autorisée par Epic ou par les administrateurs du tournoi avant le début du jeu. Les entraîneurs doivent être âgés d'au moins 18 ans.
- « **Manager** » : un effectif peut comporter jusqu'à un (1) manager. Un manager peut participer aux parties s'il est également titulaire ou remplaçant, mais sa participation doit être expressément autorisée par Epic ou par les administrateurs du tournoi avant le début du jeu. Les managers doivent être âgés d'au moins 18 ans.

#### **3.8.3 Soumission de l'effectif**

Les effectifs de départ pour chaque jour de tournoi doivent être communiqués aux administrateurs du tournoi au moins 24 heures avant le début du jeu pour ledit jour.

#### **3.8.4 Période de changement d'effectif/date limite de verrouillage des effectifs**

Sauf indication contraire expressément énoncée dans ce règlement, les effectifs des équipes peuvent uniquement être modifiés durant la fenêtre de transfert (telle que définie ci-après). Tous

les effectifs seront considérés comme verrouillés à la clôture du processus d'inscription au tournoi (« **processus d'inscription** »), à la date et à l'heure spécifiées sur le site web d'inscription (ces dates et heures étant collectivement appelées « **date limite de verrouillage des effectifs** »).

Si une équipe souhaite ajouter un manager ou un entraîneur à son effectif, elle doit en informer les administrateurs du tournoi avant la date limite de verrouillage des effectifs. Si une équipe n'est pas en mesure d'effectuer un remplacement dans les délais énoncés à la [section 4.2.5](#) et a besoin d'une prolongation, elle doit en informer un administrateur du tournoi avant la date limite de verrouillage des effectifs.

Sinon, aucun remplacement ne sera autorisé à cette équipe après la date limite de verrouillage des effectifs.

### 3.8.5 Modifications des effectifs/transferts

Une « **modification d'effectif** » consiste à ajouter un nouveau joueur à un effectif existant. Veuillez noter que si un joueur quitte un effectif, son départ ne sera pas considéré comme une modification d'effectif tant que l'équipe conserve un minimum de trois (3) joueurs.

Les équipes pourront ajouter des joueurs à leur effectif pendant une « **fenêtre de transfert** » prévue au cours de la saison.

Fenêtre de transfert par région

- APAC : 30 mars 2025 à minuit JST - 13 avril 2025 à 17h JST
- EU : 30 mars 2025 à minuit CEST – 13 avril 2025 à 17h CEST
- MENA : 31 mars 2025 à minuit KSA – 13 avril 2025 à 17h KSA
- NA : 30 mars 2025 à minuit PT - 13 avril 2025 à 17h PT
- OCE : 30 mars 2025 à minuit AEDT – 13 avril 2025 à 17h AEST
- SSA : 30 mars 2025 à minuit SAST – 13 avril 2025 à 17h SAST
- SAM : 30 mars 2025 à minuit BRT – 13 avril 2025 à 17h BRT

Pendant la fenêtre de transfert, les équipes pourront ajouter un membre à leur effectif (hors manager et entraîneur), tout en respectant le nombre maximum de joueurs par équipe, fixé à quatre (4). Les équipes sont autorisées à ajouter un membre à leur effectif par fenêtre de transfert pendant toute la durée de l'événement. Si Psyonix et/ou un administrateur du tournoi détermine qu'une équipe a ajouté plus d'un membre à son effectif au cours d'une seule et même fenêtre de transfert, ladite équipe perdra tous ses points RLCS accumulés et sera jugée inactive.

Nonobstant ce qui précède, les équipes peuvent également ajouter un membre « exempté » à leurs effectifs (chacun, un « **ajout exempté** ») pendant toute la durée de l'événement. Les

ajouts exemptés doivent être effectués lors de la fenêtre de transfert et doivent être ajoutés en position de « remplaçant ». En outre, les joueurs exemptés doivent répondre aux critères d'éligibilité suivants :

1. Le membre exempté doit être éligible à participer pendant toute la durée de l'Open immédiatement après la fenêtre de transfert lors de laquelle il a été ajouté.
2. Le membre exempté ne peut pas avoir gagné de points RLCS.

Afin de pouvoir ajouter un membre exempté ou procéder à une modification d'effectif, les équipes doivent soumettre leur demande sur le canal d'assistance Discord applicable tel qu'indiqué dans la [section 6.1](#) avant la clôture de la fenêtre de transfert. Des transferts peuvent également être effectués entre les régions (sans tenir compte des restrictions énoncées à la [section 3.7.4](#)).

### **3.8.6 Noms des joueur ou des équipes**

Les joueurs ou les équipes ne peuvent pas modifier leur nom d'utilisateur, leur nom dans le jeu ou leur nom d'équipe sans l'accord des administrateurs du tournoi. Lesdits noms doivent être conformes au présent règlement (y compris, mais sans s'y limiter, à la [section 3](#)) et les administrateurs du tournoi peuvent demander à ce qu'ils soient modifiés à tout moment. Un effectif ne peut pas contenir plusieurs fois le même nom, des noms constitués uniquement de symboles ou des noms difficiles à distinguer les uns des autres.

### **3.8.7 Continuité des effectifs**

Un « effectif » est composé de trois (3) ou quatre (4) joueurs (le cas échéant) inscrits dans une équipe. Si une équipe est composée de trois (3) joueurs, ces trois (3) joueurs seront considérés comme « titulaires ». Si une équipe est composée de quatre (4) joueurs, trois (3) joueurs seront considérés comme « titulaires » et un (1) joueur sera considéré comme « exempté » ou « remplaçant » (le cas échéant).

### **3.8.8 Exclusivité des équipes**

Les joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule équipe à la fois pendant toute la durée du tournoi.

### **3.8.9 Inscription**

Chaque joueur appartenant à une équipe doit satisfaire à toutes les conditions d'éligibilité du présent règlement pour les joueurs, et doit s'inscrire sur le site web d'inscription (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2025>) avant la clôture du processus d'inscription pour pouvoir être considéré comme un membre de ladite équipe. Lors du processus d'inscription, un des membres de l'équipe devra créer/enregistrer le nom de l'équipe et les joueurs pourront rejoindre l'équipe en recherchant son nom ou par invitation. Si une équipe franchit différents tours du

tournoi, les administrateurs du tournoi essayeront de l'en informer via le point de contact de l'équipe.

### **3.8.10 Vérification de l'éligibilité des équipes**

Conformément à la [section 2.6.2](#), tous les membres d'une équipe compris dans les seuils d'attribution des prix définis dans [l'annexe C](#) doivent compléter le processus de vérification de leur éligibilité décrit dans la [section 2.6](#) pour pouvoir prétendre auxdits prix. Si un membre d'une équipe échoue au processus de vérification de son éligibilité, tous les membres de cette équipe seront disqualifiés en tant que joueurs gagnants potentiels, et cette équipe ne pourra remporter aucun prix dans le cadre du tournoi.

### **3.8.11 Associations des équipes**

Sauf indication expressément contraire dans ce document, tous les droits des administrateurs du tournoi relatifs à ce règlement peuvent être exercés contre l'équipe dans son ensemble et contre chaque membre de l'équipe individuellement. Si un droit de disqualification peut s'exercer contre un membre individuel de l'équipe, alors l'administrateur de l'événement peut exercer le droit de disqualification contre l'équipe dans son ensemble.

Si les administrateurs du tournoi décident de ne disqualifier que certains membres d'une équipe, alors les joueurs restants continueront d'être liés au présent règlement. Si les administrateurs du tournoi l'autorisent à leur seule discrétion, l'équipe pourra remplacer le(s) joueur(s) disqualifié(s) (même si le joueur disqualifié était le point de contact de l'équipe) par un nouveau joueur éligible et continuer la compétition sous le même nom d'équipe, si chaque joueur disqualifié signe dans les plus brefs délais tout document jugé nécessaire par les administrateurs du tournoi pour permettre au(x) membre(s) de son ancienne équipe de poursuivre le tournoi sous le même nom d'équipe, ou sous un nouveau nom si les administrateurs du tournoi l'autorisent à leur seule discrétion.

Tout membre d'une équipe qui décide de mettre fin à sa participation au tournoi ou qui est disqualifié du tournoi ne sera pas autorisé à participer au tournoi à quelque titre que ce soit, à la seule discrétion des administrateurs du tournoi.

### **3.8.12 Non-transférabilité de la qualification des équipes**

Les places obtenues par qualification (selon le cas qui s'applique) ne peuvent pas être transférées, vendues, échangées ou offertes à une autre ou plusieurs autres personne(s) ou organisation(s). Cela signifie que les places obtenues par qualification seront toujours directement associées à l'équipe dans son entièreté.

## **3.9 Relations au sein des équipes**

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

### **3.10 Responsabilités des propriétaires, managers et entraîneurs des équipes.**

**3.10.1** Aucune équipe (y compris ses agents, responsables, employés et sous-traitants) ni aucun propriétaire, manager ou entraîneur ne pourra se livrer à des activités de collusion, de truchage d'une partie, de corruption d'un arbitre ou d'un responsable de partie, ou à toute autre action ou entente illégale ou déloyale visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une manche, d'une partie ou du tournoi.

**3.10.2** Aucun propriétaire d'équipe des RLCS ne peut être l'entraîneur ou le manager d'une autre équipe des RLCS, ni être impliqué ou pouvoir déterminer ou influencer la gestion ou l'administration d'une autre équipe des RLCS de quelque façon que ce soit.

**3.10.3** Aucun manager, entraîneur ou toute autre personne ayant des responsabilités de gestion ou de supervision d'une équipe des RLCS (collectivement appelées « **personnes au contrôle** ») ne peut : (a) être une personne au contrôle d'une autre équipe des RLCS ; ou (b) être impliqué directement ou indirectement ou pouvoir déterminer la gestion ou l'administration d'une autre équipe des RLCS ou influencer les performances d'une autre équipe des RLCS de quelque façon que ce soit dans le cadre d'une manche, d'une partie ou du tournoi. Une exception peut être faite pour une (1) équipe supplémentaire d'une organisation, tant que cette équipe entre dans les catégories et restrictions suivantes :

1. L'équipe supplémentaire est axée dans une perspective de diversité, d'équité et d'inclusion, et tous les joueurs participants représentent cette initiative (par exemple, une équipe féminine).
2. Les noms des équipes ne sont pas identiques.
3. Les administrateurs de l'événement ont approuvé l'équipe par écrit avant la fermeture des inscriptions.

**3.10.4** Une équipe ne peut pas désigner comme personne au contrôle tout individu qui : (a) est une personne au contrôle d'une autre équipe des RLCS ; ou (b) est impliqué directement ou indirectement ou peut déterminer la gestion ou l'administration d'une autre équipe des RLCS ou influencer les performances d'une autre équipe des RLCS de quelque façon que ce soit dans le cadre d'une manche, d'une partie ou du tournoi.

**3.10.5** Les équipes que Psyonix, à sa seule discrétion, jugera comme directement ou indirectement détenues ou contrôlées par une personne ou une entité exploitant des plateformes ou des sites de paris sportifs (esports compris), de mises, de jeux d'argent ou de bookmaking ne seront pas autorisées à participer au tournoi.

## **4. Règles de jeu**

Cette section détaille les « règles de jeu » qui seront appliquées pendant le tournoi.

### **4.1 Paramètres des parties**

#### **4.1.1 Paramètres des manches**

- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille des équipes : 3c3
- Difficulté des bots : aucun bot
- Mutateurs : aucun
- Durée des parties : 5 minutes
- Rejoignable par : nom/mot de passe
- Plateforme : Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Serveur: US-East/US-Central/US-West (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East/Asia-SE Maritime/Asia-SE Mainland (APAC), et South Africa (SSA)
- Couleurs d'équipe : par défaut

#### **4.1.2 Manettes**

Toutes les manettes standard, clavier et souris compris, sont autorisées. Les fonctions macro (p. ex., les boutons de turbo) ne sont pas autorisées. Le surcadencage des manettes n'est pas autorisé. Veuillez noter que les manettes sans fil ne sont pas autorisées lors des événements présentiels du tournoi. Lors des événements présentiels du tournoi, toutes les manettes seront soumises à l'approbation de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi.

#### **4.1.3 Arènes**

Lors du tableau à double élimination de l'Open, toutes les manches se dérouleront dans le DFH Stadium par défaut. Lors de toutes les autres phases du tournoi, la rotation de cartes se fera entre les arènes classiques suivantes :

5 manches :

1. Mannfield (nuit)
2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (crépuscule)
5. Champions Field

7 manches :

1. Mannfield (nuit)
2. Forbidden Temple

3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (crépuscule)
5. AquaDome (Salty Shallows)
6. Neo Tokyo
7. Champions Field

Pour les parties retransmises en direct, les joueurs peuvent demander à éviter une arène en raison de problèmes de performance. Ils doivent pour cela adresser une demande détaillée aux administrateurs du tournoi au plus tard 24 heures avant l'heure de début de la partie. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser toute demande formulée par les joueurs pour éviter une arène, pour quelque raison que ce soit et à leur seule discrétion.

## **4.2 Procédures relatives aux parties.**

### **4.2.1 Hébergement et couleurs de l'équipe**

Les administrateurs du tournoi préciseront quelle équipe jouera en bleu et laquelle jouera en orange. Lors du tableau à double élimination de l'Open, de la phase à système suisse de l'Open, du tableau à double élimination de Last Chance Qualifier, et de la phase à système suisse de la dernière chance, les modalités d'hébergement des parties seront communiquées aux équipes. Lors de toutes les autres phases du tournoi, un administrateur du tournoi se chargera d'héberger les parties.

### **4.2.2 Ré-hébergements**

Entre les manches d'une même partie, les équipes peuvent demander à ce que la partie soit ré-hébergée dans la même région de serveur en raison de problèmes de connexion. Au cours de n'importe quelle partie pendant toutes les phases du tournoi, à l'exception du tableau à double élimination de l'Open, de la phase à système suisse de l'Open, du tableau à double élimination de Last Chance Qualifier, et de la phase à système suisse de la dernière chance, avant (a) qu'un but n'ait été marqué ou (b) que quinze (15) secondes ne se soient écoulées (selon l'éventualité se produisant en premier), les équipes peuvent décider d'un commun accord d'annuler la manche en cours d'une partie et de ré-héberger la partie avec l'accord des administrateurs du tournoi. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de suspendre et d'invalider la manche en cours d'une partie pour ré-héberger la partie à tout moment.

### **4.2.3 Serveurs**

Tableau à double élimination de l'Open, phase à système suisse de l'Open, tableau à double élimination de Last Chance Qualifier et dernière chance de la phase à système suisse

- « US-Central » sera le serveur par défaut pour les matchs en Amérique du Nord, à moins que les deux équipes ne se mettent d'accord pour jouer sur « US-West » ou « US-East ».

- les serveurs « Europe » seront toujours utilisés pour les parties européennes.
- les serveurs « South America » seront toujours utilisés pour les parties d'Amérique du Sud.
- les serveurs « Oceania » seront toujours utilisés pour les parties océaniques.
- les serveurs « Middle-East » seront toujours utilisés pour les parties de la région MENA.
- « Asia-SE Mainland » sera le serveur par défaut pour les parties de l'APAC, à moins que les deux joueurs ne se mettent d'accord pour jouer sur « Asia-East » ou « Asia-SE Maritime ».
- les serveurs « South Africa » seront toujours utilisés pour les parties de l'ASS.

Phase GSL de l'Open, phase de tableau à élimination hybride de l'Open, phase GSL des qualifications de la dernière chance, tableau à élimination hybride des qualifications de la dernière chance, Majors et Rocket League World Championship

- « RLCS USE-Ohio » sera le serveur par défaut pour les parties nord-américaines, à moins que les deux joueurs n'acceptent de jouer sur une autre région du serveur RLCS nord-américain.
- « RLCS EU-Paris » sera le serveur par défaut pour les matchs européens, à moins que les deux équipes n'acceptent de jouer sur une autre région européenne du serveur RLCS.
- « RLCS SAM-SaoPaulo » sera le serveur par défaut pour les parties d'Amérique du Sud, à moins que les deux joueurs ne se mettent d'accord pour jouer sur un autre serveur d'Amérique du Sud.
- « RLCS OCE-Sydney » sera le serveur par défaut pour les parties océaniques, à moins que les deux joueurs ne se mettent d'accord pour jouer sur un autre serveur océanique.
- « RLCS ME-Bahrain » sera le serveur par défaut pour les parties MENA, à moins que les deux joueurs n'acceptent de jouer sur un autre serveur MENA.
- « RLCS ASM-Asia Mainland » sera le serveur par défaut pour les parties de l'APAC, à moins que les deux joueurs ne se mettent d'accord pour jouer sur un autre serveur de l'APAC.
- « RLCS SAF-Cape-Town » sera le serveur par défaut pour les parties de l'ASR, à moins que les deux joueurs ne décident de jouer sur un autre serveur de l'ASR.

#### **4.2.4 Démarrage du jeu**

Dans les parties du tableau à double élimination de l'Open, de la phase à système suisse de l'Open, du tableau à double élimination de la Last Chance Qualifier et de la dernière chance de la phase à système suisse, les joueurs ne peuvent pas rejoindre leur camp désigné avant que trois joueurs de chaque équipe n'aient rejoint le match. Lors de toutes les autres parties de toutes les autres phases du tournoi, les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant qu'un administrateur du tournoi ne les y a pas autorisés.

#### **4.2.5 Remplacement**

Un « remplacement » est défini comme un changement de l'alignement des joueurs après le début d'un match.

Tableau à double élimination de l'Open, phase à système suisse de l'Open, tableau à double élimination de la Last Chance Qualifier, et dernière chance du de la phase suisse

Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les manches d'une partie. Les équipes sont limitées à un remplacement par partie. Les équipes sont limitées à un remplacement par partie. Les équipes sont autorisées à effectuer un remplacement entre les manches afin de jouer avec leur équipe initiale, mais elles ne pourront pas effectuer de remplacement supplémentaire au cours de cette partie. Les équipes peuvent commencer une manche avec n'importe quelle combinaison de trois (3) joueurs de leur effectif inscrit (tel que défini ci-après).

Phase GSL de l'Open, phase de tableau à élimination hybride de l'Open, phase GSL des qualifications de la dernière chance, tableau à élimination hybride des qualifications de la dernière chance, Majors et Rocket League World Championship

Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les manches d'une partie ou avant une partie. Les équipes doivent informer les administrateurs du tournoi de tout changement de composition entre les matchs et obtenir l'approbation avant de procéder à des remplacements.

#### **4.2.6 Communications des scores**

Une fois une partie terminée, l'équipe gagnante doit communiquer le résultat de la partie aux administrateurs du tournoi dans un salon de discussion désigné. L'équipe perdante doit également confirmer le résultat de la partie. Faire une capture d'écran de l'écran de résultats ou enregistrer le fichier de replay de la partie est nécessaire en cas de contestation des résultats. Si une équipe conteste le résultat d'une partie indiquant l'avoir remportée et fournit des preuves de sa contestation, l'autre équipe doit également fournir des preuves de sa victoire pour éviter que la partie ne soit automatiquement déclarée forfait. Toute équipe ou tout joueur ayant fourni de faux résultats ou des résultats truqués sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#).

#### **4.2.7 Spectateurs**

Pour tous les événements, y compris les Opens, les qualification de dernière chance, les Majors et le Championnat, les spectateurs ne sont pas autorisés en jeu à l'exception des administrateurs du tournoi ou des personnes préalablement autorisées. Les équipes dont il s'avérera qu'elles ont partagé les informations du salon afin de permettre à un spectateur non autorisé de rejoindre la partie seront passibles de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#). Les entraîneurs, les managers et les remplaçants ne sont pas autorisés à rejoindre les parties en tant que spectateurs.

Une équipe ou un joueur peut être autorisé à retransmettre en direct ses parties jeu sur une plateforme de diffusion en ligne (par exemple, Twitch, Kick, Tiktok, YouTube, etc.). Les équipes peuvent également demander à ce qu'un seul spectateur soit autorisé à rejoindre toute partie non retransmise en direct à des fins de « stream d'équipe » pendant le tableau à double élimination ouvert, la phase à système suisse de l'Open, la phase GSL de l'Open, le tableau à double élimination de Last Chance Qualifier, les parties de dernière chance de la phase à système suisse ou la dernière chance de la phase GSL. Pour cela, les équipes devront soumettre une demande de retransmission et recevoir l'autorisation pour ledit spectateur au plus tard 24 heures avant le début de la journée de tournoi concernée. Les entraîneurs, les managers et les remplaçants ne sont pas autorisés à rejoindre des parties en tant que spectateurs à des fins de « stream d'équipe ». Les demandes de retransmission sont disponibles via le salon d'assistance Discord dédié, comme indiqué dans la [section 6.1](#).

Un spectateur autorisé ne peut pas rejoindre un camp spécifique en tant que joueur à aucun moment de la partie. Sinon, son équipe associée sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#).

### **4.3 Obligations relatives aux parties**

#### **4.3.1 Ponctualité**

Toutes les équipes doivent avoir trois (3) joueurs présents physiquement ou dans le salon de la partie en ligne à l'heure prévue de début de la partie. Les équipes qui ne disposeront pas de trois (3) joueurs prêts à jouer dans les cinq (5) minutes après l'heure de début de la partie feront l'objet de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3. Lors de chaque partie, le point de contact de l'équipe doit être disponible dans le salon de discussion prévu au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue de début de la partie. L'heure de début de la partie peut être modifiée par Psyonix ou les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion, selon les accélérations ou retards du tournoi, le cas échéant.

#### **4.3.2 Forfaits**

Les équipes ne peuvent pas déclarer volontairement forfait à une partie sans l'autorisation préalable des administrateurs du tournoi. Nonobstant ce qui précède, même munies d'une telle autorisation, ces équipes seront passibles de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#).

## **5. Problèmes**

### **5.1 Définition des termes**

Un « **bug** » désigne une erreur, un défaut, une défaillance, une anomalie ou tout autre problème technique produisant un résultat incorrect ou inattendu, ou entraînant un fonctionnement imprévu de Rocket League ou d'un périphérique informatique.

Une « **déconnexion intentionnelle** » signifie qu'un joueur a perdu la connexion à Rocket League en raison de ses actions ou de son inaction. Une déconnexion intentionnelle n'est pas considérée comme un problème technique valide permettant de rejouer une partie.

Un « **crash de serveur** » signifie que tous les joueurs ont perdu la connexion à Rocket League en raison d'un problème avec le serveur de jeu.

Une « **déconnexion involontaire** » signifie qu'un joueur a perdu la connexion à Rocket League en raison de problèmes liés au client de jeu, à la plateforme, au réseau ou au PC.

## 5.2 Problèmes techniques

En raison de la nature et de l'échelle de la compétition en ligne, sauf là où les administrateurs du tournoi en décident autrement à leur seule discrétion, les parties ne pourront pas être rejouées ou considérées nulles à cause de bugs, de déconnexions intentionnelles, de crashes de serveur ou de déconnexions involontaires. Sauf là où les administrateurs du tournoi en décident autrement à leur seule discrétion, tout bug ou problème technique rencontré ne doit pas interrompre le jeu et ne pourra pas permettre de rejouer la partie. Si une équipe demande à ce qu'une partie soit rejouée à cause d'un bug ou d'un problème technique, elle doit sauvegarder le replay et le transmettre aux administrateurs du tournoi pour examen. Lors d'une partie retransmise en direct, les administrateurs du tournoi peuvent interrompre le jeu pour examen et faire rejouer la manche s'ils l'estiment nécessaire, à leur seule discrétion.

## 5.3 Interruption des parties

### 5.3.1 Déconnexions

Parties en tableau à double élimination de l'Open, phase à système suisse de l'Open, phase GSL de l'Open, tableau à double élimination de Last Chance Qualifier, dernière chance de la phase à système suisse et dernière chance de la phase GSL

En cas de déconnexion, l'équipe en sous-effectif devra continuer de jouer la manche de la partie concernée. Le joueur déconnecté peut revenir dans la manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux manches d'une partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des manches suivantes de la partie. Après une déconnexion, si le joueur ne peut pas revenir dans la même manche, il aura cinq (5) minutes pour se reconnecter avant le début de la prochaine manche de la partie concernée. Si le joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la manche avant la manche suivante de la partie concernée, l'équipe du joueur devra le remplacer par un autre joueur de son effectif (dans le respect des règles de remplacement indiquées dans la [section 4.2.5](#)), ou déclarer forfait.

Parties en tableau à élimination hybride de l'Open, tableau à élimination hybride de Last Chance Qualifier, Majors et World Championship

En cas de déconnexion, l'équipe en sous-effectif devra en avertir immédiatement les administrateurs du tournoi dans le salon de discussion désigné. Les administrateurs du tournoi peuvent décider de mettre la manche en pause une fois qu'ils auront reçu la notification de déconnexion, à leur seule discrétion. Pour les parties retransmises en direct ou en présence de spectateurs, si les administrateurs du tournoi constatent qu'un joueur a été déconnecté sans en avoir été informés, ils pourront mettre la partie en pause pour permettre au joueur de se reconnecter.

Une fois la manche mise en pause, le joueur déconnecté aura huit (8) minutes pour se reconnecter avant la reprise de la manche. Si plusieurs pauses dues à des déconnexions ont lieu, le temps total écoulé ne devra pas excéder les huit (8) minutes octroyées pour la reconnexion. Si le joueur est dans l'incapacité de se reconnecter dans le délai imparti, l'équipe en sous-effectif devra déclarer forfait pour cette manche de la partie.

Si le joueur ne se reconnecte pas dans la manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu, il aura trois (3) minutes supplémentaires à la fin de la manche pour se reconnecter avant le début de la prochaine manche de la partie concernée. Le joueur déconnecté peut uniquement revenir dans la manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux manches d'une partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des manches suivantes de la partie. Si le joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la manche avant la manche suivante de la partie concernée, l'équipe du joueur devra le remplacer par un autre joueur de son effectif (dans le respect des règles de remplacement indiquées dans la [section 4.2.5](#)) ou déclarer forfait pour cette partie.

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

Si une équipe ne peut pas fournir une équipe complète de trois (3) joueurs pour continuer à jouer, elle devra déclarer forfait pour la manche. Si une équipe ne peut pas fournir une équipe complète de trois (3) joueurs dans les huit (8) minutes après avoir déclaré forfait pour la manche, elle devra déclarer forfait pour la partie.

### **5.3.2 Arrêt du jeu**

Les administrateurs du tournoi peuvent mettre une manche ou une partie en pause à tout moment et pour quelque raison que ce soit. En cas d'arrêt du jeu, les joueurs doivent rester devant leur appareil et prêter attention aux instructions des administrateurs du tournoi.

### **5.3.3 Pauses**

Lors des parties en sept manches, les équipes peuvent demander une (1) pause (« **pause** ») entre les manches d'une partie.

Chaque pause aura une durée de deux (2) minutes. Une équipe doit avertir un administrateur du tournoi immédiatement après la fin d'une manche si elle souhaite faire une pause. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser une pause à une équipe. À la fin de la pause, les administrateurs du tournoi confirmeront que chaque équipe est prête à continuer la partie avant que le jeu ne reprenne. Pour plus de clarté, les pauses ne peuvent pas être utilisées pendant les parties en trois manches ou pendant les parties en cinq manches, ni pendant le jeu. En outre, les pauses ne peuvent pas être utilisées pour prolonger ou éviter les délais de disqualification indiqués dans la [section 5.3.1](#).

#### **5.3.4 Manches et parties à rejouer**

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

#### **5.3.5 Communication des fichiers journaux**

Si un joueur ou une équipe fait une réclamation impliquant de rejouer une manche ou une partie, il lui faudra fournir aux administrateurs du tournoi les fichiers journaux de la manche ou de la partie. Ces fichiers journaux seront soumis à un examen, et si les administrateurs du tournoi déterminent qu'il a été demandé à tort de rejouer la manche ou la partie, ce joueur ou cette équipe sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#).

## 6. Communication

### 6.1 Canal d'assistance

Les administrateurs du tournoi seront disponibles pour répondre aux questions spécifiques des joueurs et pour fournir une assistance supplémentaire tout au long de l'événement via le canal d'assistance officiel de la région concernée indiqué ci-après. Les réponses ou les commentaires fournis en ligne ne modifient pas le présent règlement.

- [Asie-Pacifique \(APAC\)](#)
- [Europe \(EU\)](#)
- [Moyen-Orient et Afrique du Nord \(MENA\)](#)
- [Amérique du Nord \(NA\)](#)
- [Océanie \(OCE\)](#)
- [Amérique du Sud \(SAM\)](#)
- [Afrique subsaharienne \(SSA\)](#)

### 6.2 Communication durant une partie

Pour chaque partie, les équipes pourront communiquer avec leurs adversaires et les administrateurs du tournoi (le cas échéant) dans un salon de discussion désigné pendant toutes les phases en ligne du tournoi. Lors des événements en direct, une fois qu'une partie a officiellement commencé, il est strictement interdit de communiquer avec toute personne non désignée pour jouer dans la partie en cours, sous peine d'entraîner la disqualification immédiate du ou des joueur(s) ou de l'équipe. Pour plus de clarté, les entraîneurs ne sont pas concernés par cette restriction et la communication entre les entraîneurs et les joueurs n'est pas limitée pendant le jeu. Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi informeront les joueurs de la salle de discussion désignée avant le début de chaque étape du tournoi.

## 7. Code de conduite

### 7.1 Conduite personnelle ; pas de comportement toxique

**7.1.1** Tous les joueurs et personnes au contrôle doivent se conduire de manière à être toujours cohérents avec (a) le code de conduite de cette section 7 (« **code de conduite** ») et (b) les principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et de fair-play.

**7.1.2** Les joueurs et personnes au contrôle doivent respecter les autres joueurs, les administrateurs du tournoi, les observateurs, les spectateurs et les sponsors (le cas échéant).

**7.1.3** Les joueurs et personnes au contrôle ne doivent pas se comporter de manière (a) à violer ces règles, (b) à se montrer perturbateur, dangereux ou destructeur, ou (c) à nuire autrement au plaisir de Rocket League pour les autres utilisateurs comme prévu par Psyonix (tel que décidé par Psyonix). En particulier, les joueurs et personnes au contrôle ne doivent pas

s'engager dans un comportement de harcèlement ou irrespectueux, utiliser un langage abusif ou offensant, saboter les parties, spammer, pratiquer l'ingénierie sociale, escroquer ou effectuer toute activité illégale (« **comportement toxique** »).

**7.1.4** Les joueurs et personnes au contrôle ne doivent pas (a) prétendre être, ou se représenter comme, un joueur banni ou un tricheur/transgresseur de règles, ou (b) glorifier ou autrement approuver la violation ou la transgression de ces règles.

**7.1.5** Toute violation de ces règles peut exposer un joueur, une personne au contrôle ou une équipe entière à une action disciplinaire comme décrit plus en détail dans la [section 8.3](#), que cette violation ait été commise intentionnellement ou non.

## **7.2 Intégrité compétitive**

**7.2.1** Chaque joueur est censé jouer dans l'esprit de Rocket League et de ces règles en tout temps lors de toute manche ou partie. Toute forme de jeu déloyal est interdite par ces règles, et peut entraîner une action disciplinaire. Les exemples de jeu déloyal incluent :

- La collusion (comme définie ci-dessous), le trucage ou le sabotage de partie, la corruption d'un arbitre ou d'un officiel d'une partie, ou toute autre action injuste ou illégale ou accord pour influencer intentionnellement (ou tenter d'influencer) le résultat de toute partie ou tout événement.
- Le piratage ou autrement la modification du comportement prévu du client de jeu Rocket League, y compris mais sans s'y limiter, apporter des modifications aux fichiers de jeu.
- Jouer ou permettre à un autre joueur de jouer sur un compte Epic enregistré au nom d'une autre personne (ou solliciter, encourager ou conduire quelqu'un d'autre à le faire).
- Utiliser tout type de dispositif de triche, programme ou méthode de triche similaire pour obtenir un avantage compétitif.
- Exploiter intentionnellement toute fonction du jeu (par exemple, un bug ou un glitch en jeu) d'une manière non prévue par Psyonix afin d'obtenir un avantage compétitif.
- Utiliser des attaques par déni de service distribué, swatting ou des méthodes similaires pour interférer avec la connexion d'un autre joueur au client de jeu Rocket League.
- Utiliser des macros de touches ou des méthodes similaires pour automatiser les actions en jeu.
- Accepter tout cadeau, récompense, pot-de-vin ou compensation pour des services promis, rendus, ou à rendre concernant des actions de jeu déloyal dans Rocket League (par exemple, des services conçus pour truquer une partie ou une session).

- Interférer avec le fonctionnement du tournoi, du site Web des règles ou de tout site Web détenu ou exploité par Psyonix ou les administrateurs du tournoi.
- Apporter toute modification à Rocket League qui n'a pas été divulguée et autorisée par les administrateurs du tournoi.
- Utiliser toute installation, tout service ou équipement du tournoi fourni ou mis à disposition par les entités du tournoi pour poster, transmettre, diffuser ou rendre disponible de toute autre manière toute communication interdite par le code de conduite.
- Se déconnecter du salon de jeu avant d'être libéré par les administrateurs du tournoi.
- Violier ces règles de toute autre manière que ce soit.

### **7.3 Paris**

Les joueurs et les personnes au contrôle ne doivent pas (a) organiser ou promouvoir des paris, mises ou les jeux d'argent sur le tournoi ou toute partie de celui-ci, ou (b) bénéficier, directement ou indirectement, des paris, mises ou jeux d'argent sur le tournoi ou toute partie de celui-ci.

### **7.4 Harcèlement**

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

### **7.5 Confidentialité**

Un joueur ou une personne au contrôle ne peut pas divulguer à un tiers toute information confidentielle que le joueur obtient en lien avec l'événement, y compris en postant sur des réseaux sociaux.

### **7.6 Conduite illégale**

Les joueurs et les personnes au contrôle ont l'obligation de se conformer en toutes circonstances aux lois en vigueur. Toute tentative pour saboter ou gêner le fonctionnement légitime de l'événement est une violation des lois civiles et criminelles en vigueur et entraînera une disqualification. Dans un tel cas, Epic se réserve le droit de réclamer tous les dommages et intérêts (y compris les frais d'avocat) dans toute l'étendue permise par la loi, y compris les poursuites criminelles.

## 7.7 Signalement

Tout joueur qui est témoin ou sujet à un comportement qui viole le code de conduite doit en informer Psyonix ou un administrateur du tournoi. Toutes les plaintes déposées en relation avec cette section 7.7 feront l'objet d'une enquête et une mesure disciplinaire appropriée sera éventuellement prise. Tout acte de rétorsion à l'encontre d'un joueur émettant une plainte ou coopérant avec l'enquête née d'une plainte est interdit.

## 7.8 Code vestimentaire

Pendant l'événement, tous les joueurs et tuteurs doivent adhérer au code vestimentaire (le « **code vestimentaire** »). Sans limiter ce qui précède, le code vestimentaire s'applique à tous les joueurs et tuteurs pendant la journée médiatique de l'événement, les entrées en scène, le jeu, et d'autres activités liées à l'événement telles que désignées par l'administrateur du tournoi.

**7.8.1** Les joueurs et tuteurs doivent se présenter d'une manière appropriée pour le public du jeu et cohérente avec l'esprit et le ton de l'événement (tel que déterminé par l'administrateur du tournoi) (par exemple, pas de joueurs torse nu, pas de maillots de bain, lingerie, etc.).

### 7.8.2 Restrictions

Les joueurs et tuteurs ont l'interdiction de porter des logos, des marques et/ou des insignes visibles (collectivement, des « **identifications commerciales** ») d'une entité, d'un produit ou d'un service figurant dans la liste suivante (non exhaustive) :

- Drogues ou accessoires liés à la drogue.
- Tabac ou produits liés au tabac, y compris les produits de vapotage.
- Alcool.
- Armes à feu.
- Pornographie ou tout autre matériel réservé aux adultes.
- Cryptomonnaies, jetons non fongibles (NFT), ou tout autre produit ou service lié à la blockchain.
- Toute entreprise (a) dont le contenu est discriminatoire, harcelant ou autrement haineux, ou (b) dont les pratiques sont préjudiciables à l'image de, ou entraînent des critiques publiques ou reflètent négativement sur, Psyonix ou Epic (tel que déterminé par Psyonix, Epic ou les administrateurs du tournoi).
- Toute entreprise encourageant des activités illégales ou violant la loi applicable.
- Produits de jeu (y compris les paris sur les sports virtuels), loteries ou paris illégaux.
- Toute entreprise qui promeut (a) l'utilisation de hacks en jeu, de tricheries, d'exploits, ou de culture ou vente de monnaie en jeu, ou (b) la vente, location, licence, distribution ou transfert d'un compte de jeu.
- Logos de jeux vidéo, personnages, développeurs ou éditeurs qui ne sont pas détenus ou affiliés à Psyonix ou Epic.
- Candidats politiques.

- Services téléphoniques surtaxés.

Tous les sponsors, appuis, activités promotionnelles et identifications commerciales portées par les joueurs et les tuteurs pendant et en lien avec l'événement sont soumis à l'approbation des administrateurs du tournoi.

Si un administrateur du tournoi décide (à sa seule discrétion) qu'un joueur ou tuteur a violé le code vestimentaire, cet administrateur se réserve le droit d'exiger que ce joueur ou tuteur change immédiatement de tenue conformément au code vestimentaire. Le défaut de conformité de ce joueur ou tuteur peut entraîner des mesures disciplinaires telles que décrites plus en détail dans la section [8.3](#).

## **8. Violations des règles et de la conduite**

### **8.1 Exécution**

Psyonix aura la responsabilité principale de faire respecter ces règles pour tous les joueurs lors de l'événement et peut, en collaboration avec les administrateurs du tournoi (tel que défini ci-dessous), imposer des sanctions aux joueurs pour violations de ces règles, tel que décrit plus en détail dans la section 8.

### **8.2 Enquête et conformité**

**8.2.1** Vous et toute personne au contrôle devez coopérer pleinement avec Psyonix et/ou un administrateur du tournoi (selon le cas) dans l'enquête sur toute violation ou suspicion de violation de ces règles. Si Psyonix et/ou un administrateur du tournoi vous contactent pour discuter de l'enquête, vous devez fournir des informations véridiques dans les informations que vous fournissez à Psyonix et/ou à l'administrateur du tournoi. Tout joueur ou personne au contrôle reconnu coupable d'avoir retenu, détruit ou altéré des informations liées, ou autrement reconnu coupable d'avoir induit Psyonix et/ou un administrateur du tournoi en erreur lors d'une enquête, sera sujet à des mesures disciplinaires telles que décrites plus en détail dans la section 8.3.

**8.2.2** Psyonix a le droit, à sa seule discrétion, de retirer un joueur ou une personne au contrôle, ou de limiter la participation de tel joueur ou personne au contrôle, à toute activité de l'événement dans le cadre de toute enquête menée par Epic et/ou un administrateur de l'événement (selon le cas) conformément à la section 8.2.

### **8.3 Action disciplinaire**

**8.3.1** Si Psyonix décide qu'un joueur ou une personne au contrôle a violé le code, Psyonix peut prendre les mesures disciplinaires suivantes (selon le cas) :

- Donner un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au joueur ou à la personne au contrôle ;
- Redémarrage de la partie ;
- Perte de la manche ;
- Perte de la partie ;
- Perte de tout ou d'une partie des prix précédemment attribués au joueur ou à l'équipe ;
- Disqualification du joueur ou de la personne au contrôle pour participer à une ou plusieurs parties et/ou étapes de l'événement ; et/ou
- Empêcher le joueur ou la personne au contrôle de participer à une ou plusieurs compétitions futures organisées par Psyonix.

**8.3.2** Dans un souci de clarté, la nature et l'étendue de l'action disciplinaire prise par Psyonix conformément à cette section 8.3 seront à la seule et absolue discrétion de Psyonix. Psyonix se réserve le droit de réclamer des dommages et intérêts et autres recours contre un tel joueur ou personne au contrôle dans toute la mesure permise par la loi applicable.

L'exécution de toute mesure disciplinaire par Psyonix ne donne pas le droit à un joueur ou à une personne au contrôle de formuler des réclamations contre Psyonix selon quelque principe juridique que ce soit. De même, cela ne doit pas être considéré comme constituant une responsabilité de Psyonix envers ledit joueur ou personne au contrôle.

**8.3.3** Si Psyonix décide qu'il y a eu des violations répétées de ces règles par un joueur ou une personne au contrôle, Psyonix peut appliquer des mesures disciplinaires croissantes, jusqu'à l'exclusion permanente de toute compétition future de Rocket League organisée ou administrée par ou au nom de Psyonix. Epic peut également appliquer ses droits en vertu des Conditions d'utilisation de Psyonix et/ou du CLUF de Rocket League en cas de violation.

**8.3.4** Toutes les violations des règles lors de l'événement seront déterminées par Psyonix à sa seule discrétion et régies par la matrice des violations compétitives de Psyonix. Toute décision finale de Psyonix quant à l'action disciplinaire appropriée sera définitive et obligatoire pour tous les joueurs et personnes au contrôle.

## **8.4 Conflits relatifs aux règles**

Psyonix dispose de l'autorité finale et contraignante pour prendre une décision concernant tous les litiges relatifs à toute partie de ces règles, y compris la violation, l'application ou l'interprétation de celles-ci.

## **9. Exonération de responsabilité**

DANS LA MESURE MAXIMALE PERMISE PAR LA LOI, PSYONIX ET SES FILIALES ET LES ADMINISTRATEURS DE L'ÉVÉNEMENT NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR (A) TOUTE PROBLÉMATIQUE TECHNIQUE OU AUTRE PERTURBATION DE L'ÉVÉNEMENT, Y COMPRIS TOUTE PERTE OU CORRUPTION DE DONNÉES, (B) LA MAUVAISE CONDUITE

DE TOUS JOUEURS OU AUTRES TIERS, (C) TOUTE BLESSURE (Y COMPRIS LA MORT) OU DOMMAGE MATÉRIEL DÉCOULANT DE TOUT PRIX OU PARTICIPATION À L'ÉVÉNEMENT, (D) TOUS DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS, ACCESSOIRES OU SPÉCIAUX, OU (E) TOUTE ERREUR D'IMPRESSION, TYPOGRAPHIQUE OU ADMINISTRATIVE DANS TOUT MATÉRIEL ASSOCIÉ À L'ÉVÉNEMENT. PSYONIX SE RÉSERVE LE DROIT DE SUSPENDRE, MODIFIER OU ANNULER L'ÉVÉNEMENT À SA SEULE DISCRÉTION SI UN VIRUS, UN BUG OU AUTRE PROBLÈME TECHNIQUE, UNE INTERVENTION NON AUTORISÉE, UNE CATASTROPHE NATURELLE OU TOUTE AUTRE CAUSE INDÉPENDANTE DE LA VOLONTÉ DE PSYONIX AFFECTE L'ADMINISTRATION, LA SÉCURITÉ OU LE DÉROULEMENT CORRECT DE L'ÉVÉNEMENT, OU SI PSYONIX DEVIENT (COMME DÉTERMINÉ À SA SEULE DISCRÉTION) INCAPABLE D'ORGANISER L'ÉVÉNEMENT TEL QUE PRÉVU ORIGINALEMENT.

## 10. Publicité et consentement à une interview

**10.1** Psonix peut utiliser votre nom, pseudonyme, image, voix, statistiques de jeu et/ou identifiant de compte Epic ou d'autres informations biographiques à des fins publicitaires avant, pendant et après l'événement, de quelque manière que ce soit et dans tous les médias, partout dans le monde, indéfiniment, mais uniquement en lien avec la promotion de l'événement ou d'autres événements et programmations de Rocket League, sans aucune compensation ni droit de regard préalable.

**10.2** Si vous avez l'opportunité de participer à une interview en lien avec l'événement (chacune appelée individuellement une « **interview** »), vous consentez à être enregistré pour l'interview, et vous accordez par la présente à Psonix une licence mondiale sans redevance (avec le droit d'octroyer des sous-licences) pour utiliser vos déclarations et tout enregistrement audio/vidéo de l'interview, ainsi que votre nom, pseudonyme, image, voix, statistiques de jeu, identifiant de compte Epic et autres informations biographiques (collectivement appelés les « **matériaux d'interview** ») en lien avec l'interview. Votre participation à une interview est volontaire, et vous n'avez droit à aucune compensation pour une interview ou cette licence. Psonix n'a aucune obligation de vous interviewer ou d'utiliser les matériaux d'interview. Vous pouvez retirer cette licence à tout moment en contactant un administrateur du tournoi à l'adresse [tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com), cependant cela n'affectera pas les utilisations que Psonix a faites de cette licence avant le retrait.

**10.3** Toutes les équipes doivent sélectionner un joueur au début de ce tournoi pour servir de représentant de l'équipe pour toutes les interviews programmées pour cette saison (le « **représentant de l'équipe** »). Le représentant de l'équipe n'est pas obligé d'être le seul membre de l'équipe à donner des interviews pendant cette saison.

Cependant, le représentant de l'équipe doit être présent pour toutes les interviews programmées, à moins que l'équipe informe Psonix ou l'administrateur du tournoi qu'un autre joueur assistera à l'interview avant la partie pour laquelle une interview est programmée. À la seule discrétion de Psonix, un entraîneur (le cas échéant) peut servir de représentant de l'équipe lors d'une interview.

Psonix essaiera de fournir à l'équipe et au représentant de l'équipe un préavis de 24 heures pour les interviews, qui seront programmées le jour du match de l'équipe. Si un représentant de l'équipe acceptable n'est pas disponible pour une interview programmée, en tenant compte de tout problème technique, Psonix se réserve le droit d'instaurer des mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

## 11. Loi applicable

Les lois internes de l'État de Caroline du Nord, sans référence à aucun de ses principes de conflits de lois, régiront ces règles, y compris tout litige concernant ces règles et/ou l'événement.



## **12. Renonciation aux procès devant jury**

À L'EXCEPTION DE CE QUI EST INTERDIT PAR LA LOI APPLICABLE, TOUT PARTICIPANT, À TITRE DE CONDITION À SA PARTICIPATION À L'ÉVÉNEMENT, RENONCE PAR LA PRÉSENTE, DE FAÇON PERPÉTUELLE ET IRRÉVOCABLE, À TOUT DROIT QU'IL PEUT AVOIR À UN PROCÈS AVEC JURY EN CAS DE LITIGE DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT LIÉ À CET ÉVÉNEMENT, À TOUT DOCUMENT OU ACCORD LIÉ À L'ÉVÉNEMENT, À TOUT PRIX DISPONIBLE LIÉ À L'ÉVÉNEMENT ET À TOUTE TRANSACTION PRÉSENTE OU FUTURE.

## **13. Confidentialité**

Veillez vous référer à la politique de confidentialité de Psonix accessible à l'adresse <https://www.psonix.com/privacy/> pour des informations importantes concernant la collecte, l'utilisation et la divulgation des informations personnelles par Psonix.

## **14. Santé et sécurité**

### **14.1 Conformité avec les directives de santé**

Tous les joueurs, propriétaires, managers, entraîneurs et équipes doivent se conformer (a) à toute directive écrite fournie par Psonix et/ou les administrateurs du tournoi concernant les questions de santé et de sécurité et la COVID-19 ; et (b) aux lois, ordonnances et ordres des autorités de santé publique applicables concernant la COVID-19. En cas de conflit entre des directives ou normes, l'exigence la plus stricte prévaudra.

### **14.2 Décisions finales relatives à la sécurité des joueurs**

Nonobstant ce qui précède, la décision finale concernant la sécurité des joueurs d'une équipe à participer à un tournoi sera prise par le manager de cette équipe en consultation avec Psonix et/ou les administrateurs du tournoi. Chaque équipe doit se conformer aux lois et ordonnances locales régissant les réunions publiques et la santé publique. En cas de doute quant à la possibilité de tenir une réunion de joueurs en toute sécurité, le manager d'une équipe doit exercer son jugement de manière à offrir le plus haut niveau de protection et de sécurité pour les joueurs, les fans, le personnel et les autres participants au tournoi.

### **14.3 Communication avec les administrateurs de l'événement**

Il est important que les joueurs, entraîneurs et managers fassent de leur mieux pour rester connectés au système de chat utilisé par Psonix et/ou les administrateurs du tournoi et suivre toutes les instructions données par les administrateurs du tournoi pendant tout le processus d'un tournoi, y compris les déplacements vers et depuis le lieu du tournoi. Les joueurs, managers et entraîneurs doivent

suivre les instructions des arbitres du tournoi et coopérer avec les arbitres et autres membres du personnel du tournoi concernant les masques et autres mesures de protection mises en place pour assurer la santé et la sécurité de tous les participants au tournoi.

#### **14.4 Contrôle de l'état de santé**

Avant d'entrer dans tout lieu du tournoi, chaque joueur, entraîneur et manager peut être tenu de vérifier son identité auprès du personnel du tournoi et de se soumettre à un contrôle sanitaire par le personnel du tournoi, qui peut inclure, mais sans s'y limiter, un contrôle de température. Des contrôles sanitaires peuvent également être effectués à d'autres moments pendant un tournoi à la seule discrétion de Psyonix et/ou des administrateurs du tournoi. Si, à tout moment avant ou pendant un tournoi, Psyonix ou les administrateurs du tournoi déterminent qu'un individu présente des symptômes de COVID-19 ou peut être infecté par le virus COVID-19 ou toute autre maladie transmissible, cet individu sera tenu de quitter immédiatement le lieu.

Si Psyonix ou les administrateurs du tournoi déterminent qu'un joueur ne doit pas participer à un tournoi pour des raisons de santé, l'arbitre sur place peut exiger que l'équipe fournisse un remplaçant. Si la loi applicable exige des procédures d'inspection sanitaire, de désinfection ou de sécurité publique supplémentaires ou différentes, Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi auront toute autorité pour mettre en œuvre ces procédures, et tous les joueurs, propriétaires, entraîneurs et managers doivent coopérer avec Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi dans la mise en œuvre de ces procédures.

#### **14.5 Problèmes de santé impliquant les joueurs**

La première responsabilité de tous les managers et entraîneurs est de veiller à la santé et à la sécurité des joueurs et du personnel de l'équipe. Un manager doit informer rapidement Psyonix ou les administrateurs du tournoi de tout problème de santé impliquant un joueur, afin que des mesures appropriées puissent être prises pour tracer les contacts et suivre d'autres protocoles de santé et de sécurité.

#### **14.6 Problèmes de santé impliquant les entraîneurs et les managers**

Si un manager ou un entraîneur d'une équipe est incapable de participer à un tournoi en raison d'un problème de santé, les propriétaires de l'équipe ou d'autres personnes responsables doivent rapidement informer Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi et désigner un remplaçant approprié. Une fois que les problèmes de santé du manager ou de l'entraîneur concerné se sont résorbés et que toute quarantaine applicable est terminée, il sera autorisé à reprendre ses fonctions avec l'équipe.

#### **14.7 Confidentialité des données relatives à la santé**

Tous les joueurs, managers et entraîneurs acceptent (a) la collecte, le stockage et l'utilisation des dossiers et informations concernant l'exposition à ou les symptômes de la COVID-19, les

résultats des tests COVID-19 ou le statut de vaccination tel que décrit dans cette section, et (b) l'utilisation de tels dossiers et informations pour se conformer à la loi locale, aux ordonnances et aux directives régissant les réunions publiques et la santé publique et, si nécessaire, pour protéger les fans et les autres membres du public d'une exposition à la COVID-19. Si un joueur, manager ou entraîneur a des questions sur les manières dont les dossiers et informations de ce joueur, manager ou entraîneur sont collectés et utilisés conformément à cette section, ou leurs choix et droits concernant une telle utilisation, veuillez consulter la Politique de confidentialité de BLAST disponible à l'adresse <https://blast.tv/privacy-policy>.

## **15. Autres langues**

Ce règlement peut être traduit dans d'autres langues. En cas de contradiction ou d'incohérence entre une version traduite et la version anglaise de ce règlement, la version anglaise doit prévaloir et régir.

## Annexe A : Système de points des RLCS

### Structure des points RLCS - Birmingham Open 1, 2 et 3

Place	Totaux d'équipe	Points des Opens
1er	1	15
2e	1	10
3e - 4e	2	7
5e - 6e	2	5
7e - 8e	2	3
9e - 12e	4	2
13e - 16e	4	1
Total	16	67

### Structure des points RLCS - Birmingham Major

Place	Totaux d'équipe	Points des Majors
1er	1	30
2e	1	20
3e - 4e	2	14
5e - 6e	2	10
7e - 8e	2	6
9e - 11e	3	5
12e - 14e	3	4
15e - 16e	2	3
Total	16	143

Structure des points RLCS - Raleigh Open 4, 5 et 6

Place	Totaux d'équipe	Points des Opens
1er	1	18
2e	1	12
3e - 4e	2	8
5e - 6e	2	6
7e - 8e	2	4
9e - 12e	4	2
13e - 16e	4	1
Total	16	78

Structure des points RLCS - Raleigh Major

Place	Totaux d'équipe	Points des Majors
1er	1	36
2e	1	24
3e - 4e	2	16
5e - 6e	2	12
7e - 8e	2	8
9e - 11e	3	6
12e - 14e	3	5
15e - 16e	2	4
Total	16	173

## **Annexe B : Calendrier**

### Birmingham Major des RLCS

#### Birmingham Open 1 - [EU, SAM & APAC]

- 3 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée du tableau à double élimination [EU]
- 4 janvier : Birmingham Open 1 - 2e journée du tableau à double élimination [EU]
- 4 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/APAC]
- 5 janvier : Birmingham Open 1 - Phase à système suisse [EU]
- 5 janvier : Birmingham Open 1 - Phase à système suisse [SAM/APAC]
- 10 janvier : Birmingham Open 1 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]
- 11 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]
- 12 janvier : Birmingham Open 1 - 2e journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]

#### Birmingham Open 1 - [NA, MENA, OCE & SSA]

- 10 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée du tableau à double élimination [MENA/NA]
- 11 janvier : Birmingham Open 1 - 2e journée du tableau à double élimination [NA]
- 11 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée de la phase à système suisse [MENA]
- 11 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/SSA]
- 12 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée de la phase à système suisse [NA]
- 12 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée de la phase à système suisse [OCE/SSA]
- 16 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée de la phase GSL [MENA]
- 17 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée de la phase GSL [NA/OCE/SSA]
- 17 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [MENA]
- 18 janvier : Birmingham Open 1 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]
- 18 janvier : Birmingham Open 1 - 2e journée du tableau à élimination hybride [MENA]
- 19 janvier : Birmingham Open 1 - 2e journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]

#### Birmingham Open 2 - [EU, SAM & APAC]

- 24 janvier : Birmingham Open 2 - 1ère journée du tableau à double élimination [EU]
- 25 janvier : Birmingham Open 2 - 2e journée du tableau à double élimination [EU]
- 25 janvier : Birmingham Open 2 - 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/APAC]
- 26 janvier : Birmingham Open 2 - Phase à système suisse [EU]
- 26 janvier : Birmingham Open 2 - Phase à système suisse [SAM/APAC]
- 31 janvier : Birmingham Open 2 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]
- 1er février : Birmingham Open 2 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]
- 2 février : Birmingham Open 2 - 2e journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]

### Birmingham Open 2 - [NA, MENA, OCE & SSA]

31 janvier : Birmingham Open 2 - 1ère journée du tableau à double élimination [NA/MENA]  
1er février : Birmingham Open 1 - 2e journée du tableau à double élimination [NA]  
1er février : Birmingham Open 2 - Phase à système suisse [MENA]  
1er février : Birmingham Open 2 - 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/SSA]  
2 février : Birmingham Open 2 - Phase à système suisse [NA]  
2 février : Birmingham Open 2 - Phase à système suisse [OCE/SSA]  
6 février : Birmingham Open 2 - Phase GSL [MENA]  
7 février : Birmingham Open 2 - Phase GSL [NA/OCE/SSA]  
7 février : Birmingham Open 2 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [MENA]  
8 février : Birmingham Open 2 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]  
8 février : Birmingham Open 2 - 2e journée du tableau à élimination hybride [MENA]  
9 février : Birmingham Open 2 - 2e journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]

### Birmingham Open 3 - [EU, SAM & APAC]

14 février : Birmingham Open 3 - 1ère journée du tableau à double élimination [EU]  
15 février : Birmingham Open 3 - 2e journée du tableau à double élimination [EU]  
15 février : Birmingham Open 3 - 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/APAC]  
16 février : Birmingham Open 3 - Phase à système suisse [EU]  
16 février : Birmingham Open 3 - Phase à système suisse [SAM/APAC]  
21 février : Birmingham Open 3 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]  
22 février : Birmingham Open 3 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]  
23 février : Birmingham Open 2 - 2e journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]

### Birmingham Open 3 - [NA, MENA, OCE & SSA]

21 février : Birmingham Open 3 - 1ère journée du tableau à double élimination [NA/MENA]  
22 février : Birmingham Open 3 - 2e journée du tableau à double élimination [NA]  
22 février : Birmingham Open 3 - Phase à système suisse [MENA]  
22 février : Birmingham Open 3 - 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/SSA]  
23 février : Birmingham Open 3 - Phase à système suisse [NA]  
23 février : Birmingham Open 3 - Phase à système suisse [OCE/SSA]  
27 février : Birmingham Open 3 - Phase GSL [MENA]  
28 février : Birmingham Open 3 - Phase GSL [NA/OCE/SSA]  
28 février : Birmingham Open 3 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [MENA]  
1er mars : Birmingham Open 3 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]  
1er mars : Birmingham Open 3 - 2e journée du tableau à élimination hybride [MENA]  
2 mars : Birmingham Open 3 - 2e journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]

## Major des RLCS 2025 à Birmingham - LAN Birmingham

27 mars : 1ère journée du Birmingham Major

28 mars : 2e journée du Birmingham Major

29 mars : 3e journée du Birmingham Major

30 mars : 4e journée du Birmingham Major

## Fenêtre de transfert

APAC : 30 mars 2025 à minuit JST - 13 avril 2025 à 17h JST

EU : 30 mars 2025 à minuit CEST – 13 avril 2025 à 17h CEST

MENA : 30 mars 2025 à minuit KSA – 13 avril 2025 à 17h KSA

NA : 30 mars 2025 à minuit PT - 13 avril 2025 à 17h PT

OCE : 30 mars 2025 à minuit AEDT – 13 avril 2025 à 17h AEDT

SSA : 30 mars 2025 à minuit SAST – 13 avril 2025 à 17h SAST

SAM : 30 mars 2025 à minuit BRT – 13 avril 2025 à 17h BRT

## Raleigh Major des RLCS

### Raleigh Open 4 - [NA, MENA, OCE & SSA]

18 avril : Raleigh Open 4 - 1ère journée du tableau à double élimination [NA/MENA]

19 avril : Raleigh Open 4 - 2e journée du tableau à double élimination [NA]

19 avril : Raleigh Open 4 - Phase à système suisse [MENA]

19 avril : Raleigh Open 4 - 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/SSA]

20 avril : Raleigh Open 4 - Phase à système suisse [NA]

20 avril : Raleigh Open 4 - Phase à système suisse [OCE/SSA]

24 avril : Raleigh Open 4 - Phase GSL [MENA]

25 avril : Raleigh Open 4 - Phase GSL [NA/OCE/SSA]

25 avril : Raleigh Open 4 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [MENA]

26 avril : Raleigh Open 4 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]

26 avril : Raleigh Open 4 - 2e journée du tableau à élimination hybride [MENA]

27 avril : Raleigh Open 4 - 2e journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]

### Raleigh Open 4 - [EU, SAM & APAC]

25 avril : Raleigh Open 4 - 1ère journée du tableau à double élimination [EU]

26 avril : Raleigh Open 4 - 2e journée du tableau à double élimination [EU]

26 avril : Raleigh Open 4 - 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/APAC]

27 avril : Raleigh Open 4 - Phase à système suisse [EU]

27 avril : Raleigh Open 4 - Phase à système suisse [SAM/APAC]

2 mai : Raleigh Open 4 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]

3 mai : Raleigh Open 4 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]

4 mai : Raleigh Open 4 - 2e journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]

#### Raleigh Open 5 - [NA, MENA, OCE & SSA]

2 mai : Raleigh Open 5 - 1ère journée du tableau à double élimination [NA/MENA]  
3 mai : Raleigh Open 5 - 2e journée du tableau à double élimination [NA]  
3 mai : Raleigh Open 5 - Phase à système suisse [MENA]  
3 mai : Raleigh Open 5 - 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/SSA]  
4 mai : Raleigh Open 5 - Phase à système suisse [NA]  
4 mai : Raleigh Open 5 - Phase à système suisse [OCE/SSA]  
8 mai : Raleigh Open 5 - Phase GSL [MENA]  
9 mai : Raleigh Open 5 - Phase GSL [NA/OCE/SSA]  
9 mai : Raleigh Open 5 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [MENA]  
10 mai : Raleigh Open 5 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]  
10 mai : Raleigh Open 5 - 2e journée du tableau à élimination hybride [MENA]  
11 mai : Raleigh Open 5 - 2e journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]

#### Raleigh Open 5 - [EU, SAM & APAC]

9 mai : Raleigh Open 5 - 1ère journée du tableau à double élimination [EU]  
10 mai : Raleigh Open 5 - 2e journée du tableau à double élimination [EU]  
10 mai : Raleigh Open 5 - 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/APAC]  
11 mai : Raleigh Open 5 - Phase à système suisse [EU]  
11 mai : Raleigh Open 5 - Phase à système suisse [SAM/APAC]  
16 mai : Raleigh Open 5 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]  
17 mai : Raleigh Open 5 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]  
18 mai : Raleigh Open 5 - 2e journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]

#### Raleigh Open 6 - [NA, MENA, OCE & SSA]

16 mai : Raleigh Open 6 - 1ère journée du tableau à double élimination [NA/MENA]  
17 mai : Raleigh Open 6 - 2e journée du tableau à double élimination [NA]  
17 mai : Raleigh Open 6 - Phase à système suisse [MENA]  
17 mai : Raleigh Open 6 - 1ère journée du tableau à double élimination [OCE/SSA]  
18 mai : Raleigh Open 6 - Phase à système suisse [NA]  
18 mai : Raleigh Open 6 - Phase à système suisse [OCE/SSA]  
22 mai : Raleigh Open 6 - Phase GSL [MENA]  
23 mai : Raleigh Open 6 - Phase GSL [NA/OCE/SSA]  
23 mai : Raleigh Open 6 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [MENA]  
24 mai : Raleigh Open 6 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]  
24 mai : Raleigh Open 6 - 2e journée du tableau à élimination hybride [MENA]  
25 mai : Raleigh Open 6 - 2e journée du tableau à élimination hybride [NA/OCE/SSA]

#### Raleigh Open 6 - [EU, SAM & APAC]

23 mai : Raleigh Open 6 - 1ère journée du tableau à double élimination [EU]  
24 mai : Raleigh Open 6 - 2e journée du tableau à double élimination [EU]

24 mai : Raleigh Open 6 - 1ère journée du tableau à double élimination [SAM/APAC]  
25 mai : Raleigh Open 6 - Phase à système suisse [EU]  
25 mai : Raleigh Open 6 - Phase à système suisse [SAM/APAC]  
30 mai : Raleigh Open 6 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]  
31 mai : Raleigh Open 6 - 1ère journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]  
1er juin : Raleigh Open 6 - 2e journée du tableau à élimination hybride [EU/SAM/APAC]

## Raleigh Major des RLCS

26 juin : 1ère journée du Raleigh Major

27 juin : 2e journée du Raleigh Major

28 juin : 3e journée du Raleigh Major

29 juin : 4e journée du Raleigh Major

## Fin des restrictions d'effectifs RLCS 2025

1er juillet (exclut les équipes qualifiées pour le Rocket League World Championship)

## Jeux décisifs du World Championship RLCS

12 juillet : 1ère journée des jeux décisifs

13 juillet : 2e journée des jeux décisifs

## Dernières chances de qualification aux RLCS

11 juillet : 1ère journée des doubles éliminations Région #1

12 juillet : 2e journée des doubles éliminations Région #1

13 juillet : Phase à système suisse Région #1

18 juillet : Phase GSL Région #1

19 juillet : 1ère journée du tableau à élimination hybride Région #1

20 juillet : 2e journée du tableau à élimination hybride Région #1

18 juillet : 1ère journée des doubles éliminations Régions #2

19 juillet : 2e journée des doubles éliminations Régions #2

20 juillet : Phase à système suisse Région #2

25 juillet : Phase GSL Région #2

26 juillet : 1ère journée du tableau à élimination hybride Région #2

27 juillet : 2e journée du tableau à élimination hybride Région #2

25 juillet : 1ère journée des doubles éliminations Région #3  
26 juillet : 2e journée des doubles éliminations Région #3  
27 juillet : Phase à système suisse Région #3  
1 er août : Phase GSL Région #3  
2 août : 1ère journée du tableau à élimination hybride Région #3  
3 août : 2e journée du tableau à élimination hybride Région #3

1 er août : 1ère journée des doubles éliminations Région #4  
2 août : 2e journée des doubles éliminations Région #4  
3 août : Phase à système suisse Région #4  
8 août : Phase GSL Région #4  
9 août : 1ère journée du tableau à élimination hybride Région #4  
10 août : 2e journée du tableau à élimination hybride Région #4

#### Rocket League World Championship

10 septembre : 1ère journée du World Championship  
11 septembre : 2e journée du World Championship  
12 septembre : 3e journée du World Championship  
13 septembre : 4e journée du World Championship  
14 septembre : 5e journée du World Championship

## Annexe C - Prix

### Prix des événements - Opens 1 & 4 - UE et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	15 000 \$
2e place	9 000 \$
3e - 4e place	6 000 \$
5e - 6e place	3 600 \$
7e - 8e place	2 400 \$
9e - 12e place	1 800 \$
13e - 16e place	1 350 \$
17e - 32e place	750 \$
33e - 64e place	450 \$
65e - 128e place	300 \$

### Prix des événements - Opens 2, 3, 5 & 6 - UE et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	15 000 \$
2e place	9 000 \$
3e - 4e place	6 000 \$
5e - 6e place	3 600 \$
7e - 8e place	2 400 \$
9e - 12e place	1 800 \$
13e - 16e place	1 350 \$
17e - 32e place	750 \$
33e - 72e place	450 \$
73e - 136e place	300 \$

### Prix des événements - Opens 1 & 4 - SAM, OCE et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	9 000 \$
2e place	6 000 \$
3e - 4e place	4 500 \$
5e - 6e place	3 000 \$
7e - 8e place	2 400 \$
9e - 12e place	1 500 \$
13e - 16e place	900 \$
17e - 64e place	300 \$

### Prix des événements - Opens 2, 3, 5 & 6 - SAM, OCE et MENA

Classement	Prix total (USD)
1ère place	9 000 \$
2e place	6 000 \$
3e - 4e place	4 500 \$
5e - 6e place	3 000 \$
7e - 8e place	2 400 \$
9e - 12e place	1 500 \$
13e - 16e place	900 \$
17e - 72e place	300 \$

Prix des événements - Opens - APAC et SSA

Classement	Prix total (USD)
1ère place	4 800 \$
2e place	2 700 \$
3e - 4e place	1 800 \$
5e - 6e place	1 200 \$
7e - 8e place	900 \$
9e - 12e place	750 \$
13e - 16e place	450 \$
17e - 32e place	300 \$

### Prix des événements - Majors

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	102 000 \$
2e place	51 000 \$
3e - 4e place	36 000 \$
5e - 6e place	22 500 \$
7e - 8e place	15 000 \$
9e - 11e place	9 000 \$
12e - 14e place	1 6 000 \$
15e - 16e place	3 000 \$

### Prix des événements - World Championship

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	300 000 \$
2e place	153 000 \$
3e - 4e place	99 000 \$
5e et 6e place	84 000 \$
7e et 8e place	66 000 \$
9e - 12e place	37 500 \$
13e - 16e place	17 250 \$
17e - 18e place	9 000 \$
19e - 20e place	6 000 \$

© 2024 Epic Games, Inc. Tous droits réservés.