

## Rocket League Champions Road Turniere – 2025 Offizielle Regeln

Dies sind die offiziellen Regeln („**Regeln**“) für die Rocket League Champions Road Turniere („**Champions Road Turniere**“ oder „**Events**“), bestehend aus dem Champions Road 1v1-Turnier, dem Champions Road 2v2-Turnier, dem Champions Road 3v3-Turnier, und dem Champions Road 3v3 Jump Jam Turnier. Diese drei Turniere werden von oder im Namen von Psyonix („**Psyonix**“) veranstaltet. Diese Regeln sind ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen und Psyonix, LLC für Ihre Teilnahme an dem Event.

### Inhaltsverzeichnis.

1. Einführung und Einverständnis
2. Ablauf des Events
3. Teilnahmebedingungen für Spieler, Status des Epic-Kontos, Teamregeln
4. Spielregeln
5. Probleme
6. Kommunikation
7. Verhaltenskodex
8. Durchsetzung, Regelverletzungen und Verstöße gegen Verhaltensregeln
9. Ausschlüsse
10. Öffentlichkeitsarbeit, Einwilligung zum Interview
11. Anwendbares Recht
12. Verzicht auf ein Geschworenengericht
13. Privatsphäre
14. Gesundheitsschutz und Sicherheit
15. Anhang A zu  
anderen Sprachen:  
Anhang B zum  
Zeitplan: Event-Preise

### 1. Einführung und Einverständnis.

**1.1 Einführung.** Diese Regeln sollen die Integrität des Events wahren und dazu beitragen, dass es Spaß macht, fair ist und kein toxisches Verhalten (wie in Abschnitt 7.1 definiert) aufkommt.

**1.2 Annahme der vorliegenden Regeln.** Durch die Teilnahme an der Veranstaltung, einschließlich der Teilnahme an einer Session oder einem Match der Veranstaltung, oder durch das Anklicken, um diese Regeln zu akzeptieren, stimmen Sie diesen Regeln zu. Verweise auf „**Sie**“, „**Ihr**“ und „**jeder Spieler**“ beziehen sich auf Sie und, falls Sie minderjährig sind (wie in Abschnitt 1.3 definiert), auf Ihre Eltern bzw. Ihren gesetzlichen Vormund, je nachdem.

**1.3 Minderjährige.** Wenn Sie unter 18 Jahre alt sind (oder das in Ihrem Wohnsitzland

geltende Volljährigkeitsalter erreicht haben) (ein „Minderjähriger“), müssen Sie die Erlaubnis Ihrer Eltern oder Ihres gesetzlichen Vertreters haben, um diesen Regeln zuzustimmen und an der Veranstaltung teilzunehmen. Wenn Sie minderjährig sind, müssen außerdem Ihre Eltern oder Ihr gesetzlicher Vormund diesen Regeln in ihrem eigenen Namen und in Ihrem Namen zustimmen. Wenn Sie der Elternteil oder Erziehungsberechtigte eines Minderjährigen sind, müssen Sie die Regeln akzeptieren. Wenn Sie die Regeln als Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines Minderjährigen akzeptieren, bestätigen Sie, dass Sie der Elternteil oder Erziehungsberechtigte des Minderjährigen sind, und erklären sich damit einverstanden, dessen Teilnahme an der Veranstaltung zu beaufsichtigen und die volle Verantwortung dafür zu übernehmen, einschließlich der Einhaltung dieser Regeln.

**1.4 Teams.** Diese Regeln gelten auch für jedes Team, das zur Teilnahme an dem Turnier zugelassen wurde, sowie für dessen Besitzer („**Besitzer**“), Manager („**Manager**“) und Trainer („**Trainer**“). Der/die Eigentümer eines Teams können natürliche oder juristische Personen sein, und diese Regeln gelten für beide gleichermaßen. Die Teilnahme eines Teams an einem Turnier setzt die Annahme dieser Regeln durch den/die Spieler, den Manager und den Trainer des Teams voraus.

**1.5 Änderungen der Regeln.** Psyonix kann diese Regeln von Zeit zu Zeit ändern, indem das Unternehmen Sie mit allen angemessenen Mitteln über solche Änderungen informiert, einschließlich der Veröffentlichung der überarbeiteten Regeln online unter <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/>. Indem Sie weiterhin an der Veranstaltung teilnehmen, erklären Sie sich mit den aktualisierten Regeln einverstanden. Wenn Sie mit den aktualisierten Regeln nicht einverstanden sind, müssen Sie Ihre Teilnahme an der Veranstaltung beenden.

## **2. Ablauf des Events.**

### **2.1 Schlüsselbegriffe.**

„**APAC**“: bedeutet Asien-Pazifik. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**Best-of-X**“: bezeichnet ein Match mit X Spielen, wobei das Team, das die Mehrheit der Spiele gewinnt, zum Sieger erklärt wird. Sobald ein Team die erforderliche Anzahl von Spielen gewonnen hat, um die erforderliche Mehrheit zu erreichen, wird dieses Team zum Gewinner des Matches erklärt, und alle Spiele, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht gespielt wurden, werden nicht gespielt. Wenn zum Beispiel in einem „Best-of-Three“-Match ein Team zwei (2) Spiele gewinnt, wird dieses Team sofort zum Gewinner des Matches erklärt.

„**Geschütztes Konto**“ bedeutet ein geschütztes Konto von Epic Games.

„**EU**“: bedeutet Europa. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3

beschriebenen Servern.

„**Epic**“ bezeichnet Epic Games, Inc.

„**Spiel**“: Steht für einen einzelnen Wettkampf zwischen 2 (zwei) Teams, der so lange gespielt wird, bis die Spieluhr 0:00 erreicht oder die Verlängerung durch das erste erzielte Tor entschieden wird.

„**Match**“: Steht für ein Turnierspiel zwischen 2 (zwei) Teams, das wie in Abschnitt 2.2 beschrieben mehrere Spiele umfassen kann.

„**Match Admin Tool**“: bezeichnet jede spielinterne oder -externe Funktion, die es einem Nutzer ermöglicht, Match-Parameter zu verändern oder zu kontrollieren (einschließlich, aber nicht beschränkt auf das Ändern des Spieltimers, das Pausieren eines Matches oder das Anpassen des Spielstands), wie in Abschnitt 5.3.6 beschrieben.

„**MENA**“: bedeutet Naher Osten und Nordafrika. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**NA**“: bedeutet Nordamerika. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**OCE**“ bedeutet Ozeanien. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in Abschnitt 4.2.3 beschrieben. „**Prize Restricted Region**“: bedeutet Russland und die Türkei.

„**Region**“: Steht für die Serverregion, in der teilnahmeberechtigte Spieler oder Teams antreten möchten.

„**Registrierungs-Website**“: Steht für die Website <https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2025> oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

„**Regeln-Website**“: Steht für die Website <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/> oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

„**SAM**“: bedeutet Südamerika. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**SSA**“: bedeutet Subsahara-Afrika. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„**Team**“: bezeichnet eine Gruppe von Spielern, die gemeinsam als eine Einheit am Turnier teilnehmen. Eine Beschreibung der Teamanforderungen findet sich in Abschnitt 3.

„**Turnieradministrator**“: Steht für einen Mitarbeiter von Psyonix oder ein Mitglied des Verwaltungsteams, des Übertragungsteams, des Produktionsteams, des Event-Teams oder eine andere Person, die für die Durchführung des Turniers angestellt oder unter Vertrag

genommen wurde (einschließlich aber nicht beschränkt auf BLAST ApS („**BLAST**“)).

„**Turnierorgane**“: Steht für Psyonix, die Turnieradministratoren, alle offiziellen Sponsoren des Turniers und ihre jeweiligen Mutter-, Tochter- und verbundenen Unternehmen, Lieferanten, Vertreter und Repräsentanten sowie die leitenden Angestellten, Führungskräfte und Mitarbeiter aller Vorgenannten.

„**Preisgewinner**“: Steht für jeden Spieler, der (a) nicht in einer von Preisen ausgeschlossene Region wohnt und (b) von Psyonix offiziell als solcher erklärt wird, wie in Abschnitt 2.6.3 dargelegt.

## **2.2 Veranstaltungsformat.**

**2.2.1 Format-Zusammenfassung.** Die „Champions Road“-Turniere bestehen aus vier (4) separaten Veranstaltungen: Champions Road 1v1-Turnier, Champions Road 2v2-Turnier, Champions Road 3v3-Turnier und Champions Road 3v3-Jump-Jam-Turnier. Jedes Turnier besteht aus einem einzelnen regionalen Online-Turnier (jeweils ein „**Tournament**“). Jedes Tournament unterscheidet sich in der Teamgröße und dem Spielmodus und vergibt am Ende des Turniers Geldpreise an die Gewinner.

### **2.2.2 Champions Road 1v1-Turnier.**

Bei den Champions Road 1v1-Turnieren („**1v1-Turniere**“) in den jeweiligen Regionen treten die Spieler in einer Doppel-K.O.-Phase („**Doppel-K.O.-Phase**“) gegeneinander an, d.h. ein Spieler kann nicht weiterkommen, wenn er oder sie zwei (2) Matches in der Doppel-K.O.-Phase verliert. Die Setzliste und die Match-Pläne für jeden Tag des 1v1-Turniers werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.1 beschrieben festgelegt. Jedes Match in der Doppel-K.O.-Phase, bevor die besten 16 Teams ermittelt werden, ist ein Best-of-Three-Match. Alle Matches der Top 16 werden als „Best-of-Five“ ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase besteht aus bis zu drei (3) Tagen Matches und wird so lange fortgesetzt, bis ein Sieger ermittelt ist.

Am Ende des 1v1-Turniers werden den Spielern die in Anhang B aufgeführten Preise verliehen.

### **2.2.3 Champions Road 2v2-Tournament.**

Bei den Champions Road 2v2-Tournament („**2v2-Tournament**“) in der jeweiligen Region treten die Teams in einer Doppel-K.O.-Phase an. Die Setzliste und die Match-Pläne für jeden Tag des 2v2-Tournament werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.1 beschrieben festgelegt. Jedes Match in der Doppel-K.O.-Phase, bevor die besten 16 Teams ermittelt werden, ist

„Best-of-Three“. Alle Matches der Top 16 werden als „Best-of-Five“ ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase besteht aus bis zu drei (3) Tagen Matches und wird fortgesetzt, bis ein Siegerteam feststeht.

Am Ende des 2v2-Turniers werden den Teams die in Anhang B aufgeführten Preise verliehen.

#### **2.2.4 Champions Road 3v3-Turnier.**

Beim Champions Road 3v3-Turnier („**3v3-Turnier**“) in der jeweiligen Region treten die Teams in einer Doppel-K.O.-Phase an. Die Setzliste und die Matchpläne für jeden Tag der 3v3-Turnier werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren gemäß Abschnitt 2.4 und Anhang A festgelegt. Jedes Match in der Doppel-K.O.-Phase, bevor die besten 16 Teams ermittelt werden, ist ein „Best-of-Three“-Match. Alle Matches der Top 16 werden als „Best-of-Five“ ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase besteht aus bis zu drei (3) Tagen Matches und wird fortgesetzt, bis ein Siegerteam feststeht.

Am Ende des 3v3-Tourniers erhalten die Teams die Preise, die in Anhang B aufgeführt sind.

#### **2.2.5 Champions Road 3v3 Jump Jam Tournier.**

Beim Champions Road 3v3 Jump Jam Tournier („**Jump Jam Tournier**“) in der jeweiligen Region treten die Teams in einer Doppel-K.O.-Phase an. Die Setzliste und die Match-Pläne für jeden Tag des Jump Jam Tourniers werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren gemäß Abschnitt 2.4 und Anhang A festgelegt. Jedes Match in der Doppel-K.O.-Phase, bevor die besten 16 Teams ermittelt werden, ist ein „Best-of-Three“-Match. Alle Matches der Top 16 werden als „Best-of-Five“ ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase besteht aus bis zu drei (3) Tagen Matches und wird fortgesetzt, bis ein Siegerteam feststeht.

Am Ende des Jump Jam Tourniers werden den Teams die in Anhang B aufgeführten Preise verliehen.

**2.2.6 Plattformen.** Die Spieler nehmen zur Kenntnis und stimmen zu, dass das Event plattformübergreifend ist, dass andere Spieler auf verschiedenen Plattformen (PC oder Konsole) am Event teilnehmen können und dass die verschiedenen Plattformen Funktionen bieten können, wie z. B. Controller, Spielerschnittstellen bzw. die Möglichkeit, bestimmte Spieleinstellungen/-empfindlichkeiten individuell anzupassen, wodurch eine Plattform möglicherweise einen Wettbewerbsvorteil gegenüber einer anderen erhält. Epic nimmt bei dem Event keine Anpassungen vor, um unterschiedlichen Plattformen gerecht zu werden, und es liegt in der Verantwortung der Spieler, die Plattform zu wählen, die sie

für die Teilnahme am Event verwenden wollen.

## 2.3 Setzliste.

**2.3.1 Setzliste für 3v3/Jump Jam Turniere.** Für die Setzliste der 3v3- und Jump Jam Turnier Doppel-K.O.-Phase werden die Spieler nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Spielerwertung im „Ranglisten-3v3-Modus“, wie sie in den Ranglisten im Spiel für einen bestimmten Zeitraum unten angezeigt wird:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
3v3-Turnier [Alle Regionen] 23:59 PT am 31. August 2025	
Jump Jam Turnier [MENA] 23:59 PT am 16. September 2025	
Jump Jam Turnier [Alle anderen Regionen] 23:59 PT am 17. September 2025	

**2.3.2 Setzliste für das 2v2-Turnier.** Für die Setzliste des 2v2-Turniers in der Doppel-K.O.-Phase werden die Spieler nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Die durchschnittliche „Ranglisten-2v2-Modus“-Matchmaking-Bewertung des Teams, wie sie auf den spielinternen Bestenlisten für einen bestimmten Zeitraum unten angezeigt wird:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
2v2-Turnier [MENA] 23:59 PT am 23. August 2025	
2v2-Turnier [Alle Anderen Regionen]	23:59 PT am 24. August 2025

**2.3.3 Setzliste für das 1v1-Turnier.** Für die Setzliste im 1v1-Turnier der Doppel-K.O.-Phase werden die Spieler nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Die durchschnittliche „Ranglisten-1v1-Modus“-Matchmaking-Bewertung des Teams, wie sie auf den spielinternen Bestenlisten für einen bestimmten Zeitraum unten angezeigt wird:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
1v1-Turnier [MENA]	23:59 PT am 26. August 2025
1v1-Turnier [Alle anderen Regionen] 23:59 PT am 27. August 2025	

**2.4 Zeitplan.** Der vorläufige Spielplan und die Eventtermine sind in Anhang A aufgeführt. Die Termine können sich noch ändern, die endgültigen Termine und Rundenzeiten werden auf Start.gg bekanntgegeben. Falls eine Phase vorzeitig beendet wird oder mehr Zeit benötigt wird, können ganze Tage hinzugefügt oder entfernt werden.

**2.5 Umplanung.** Psyonix kann nach eigenem Ermessen den Zeitplan, das Datum

und/oder die Uhrzeit für ein Match oder eine Session des Events ändern. Die Turnieradministratoren werden die Spieler jedoch so schnell wie möglich über alle Änderungen informieren.

## **2.6 Preise.**

**2.6.1 1v1-Turnier.** Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.5 werden die Preise an jeden Spieler auf der Grundlage seiner Endplatzierung am Ende des 1v1-Turniers vergeben. Die konkreten Preisgelder sind in Anhang B aufgeführt.

**2.6.2 2v2-Turnier.** Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.5 werden die Preise an jedes Team (gleichmäßig aufgeteilt zwischen den beiden (2) Startern) auf der Grundlage seines Endstandes am Ende des 2v2-Turniers vergeben. Die konkreten Preisgelder sind in Anhang B aufgeführt.

### **2.6.3 3v3-Turnier.**

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.5 werden die Preise an jedes Team (gleichmäßig aufgeteilt zwischen den drei (3) Startern) auf der Grundlage seines Endstandes am Ende des 3v3-Tourniers vergeben. Die konkreten Preisgelder sind in Anhang B aufgeführt.

### **2.6.4 Jump Jam Turnier.**

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.5 werden die Preise an jedes Team (gleichmäßig aufgeteilt zwischen den drei (3) Startern) auf der Grundlage seines Endstandes am Ende des Jump Jam Turniers vergeben. Die einzelnen Preisverleihungen sind in Anhang B aufgeführt.

**2.6.5 Von Preisen ausgeschlossene Regionen. UNGEACHTET DES VORSTEHENDEN ODER EINER ANDEREN GEGENTEILIGEN BESTIMMUNG DIESER REGELN NEHMEN SIE ALS NATÜRLICHE PERSON ZUR KENNTNIS UND STIMMEN ZU, DASS SIE IM FALLE EINES WOHNSITZES IN DER TÜRKEI ODER IN RUSSLAND (JEWEILS EINE „VON PREISEN AUSGESCHLOSSENE REGION“) KEINE MIT DEM EVENT VERBUNDENEN PREISE GEWINNEN KÖNNEN.**

### **2.6.6 Informationen zu den Preisen.**

Nur teilnahmeberechtigte, in den Ranglisten geführte Spieler, die nicht in einer von dem Preisgewinn ausgeschlossenen Regionen wohnen (wie von Psyonix nach eigenem Ermessen festgelegt), sind berechtigt, die in Abschnitt 2.6.1 („Preisgewinner“) genannten Preise zu erhalten. Kein anderer Spieler ist berechtigt, Preise im Zusammenhang mit dem Event zu gewinnen.

Die Preise werden ohne Mängelgewähr sowie ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantien vergeben. Preise sind nicht übertragbar oder zuweisbar und Preisgewinner können die Preise nicht weitergeben. Sachpreise (falls zutreffend) können nicht gegen Geld eingetauscht werden. Psyonix entscheidet nach eigenem Ermessen über die Preise.

Die Preisgewinner haben keinen Anspruch auf die Auszahlung der Differenz zwischen dem ungefähren Verkaufswert des Preises und dem tatsächlichen Verkaufswert und derartige Differenzbeträge werden nicht ausgezahlt. Preisgewinner sind dafür verantwortlich, jegliche Kosten oder Ausgaben zu begleichen, die durch die Annahme und Benutzung des Preises entstehen und hier nicht explizit davon ausgenommen werden. Die Preisgewinner können keinen Ersatz für einen Preis verlangen, aber Psyonix behält sich vor, in begründeten Fällen nach eigenem Ermessen einen Preis (oder einen Teil davon) durch einen Preis von vergleichbarem oder höherem Wert zu ersetzen.

Die Annahme und Nutzung eines Preises unterliegen unter Umständen weiteren Geschäftsbedingungen.

Potenzielle Preisgewinner werden von Psyonix über ihren Status als potenzielle Preisgewinner informiert, und zwar über die E-Mail-Adresse, die für ihr Epic Games-Konto („**Epic-Konto**“) eingetragen ist. Derlei Benachrichtigungen erfolgen innerhalb von sechzig (60) Tagen nach Beendigung des entsprechenden Event-Wettkampfabschnitts oder innerhalb eines für die Benachrichtigung durch Psyonix benötigten, angemessenen Zeitraums. Die jeweiligen Spieler unterliegen den in Abschnitt 3 festgelegten Schritten zur Anspruchsüberprüfung und müssen sich an diese Regeln halten. Das Epic-Konto eines potenziellen Preisgewinners, mit dem dieser an dem Event teilgenommen hat, muss weiterhin aktiv bleiben, während die Schritte zur Anspruchsüberprüfung durchgeführt werden. Nach der offiziellen Benachrichtigung durch Psyonix hat ein möglicher Preisgewinner ab dem Datum der E-Mail-Benachrichtigung 45 (fünfundvierzig) Tage Zeit, um zu antworten und (1) alle von Psyonix angeforderten Informationen oder Materialien zum Zwecke der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß Abschnitt 3 und (2) die Freistellungserklärung (wie unten definiert) vorzulegen. Eine solche Antwort eines möglichen Preisgewinners muss an die E-Mail-Adresse gesendet werden, von der aus die Benachrichtigung von Psyonix gesendet wurde, oder, nach alleinigem Ermessen von Psyonix, an eine andere in der Benachrichtigung angegebene E-Mail-Adresse. Das Datum des Eingangs bei Psyonix ist maßgeblich für die Einhaltung der in diesem Abschnitt 2.6.3 genannten Fristen durch einen möglichen Preisgewinner.

Falls (a) ein Spieler es versäumt, (i) das Epic-Konto, das er für die Teilnahme an der Veranstaltung verwendet hat, während des gesamten Prozesses der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung aktiv zu halten oder (ii) rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anforderung von Materialien oder Informationen zu reagieren; (b) ein solcher Spieler aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, den Preis anzunehmen oder zu erhalten (einschließlich des Versäumnisses, die Teilnahmevoraussetzungen während der gesamten Teilnahme am Event bis zum Erhalt des Preises zu erfüllen, oder des Versäumnisses, die erforderlichen Steuer- und Zahlungsinformationen durch Psyonix' zugelassene Steuer- und Zahlungsabwicklungsanbieter bereitzustellen), (c) festgestellt wird, dass der Spieler gegen

die Integritätsregeln für Wettbewerbe (oder gegebenenfalls gleichwertige Regeln) für ein früheres von Epic organisiertes Event („**vorheriges Event**“) verstoßen hat, wenn die Preise für ein solches früheres Event noch nicht an den Spieler ausgezahlt wurden, dann wird der Spieler als potenzieller Gewinner disqualifiziert, und der Spieler ist nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Event oder früheren Events zu gewinnen. In derlei Fällen wird kein alternativer Preisgewinner ernannt und Psyonix behält sich das Recht vor, in alleinigem und freiem Ermessen (y) die Preise, auf die ein solcher disqualifizierter Spieler ursprünglich Anspruch gehabt hätte, für ein zukünftiges Wettkampf-Event des Spiels zu reservieren oder (z) sämtliche solche Preise einem gemeinnützigen Zweck zukommen zu lassen. Ein Preisgewinner wird erst dann öffentlich verkündet, wenn alle Schritte zur Anspruchsüberprüfung gemäß diesen Regeln durch Psyonix durchgeführt wurden.

Die Preisgewinner müssen zum Erhalt der Preise bestimmte Zahlungsinformationen an Psyonix übermitteln, einschließlich aller erforderlichen Steuerinformationen. Psyonix kann die Auszahlung der Preise verweigern, wenn der Preisgewinner die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig an Psyonix übermittelt.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DEN GELTENDEN INTERNATIONALEN, BUNDESSTAATLICHEN, STAATLICHEN UND LOKALEN STEUERN (EINSCHLIESSLICH EINKOMMENS- UND QUELLENSTEUERN), UND JEDER PREISGEWINNER IST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) SICH BEI SEINEM STEUERBERATER ZU ERKUNDIGEN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ZU ZAHLEN. Psyonix behält die Steuern zu den für US-Bürger und Nicht-US-Bürger geltenden Quellensteuersätzen ein. Einkünfte aus Preisen und Steuereinbehalte werden auf den Formularen (y) 1099-MISC für US-Bürger und 1042-S für Nicht-US-Bürger sowie (z) allen anderen relevanten Steuerformularen, die nach anwendbarem Recht erforderlich sein können, angegeben.

Psyonix bestimmt nach eigenem Ermessen eine Zahlungsmethode für die Preise. Alle Auszahlungen gehen direkt an den Preisgewinner als natürliche Person (oder, falls der Preisgewinner minderjährig ist, an dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigten), solange das anzuwendende Recht nichts anderes vorsieht. Es werden von Psyonix keine Gewinnauszahlungen an Organisationen, Firmen oder andere Körperschaften jeglicher Art geleistet. Jedem Preisgewinner wird ein Preisannahme- und Freigabeerklärungsformular bereitgestellt („**Freigabeerklärung**“). Solange dies nicht anderweitig gesetzlich eingeschränkt ist, muss der Preisgewinner (oder ein Elternteil bzw. Erziehungsberechtigter, wenn es einen Minderjährigen betrifft) die Freigabeerklärung innerhalb der in Abschnitt 2.6.3 festgelegten Fristen ausfüllen und bei Epic einreichen. Mit der Annahme eines Preises erklärt sich der Gewinner (bzw. der Erziehungsberechtigte des Gewinners) damit einverstanden, Psyonix von jeglicher Haftung, Verlusten oder Schäden freizustellen, die sich aus oder in Verbindung mit der Vergabe, dem Erhalt und/oder der Nutzung oder dem Missbrauch des Preises oder der Teilnahme an preisbezogenen Aktivitäten ergeben.

### **3. Teilnahmebedingungen für Spieler; Status des Epic-Kontos.**

Um dazu berechtigt zu sein, an einem Event-Match teilzunehmen oder Preise im Zusammenhang mit dem Event zu erhalten, musst du die Berechtigungskriterien in diesem Abschnitt erfüllen.

**3.1 Alter des Spielers; geschützte Konten.** Sie müssen mindestens 13 Jahre alt sein (oder ein höheres Alter haben, das in dem Land, in dem Sie wohnen, vorgeschrieben ist). Sie müssen sicherstellen, dass Ihre Altersangaben in Ihrem Konto korrekt sind. Sie können kein geschütztes Konto verwenden, um an der Veranstaltung teilzunehmen.

**3.2 Epic-Nutzungsbedingungen und EULA von Rocket League.** Sie müssen die Nutzungsbedingungen von Epic („**Nutzungsbedingungen von Epic**“) (<https://www.epicgames.com/site/en-US/tos>) und den Rocket League Endbenutzer-Lizenzvertrag („**EULA von Rocket League**“) (<https://www.psyonix.com/eula>) einhalten, einschließlich aller Regeln, Richtlinien und anderer Bedingungen, auf die in den Nutzungsbedingungen von Epic und dem Rocket League EULA verwiesen wird. Diese Regeln sind eine Ergänzung zur EULA von Rocket League und ersetzen diese nicht.

**3.3 2FA.** Sie müssen die Zwei-Faktor-Authentifizierung („**2FA**“) auf Ihrem Epic-Konto aktivieren (falls diese nicht bereits aktiviert ist). Um 2FA zu aktivieren, besuchen Sie bitte <https://epicgames.com/2FA>, melden Sie sich bei Ihren Epic-Konten an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**3.4 Zugehörigkeit zu oder Verbindung mit Psyonix/Epic.** Mitarbeiter, leitende Angestellte, Führungskräfte, Vertreter und Repräsentanten von Psyonix und Epic (einschließlich der Rechtsberater und Werbeagenturen von Psyonix/Epic) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (d. h. Ehepartner, Mutter, Vater, Schwestern, Brüder, Söhne, Töchter, Onkel, Tanten, Neffen, Nichten, Großeltern und Schwiegereltern, unabhängig von ihrem Wohnort) und die in ihrem Haushalt lebenden Personen (unabhängig davon, ob sie mit ihnen verwandt sind oder nicht) sowie jede natürliche oder juristische Person, die mit der Produktion oder Verwaltung des Events in Verbindung steht, und alle Mutter-, Tochter- und verbundenen Unternehmen, Vertreter und Repräsentanten von Psyonix/Epic sind nicht zur Teilnahme am Event berechtigt.

### **3.5 Spieler- und Teamnamen.**

**3.5.1** Alle Team- und Spielernamen müssen dem Verhaltenskodex in Abschnitt 8 entsprechen. Epic und die Turnieradministratoren können Team- und Spieler-Tags oder Benutzernamen aus beliebigen Gründen einschränken oder ändern.

**3.5.2** Die Namen von Teams oder Einzelspielern dürfen die Begriffe Rocket League, Psyonix oder andere Marken, Markennamen oder Logos, die Eigentum von Epic sind oder von Epic lizenziert wurden, nicht enthalten sein oder

verwendet werden. Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf keine Imitation eines anderen Teams, Spielers, Streamers, Prominenten, Regierungsbeamten, Turnieradministrators, Mitarbeiters von Psyonix oder Epic oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person sein.

**3.5.3** Teams und Spieler müssen für die Dauer des gesamten Turniers denselben Namen verwenden.

**3.5.4** Psyonix bzw. die Turnieradministratoren behalten sich vor, die Verwendung von Namen während des Turnierspiels zu verbieten oder einzuschränken (einschließlich in Bezug auf die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Materialien Dritter in einer Art und Weise, die eine Verbindung oder Zugehörigkeit zu diesen Dritten andeutet oder als solche interpretiert werden könnte).

**3.5.5 Sponsorenverbote.** Die Namen, Logos und Avatare von Teams und Spielern dürfen keine Sponsoren oder Marken enthalten, die auf die in Abschnitt 7.8.2 aufgeführten verbotenen Kategorien verweisen.

Alle sonstigen in den Teamnamen enthaltenen Sponsorentätigkeiten, Unterstützungen, Werbeaktivitäten und kommerziellen Kennzeichnungen unterliegen der endgültigen Genehmigung durch die Eventadministratoren. Die Turnieradministratoren bzw. Psyonix behalten sich das Recht vor, jeden Teamnamen abzulehnen oder zu ändern.

## **3.6 Epic-Konto, Unbescholtenheit.**

**3.6.1** Um die Setzliste und den in Abschnitt 2.6 beschriebenen Preisauszahlungsprozess zu erleichtern, muss jeder Spieler (a) über ein aktives, gültiges Epic Games-Konto verfügen, das auf den Spieler registriert ist („**Epic-Konto**“), und (b) ein solches Epic-Konto im Rahmen des Registrierungsprozesses an Psyonix übermitteln. Um ein Epic-Konto zu eröffnen, können Spieler <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> besuchen und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Zur Klarstellung: Die Angabe eines Epic-Kontos als Teil des Registrierungsprozesses ist keine Garantie dafür, dass ein Spieler einen Preis in Verbindung mit dem Turnier erhalten wird. Nur gewinnende Spieler sind berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Turnier zu erhalten.

**3.6.2** Das Epic-Konto, das Sie in Verbindung mit der Veranstaltung verwenden, muss unbescholten sein und darf keine unentdeckten Verstöße aufweisen. Das bedeutet auch, dass Ihr Epic-Konto auf Ihren Namen registriert sein muss und nicht zuvor von einem anderen Spieler gekauft, verschenkt oder anderweitig übertragen worden sein darf.

**3.6.3.** Gegen Sie (und Ihr Epic-Konto) dürfen keine Sperren oder sonstige Strafen in Verbindung mit vorangegangenen Verstößen gegen offizielle Regeln von Epic ausstehend oder aktiv sein.

**3.6.4** Epic ist berechtigt, die Turnierranglistendaten aller Spieler, die mit einer PlayStation 4 oder PlayStation 5 teilnehmen, mit Sony zu teilen.

### **3.7 Zusätzliche Beschränkungen.**

**3.7.1** Sofern in diesem Abschnitt nicht anders angegeben, steht das Event mit allen seinen Teilen Spielern aus der ganzen Welt offen. Ausgeschlossen sind Personen, deren Teilnahme nach geltendem Recht beschränkt oder verboten ist oder deren Wohnsitz sich in einem Land befindet, in dem die US-Gesetzgebung die Teilnahme verbietet („**Ausgeschlossene Länder**“) – hierzu zählen Kuba, Iran, Irak, Nordkorea, Somalia, Sudan, Syrien und die Regionen Krim, Donezk und Luhansk.

**3.7.2** Während des gesamten Events kann nur ein einziger Spieler an einem bestimmten Spielgerät spielen. Das bedeutet, dass Sie während des Events nicht dasselbe Gerät wie andere Spieler verwenden können.

**3.7.3** Sie können nur eine (1) Teilnahme (mit einem (1) Epic-Konto) am Event für ein Turnier haben. Es ist Ihnen ausdrücklich verboten, zusätzliche Event-Teilnahmen über ein oder mehrere zusätzliche oder sekundäre Epic-Konten wahrzunehmen.

**3.7.4** Sie können während jedes Turniers nur in einer (1) Region (mit einem (1) Epic-Konto) teilnehmen.

**3.7.5** Sie dürfen während eines Turniers nur in einem einzigen Team teilnehmen.

**3.7.6** Vor dem Beginn eines Turniers müssen Sie und die Mitglieder Ihres Teams bis zum Datum der Momentaufnahme der Bestenliste (wie in Abschnitt 2.3.1 aufgeführt) in 1 (einem) der folgenden Ranglisten-Modi den Gold-Rang oder einen höheren Rang erreicht haben: (a) Solo-Duell (1v1), (b) Doppelspiel (2v2) oder (c) (3v3). Diese Regel gilt nur für Starter.

### **3.8 Teamaufstellungen.**

**3.8.1 Team-Kontaktpunkt.** Jedes Team muss ein Mitglied seiner Teamaufstellung zum Team-Ansprechpartner („**Team-Ansprechpartner**“) oder (Team Point-of-Contact, „**Team-POC**“) ernennen, der das Team bei allen offiziellen Entscheidungen vertritt und als Hauptansprechpartner für das Team dient.

**3.8.2 Teamgröße und Teamaufstellungen.** Teams dürfen nur aus Startern („**Starter**“) bestehen, die in einem Match startberechtigt sind. Zur Verdeutlichung bedeutet dies, dass Reservisten, Trainer und Manager in keinem Turnier Teil der Teamaufstellung sein dürfen. Die Teamaufstellungen müssen für jedes Turnier aus den folgenden Konfigurationen bestehen:

### 1v1-Turnier

Eine Teamaufstellung darf nur einen (1)

Starter enthalten.

### 2v2-Turnier

Eine Teamaufstellung darf nur zwei (2)

Starter enthalten.

### 3v3 und Jump Jam Turnier

Eine Teamaufstellung darf nur drei (3)

Starter enthalten.

Bei der Anmeldung zum Event müssen die Teamaufstellungen genau die Anzahl an Startern enthalten, die für den jeweiligen Spielmodus erforderlich ist.

**3.8.4 Spieler- oder Team-Namen.** Spieler oder Teams dürfen ihre Benutzernamen, Spielnamen oder Teamnamen nicht ohne Genehmigung der Turnieradministratoren ändern. Alle diese Namen müssen mit diesen Regeln (einschließlich und ohne Einschränkung Abschnitt 3) übereinstimmen, und die Turnieradministratoren können jederzeit verlangen, dass sie geändert werden. Eine Teamaufstellung darf keine Duplikate desselben Namens, Namen, die nur aus Symbolen bestehen, oder Namen, die schwer voneinander zu unterscheiden sind, enthalten.

**3.8.5 Ausschließliche Teamzugehörigkeit.** Während des gesamten Turniers können die Spieler jeweils nur in einem Team antreten. Eine Person kann nicht gleichzeitig Teil von mehr als einer Teamaufstellung sein.

**3.8.6 Registrierung.** Jeder Spieler in einem Team muss alle Teilnahmebedingungen in diesen Regeln für Spieler erfüllen, und jeder Spieler muss sich auf der Registrierungs-Website (<https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2025>) vor dem Ende des Registrierungsprozesses registrieren, um als Mitglied des entsprechenden Teams zu gelten. Während des Registrierungsprozesses wird ein Teammitglied den Teamnamen erstellen/registrieren und Spieler können dem Team beitreten, indem sie den Teamnamen suchen oder per Einladung. Falls ein Team in weitere Runden des Turniers kommt, werden die Turnieradministratoren versuchen, das Team über seinen Team-Ansprechpartner zu informieren.

**3.8.7 Verifizierung der Teilnahmeberechtigung des Teams.** Vorbehaltlich Abschnitt

2.6.2 müssen alle Mitglieder eines Teams, die unter die in Anhang B festgelegten Preisgrenzen fallen, das in Abschnitt 2.6 beschriebene Verfahren zur Überprüfung der Teilnahmeberechtigung erfolgreich durchlaufen, um zum Erhalt dieser Preise berechtigt zu sein. Sollte ein Mitglied des Teams die Überprüfung der Teilnahmeberechtigung nicht bestehen, verliert jedes Teammitglied seinen Status als potenzieller Preisgewinner. Entsprechend erlischt auch der Anspruch des Teams auf einen Preis in Verbindung mit diesem Turnier.

**3.8.8 Teamverbände.** Sofern hierin nicht ausdrücklich anders angegeben, beziehen sich alle Rechte der Turnier-Koordinatoren gemäß diesen Regeln auf das gesamte Team und jedes einzelne Mitglied des Teams und können gegen diese durchgesetzt werden. Entsteht ein Grund für eine Disqualifikation eines einzelnen Teammitglieds, so kann der Veranstalter das Recht auf Disqualifikation gegen das gesamte Team ausüben.

Wenn die Turnieradministratoren beschließen, weniger als alle Mitglieder einer Mannschaft zu disqualifizieren, sind die verbleibenden Spieler weiterhin an diese Regeln gebunden.

Ein Teammitglied, das auf eigenen Wunsch bzw. durch Disqualifikation aus dem Turnier ausscheidet, ist nach dem alleinigen Ermessen des Turnieradministrators in jeglicher Funktion von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen.

**3.8.9 Team-Qualifikation ohne Transfers.** Sämtliche erlangten Teilnahmeberechtigungen (falls zutreffend) können nicht an andere Personen oder Organisationen übertragen, verkauft oder verschenkt und auch nicht mit diesen getauscht werden. Das bedeutet, dass der Aufstieg in der Phase immer direkt mit dem gesamten Team verbunden ist.

### **3.9 Teamverhältnisse.**

Die Regeln betreffen nicht die Beziehungen zwischen oder unter den Spielern eines Teams. Die einzelnen Teams und ihre Spieler sind jeweils selbst für die Regelung der Beziehungen zwischen den Spielern und ihren jeweiligen Teams verantwortlich. Streitigkeiten zwischen den Teammitgliedern können jedoch nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren als Grund für eine Disqualifikation des entsprechenden Team oder seiner Teammitglieder gelten.

### **3.10 Verantwortlichkeiten von Teambesitzern, Managern und Trainern.**

**3.10.1** Kein Team (einschließlich seiner Vertreter, Beauftragten, Mitarbeiter und Unterauftragnehmer), Besitzer, Manager oder Trainer darf sich an Absprachen, Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder sonstigen unfairen oder illegalen Handlungen oder Vereinbarungen beteiligen, um das Ergebnis eines Spiels, Matches oder Turniers vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).

**3.10.2** Teams, für die Psyonix nach eigenem Ermessen feststellt, dass sie direkt oder indirekt einer Person oder Organisation gehören oder von ihr kontrolliert werden, die Websites oder Plattformen für Sportwetten (einschließlich Esports), Glücksspiel, Buchmachung oder Wetten oder andere verbotene Kategorien betreibt, sind nicht zur Teilnahme am Turnier berechtigt.

## **4. Spielregeln.**

Dieser Abschnitt erläutert die „Spielregeln“, die während des Turniers für das Spiel gelten.

### **4.1 Match-Einstellungen.**

#### **4.1.1 1v1-Turnier – Spieleinstellungen.**

- Spielmodus: Soccer
- Standard-Arena: DFH-Stadion
- Teamgröße: 1v1
- Bot-Schwierigkeitsgrad: Keine Bots
- Mutatoren: -
- Matchzeit: 5 Minuten
- Beitreten bis: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: USA-Zentral (NA), Europa (EU), Südamerika (SAM), Ozeanien (OCE), Naher Osten (MENA), Asien-Ost oder Südostasien maritim oder Südostasien Festland (APAC), und Südafrika (SSA)
- Teamfarben: Standard

#### **4.1.2 2v2-Turnier-Einstellungen.**

- Spielmodus: Soccer
- Standard-Arena: DFH-Stadion
- Teamgröße: 2v2
- Bot-Schwierigkeitsgrad: Keine Bots
- Mutatoren: -
- Matchzeit: 5 Minuten
- Beitreten bis: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: USA-Zentral (NA), Europa (EU), Südamerika (SAM), Ozeanien (OCE), Naher Osten (MENA), Asien-Ost oder Südostasien maritim oder Südostasien Festland (APAC), und Südafrika (SSA)
- Teamfarben: Standard

#### **4.1.3 3v3-Turnier-Einstellungen.**

- Spielmodus: Soccar
- Standard-Arena: DFH-Stadion
- Teamgröße: 3v3
- Bot-Schwierigkeitsgrad: Keine Bots
- Mutatoren: -
- Matchzeit: 5 Minuten
- Beitreten bis: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: USA-Zentral (NA), Europa (EU), Südamerika (SAM), Ozeanien (OCE), Naher Osten (MENA), Asien-Ost oder Südostasien maritim oder Südostasien Festland (APAC), und Südafrika (SSA)
- Teamfarben: Standard

#### 4.1.4 Jump Jam Turnier – Spieleinstellungen.

- Spielmodus: **Jump Jam**
- Standard-Arena: DFH-Stadion
- Teamgröße: 3v3
- Bot-Schwierigkeitsgrad: Keine Bots
- Mutatoren: -
- Matchzeit: 5 Minuten
- Beitreten bis: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: USA-Zentral (NA), Europa (EU), Südamerika (SAM), Ozeanien (OCE), Naher Osten (MENA), Asien-Ost oder Südostasien maritim oder Südostasien Festland (APAC), und Südafrika (SSA)
- Teamfarben: Standard

**4.1.5 Controllers.** Alle Standard-Controller, einschließlich Maus und Tastatur, sind zulässig. Makrofunktionen (z. B. Turbotasten) sind nicht erlaubt. Die Übertaktung von Controllern ist nicht erlaubt.

## 4.2 Verfahrensweisen für Matches.

**4.2.1 Hosting und Teamfarben.** Die Turnieradministratoren legen fest, welches Team blau und welches Team orange ist. Die Teams werden angewiesen, wie sie das Match ausrichten.

**4.2.2 Re-Hosting.** Zwischen den Spielen in einem Match können Teams beantragen, dass das Match

aufgrund von Verbindungsproblemen in derselben Serverregion neu gehostet wird.

Während eines beliebigen Matches, bevor entweder

(a) ein Tor erzielt wurde oder (b) fünfzehn (15) Sekunden vergangen sind (je nachdem, was zuerst eintritt), können die Teams einvernehmlich vereinbaren, das aktuelle Spiel des Matches abzubrechen und das Match mit der Genehmigung der Turnieradministratoren neu

zu hosten. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches jederzeit auszusetzen und für ein Re-Host für ungültig zu erklären.

#### **4.2.3 Server.**

Die folgenden Server werden verwendet.

- „USA-Central“ ist der Standardserver für nordamerikanische Spiele, es sei denn, dass beide Teams zustimmen, auf „USA-West“ oder „USA-Ost“ zu spielen.
- Die „Europa“-Server werden immer für europäische Matches verwendet.
- Die südamerikanischen Matches werden immer auf den „Südamerika“-Servern ausgetragen.
- Die ozeanischen Matches werden immer auf den „Oceania“-Servern ausgetragen.
- Die MENA-Matches werden immer auf den „Middle-East“-Servern ausgetragen.
- „Kontinentales Südostasien“ gilt als Standard-Server für die APAC-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf „Ostasien“ oder „Insulares Südostasien“ zu spielen.
- Die SSA-Matches werden immer auf den „Südafrika“-Servern ausgetragen.

**4.2.4 Spielstart.** Die Spieler dürfen erst dann auf die ihnen zugewiesene Seite wechseln, wenn alle Spieler eines Teams in das Spiel eingestiegen sind.

**4.2.5 Spielerwechsel.** Ein „Spielerwechsel“ wird als Änderung der Spieleraufstellung nach Beginn eines Matches definiert.

Spielerwechsel sind bei diesen Events nicht zulässig.

**4.2.6 Meldung der Ergebnisse.** Nach Beendigung eines Matches muss das siegreiche Team das Matchergebnis in einem dafür vorgesehenen Chatroom an die Turnierverwaltung übermitteln. Das unterlegene Team muss das Matchergebnis ebenfalls bestätigen. Für den Fall von Streitigkeiten über das Ergebnis ist ein Screenshot des Ergebnisbildschirms oder das Speichern der Replay-Datei des Matches erforderlich. Wenn ein Team ein Match unter Berufung auf einen Sieg anführt und einen Beweis für seine Behauptung vorlegt, muss das andere Team einen Beweis für die Behauptung vorlegen, um eine automatische Niederlage im Match zu vermeiden. Teams oder Spieler, die falsche oder manipulierte Ergebnisse übermittelt haben, werden gemäß Abschnitt 8.3 disziplinarisch belangt.

**4.2.7 Beobachter.** Bei sämtlichen Events sind keine Beobachter im Spiel zugelassen, mit Ausnahme von Turnieradministratoren oder zuvor autorisierten Personen. Teams, die Lobby-Details weitergeben, um einem nicht autorisierten Beobachter die Teilnahme am Match zu ermöglichen, werden mit Disziplinarmaßnahmen gemäß Abschnitt 8.3 belegt.

Ein Spieler darf das eigene Gameplay live über eine Online-Streaming-Plattform wie Twitch,

Kick, TikTok, YouTube usw. übertragen. Teams können auch einen besonderen Antrag für einen einzelnen „Team-Stream“-Beobachter einreichen, indem sie jeweils einen Übertragungsantrag (Englisch: „Broadcast Application“) ausfüllen und mindestens 24 Stunden vor dem Beginn des jeweiligen Turniertages die Genehmigung für den Beobachter erhalten. Übertragungsanträge sind über den entsprechenden Discord-Supportkanal verfügbar wie in Abschnitt 6.1 beschrieben.

Ein berechtigter Beobachter darf zu keinem Zeitpunkt des Matches einer der beiden Seiten als Spieler beitreten. Andernfalls wird das entsprechende Team mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

### **4.3 Matchverpflichtungen.**

**4.3.1 Pünktlichkeit.** Alle Teams müssen alle Mitglieder ihrer Teamaufstellung zum festgelegten Match-Startzeitpunkt physisch anwesend oder in der Online-Match-Lobby anwesend haben. Teams, die fünf (5) Minuten nach dem Match-Startzeitpunkt nicht mit einer vollständigen Teamaufstellung spielbereit sind, werden mit Disziplinarmaßnahmen gemäß Abschnitt 8.3 belegt. Während aller Matches muss der Team-Ansprechpartner mindestens zehn (10) Minuten vor der festgelegten Match-Startzeit im dafür vorgesehenen Chatraum erreichbar sein. Die Match-Startzeiten können von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen je nach Turnierverlauf (Beschleunigung oder Verzögerung) angepasst werden.

**4.3.2 Verzicht.** Teams dürfen ohne vorherige Genehmigung der Turnieradministratoren nicht freiwillig auf ein Match verzichten. Ungeachtet des Vorstehenden können solche Teams auch mit einer solchen Genehmigung den in Abschnitt 8.3 näher beschriebenen Disziplinarmaßnahmen unterliegen.

## **5. Probleme.**

### **5.1 Begriffsdefinition.**

„**Bug**“ (Fehler) bezeichnet einen Fehler, eine Fehlfunktion, ein Versagen, eine Störung oder ein anderes technisches Problem, das ein falsches oder unerwartetes Ergebnis verursacht oder auf sonstige Weise dazu führt, dass sich Rocket League bzw. ein Hardware-Gerät nicht wie vorgesehen verhält.

„**Absichtliche Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler aufgrund seiner Handlungen oder Unterlassungen die Verbindung zu Rocket League verliert. Absichtliche Verbindungsabbrüche gelten nicht als technische Probleme, die ein Wiederholungsmatch rechtfertigen.

„**Serverabsturz**“ bedeutet, dass bei allen Spielern aufgrund eines Problems mit dem Spielserver die Verbindung zu Rocket League unterbrochen wird.

„**Unbeabsichtigte Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler die Verbindung zu Rocket League verliert, weil Probleme mit dem Spiel-Client, der Plattform, dem Netzwerk oder den PC auftreten.

## **5.2 Technische Probleme.**

Aufgrund der Art und Größenordnung des Online-Wettbewerbs, werden Matches nicht wegen Bugs, vorsätzlicher Verbindungsunterbrechung, Serverabsturz oder unbeabsichtigter Verbindungsunterbrechung neu gestartet oder für ungültig erklärt, es sei denn, dass die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen anders entscheiden. Außer falls von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen anders entschieden, muss bei technischen Problemen oder Bugs weitergespielt werden und sie gelten nicht als Grund für eine Wiederholung. Sollte ein Team aufgrund eines technischen Problems oder eines Bugs eine Wiederholung des Matches verlangen, muss dieses Team das Replay speichern und es den Turnieradministratoren zur Überprüfung einreichen. Während eines übertragenen Matches können die Turnieradministratoren das laufende Gameplay unterbrechen, um es zu überprüfen und anschließend das Spiel neu starten, wenn sie dies nach eigenem Ermessen für erforderlich erachten.

## **5.3 Matchunterbrechungen.**

### **5.3.1 Verbindungsunterbrechungen.**

Sollte es während der Doppel-K.O.-Phase zu einer Verbindungsunterbrechung kommen, muss das unterbesetzte Team das Einzelspiel innerhalb des Matches weiterspielen. Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann während des Spiels, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, oder auch zwischen den Spielen eines Matches wieder einsteigen, aber nicht inmitten eines der nachfolgenden Spiele des Matches. Wenn der Spieler nach einer Verbindungsunterbrechung nicht wieder dem gleichen Spiel beitreten kann, hat er 5 (fünf) Minuten Zeit, um erneut beizutreten, bevor das nächste Spiel der Matchserie beginnt. Wenn der Spieler mit Verbindungsunterbrechung vor dem nächsten Spiel im Match nicht wieder am Spiel teilnehmen kann, gilt dies als Spielverlust.

**5.3.2 Spielunterbrechung.** Turnieradministratoren können ein Spiel oder Match jederzeit und aus beliebigen Gründen unterbrechen. Im Falle einer Spielunterbrechung müssen die Spieler an ihren Geräten bleiben und den Anweisungen der Turnieradministratoren aufmerksam folgen.

### **5.3.3 Auszeiten.**

Timeouts sind während keiner Phase der Veranstaltung zulässig.

**5.3.4 Neustarts.** Die Turnieradministratoren können einen Neustart des Spiels oder

Matches anordnen, wenn außergewöhnliche Umstände vorliegen, wenn beispielsweise ein Bug einen Spieler in seiner Spielfähigkeit erheblich beeinträchtigt oder das Spiel oder Match durch höhere Gewalt oder ein anderes Ereignis unterbrochen wird.

**5.3.5 Übermittlung des Protokolls.** Wenn ein Spieler oder ein Team eine Beschwerde einreicht, die zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, muss er/sie den Turnieradministratoren die Protokolldateien aus dem Spiel oder Match zur Verfügung stellen. Diese Protokolldateien werden untersucht, und wenn die Turnieradministratoren feststellen, dass der Neustart zu Unrecht beantragt wurde, werden gegen den Spieler oder das Team Disziplinarmaßnahmen gemäß Abschnitt 8.3 verhängt.

**5.3.6 Match Admin Tool.** Die Verwendung des Match Admin Tools durch Spieler oder Teams ist während aller Event-Matches strengstens untersagt. Dieses Tool ist ausschließlich für den offiziellen Gebrauch durch die Turnieradministratoren vorgesehen. Jede unbefugte Nutzung des Match Admin Tools durch einen Spieler oder ein Team stellt einen Verstoß gegen diese Regeln dar und kann zu Disziplinarmaßnahmen führen, wie in Abschnitt 8.3 näher beschrieben.

## **6. Kommunikation.**

**6.1 Support-Kanäle.** Die Turnieradministratoren stehen während des gesamten Events über den nachstehenden offiziellen Spieler-Support-Kanal der jeweiligen Region zur Verfügung und werden spieterspezifische Fragen beantworten und zusätzliche Hilfe leisten. Diese Regeln werden durch online übermittelte Antworten oder Kommentare nicht beeinträchtigt.

- [Asien-Pazifik \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Nahe Osten und Nordafrika \(MENA\)](#)
- [Nordamerika \(NA\)](#)
- [Ozeanien \(OCE\)](#)
- [Südamerika \(SAM\)](#)
- [Subsahara-Afrika \(SSA\)](#)

**6.2 Match-Kommunikation.** Für jedes Match kommunizieren die Teams während aller Online-Phasen des Turniers in einem dafür vorgesehenen Chatroom mit ihren Gegnern und den Turnieradministratoren (falls zutreffend). Bei Live-Events ist es nach dem offiziellen Beginn eines Matches strengstens untersagt, mit Personen zu kommunizieren, die nicht als Spieler des aktuellen Matches ausgewiesen sind. Ein Verstoß gegen diese Regel kann zur sofortigen Disqualifikation des Spielers/der Spieler oder des Teams führen. Psyonix und/oder die Turnieradministratoren teilen den Spielern vor Beginn jeder Phase des Turniers den dafür vorgesehenen Chatraum mit.

## 7. Verhaltenskodex.

### 7.1 Persönlicher Umgang; kein toxisches Verhalten.

**7.1.1** Alle Spieler müssen sich jederzeit so verhalten, dass sie nicht gegen (a) den Verhaltenskodex in Abschnitt 7 („**Verhaltenskodex**“) und (b) die allgemeinen Prinzipien persönlicher Integrität, Ehrlichkeit und Sportlichkeit verstoßen.

**7.1.2** Spieler müssen sich gegenüber anderen Spielern, Turnieradministratoren, Beobachtern, Zuschauern und Sponsoren (soweit zutreffend) respektvoll verhalten.

**7.1.3** Spieler dürfen sich nicht auf eine Weise verhalten, (a) die gegen diese Regeln verstößt, (b) die als störend, nicht sicher oder destruktiv gilt oder (c) die den von Psyonix angestrebten Spaß an Rocket League der anderen Benutzer (wie von Psyonix festgelegt) beeinträchtigt. Im Einzelnen ist es Spielern untersagt, andere zu belästigen, sie respektlos zu behandeln, beleidigende oder verletzende Ausdrücke zu verwenden, ein Spiel zu sabotieren sowie gesetzwidrigen Aktivitäten nachzugehen, wie zum Beispiel Spam, sozialer Manipulation oder Betrug („**Toxisches Verhalten**“).

**7.1.4** Spielern ist es verboten, (a) zu verkünden, dass sie gesperrt wurden oder Cheater/Regelbrecher sind, oder sich auf diese Weise zu präsentieren oder (b) das Brechen von Regeln bzw. Verstöße gegen diese zu verherrlichen oder auf eine andere Weise zu befürworten.

**7.1.5** Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann für einen Spieler oder ein ganzes Team disziplinarischen Maßnahmen, wie in Abschnitt 8.3 beschrieben, nach sich ziehen, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

### 7.2 Fairer Wettkampf

**7.2.1** Von jedem Spieler wird erwartet, dass er zu jeder Zeit während eines Spiels oder Matches im Sinne von Rocket League und dieser Regeln spielt. Jede Form von unfairem Spiel ist nach diesen Regeln verboten und kann zu disziplinarischen Maßnahmen führen. Beispiele für unfaires Verhalten:

- Absprachen (wie unten definiert), Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder jede andere unfaire oder illegale Handlung oder Vereinbarung, um das Ergebnis eines Matches oder Events vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).
- Das Hacken oder anderweitige Modifizieren des beabsichtigten Verhaltens des Rocket League-Spiel-Clients, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Änderungen an Spieldateien.
- Auf einem Epic-Konto zu spielen, das auf den Namen einer anderen Person

registriert ist, oder dies einer anderen Person zu erlauben (bzw. jemanden dazu auffordern, ermutigen oder anweisen, dies zu tun).

- Der Einsatz von Cheat-Geräten, -Programmen oder anderer Methoden, um sich einen Vorteil im Spiel zu verschaffen.
- Das vorsätzliche Ausnutzen einer Spielfunktion (z.B. eines Bugs oder Glitches im Spiel) auf eine nicht von Psyonix beabsichtigte Weise, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Die Verwendung von verteilten Denial-of-Service-Attacken, Swatting oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Spielers mit dem Rocket League-Spiel-Client zu stören.
- Der Einsatz von Makro-Tasten oder ähnlichen Methoden, um Aktionen im Spiel zu automatisieren.
- Die Annahme von Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Entschädigungen für versprochene, erbrachte oder zu erbringende Dienstleistungen im Zusammenhang mit dem unfairen Spiel von Rocket League (z.B. Dienstleistungen, die darauf abzielen, ein Match oder einen Wettkampfabschnitt zu vereiteln oder zu manipulieren).
- Die Beeinträchtigung der Durchführung des Turniers, der Regeln-Website oder einer Website, die Psyonix oder den Turnieradministratoren gehört oder von ihnen betrieben wird.
- Die Vornahme von Änderungen an Rocket League, die nicht den Turnieradministratoren mitgeteilt und von diesen genehmigt wurden.
- Andere Verstöße gegen diese Regeln.

**7.3 Wetten.** Spielern ist es untersagt, (a) Wetten, Einsätze oder Glücksspiele im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu veranstalten oder zu fördern, oder (b) direkt oder indirekt von Wetten, Einsätzen oder Glücksspielen im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu profitieren.

**7.4 Belästigung.** Den Spielern ist jede Form von belästigendem, beleidigendem oder diskriminierendem Verhalten untersagt, einschließlich solcher, die auf der Rasse, der Hautfarbe, der ethnischen Zugehörigkeit, der nationalen Herkunft, der Religion, der politischen oder sonstigen Meinung, dem Geschlecht, der Geschlechtsidentität, der sexuellen Orientierung, dem Alter, einer Behinderung oder einem anderen Status oder Merkmal beruhen, das nach geltendem Recht geschützt ist.

**7.5 Vertraulichkeit.** Spieler dürfen keine vertraulichen Informationen an Dritte weitergeben, die sie in Verbindung mit dem Event erhalten haben. Dazu zählt auch das Posten von Beiträgen oder Kommentaren in den sozialen Medien.

**7.6 Rechtswidriges Verhalten.** Spieler müssen sich jederzeit an geltendes Recht halten. Jeder Versuch, dem rechtmäßigen Ablauf des Events mutwillig zu schaden oder ihn zu untergraben, kann gegen Strafgesetze und Zivilgesetze verstoßen und führt zur Disqualifizierung von der Teilnahme am Event. Wenn ein Versuch unternommen wird, behält sich Epic das Recht vor, Rechtsmittel und Schadenersatzansprüche (einschließlich Anwaltskosten) im vollen Umfang des Gesetzes einzuleiten, einschließlich einer Strafverfolgung.

**7.7 Ich melde.** Jeder Spieler, der ein Verhalten beobachtet oder erlebt, das gegen den Verhaltenskodex verstößt, muss Psyonix oder einen Turnieradministrator darüber informieren. Alle Beschwerden werden sofort gemäß den Regeln in Abschnitt 7.7 untersucht und die entsprechenden Maßnahmen werden, falls nötig, ergriffen. Vergeltungsmaßnahmen gegen Spieler, die eine Beschwerde vorbringen oder mit den Verantwortlichen im Rahmen der Untersuchung einer Beschwerde zusammenarbeiten, sind nicht gestattet.

**7.8 Einschränkungen.** Spielern ist es untersagt, Markennamen und/oder Abzeichen (zusammenfassend als „**kommerzielle Kennzeichen**“ bezeichnet) der in der folgenden (nicht abschließenden) Liste aufgeführten Unternehmen, Produkte oder Dienstleistungen zu verwenden:

- Drogen oder Drogenutensilien.
- Tabak oder tabakähnliche Produkte, einschließlich Vaping-Produkte.
- Alkohol.
- Schusswaffen.
- Pornografie oder andere nur für Erwachsene bestimmte Materialien.
- Kryptowährungen, Non-Fungible Token (NFTs) oder andere Blockchain-bezogene Produkte oder Dienstleistungen.
- Jedes Unternehmen, (a) dessen Inhalt diskriminierend, belästigend oder anderweitig hasserfüllt ist, oder (b) dessen Praktiken dem Image von Psyonix oder Epic schaden oder zu öffentlicher Kritik an Psyonix oder Epic führen oder ein schlechtes Licht auf diese werfen (wie von Psyonix, Epic oder den Turnieradministratoren festgelegt).
- Jedes Geschäft, das zu illegalen Aktivitäten anregt oder gegen geltendes Recht verstößt.
- Glücksspielprodukte (einschließlich Fantasy-Sportwetten), Lotterien oder illegale Wetten.
- Jedes Unternehmen, das (a) die Verwendung von Hacks, Cheats, Exploits oder das Farmen oder den Verkauf von Spielwährung oder (b) den Verkauf, die Vermietung, die Lizenzierung, den Vertrieb oder die Übertragung eines Spielkontos fördert.

- Logos, Charaktere, Entwickler oder Herausgeber von Videospiele, die nicht Psyonix oder Epic gehören oder anderweitig mit ihnen verbunden sind.
- Politische Kandidaten.
- Hochpreisige Telefondienste.

Alle Sponsorentätigkeiten, Unterstützungen, Werbeaktivitäten und kommerziellen Kennzeichnungen, die von Spielern und Eltern bzw. Erziehungsberechtigten während und in Verbindung mit dem Event getragen werden, unterliegen der Genehmigung durch die Turnieradministratoren.

## **8. Regeln und Verstöße.**

**8.1 Durchsetzung.** Psyonix trägt die Hauptverantwortung für die Durchsetzung dieser Regeln für alle Spieler bei dem Event und kann in Zusammenarbeit mit den Turnieradministratoren (wie unten definiert) bei Verstößen gegen diese Regeln Sanktionen gegen Spieler verhängen, wie in Abschnitt 8 beschrieben.

### **8.2 Untersuchungen und Regelkonformität.**

**8.2.1** Sie müssen bei der Untersuchung von Verstößen oder mutmaßlichen Verstößen gegen diese Regeln uneingeschränkt mit Psyonix und/oder einem Turnieradministrator (sofern zutreffend) zusammenarbeiten. Wenn Psyonix und/oder ein Turnieradministrator Sie kontaktiert, um die Untersuchung zu besprechen, müssen Sie die Informationen, die Sie Psyonix und/oder einem Turnieradministrator zur Verfügung stellen, wahrheitsgemäß angeben. Alle Spieler, die entsprechende Informationen zurückhalten, zerstören, manipulieren oder auf eine andere Weise Psyonix und/oder einen Turnier-Koordinator während einer Untersuchung irreführt haben, werden den in Abschnitt 8.3 beschriebenen Disziplinarmaßnahmen unterzogen.

**8.2.2** Psyonix hat das Recht, nach eigenem Ermessen einen Spieler im Rahmen einer von Epic bzw. einem Eventadministrator (wie zutreffend) gemäß Abschnitt 8.2. durchgeführten Untersuchung von einer Event-Aktivität auszuschließen oder die Teilnahme eines solchen Spielers oder einer solchen Kontrollperson zu beschränken.

### **8.3 Disziplinarmaßnahmen.**

**8.3.1** Wenn Psyonix entscheidet, dass ein Spieler gegen den Kodex verstoßen hat, kann Psyonix die folgenden disziplinarischen Maßnahmen ergreifen (je nach Fall):

- Erteilung einer privaten oder öffentlichen Verwarnung (mündlich oder schriftlich) an den Spieler oder die Kontrollperson;
- Neustart des Matches;
- Niederlage in einem Spiel;
- Niederlage in einem Match;

- Verlust aller oder eines Teils der zuvor an den Spieler oder das Team vergebenen Preise;
- Die Disqualifizierung des Spielers, wodurch ihm die Teilnahme an einem oder mehreren Matches des Events nicht mehr möglich ist; und/oder
- Die Verweigerung der Teilnahme des Spielers an einem oder mehreren zukünftigen Wettbewerben, die von Psyonix veranstaltet werden.

**8.3.2** Zur Verdeutlichung: Die Art und das Ausmaß der von Psyonix gemäß Abschnitt 8.3 verhängten Disziplinarmaßnahme liegt im alleinigen und freien Ermessen von Psyonix. Psyonix behält sich das Recht vor, Schadensersatz und andere Entschädigungen von einem derartigen Spieler in vollem Umfang einzufordern, soweit dies nicht anderweitig gesetzlich eingeschränkt ist. Die Vollstreckung einer anwendbaren Disziplinarmaßnahme durch Psyonix bietet einem Spieler keine Grundlage für Ansprüche gegen Psyonix unter irgendeiner Rechtstheorie oder wird anderweitig als Haftung von Psyonix gegenüber einem solchen Spieler betrachtet.

**8.3.3** Wenn Psyonix feststellt, dass ein Spieler wiederholt gegen diese Regeln verstoßen hat, kann Psyonix zunehmende disziplinarische Maßnahmen ergreifen, bis hin zum dauerhaften Ausschluss von allen zukünftigen Spielen von Rocket League, die von oder im Namen von Psyonix veranstaltet oder verwaltet werden. Epic kann im Falle eines Verstoßes auch alle seine Rechte gemäß den Nutzungsbedingungen von Psyonix und/oder der EULA von Rocket League geltend machen.

**8.3.4** Alle Verstöße gegen die Regeln während des Events werden von Psyonix nach eigenem Ermessen festgestellt und unterliegen der Psyonix-Matrix für Verstöße gegen Wettbewerbsregeln. Die endgültige Entscheidung von Psyonix über die angemessene Disziplinarmaßnahme ist final und für alle Spieler verbindlich.

#### **8.4 Streitigkeiten über Regeln.**

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

**9. Ausschlüsse.** SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, HAFTEN PSYONIX UND SEINE VERBUNDENEN UNTERNEHMEN SOWIE DIE VERANSTALTUNGSORGANISATOREN NICHT FÜR (A) TECHNISCHE PROBLEME ODER SONSTIGE STÖRUNGEN DER VERANSTALTUNG, EINSCHLIESSLICH DATENVERLUST ODER -BESCHÄDIGUNG, (B) DAS FEHLVERHALTEN VON SPIELERN ODER ANDEREN DRITTEN, (C) VERLETZUNGEN (EINSCHLIESSLICH TOD) ODER SACHSCHÄDEN, DIE DURCH PREISE ODER DIE TEILNAHME AN DER VERANSTALTUNG ENTSTEHEN, (D) INDIREKTE, FOLGE-, ZUFÄLLIGE ODER BESONDERE SCHÄDEN ODER (E) DRUCK-, TIPP- ODER VERWALTUNGSFEHLER IN MATERIALIEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VERANSTALTUNG. PSYONIX BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE VERANSTALTUNG

NACH EIGENEM ERMESSEN AUSZUSETZEN, ZU ÄNDERN ODER ABZUBRECHEN, WENN EIN VIRUS, EIN FEHLER ODER EIN ANDERES TECHNISCHES PROBLEM, EINE UNBEFUGTE INTERVENTION, EINE NATURKATASTROPHE ODER EIN ANDERER GRUND, DER AUSSERHALB DER KONTROLLE VON PSYONIX LIEGT, DIE VERWALTUNG, SICHERHEIT ODER DEN ORDNUNGSGEMÄSSEN ABLAUF DER VERANSTALTUNG BEEINTRÄCHTIGT ODER PSYONIX ANDERWEITIG (NACH EIGENEM ERMESSEN) NICHT IN DER LAGE IST, DIE VERANSTALTUNG WIE URSPRÜNGLICH GEPLANT DURCHZUFÜHREN.

## **10. Öffentlichkeitsarbeit, Einwilligung zum Interview.**

**10.1** Psyonix darf Ihren Namen, Ihre Kennzeichnung, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Spielstatistiken bzw. Ihren Epic-Konto-Namen oder andere biografische Informationen für Werbezwecke vor, während und nach dem Event in jeder Art und Weise und in allen Medien auf der ganzen Welt auf unbestimmte Zeit verwenden, jedoch nur in Verbindung mit der Bekanntmachung des Events oder anderer Rocket League-Events und -Programme, ohne jegliche Vergütung oder vorherige Prüfung.

**10.2** Wenn Ihnen die Möglichkeit geboten wird, an einem Interview im Zusammenhang mit dem Event teilzunehmen (jeweils ein „**Interview**“), erklären Sie sich damit einverstanden, für das Interview aufgezeichnet zu werden, und Sie gewähren Psyonix hiermit eine gebührenfreie, weltweite Lizenz (mit dem Recht zur Vergabe von Unterlizenzen), Ihre Aussagen und sämtliches Audio-/Videomaterial aus dem Interview sowie Ihren Namen, Ihr Tag, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Gameplay-Statistiken, Ihre Epic-Account-ID und andere biografische Informationen (zusammen die „**Interview-Materialien**“) im Zusammenhang mit dem Interview zu verwenden. Ihre Teilnahme an einem Interview ist freiwillig, und Sie haben keinen Anspruch auf eine Vergütung für ein Interview oder diese Lizenz. Psyonix ist nicht verpflichtet, Sie zu interviewen oder Interview-Materialien zu verwenden. Sie können diese Lizenz jederzeit widerrufen, indem Sie einen Turnieradministrator unter [tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com), kontaktieren, allerdings berührt dies nicht die Nutzungen, die Psyonix vor dem Widerruf von dieser Lizenz vorgenommen hat.

**11. Anwendbares Recht.** Die Gesetze des US-Bundesstaates North Carolina, ungeachtet der Prinzipien des Kollisionsrechts, bestimmen diese Regeln, einschließlich aller Streitigkeiten in Bezug auf diese Regeln bzw. das Event.

**12. Verzicht auf ein Geschworenengericht.** VORBEHALTLICH DES GELTENDEN RECHTS UND ALS VORAUSSETZUNG FÜR DIE TEILNAHME AN DIESEM EVENT VERZICHTET JEDER TEILNEHMER HIERMIT UNWIDERRUFLICH UND FORTWÄHREND AUF JEGLICHES RECHT AUF EIN RICHTSVERFAHREN IN BEZUG AUF RECHTSSTREITIGKEITEN, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS, UNTER ODER IN VERBINDUNG MIT DIESEM EVENT, IN VERBINDUNG MIT JEGLICHEM HIERMIT ZUSTANDE GEKOMMENEN DOKUMENT ODER VERTRAG, IN VERBINDUNG

MIT JEGLICHEM HIERMIT VERFÜGBAREN PREIS UND JEGLICHEN DER HIERMIT IN BETRACHT GEZOGENEN TRANSAKTIONEN ENTSTEHEN.

**13. Datenschutz.** Bitte lesen Sie die Datenschutzrichtlinien von Psyonix auf <https://www.psyonix.com/privacy/> mit wichtigen Informationen zur Erhebung, Verwendung und Weitergabe von personenbezogenen Daten durch Psyonix.

**14. Andere Sprachen.** Diese Regeln wurden aus dem Englischen übersetzt. Bei jeglichem Widerspruch oder jeglicher Unstimmigkeit zwischen einer übersetzten Version dieser Regeln und der englischen Version dieser Regeln hat die englische Version Vorrang und ist rechtlich bindend.

## **Anhang A – Zeitplan**

### Champions Road 2v2-Turnier

25.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag	1	[MENA]
26.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 1	[Alle anderen	Regionen]
26.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 2	[MENA]	
27.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 2	[Alle anderen	Regionen]
27.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 3	[MENA]	
28.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 3	[Alle anderen	Regionen]

### Champions Road 1v1-Turnier

28.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag	1	[MENA]
29.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 1	[Alle anderen	Regionen]
29.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 2	[MENA]	
30.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 2	[Alle anderen	Regionen]
30.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 3	[MENA]	
31.	August:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 3	[Alle anderen	Regionen]

### Champions Road 3v3-Turnier

- 2. September: Doppel-K.O.-Phase Tag 1 [Alle Regionen]
- 3. September: Doppel-K.O.-Phase Tag 2 [Alle Regionen]
- 4. September: Doppel-K.O.-Phase Tag 3 [Alle Regionen]

### Champions Road Jump-Jam-Turnier

18.	September:	Doppel-K.O.-Phase	Tag	1	[MENA]
19.	September:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 1	[Alle anderen	Regionen]
19.	September:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 2	[MENA]	
20.	September:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 2	[Alle anderen	Regionen]
20.	September:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 3	[MENA]	
21.	September:	Doppel-K.O.-Phase	Tag 3	[Alle anderen	Regionen]

## Anhang B

### 1v1-Preise

#### Event-Preise – 1v1-Turnier – EU & NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	1.500
2.	1250
3. – 4.	1.000
5. – 6.	750
7. – 8.	600
9. – 12.	500
13. – 16.	400
17. – 24.	300
25. – 32.	200
33. – 64.	100

#### Event-Preise – 1v1-Turnier – SAM, MENA & OCE

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	1.250
2.	1000
3. – 4.	750
5. – 6.	600
7. – 8.	500
9. – 12.	400
13. bis 16.	300
17. – 24.	200
25. bis 32.	100

#### Event-Preise – 1v1-Turnier – APAC & SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	1.000
2.	750
3. – 4.	600
5. – 6.	400
7. – 8.	300
9. – 12.	200
13. bis 16.	100

## **2v2-Preise**

### Event-Preise – 2v2-Turnier – EU & NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	3.000
2.	2.500
3. bis 4.	2.000
5. – 6.	1.500
7. – 8.	1.200
9. – 12.	1.000
13. – 16.	800
17. – 24.	600
25. – 32.	400
33. – 64.	200

### Event-Preise – 2v2-Turnier – SAM, MENA & OCE

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	2.500
2.	2.000
3. – 4.	1.500
5. – 6.	1.200
7. – 8.	1.000
9. – 12.	900
13. – 16.	600
17. – 24.	400
25. – 32.	200

### Event-Preise – 2v2-Turnier – APAC & SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	2.000
2.	1.500
3. – 4.	1.200
5. – 6.	800
7. – 8.	600
9. – 12.	400
13. – 16.	200

### **3v3-Preise**

#### Event-Preise – 3v3-Turnier – EU & NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	4.500
2.	3.750
3. – 4.	3.000
5. – 6.	2.250
7. – 8.	1.800
9. – 12.	1.500
13. bis 16.	1.200
17. – 24.	900
25. – 32.	600
33. – 64.	300

#### Event-Preise – 3v3-Turnier – SAM, MENA & OCE

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	3.750
2.	3.000
3. – 4.	2.250
5. – 6.	1.800
7. – 8.	1.500
9. bis 12.	1.200
13. – 16.	900
17. – 24.	600
25. – 32.	300

#### Event-Preise – 3v3-Turnier – APAC & SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	3.000
2.	2.250
3. bis 4.	1.800
5. – 6.	1.200
7. – 8.	900
9. – 12.	600
13. bis 16.	300

## **Jump-Jam-Preise**

### Event-Preise – Jump-Jam-Turnier – EU & NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	4.500
2.	3.750
3. – 4.	3.000
5. – 6.	2.250
7. – 8.	1.800
9. – 12.	1.500
13. bis 16.	1.200
17. – 24.	900
25. – 32.	600
33. – 64.	300

### Event-Preise – Jump-Jam-Turnier – SAM, MENA & OCE

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	3.750
2.	3.000
3. – 4.	2.250
5. – 6.	1.800
7. – 8.	1.500
9. bis 12.	1.200
13. – 16.	900
17. – 24.	600
25. – 32.	300

### Event-Preise – Jump-Jam-Turnier – APAC & SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	3.000
2.	2.250
3. bis 4.	1.800
5. – 6.	1.200
7. – 8.	900
9. – 12.	600
13. bis 16.	300