

Rocket League Monthly Cash Cups - Règlement officiel pour la saison 2025

Voici le règlement officiel (« règlement ») pour les Monthly Cash Cups Rocket League (« Monthly Cash Cups » ou « événement »), comprenant les Monthly Cash Cups 1c1, les Monthly Cash Cups 2c2, les Monthly Cash Cups 3c3, les Monthly Cash Cups Paniers 2c2, et les Monthly Cash Cups Rumble 3c3. Ces trois tournois sont organisés par ou au nom de Psyonix, LLC (« Psyonix »). Le présent règlement est un accord légal entre vous et Psyonix dans le cadre de votre participation à l'événement.

Table des matières.

1. Introduction et acceptation
 2. Structure de l'événement
 3. Éligibilité des joueurs ; statut du compte Epic ; règles d'équipe
 4. Règles de jeu
 5. Problèmes
 6. Communication
 7. Code de conduite
 8. Exécution des règles ; violations du règlement et du code de conduite
 9. Avertissements
 10. Publicité ; consentement à une interview
 11. Loi applicable
 12. Renonciation aux procès avec jury
 13. Confidentialité
 14. Santé et sécurité
 15. Autres langues
- Annexe A : Programme
- Annexe B : Prix des événements

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://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. 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.

« 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 dans laquelle un joueur ou une équipe éligible choisit de jouer.

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

« Site Web du règlement » : le site Web (<https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>) 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.

« 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, sans s'y limiter, 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. Les Monthly Cash Cups consisteront en neuf (9) événements séparés selon l'un des formats suivants : les Monthly Cash Cups 1c1, les Monthly Cash Cups 2c2, les Monthly Cash Cups 3c3, les Monthly Cash Cups Paniers 2c2, et les Monthly Cash Cups Rumble 3c3. Chaque Monthly Cash Cup consistera en un seul tournoi régional (chacun une « Monthly Cash Cup »). Chaque Monthly Cash Cup différera par la taille des équipes et le mode de jeu, et décernera aux joueurs gagnants des prix en argent à la fin de chaque Monthly Cash Cup.

2.2.2 Les Monthly Cash Cups 1c1.

Pour les Monthly Cash Cups 1c1 (« Monthly Cash Cup 1c1 »), dans chaque région, les équipes devront s'affronter dans un tableau à double élimination (« tableau à double élimination »), ce qui signifie qu'un joueur ne pourra pas avancer s'il perd deux (2) parties du tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de la Monthly Cash Cup sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.3.1. Chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 16 se jouera en trois manches. Toutes les parties du Top 16 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de trois (3) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'un joueur soit désigné vainqueur.

À la fin de la Monthly Cash Cup, les joueurs seront récompensés comme défini dans l'Annexe B.

2.2.3 Les Monthly Cash Cups 2c2

Pour les Monthly Cash Cups 2c2 (« Monthly Cash Cup 2c2 ») dans 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 du tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de la Monthly Cash Cup 2c2 sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.3.1. Chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 16 se jouera en trois manches. Toutes les parties du Top 16 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de trois (3) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'une équipe soit désignée vainqueur.

À la fin de la Monthly Cash Cup 2c2, les joueurs seront récompensés comme défini dans l'Annexe B.

2.2.4 Les Monthly Cash Cups 3c3

Pour les Monthly Cash Cups 3c3 (« Monthly Cash Cup 3c3 ») dans 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 du tableau à double élimination.

Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de la Monthly Cash Cup 3c3 sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.4 et l'Annexe A. Chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 16 se jouera en trois manches. Toutes les parties du Top 16 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de trois (3) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'une équipe soit désignée vainqueur.

À la fin de la Monthly Cash Cup 3c3, les joueurs seront récompensés comme défini dans l'Annexe B.

2.2.5 Les Monthly Cash Cups Paniers 2c2

Pour les Monthly Cash Cups Paniers 2c2 (« Monthly Cash Cup Paniers 2c2 ») dans 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 du tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de la Monthly Cash Cup Paniers 2c2 sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.3.1. Chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 16 se jouera en trois manches. Toutes les parties du Top 16 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de trois (3) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'une équipe soit désignée vainqueur.

À la fin de la Monthly Cash Cup Paniers 2c2, les joueurs seront récompensés comme défini dans l'Annexe B.

2.2.6 Les Monthly Cash Cups Rumble 3c3

Pour les Monthly Cash Cups Rumble 3c3 (« Monthly Cash Cup Rumble 3c3 ») dans 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 du

tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de la Monthly Cash Cup Rumble 3c3 sera déterminé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi comme indiqué dans la section 2.3.1. Chaque partie du tableau à double élimination avant la détermination du Top 16 se jouera en trois manches. Toutes les parties du Top 16 se joueront en cinq manches.

Le tableau à double élimination sera constitué au maximum de trois (3) jours de parties et continuera jusqu'à ce qu'une équipe soit désignée vainqueur.

À la fin de la Monthly Cash Cup Rumble 3c3, les joueurs seront récompensés comme défini dans l'Annexe B.

2.2.7 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 joueurs.

2.3.1 Répartition des équipes pour les Monthly Cash Cups 1c1. Lors du tableau à double élimination de la Monthly Cash Cup 1c1, les joueurs seront répartis selon les critères suivants :

- Le classement de recherche de partie moyen en « mode duel 1c1 standard classé » du joueur tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée ci-dessous :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Du 22 au 24 avril : Monthly Cash Cup 1c1	le 19 avril 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)
Du 20 au 22 juin : Monthly Cash Cup 1c1	le 17 juin 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)
Du 28 au 30 novembre : Monthly Cash Cup 1c1	le 25 novembre 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)

2.3.2 Répartition des équipes pour les Monthly Cash Cups 2c2. Lors du tableau à double élimination de la Monthly Cash Cup 2c2, les joueurs seront répartis selon les critères suivants :

- Le classement de recherche de partie moyen en « mode 2c2 standard classé » du joueur tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée ci-dessous :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Du 27 au 29 mai : Monthly Cash Cup 2c2	le 24 mai 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)
Du 29 au 31 juillet : Monthly Cash Cup 2c2	le 26 juillet 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)

2.3.3 Répartition des équipes pour les Monthly Cash Cups 3c3. Lors du tableau à double élimination de la Monthly Cash Cup 3c3, les joueurs seront répartis selon les critères suivants :

- Le classement de recherche de partie moyen en « mode 3c3 standard classé » de l'équipe tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée ci-dessous :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Du 24 au 26 octobre : Monthly Cash Cup 3c3	le 21 octobre 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)
Du 12 au 14 décembre : Monthly Cash Cup 3c3	le 9 décembre 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)

2.3.4 Répartition des équipes pour les Monthly Cash Cups Paniers 2c2. Lors du tableau à double élimination de la Monthly Cash Cup Paniers 2c2, les joueurs seront répartis selon les critères suivants :

- Le classement de recherche de partie moyen en « mode Paniers compétitif » de l'équipe tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée ci-dessous :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Du 26 au 28 septembre : Monthly Cash Cup Paniers 2c2	le 22 septembre 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)

2.3.5 Répartition des équipes pour les Monthly Cash Cups Rumble 3c3. Lors du tableau à double élimination de la Monthly Cash Cup Rumble 3c3, les joueurs seront répartis selon les critères suivants :

- Le classement de recherche de partie moyen en « mode Rumble classé » de l'équipe tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée ci-dessous :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Du 20 au 23 août : Monthly Cash Cup Rumble 3c3	le 19 août 2025 à 8h59 (heure centrale européenne)

2.4 Calendrier. Le calendrier et les dates provisoires des événements sont précisés dans l'Annexe A. Les dates sont sujettes à changement ; les dates et horaires définitifs seront affichés sur Start.gg. Dans le cas où un tableau se termine tôt ou nécessite plus de temps, des jours peuvent être ajoutés ou supprimés.

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 Les Monthly Cash Cups 1c1. Conformément à la section 2.6.6, les prix seront remis à chaque joueur en fonction du classement final à la conclusion de chaque Monthly Cash Cup 1c1. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'Annexe B.

2.6.2 Monthly Cash Cups 2c2. Conformément à la section 2.6.6, les prix seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les deux (2) titulaires) en fonction du classement final à la conclusion de chaque Monthly Cash Cup 2c2. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'Annexe B.

2.6.3 Monthly Cash Cups 3c3. Conformément à la section 2.6.6, les prix seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les trois (3) titulaires) en fonction du classement final à la conclusion de chaque Monthly Cash Cup 3c3. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'Annexe B.

2.6.4 Monthly Cash Cups Paniers 2c2. Conformément à la section 2.6.6, les prix seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les deux (2) titulaires) en fonction du classement final à la conclusion de chaque Monthly Cash Cup Paniers 2c2. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'Annexe B.

2.6.5 Monthly Cash Cups Rumble 3c3. Conformément à la section 2.6.6, les prix seront remis à chaque équipe (répartis équitablement entre les trois (3) titulaires) en fonction du classement final à la conclusion de chaque Monthly Cash Cup Rumble 3c3. Les prix spécifiques sont indiqués dans l'Annexe B.

2.6.6 Région 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.

2.6.7 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 soixante (60) 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 2.6.5.

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 ou d'un événement passé. 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 LOIS FISCALES EN VIGUEUR AUX NIVEAUX INTERNATIONAL, FÉDÉRAL, ÉTATIQUE ET LOCAL (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES IMPÔTS SUR LE REVENU ET LES RETENUES

À LA SOURCE). IL INCOMBE À CHAQUE GAGNANT DE (I) CONSULTER SON CONSEILLER FISCAL LOCAL POUR DÉTERMINER QUELS IMPÔTS S'APPLIQUENT ET (II) RÉGLER LESDITS IMPÔTS AUPRÈS DE L'AUTORITÉ 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 2.6.5. 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 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 du joueur ; comptes limités. Vous devez avoir au minimum 13 ans (ou plus, dans le cas où la loi du pays de résidence l'imposerait). Vous devez vous assurer que les informations relatives à votre âge figurant sur votre compte sont exactes. Vous ne pouvez pas utiliser un compte limité pour participer à l'événement.
- 3.2 Conditions d'utilisation d'Epic et CLUF de Rocket League. Vous devez accepter les conditions d'utilisation d'Epic (« conditions d'utilisation d'Epic ») (<https://www.epicgames.com/site/fr/tos>) et le contrat de licence d'utilisateur final de Rocket League (« CLUF de Rocket League ») (<https://www.psyonix.com/eula>), y compris toutes les règles, politiques et autres termes référencés dans les conditions d'utilisation 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 l'option n'est pas déjà activée) l'authentification à deux facteurs (« A2F ») sur votre compte Epic. Pour activer l'option 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 interdire ou modifier les pseudonymes ou les tags des équipes ou des joueurs pour toute raison.

- 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 Interdiction de 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.

Toutes les autres commandites, recommandations, activités promotionnelles et mentions commerciales figurant dans les noms d'équipe sont soumises à l'approbation finale de l'organisation de l'événement.

Administrateurs. 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 en règle, sans violations non divulguées. Cela signifie également que votre compte Epic doit être enregistré à votre nom et qu'il ne peut pas avoir été acheté à, donné par ou transféré depuis un autre joueur.
- 3.6.3 Vous (et votre compte Epic) ne devez n'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 participants 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 »), dont Cuba, Iran, Irak, Corée du Nord, Somalie, Soudan, Syrie et 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 pour une Monthly Cash Cup. Vous avez l'interdiction formelle d'avoir des participations supplémentaires 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 chaque Monthly Cash Cup.
- 3.7.5 Vous ne pouvez faire partie que d'une seule équipe pendant toute session d'une Monthly Cash Cup.

- 3.7.6 Vous et vos coéquipiers devez avoir un rang supérieur ou égal à Or 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 le début d'une Monthly Cash Cup : (a) Duel 1c1, (b) 2c2, (c) 3c3 standard, (d) Paniers 2c2, ou (e) Rumble 3c3.

Cette règle s'applique uniquement 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 ») pour représenter l'équipe pour toutes les décisions officielles et servir de point de contact principal pour l'équipe.

- 3.8.2 Taille des équipes et effectifs. Les équipes ne peuvent être composées que de titulaires (« titulaire ») éligibles à concourir dans une partie. Dans un souci de clarté, cela signifie que les entraîneurs et coachs ne font partie de l'effectif dans aucune Monthly Cash Cup. Les effectifs doivent répondre aux configurations suivantes pour chaque Monthly Cash Cup :

- Monthly Cash Cups 1c1
 - Un effectif ne peut comprendre qu'un (1) titulaire.
- Monthly Cash Cups 2c2.
 - Un effectif ne peut comprendre que deux (2) titulaires.
- Monthly Cash Cups 3c3.
 - Un effectif ne peut comprendre que trois (3) titulaires.
- Monthly Cash Cups Paniers 2c2.
 - Un effectif ne peut comprendre que deux (2) titulaires.
- Monthly Cash Cups Rumble 3c3
 - Un effectif ne peut comprendre que trois (3) titulaires.

Au moment de s'inscrire à l'événement, les effectifs doivent comprendre le nombre exact de titulaires requis pour le mode de jeu concerné.

3.8.4 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.

3.8.5 Exclusivité des équipes. Les joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule équipe à la fois pendant toute la durée du tournoi. Un individu ne peut pas faire partie de plus d'un effectif à la fois.

3.8.6 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/>) 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.

3.8.7 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 B 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.

3.8.8 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 disqualifier certains membres d'un effectif, les autres joueurs seront toujours liés à ce Règlement.

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.

3.8.9 Non-transférabilité de la qualification des équipes. Les places obtenues par qualification (le cas échéant) ne peuvent pas être transférées, vendues, échangées ou offertes à une autre personne ou organisation. Cela signifie que les places obtenues par progression dans le tableau 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. La

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 trucage 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 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 Monthly Cash Cups 1c1.

- Mode de jeu : Soccar
- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille de l'équipe : 1c1
- 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 : États-Unis-Centre (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie (APAC)
et Afrique du Sud (SSA)

- Couleurs d'équipe : par défaut

4.1.2 Paramètres des Monthly Cash Cups 2c2.

- Mode de jeu : Soccar
- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille de l'équipe : 2c2
- 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 : États-Unis-Centre (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie (APAC)
et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs d'équipe : par défaut

4.1.3 Paramètres des Monthly Cash Cups 3c3.

- Mode de jeu : Soccar
- 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 : États-Unis-Centre (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie (APAC)
et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs d'équipe : par défaut

4.1.4 Paramètres des Monthly Cash Cups Paniers 2c2.

- Mode de jeu : Paniers
- Arène par défaut : Dunk House Arena
- Taille de l'équipe : 2c2
- 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 : États-Unis-Centre (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie (APAC)
et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs d'équipe : par défaut

4.1.5 Paramètres des Monthly Cash Cups Rumble 3c3.

- Mode de jeu : Rumble
- 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 : États-Unis-Centre (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie (APAC)
et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs d'équipe : par défaut

4.1.6 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 surcadençage des manettes n'est pas autorisé.

4.2 Procédures relatives aux parties.

4.2.1 Hébergement et couleurs des équipes. Les administrateurs du tournoi préciseront quelle équipe jouera en bleu et laquelle jouera en orange. Les modalités d'hébergement des parties seront communiquées aux équipes.

4.2.2 Réhébergements. Entre les manches d'une même partie, les équipes peuvent demander à ce que la partie soit réhébergée sur un autre serveur de la même région en raison de problèmes de connexion. Au cours de n'importe quelle partie, avant (a) qu'un but ait été marqué ou (b) que quinze (15) secondes se soient écoulées (selon l'éventualité se produisant en premier), les équipes peuvent décider d'un commun accord d'annuler la manche en cours d'une partie et de réhéberger 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 réhéberger la partie à tout moment.

4.2.3 Serveurs.

Les serveurs suivants seront utilisés.

- Le serveur « États-Unis – Centre » est le serveur par défaut pour les parties d'Amérique du Nord, à moins que les deux équipes ne se mettent d'accord pour jouer sur « États-Unis – Ouest » ou « États-Unis – Est ».
- Les serveurs « Europe » seront toujours utilisés pour les parties européennes.
- Les serveurs « Amérique du Sud » seront toujours utilisés pour les parties d'Amérique du Sud.
- Les serveurs « Océanie » seront toujours utilisés pour les parties de la région océanienne.
- Les serveurs « Moyen-Orient » seront toujours utilisés pour les parties de la région MENA.
- Le serveur « Asie-Pacifique » est le serveur par défaut pour les parties APAC à moins que les deux équipes ne se mettent d'accord pour jouer sur « Asie de l'Est » ou « Asie du Sud-Est maritime ».
- Les serveurs « Afrique du Sud » seront toujours utilisés pour les parties de la région SSA.

4.2.4 Début du jeu. Les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que l'ensemble des joueurs de chacune des équipes n'a pas rejoint la manche.

4.2.5 Remplacements. Un « remplacement » est défini comme un changement de joueur au sein de l'équipe après le début d'une partie.

Les remplacements ne peuvent pas avoir lieu entre les manches d'une partie.

4.2.6 Communication des scores. Une fois une partie terminée, l'équipe gagnante doit communiquer le résultat de celle-ci aux administrateurs du tournoi dans un salon de discussion désigné. L'équipe perdante doit également confirmer le résultat de la partie. Il est nécessaire de faire une capture d'écran lors de l'affichage des résultats ou d'enregistrer le fichier de rediffusion de la partie en cas de contestation de ceux-ci. Si une équipe conteste le résultat d'une partie indiquant l'avoir remportée et fournit des preuves de sa revendication, l'autre équipe doit également fournir des preuves de sa victoire pour éviter le forfait automatique de la partie. Toute équipe ou tout joueur ayant fourni de faux résultats ou des résultats truqués sera passible de mesures disciplinaires telles que décrites à la section 8.3.

4.2.7 Spectateurs. Les spectateurs en jeu ne sont admis pour aucun événement, à l'exception des administrateurs du tournoi ou des personnes préalablement autorisées. Les équipes coupables d'avoir partagé des informations sur un salon dans le but de permettre à un spectateur non autorisé d'assister à la partie seront passibles de mesures disciplinaires telles que décrites à la section 8.3.

Un joueur ou une équipe peut être autorisé à retransmettre en direct ses parties sur une plateforme de diffusion en ligne (p. ex., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.).

4.3 Obligations relatives aux parties.

4.3.1 Ponctualité. L'ensemble des membres de l'effectif de chaque équipe doivent être présents physiquement ou dans le salon de la partie en ligne à l'heure prévue de début de la partie. Les équipes ne disposant pas d'un effectif complet prêt à jouer dans les cinq (5) minutes suivant l'heure de début de la partie seront passibles de mesures disciplinaires telles que décrites à la section 8.3. Lors de chaque partie, le point de contact de l'équipe doit être disponible dans le salon de discussion désigné 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 et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion, selon les avances ou les retards du tournoi.

4.3.2 Forfaits. Les équipes ne peuvent pas déclarer volontairement forfait à une partie sans l'autorisation préalable des administrateurs du tournoi. Toutefois, même munies d'une telle autorisation, ces équipes peuvent faire l'objet de mesures disciplinaires telles que décrites à la section 8.3.

Les joueurs peuvent déclarer forfait à une manche 1c1 d'une partie à tout moment en communiquant avec leur adversaire via le chat intégré au jeu et en confirmant le résultat dans le salon de discussion désigné, comme indiqué dans la section 4.2.6.

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. La déconnexion intentionnelle n'est pas considérée comme un problème technique valide justifiant 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 Perturbations affectant la partie.

5.3.1 Déconnexions.

En cas de déconnexion lors du tableau à double élimination, 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, cela sera considéré comme une perte de manche.

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.

Les arrêts de jeu ne sont autorisés à aucun moment de l'Événement.

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 menant à 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 à 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-dessous. 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 pendant les parties. Pendant les parties, les équipes pourront communiquer avec leurs adversaires et les administrateurs du tournoi (le cas échéant) dans un salon de discussion désigné à chaque étape 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. Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi indiqueront aux joueurs le salon de discussion désigné avant le début de chaque étape du tournoi.

7. Code de conduite

7.1 Conduite personnelle ; comportement toxique interdit.

- 7.1.1 Le comportement des joueurs doit être à tout moment conforme (a) au code de conduite de la présente section 7 (« code de conduite ») et (b) aux principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et d'esprit sportif.
- 7.1.2 Les joueurs doivent respecter les autres joueurs, les administrateurs du tournoi, les observateurs, les spectateurs et les sponsors (le cas échéant).
- 7.1.3 Le comportement des joueurs ne doit en aucun cas (a) enfreindre ce règlement, (b) être perturbateur, dangereux ou destructeur, ou (c) nuire autrement au plaisir de jouer à Rocket League pour les autres utilisateurs comme prévu (et comme déterminé) par Psyonix. En particulier, les joueurs ont l'interdiction de se livrer à quelconque acte de harcèlement ou d'irrespect, d'utiliser tout langage injurieux ou propos offensant, de saboter le jeu, de mettre en œuvre des spams, des tactiques de manipulation sociale ou des escroqueries, ou de conduire toute autre activité illégale (« comportement toxique »).
- 7.1.4 Les joueurs ne doivent pas (a) déclarer ou prétendre avoir été banni ou tricher/transgresser les règles, ni (b) glorifier ou soutenir de quelque manière que ce soit le non-respect ou la violation de ce règlement.
- 7.1.5 Toute violation de ce règlement peut exposer un joueur ou une équipe entière à des mesures disciplinaires telles que décrites à la section 8.3, que cette violation ait été commise intentionnellement ou non.

7.2 Intégrité de la compétition

7.2.1 Chaque joueur est tenu de jouer dans l'esprit de Rocket League et du présent règlement en tout temps lors de toute manche ou partie. Toute forme de jeu déloyal est interdite par ce règlement et peut entraîner des mesures disciplinaires. Les exemples suivants constituent des pratiques déloyales :

- Comploter (comme défini ci-dessous), truquer ou saboter une partie, tenter de soudoyer un arbitre ou un officiel de partie, ou toute autre action ou accord déloyal ou illégal visant à influencer (ou tenter d'influencer) intentionnellement le résultat de toute partie ou de tout événement.
- Pirater ou modifier de toute autre manière le comportement prévu du client de jeu Rocket League, y compris mais sans s'y limiter, apporter des modifications aux fichiers de jeu.
- Jouer sur un compte Epic enregistré au nom d'une autre personne ou permettre à une tierce personne de le faire (ou la solliciter, l'encourager ou l'inciter dans ce sens).
- Utiliser tout type de dispositif ou de programme de triche ou toute autre méthode de tricherie similaire pour obtenir un avantage compétitif.
- Exploiter intentionnellement toute fonction du jeu (p. ex., un bug ou un glitch dans le jeu) d'une manière non prévue par Psyonix afin d'obtenir un avantage compétitif.
- Mener des attaques par déni de service distribué, des actions swatting ou utiliser des méthodes similaires pour interférer avec la connexion d'un autre joueur au client de jeu Rocket League.
- Utiliser des macros de touches ou de 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 déloyales dans Rocket League (par exemple, des services conçus pour truquer une partie ou une session).
- Interférer d'une quelconque manière avec le déroulement du tournoi, le site Web du règlement ou tout

site Web détenu ou géré 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.
- Enfreindre le présent règlement de toute autre manière que ce soit.

7.3 Paris. Les joueurs ne doivent pas (a) organiser ou promouvoir des paris, mises ou 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 n'est pas autorisé à divulguer à un tiers toute information confidentielle qu'il obtient dans le cadre de l'événement, notamment par le biais de publications sur les réseaux sociaux.

7.6 Conduite illégale. Les joueurs 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 Restrictions. Il est interdit aux joueurs de porter toute marque et/ou signe distinctif (collectivement, « identifications commerciales ») lié aux entités, produits ou services figurant sur 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, diffamant ou autrement haineux, ou (b) dont les pratiques sont préjudiciables à l'image de, ou entraînent des critiques publiques ou ayant une incidence négative 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 liés aux jeux de hasard (y compris les paris sur les sports virtuels), loteries ou paris illégaux.
- Toute entreprise qui fait la promotion de (a) l'utilisation de méthodes de piratage, de tricheries, d'exploitation de failles ou la vente ou l'exploitation de monnaies virtuelles en jeu, ou (b) la vente, la location, l'octroi de licences, la distribution ou le transfert d'un compte de jeu.
- Logos de jeux vidéo, personnages, développeurs ou éditeurs qui ne sont pas propriété de 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.

8. Violations du règlement et du code de conduite

- 8.1 Application du règlement. Psyonix assume la responsabilité principale de veiller à l'application de ces règles par tous les joueurs participant à l'événement et peut, en collaboration avec les administrateurs du tournoi (tels que définis ci-dessous), imposer des sanctions aux joueurs en cas de violation de ce règlement, comme décrites dans la section 8.
- 8.2 Enquête et coopération.
 - 8.2.1 Vous devez coopérer pleinement avec Psyonix et/ou un administrateur du tournoi (le cas échéant) dans le cadre de toute enquête concernant la violation ou violation présumée de ce règlement. Si Psyonix et/ou un administrateur du

tournoi vous contactent pour discuter de l'enquête, vous devez leur fournir des informations véridiques. Tout joueur reconnu coupable d'avoir retenu, détruit ou falsifié des informations pertinentes, ou d'avoir induit en erreur Psyonix et/ou un administrateur de tournoi au cours d'une enquête sera passible de mesures disciplinaires telles que décrites dans la section 8.3.

8.2.2 Psyonix est en droit, à sa seule discrétion, d'exclure un joueur ou de restreindre sa participation à toute activité d'un l'événement dans le cadre d'une enquête menée par Epic et/ou un administrateur d'événement (le cas échéant) conformément à la section 8.2.

8.3 Mesures disciplinaires.

8.3.1 Si Psyonix estime qu'un joueur a enfreint le code, Psyonix peut prendre les mesures disciplinaires suivantes (le cas échéant) :

- donner un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au joueur ;
- recommencer la partie ;
- déclarer la défaite de la manche ;
- déclarer la défaite de la partie ;
- retirer tous ou une partie des prix précédemment attribués au joueur ou à l'équipe ;
- disqualifier le joueur d'une ou de plusieurs parties de l'événement ; et/ou
- exclure le joueur d'une ou de plusieurs compétitions futures organisées par Psyonix.

8.3.2 À des fins de clarté, la nature et la portée des mesures disciplinaires prises par Psyonix conformément à la présente section 8.3 seront laissées à la seule et entière discrétion de Psyonix. Psyonix se réserve le droit de réclamer des dommages-intérêts et autres réparations à ce joueur dans les limites autorisées par la loi applicable.

L'exécution de toute mesure disciplinaire par Psyonix ne donne pas le droit à un joueur 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.

8.3.3 Si Psyonix estime qu'il y a eu des violations répétées de ce règlement par un joueur, il peut appliquer des mesures disciplinaires progressives allant jusqu'à l'exclusion permanente de tout jeu compétitif futur de Rocket League organisé ou administré par ou au nom de Psyonix. Epic peut également faire valoir ses droits

en vertu des Conditions d'utilisation de Psyonix et/ou du CLUF de Rocket League en cas de violation.

- 8.3.4 Toute violation du règlement lors de l'événement sera déterminée par Psyonix à sa seule discrétion et régie par la matrice des violations compétitives de Psyonix. La décision finale de Psyonix quant aux mesures disciplinaires appropriées sera définitive et contraignante pour tous les joueurs.

8.4 Litiges relatifs au règlement.

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. Clause de non-responsabilité DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, PSYONIX ET SES AFFILIÉS, AINSI QUE LES ADMINISTRATEURS DE L'ÉVÉNEMENT, NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES (A) DE TOUT PROBLÈME TECHNIQUE OU TOUTE AUTRE FORME DE PERTURBATION DE L'ÉVÉNEMENT, Y COMPRIS TOUTE PERTE OU CORRUPTION DE DONNÉES, (B) DE LA MAUVAISE CONDUITE DE TOUT JOUEUR OU AUTRE TIERS, (C) DE TOUTE BLESSURE (Y COMPRIS CAUSANT LA MORT) OU TOUT DOMMAGE MATÉRIEL RÉSULTANT D'UN PRIX OU DE LA PARTICIPATION À L'ÉVÉNEMENT, (D) DE TOUT DOMMAGE INDIRECT, CONSÉCUTIF, ACCESSOIRE OU SPÉCIAL, OU (E) DE TOUTE ERREUR D'IMPRESSION, DE TYPOGRAPHIE OU ADMINISTRATIVE DANS TOUT MATÉRIEL ASSOCIÉ À L'ÉVÉNEMENT. PSYONIX SE RÉSERVE LE DROIT DE SUSPENDRE, DE MODIFIER OU D'ANNULER L'ÉVÉNEMENT À SA SEULE DISCRÉTION SI UN VIRUS, UN BUG OU TOUT AUTRE PROBLÈME TECHNIQUE, UNE INTERVENTION NON AUTORISÉE, UNE CATASTROPHE NATURELLE OU TOUTE AUTRE CAUSE NON IMPUTABLE À PSYONIX AFFECTENT L'ADMINISTRATION, LA SÉCURITÉ OU LE BON DÉROULEMENT DE L'ÉVÉNEMENT, OU SI PSYONIX SE TROUVE (À SA SEULE APPRÉCIATION) DANS L'INCAPACITÉ DE GARANTIR LE DÉROULEMENT DE L'ÉVÉNEMENT TEL QU'IL A ÉTÉ INITIALEMENT PLANIFIÉ.

10. Publicité et consentement à participer à une interview

- 10.1 Psyonix peut utiliser votre nom, votre tag, votre image, votre voix, vos statistiques de jeu et/ou votre ID de compte Epic ou toute autre information biographique à des fins

publicitaires avant, pendant et après l'événement, de quelque manière et dans quelque média que ce soit, dans le monde entier, indéfiniment, mais uniquement dans le cadre de 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'occasion de prendre part à une interview dans le cadre de l'événement (chacune appelée individuellement une « interview »), vous consentez à être enregistré lors de celle-ci, et vous accordez par la présente à Psyonix une licence mondiale exempte de redevances (avec le droit d'accorder des sous-licences) pour utiliser vos déclarations et toute séquence audio/vidéo de l'interview, ainsi que votre nom, votre tag, votre image, votre voix, vos statistiques de jeu, votre ID de compte Epic et toute autre information biographique (collectivement, le « matériel d'interview ») dans le cadre de l'interview. Votre participation à une interview est bénévole et vous ne pouvez prétendre à aucune compensation pour une interview ou cette licence. Psyonix n'a aucune obligation de vous interviewer ou d'utiliser le matériel d'interview. Vous pouvez retirer cette licence à tout moment en contactant un administrateur de tournoi à l'adresse tournaments@epicgames.com, mais cela n'affectera pas l'utilisation que Psyonix a faite de cette licence avant le retrait.
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 avec 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 OU ELLE 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 Veuillez vous référer à la politique de confidentialité de Psyonix accessible à l'adresse <https://www.psyonix.com/privacy/> pour des informations importantes concernant la collecte, l'utilisation et la divulgation des informations personnelles par Psyonix.
14. 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

Programme

Monthly Cash Cups 1c1

21 avril : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
22 avril : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
22 avril : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
23 avril : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
23 avril : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
24 avril : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

19 juin : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
20 juin : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
20 juin : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
21 juin : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
21 juin : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
22 juin : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]

27 novembre : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
28 novembre : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
28 novembre : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
29 novembre : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
29 novembre : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
30 novembre : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]

Monthly Cash Cups 2c2.

26 mai : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
27 mai : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
27 mai : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
28 mai : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
28 mai : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
29 mai : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]

28 juillet : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
29 juillet : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
29 juillet : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
30 juillet : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
30 juillet : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
31 juillet : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les régions]

Monthly Cash Cups 3c3.

23 octobre : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
24 octobre : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
24 octobre : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
25 octobre : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
25 octobre : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
26 octobre : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]

11 décembre : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
12 décembre : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
12 décembre : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
13 décembre : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
13 décembre : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
14 décembre : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]

Monthly Cash Cups Paniers 2c2.

25 septembre : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
26 septembre : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
26 septembre : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
27 septembre : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
27 septembre : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
28 septembre : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]

Monthly Cash Cups Rumble 3c3

20 août : 1ère journée du tableau à double élimination [MENA]
21 août : 1ère journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
21 août : 2e journée du tableau à double élimination [MENA]
22 août : 2e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]
22 août : 3e journée du tableau à double élimination [MENA]
23 août : 3e journée du tableau à double élimination [Toutes les autres régions]

Annexe B

Prix

Prix des événements - Monthly Cash Cups 1c1 - EU et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	1 000 \$
2e	700 \$
3e	400 \$
4e	300 \$
5e - 6e	200 \$
7e - 8e	150 \$
9e - 16e	100 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups 1c1 - Amérique du Sud, Océanie et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	800 \$
2e	600 \$
3e	400 \$
4e	300 \$
5e - 6e	200 \$
7e - 8e	150 \$
9e - 12e	100 \$

Prix de l'événement - Monthly Cash Cups 1c1 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	700 \$
2e	500 \$
3e	350 \$
4e	250 \$
5e - 6e	150 \$
7e - 8e	100 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups 2c2 - EU et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	2 000 \$
2e	1 400 \$

3e	800 \$
4e	600 \$
5e - 6e	400 \$
7e - 8e	300 \$
9e - 16e	200 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups 2c2 - Amérique du Sud, Océanie et MENA

Classement	Prix total (USD)
1er	1 600 \$
2e	1 200 \$
3e	800 \$
4e	600 \$
5e - 6e	400 \$
7e - 8e	300 \$
9e - 12e	200 \$

Prix de l'événement - Monthly Cash Cups 2c2 - APAC et SSA

Classement	Prix total (USD)
1er	1 400 \$
2e	1 000 \$
3e	700 \$
4e	500 \$
5e - 6e	300 \$
7e - 8e	200 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups 3c3 - EU et NA

Classement	Prix total (USD)
1er	3 000 \$
2e	2 100 \$
3e	1 200 \$
4e	900 \$
5e - 6e	600 \$
7e - 8e	450 \$
9e - 16e	300 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups 3c3 - Amérique du Sud, Océanie et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	2 400 \$
2e	1 800 \$
3e	1 200 \$
4e	900 \$
5e - 6e	600 \$
7e - 8e	450 \$
9e - 12e	300 \$

Prix de l'événement - Monthly Cash Cups 3c3 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	2 100 \$
2e	1 500 \$
3e	1 050 \$
4e	750 \$
5e - 6e	450 \$
7e - 8e	300 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups Paniers 2c2 - EU et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	2 000 \$
2e	1 400 \$
3e	800 \$
4e	600 \$
5e - 6e	400 \$
7e - 8e	300 \$
9e - 16e place	200 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups Paniers 2c2 - Amérique du Sud, Océanie et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	1 600 \$
2e	1 200 \$
3e	800 \$
4e	600 \$
5e - 6e	400 \$
7e - 8e	300 \$
9e - 12e	200 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups Paniers 2c2 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	1 400 \$
2e	1 000 \$
3e	700 \$
4e	500 \$
5e - 6e	300 \$
7e - 8e	200 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups Rumble 3c3 - EU et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	3 000 \$
2e	2 100 \$
3e	1 200 \$
4e	900 \$
5e - 6e	600 \$
7e - 8e	450 \$
9e - 16e	300 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups Rumble 3c3 - Amérique du Sud, Océanie et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	2 400 \$
2e	1 800 \$
3e	1 200 \$
4e	900 \$
5e - 6e	600 \$
7e - 8e	450 \$
9e - 12e	300 \$

Prix des événements - Monthly Cash Cups Rumble 3c3 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	2 100 \$
2e	1 500 \$
3e	1 050 \$
4e	750 \$
5e - 6e	450 \$
7e - 8e	300 \$

© 2025 Epic Games, Inc. Tous droits réservés.