

Opens Champions Road de Rocket League – Règlement officiel pour l'année 2025

Voici le Règlement officiel (le « **Règlement** ») pour les Opens Champions Road de Rocket League (« **Opens Champions Road** » ou l'« **Événement** »), composés de l'Open Champions Road 1c1, de l'Open Champions Road 2c2, de l'Open Champions Road 3c3 et de l'Open Champions Road 3c3 Jump Jam. Ces trois tournois sont organisés par ou pour le compte de Psyonix (« **Psyonix** »). Le présent Règlement constitue un accord juridique entre vous et Psyonix, LLC pour 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 relatives aux Équipes
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. Clauses de non-responsabilité
10. Publicité ; consentement à une interview
11. Droit applicable
12. Renonciation aux procès devant jury
13. Confidentialité
14. Santé et sécurité
15. Annexe A :
Autres langues
Annexe B : Calendrier
Prix de l'Événement

1. Introduction et acceptation.

1.1 Introduction. Le présent 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 présent 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** » se rapportent à vous et, si vous êtes un Mineur (tel que défini à la section 1.3), à votre parent ou tuteur légal, selon le cas.

1.3 Mineurs. Si vous avez moins de 18 ans (ou n'avez pas atteint l'âge de la majorité légale telle que définie dans votre pays de résidence) (un « Mineur »), vous devez obtenir

l'autorisation de vos parents ou de votre tuteur légal pour accepter le présent Règlement et participer à l'Événement. En outre, si vous êtes un Mineur, votre parent ou tuteur légal doit également accepter le présent Règlement en votre nom et le leur. Si vous êtes le parent ou le tuteur d'un Mineur, vous devez accepter le présent Règlement. Si vous acceptez le Règlement en tant que parent ou tuteur d'un Mineur, vous confirmez que vous êtes le parent ou 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 présent Règlement.

1.4 Équipes. Le présent Règlement s'applique également à chaque Équipe autorisée à participer au Tournoi et à son ou ses Propriétaire(s) (le « **Propriétaire** »), Manager (le « **Manager** ») et Entraîneur (le « **Entraîneur** »). Le ou les Propriétaire(s) d'une Équipe peuvent être des personnes physiques ou morales, et le présent Règlement s'applique également aux deux. La participation à un Tournoi par une Équipe est conditionnée à l'acceptation du présent Règlement par le ou les Joueur(s), le Manager et l'Entraîneur de l'Équipe.

1.5 Modifications apportées au Règlement. Psyonix peut modifier le présent Règlement de temps à autre en vous informant de ces modifications par tout moyen raisonnable, y compris en publiant un Règlement révisé en ligne à l'adresse <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/>. En continuant à participer à l'Événement, vous acceptez le Règlement mis à jour. Si vous n'acceptez pas le Règlement mis à jour, vous devez retirer votre participation à l'Événement.

2. Structure de l'Événement.

2.1 Termes clés.

« **APAC** » : désigne l'Asie-Pacifique. Cette Région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **X Manches** » : désigne une Partie comportant X Manches ; l'Équipe qui remporte le plus de Manches est déclarée gagnante. Une fois qu'une Équipe aura remporté le nombre de Manches nécessaires pour atteindre la majorité requise, elle remportera la Partie, et toutes les Manches n'ayant pas encore été jouées ne seront pas jouées. Par exemple, lors d'une Partie à trois Manches, dès qu'une Équipe remporte deux (2) Manches, cette Équipe sera immédiatement déclarée gagnante de cette Partie.

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

« **UE** » : désigne l'Europe. Cette Région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **Epic** » : désigne Epic Games, Inc.

« **Manche** » : désigne 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** » : désigne une partie du Tournoi entre deux (2) Équipes pouvant se dérouler en plusieurs Manches, comme décrit à la section 2.2.

« **Outil d'administration des Parties** » : désigne toute fonctionnalité dans le jeu ou externe qui permet à un utilisateur de manipuler ou de contrôler les paramètres de partie (y compris, mais sans s'y limiter, la modification du minuteur du jeu, la mise en pause d'une partie ou l'ajustement du score), comme décrit à la section 5.3.6.

« **MENA** » : désigne le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord. Cette Région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **NA** » : désigne l'Amérique du Nord. Cette Région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **OCE** » : désigne l'Océanie. Cette Région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.« **Région soumise à des restrictions de prix** » : désigne la Russie et la Turquie.

« **Région** » : désigne la région du serveur dans lequel un Joueur ou une Équipe éligible choisit de jouer.

« **Site Web d'inscription** » : désigne le site Web <https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2025> ou toute URL pouvant parfois le remplacer.

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

« **SAM** » : désigne l'Amérique du Sud. Cette Région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **SSA** » : désigne l'Afrique subsaharienne. Cette Région sera accueillie sur les serveurs indiqués dans la section 4.2.3.

« **Équipe** » : désigne un groupe de Joueurs qui participent au Tournoi ensemble en tant qu'unité. Une description des exigences de l'Équipe 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 Opens Champions Road comprendront quatre (4) événements distincts : l'Open Champions Road 1c1, l'Open Champions Road 2c2, l'Open Champions Road 3c3 et l'Open Champions Road 3c3 Jump Jam. Chaque Open se composera d'un seul tournoi régional en ligne (chacun, un « **Open** »). Chaque Open sera différent en termes de taille d'équipe et de mode de jeu, et attribuera des prix en espèces aux Joueurs gagnants à la conclusion de chaque Open.

2.2.2 Open Champions Road 1c1.

Pour l'Open Champions Road 1c1 (« **Open 1c1** ») dans chaque Région, les Joueurs s'affronteront dans un Tableau à double élimination (le « **Tableau à double élimination** »), ce qui signifie qu'un Joueur ne sera pas éligible à l'avance s'il perd deux (2) Parties dans le Tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des Équipes et des Parties pour chaque jour de l'Open 1c1 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 se poursuivra jusqu'à ce qu'un Joueur soit désigné gagnant.

À la fin de l'Open 1c1, les Joueurs recevront des Prix comme défini dans l'Annexe B.

2.2.3 Open Champions Road 2c2.

Pour l'Open Champions Road 2c2 (« **Open 2c2** ») dans chaque Région, les Équipes s'affronteront dans un Tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de l'Open 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 consistera en trois (3) jours maximum de Parties et se

poursuivra jusqu'à ce qu'une Équipe gagnante soit déterminée.

À la fin de l'Open 2c2, les Équipes recevront des Prix comme défini dans l'Annexe B.

2.2.4 Open Champions Road 3c3.

Pour l'Open Champions Road 3c3 (« **Open 3c3** ») dans chaque Région, les Équipes s'affronteront dans un Tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de l'Open 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 consistera en trois (3) jours maximum de Parties et se poursuivra jusqu'à ce qu'une Équipe gagnante soit déterminée.

À la fin de l'Open3c3, les Équipes recevront des Prix comme défini dans l'Annexe B.

2.2.5 Open Champions Road 3c3 Jump Jam.

Pour l'Open Champions Road 3c3 Jump Jam (« **Open Jump Jam** ») dans chaque Région, les Équipes s'affronteront dans un Tableau à double élimination. Le calendrier de la répartition des équipes et des parties pour chaque jour de l'Open Jump Jam 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 consistera en trois (3) jours maximum de Parties et se poursuivra jusqu'à ce qu'une Équipe gagnante soit déterminée.

À la fin de l'Open Jump Jam, les Équipes recevront des Prix comme défini dans l'Annexe B.

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

2.3 Répartition des équipes.

2.3.1 Répartition des équipes pour les Opens 3c3/Jump Jam. Lors du Tableau à double élimination des Opens 3c3 et Jump Jam, les Joueurs seront répartis selon les critères suivants :

1. Le classement de recherche de partie en « mode 3c3 classé » du Joueur, tel qu'il apparaît dans le classement du jeu pour la période spécifique indiquée :

<u>Événement</u>	<u>Instantané du classement</u>
Open 3c3 [toutes les Régions]	31 août 2025 à 23 h 59 heure du Pacifique
Open Jump Jam [MENA]	16 septembre 2025 à 23 h 59 heure du Pacifique
Open Jump Jam [toutes les autres Régions]	17 septembre 2025 à 23 h 59 heure du Pacifique

2.3.2 Répartition des équipes pour l'Open 2c2. Lors du Tableau à double élimination de l'Open 2c2, les Joueurs seront répartis selon les critères suivants :

1. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 2c2 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>
Open 2c2 [MENA]	23 août 2025 à 23 h 59 heure du Pacifique
Open 2c2 [Toutes les autres Régions]	24 août 2025 à 23 h 59 heure du Pacifique

2.3.3 Répartition des Équipes pour l'Open 1c1. Lors du Tableau à double élimination de l'Open 1c1, les Joueurs seront répartis selon les critères suivants :

1. Le classement de recherche de partie moyen en « mode 1c1 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>
Open 1c1 [MENA]	26 août 2025 à 23 h 59 heure du Pacifique
Open 1c1 [Toutes les autres Régions]	27 août 2025 à 23 h 59 heure du Pacifique

2.4 Calendrier. Le calendrier et les dates provisoires des Événements sont définis 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, modifier le calendrier, la

date et/ou l'heure de toute Partie ou de toute Session de l'Événement. Cependant, les Administrateurs du tournoi informeront les Joueurs de tout changement dès que possible.

2.6 Prix.

2.6.1 Open 1c1. Sous réserve de la section 2.6.5, des prix seront attribués à chaque Joueur en fonction de son classement final à la fin de l'Open 1c1. Les prix spécifiques sont indiqués à l'Annexe B.

2.6.2 Open 2c2. Sous réserve de la section 2.6.5, des prix seront attribués à chaque Équipe (répartis équitablement entre les deux (2) Premiers Joueurs) en fonction de son classement final à la fin de l'Open 2c2. Les prix spécifiques sont indiqués à l'Annexe B.

2.6.3 Open 3c3.

Sous réserve de la section 2.6.5, des prix seront attribués à chaque Équipe (répartis équitablement entre les trois

(3) Premiers Joueurs) en fonction de son classement final à la fin de l'Open 3c3. Les prix spécifiques sont indiqués à l'Annexe B.

2.6.4 Open Jump Jam.

Sous réserve de la section 2.6.5, des prix seront attribués à chaque Équipe (répartis équitablement entre les trois

(3) Premiers Joueurs) en fonction de son classement final à la fin de l'Open Jump Jam. Les prix spécifiques sont indiqués à l'Annexe B.

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

2.6.6 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 associée à l'acceptation du prix et à une utilisation non spécifiée par les présentes. 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 termes et conditions supplémentaires peuvent s'appliquer à l'acceptation et 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 (le « **Compte Epic** ») de ces Joueurs dans les soixante (60) jours suivant la fin de la Session de l'Événement concernée, ou à tout autre moment dont la notification par Psyonix est raisonnablement requise. Le Joueur gagnant sera soumis à une vérification de son éligibilité conformément à la section 3 et du respect de ce Règlement. Un Joueur gagnant potentiel doit conserver le Compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'Événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité. À compter de la date d'envoi par e-mail de la notification officielle de Psyonix, un Joueur gagnant potentiel disposera de quarante-cinq (45) jours pour répondre et fournir (1) tout renseignement ou matériel demandé par Psyonix, aux fins de vérification de son éligibilité conformément à la section 3 et (2) la Remise (comme définie ci-dessous). Cette réponse d'un Joueur gagnant potentiel doit être envoyée à l'adresse e-mail d'envoi de la notification officielle de Psyonix ou, à la seule discrétion de Psyonix, à une autre adresse e-mail spécifiée dans la notification. La date de réception par Psyonix sera déterminante quant au respect des délais fixés par le Joueur gagnant potentiel conformément à la présente section 2.6.3.

Dans le cas (a) de l'absence par le Joueur (i) de conservation du Compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'Événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité, ou (ii) de réponse rapide par ledit Joueur dans les délais à toute notification ou demande de matériel ou d'information ; ou (b) de l'impossibilité par le Joueur d'accepter ou de recevoir le prix pour quelque raison que ce soit (y compris, mais sans s'y limiter, le non-respect des conditions d'éligibilité à tout moment pendant toute la durée de la participation à l'Événement jusqu'à la réception du prix ou l'absence de transmission des informations fiscales et de paiement nécessaires via les prestataires de traitement des taxes et de paiement approuvés par Psyonix), (c) de la constatation que le Joueur a enfreint les règles d'intégrité concurrentielle (ou toute règle équivalente, le cas échéant) pour tout événement passé (l'« **Événement passé** ») organisé par Epic, si les prix pour cet Événement passé n'ont pas encore été versés audit Joueur, ledit Joueur ne sera par conséquent pas autorisé à remporter un prix dans le cadre de l'Événement ou d'un ou plusieurs Événement(s) passé(s). 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 toutes sommes de prix qui aurait autrement été attribué à un Joueur disqualifié tel que dans le cadre d'un Événement futur des compétitions de championnat du Jeu ou (z) de remettre lesdites sommes de prix 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 Psonix conformément au présent Règlement.

Les Joueurs gagnants devront également fournir certaines informations de paiement à Psonix, y compris des formulaires d'information fiscale, avant de pouvoir recevoir les prix. Psonix peut aussi suspendre le paiement des prix si le Joueur gagnant ne fournit pas les formulaires requis à Psonix dans les temps.

LES PRIX SONT SOUMIS AUX IMPÔTS (CE QUI INCLUT, SANS S'Y LIMITER, LES IMPÔTS SUR LE REVENU ET LA TVA) APPLICABLES À L'ÉCHELON INTERNATIONAL, FÉDÉRAL, ÉTATIQUE ET LOCAL ET IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DE CHAQUE JOUEUR GAGNANT DE : (I) VÉRIFIER AUPRÈS DE SON CONSEILLER FISCAL QUELS IMPÔTS LUI SONT APPLICABLES ET (II) PAYER CES IMPÔTS AU CENTRE DES IMPÔTS APPROPRIÉ. La politique de Psonix est de retenir le montant des impôts à la source selon les taux de rétention applicables pour les résidents des États-Unis et les non-résidents des États-Unis. 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.

Psonix 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 Psonix 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 (la « **Remise** »). Sauf avis contraire prévu par la loi, chaque Joueur gagnant (ou dans le cas d'un Mineur, l'un des parents ou le tuteur légal) devra compléter et soumettre l'avis de Remise conformément aux délais fixés dans la présente section 2.6.3. En outre, en acceptant un prix, le Joueur gagnant accepte (ou l'un des parents ou le tuteur légal dudit Joueur gagnant accepte) de dégager Psonix de tout(e) responsabilité, perte ou 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 de votre 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 CGU d'Epic et CLUF de Rocket League. Vous devez accepter les Conditions générales d'utilisation d'Epic (les « **CGU d'Epic** ») (<https://www.epicgames.com/site/en-US/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 CGU d'Epic et le CLUF de Rocket League. Le présent Règlement s'ajoute au CLUF de Rocket League et ne le remplace pas.

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

3.4 Affiliation avec 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, filiale, agent et représentant de Psyonix/Epic.

3.5 Noms des Joueurs et des Équipes.

3.5.1 Tous les noms des Équipes et des Joueurs individuels doivent 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. 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.

3.5.3 Les Équipes et les Joueurs doivent utiliser le même nom pendant toute la durée du Tournoi.

3.5.4 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 matériel protégé d'un tiers d'une manière qui indique, suggère

ou pourrait être interprétée comme représentant une association ou une affiliation avec ce tiers).

3.5.5 Interdictions relatives aux sponsors. Les noms des Équipes, les noms des Joueurs, les logos et les avatars ne doivent pas comporter de sponsors ou de marques en lien avec les catégories interdites indiquées dans la section 7.8.2.

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

3.6 Compte Epic ; bonne conformité.

3.6.1 Afin de faciliter la répartition des Équipes et le processus de paiement des prix énoncés à la section 2.6, chaque Joueur doit (a) avoir un Compte Epic Games actif et valide enregistré à son nom (le « **Compte Epic** ») et (b) fournir ledit 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, la fourniture d'un Compte Epic dans le cadre du Processus d'inscription ne garantit pas qu'un Joueur recevra un prix dans le cadre du Tournoi. Seuls les Joueurs gagnants pourront recevoir des prix dans le cadre du Tournoi.

3.6.2 Le Compte Epic que vous utilisez dans le cadre de l'Événement doit être de bonne conformité, sans violations non divulguées. Cela signifie également que votre Compte Epic doit être enregistré à votre nom et ne peut pas avoir été précédemment acheté, donné ou transféré d'un autre Joueur.

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

3.6.4 Epic peut communiquer à Sony les informations relatives au placement dans le classement du tournoi pour tout Joueur participant sur un appareil PlayStation 4 ou PlayStation 5.

3.7 Autres restrictions.

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

3.7.2 Pendant toute la durée de l'Événement, un seul Joueur peut jouer sur un appareil de jeu donné. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser le même appareil que d'autres Joueurs pendant l'Événement.

3.7.3 Vous ne pouvez avoir qu'une (1) participation (en utilisant un (1) Compte Epic) à l'Événement lors d'un Open. Il vous est formellement interdit d'avoir des participations supplémentaires à l'Événement en utilisant un ou plusieurs Comptes Epic supplémentaires ou secondaires.

3.7.4 Vous ne pouvez participer que dans une (1) Région (en utilisant un (1) Compte Epic) pendant toute la durée de chaque Open.

3.7.5 Vous ne pouvez participer que dans une seule Équipe lors de tout Open.

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 de début d'un Open : (a) Duel en solo 1c1, (b) Doubles 2c2 ou (c) 3c3. Cette règle ne s'applique qu'aux Premiers Joueurs.

3.8 Listes des Équipes.

3.8.1 Point de contact de l'Équipe. Chaque Équipe doit déclarer un membre de son Tableau de service comme Point de contact de l'Équipe (le « **Point de contact de l'Équipe** ») ou (le « **PDC de l'Équipe** ») pour représenter l'Équipe dans toutes les décisions officielles et servir de point de contact principal pour l'Équipe.

3.8.2 Taille de l'Équipe et Tableaux de service. Les Équipes ne peuvent être composées que de Premiers Joueurs (le « **Premier Joueur** ») éligibles à concourir dans une Partie. Pour plus de clarté, cela signifie que les Remplaçants, Entraîneurs et Managers ne peuvent pas faire partie du Tableau de service dans un Open. Les Tableaux de service doivent être constitués des configurations suivantes pour chaque Open :

Open 1c1

Un Tableau de service ne peut contenir

qu'un (1) Premier Joueur.

Open 2c2

Un Tableau de service ne peut contenir

que deux (2) Premiers Joueurs.

Open 3c3 et Jump Jam

Un Tableau de service ne peut contenir

que trois (3) Premiers Joueurs.

Lors de l'inscription à l'Événement, les Tableaux de service doivent comprendre le nombre exact de Premiers Joueurs requis pour le mode de jeu concerné.

3.8.4 Noms des joueurs ou de l'équipe. Les Joueurs ou les Équipes ne peuvent pas modifier leurs Noms d'utilisateur, leurs Noms de jeu ou leurs Noms d'équipe sans l'approbation des Administrateurs du tournoi. Tous ces noms doivent être conformes au présent Règlement (y compris, mais sans s'y limiter, la section 3) et les Administrateurs du Tournoi peuvent demander qu'ils soient modifiés à tout moment. Un Tableau de service 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 simultanément faire partie de plus d'un Tableau de service à la fois.

3.8.6 Inscription. Chaque Joueur appartenant à une Équipe doit satisfaire à toutes les exigences d'éligibilité du présent Règlement pour les Joueurs, et chaque Joueur doit s'inscrire sur le Site Web d'inscription (<https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2025>) avant la clôture du Processus d'inscription afin d'être considéré comme un membre de l'Équipe concernée. Lors du Processus d'inscription, un membre de l'Équipe créera/enregistrera le Nom de l'équipe et les Joueurs pourront rejoindre l'Équipe en recherchant le Nom de l'équipe ou par invitation. Si une Équipe franchit différents tours du Tournoi, les Administrateurs du tournoi tenteront d'en informer l'Équipe par l'intermédiaire de son 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 de l'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 mention expressément contraire dans le présent document, tous les droits des Administrateurs du tournoi en vertu de ce Règlement peuvent être exercés à l'égard de l'Équipe dans son ensemble et de chacun de ses membres individuellement. Si un membre individuel de l'Équipe est concerné par un droit de disqualification, les Administrateurs du tournoi pourront exercer ce droit de disqualification à l'égard de l'ensemble de l'Équipe.

Si les Administrateurs du tournoi décident de disqualifier certains membres d'une Équipe, les autres Joueurs continueront d'être liés au présent Règlement.

Tout membre d'une Équipe qui décide de mettre fin à sa participation au Tournoi et/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. 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 d'une 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 Psonix, 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 de jeu en Open 1c1.

- Mode de jeu : Soccar
- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille des Équipes : 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 (UE), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est ou Asie du Sud-Est maritime ou Asie du Sud-Est continentale (APAC) et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs de l'Équipe : par défaut

4.1.2 Paramètres de jeu en Open 2c2.

- Mode de jeu : Soccar
- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille des Équipes : 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 (UE), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est ou Asie du Sud-Est maritime ou Asie du Sud-Est continentale (APAC) et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs de l'Équipe : par défaut

4.1.3 Paramètres de jeu en Open 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 (UE), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est ou Asie du Sud-Est maritime ou Asie du Sud-Est continentale (APAC) et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs de l'Équipe : par défaut

4.1.4 Paramètres du jeu en Open Jump Jam.

- Mode de jeu : **Jump Jam**
- 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 (UE), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE),
Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est ou Asie du Sud-Est maritime ou Asie du Sud-

- Est continentale (APAC) et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs de l'Équipe : par défaut

4.1.5 Manettes. Toutes les manettes standard, clavier et souris compris, sont autorisées. Les fonctions macro (p. ex., les boutons de turbo) ne sont pas autorisées. Le surcadencage des manettes n'est pas autorisé.

4.2 Procédures relatives aux Parties.

4.2.1 Hébergement des Parties et couleurs des Équipes. Les Administrateurs du tournoi indiqueront quelle Équipe jouera en bleu et laquelle jouera en orange. Les modalités d'hébergement des Parties seront communiquées aux Équipes.

4.2.2 Ré-hébergements. Entre les Manches d'une même Partie, les Équipes peuvent demander à ce que la Partie soit ré-hébergée dans la même région de serveur en raison de problèmes de connexion. Au cours de n'importe quelle Partie, 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 ré-héberger la Partie avec l'accord des Administrateurs du tournoi. Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de suspendre et d'invalider la Manche en cours d'une Partie pour ré-héberger la Partie à tout moment.

4.2.3 Serveurs.

Les serveurs suivants seront utilisés.

- « États-Unis-Centre » sera le serveur par défaut pour les Parties nord-américaines, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur le serveur « États-Unis-Ouest » ou « États-Unis-Est ».
- Les serveurs « Europe » seront systématiquement utilisés pour les Parties européennes.
- Les serveurs « Amérique du Sud » seront systématiquement utilisés pour les Parties sud-américaines.
- Les serveurs « Océanie » seront systématiquement utilisés pour les Parties océaniques.
- Les serveurs « Moyen-Orient » seront systématiquement utilisés pour les Parties de la région MENA.
- « Asie du Sud-Est continentale » sera le serveur par défaut pour les Parties de la région APAC, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur le serveur « Asie de l'Est » ou « Asie du Sud-Est maritime ».
- Les serveurs « Afrique du Sud » seront systématiquement utilisés pour les Parties de la région SSA.

4.2.4 Démarrage du jeu. Les Joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que tous les Joueurs de chacune des Équipes n'ont pas rejoint la Manche.

4.2.5 Remplacements. Un « Remplacement » est défini comme un changement de Joueur une fois que la Partie a commencé.

Les Remplacements ne sont pas autorisés dans ces Événements.

4.2.6 Communication des scores. Une fois une Partie terminée, l'Équipe gagnante doit communiquer le résultat de la Partie aux Administrateurs du tournoi dans un salon de discussion désigné. L'Équipe perdante doit également confirmer le résultat de la Partie. Faire une capture d'écran de l'écran de résultats ou enregistrer le fichier de replay de la Partie est nécessaire en cas de contestation des résultats. Si une Équipe conteste le résultat d'une Partie indiquant l'avoir remportée et fournit des preuves de sa contestation, l'autre Équipe doit également fournir des preuves de sa victoire pour éviter une défaite automatique. Toute Équipe ou tout Joueur ayant fourni de faux résultats ou des résultats truqués sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

4.2.7 Spectateurs. Pour tous les Événements, les spectateurs ne sont pas autorisés en jeu à l'exception des Administrateurs du tournoi ou des personnes préalablement autorisées. Les Équipes dont il s'avérera qu'elles ont partagé les informations du salon afin de permettre à un spectateur non autorisé de rejoindre la Partie seront passibles de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

Un Joueur peut être autorisé à retransmettre en direct ses Parties sur une plateforme de diffusion en ligne (p. ex., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Les Équipes peuvent également demander à ce qu'un seul spectateur « Stream d'équipe » soit autorisé à rejoindre toute Partie en soumettant une demande de retransmission et en recevant l'autorisation pour ledit spectateur au plus tard 24 heures avant le début de la journée de tournoi concernée. Les demandes de retransmission sont disponibles via le salon d'assistance Discord consacré à cet effet, comme indiqué dans la section 6.1.

Un spectateur autorisé ne peut pas rejoindre un camp spécifique en tant que Joueur à aucun moment de la Partie. Sinon, son Équipe associée sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

4.3 Obligations relatives aux Parties.

4.3.1 Ponctualité. Toutes les Équipes doivent avoir tous les membres d'un Tableau de service présents physiquement ou dans le salon de la Partie en ligne à l'heure prévue de début de la Partie. Les Équipes qui ne disposeront pas d'un Tableau de service complet prêt à jouer dans les cinq (5) minutes après l'heure de début de la Partie feront l'objet de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3. Lors de chaque Partie, le

Point de contact de l'Équipe doit être disponible dans le salon de discussion prévu au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue de début de la Partie. L'heure de début de la Partie peut être modifiée par Psyonix et/ou les Administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion, selon les accélérations ou retards du Tournoi, le cas échéant.

4.3.2 Forfaits. Les Équipes ne peuvent pas déclarer volontairement forfait à une Partie sans l'autorisation préalable des Administrateurs du tournoi. Nonobstant ce qui précède, même munies d'une telle autorisation, ces Équipes seront passibles de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

5. Problèmes.

5.1 Définition des termes.

« **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 et/ou d'un périphérique informatique.

« **Déconnexion intentionnelle** » signifie qu'un Joueur a perdu la connexion à Rocket League en raison de ses actions ou de son inaction. Une Déconnexion intentionnelle n'est pas considérée comme un problème technique valide justifiant une nouvelle Partie.

« **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.

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

5.2 Problèmes techniques.

En raison de la nature et de l'échelle de la compétition en ligne, sauf là où les Administrateurs du tournoi en décident autrement à leur seule discrétion, les Parties ne pourront pas être rejouées ou considérées nulles à cause de Bugs, de Déconnexions intentionnelles, de Crashes de serveur ou de Déconnexions involontaires.

Sauf là où les Administrateurs du tournoi en décident autrement à leur seule discrétion, tout bug ou problème technique rencontré ne doit pas interrompre le jeu et ne pourra pas permettre de rejouer la Partie. Si une Équipe demande à ce qu'une Partie soit rejouée à cause d'un bug ou d'un problème technique, elle doit sauvegarder le replay et le transmettre aux Administrateurs du tournoi pour examen. Lors d'une Partie retransmise en direct, les Administrateurs du tournoi peuvent interrompre le jeu pour examen et faire rejouer la Manche s'ils l'estiment nécessaire, à leur seule discrétion.

5.3 Interruption des Parties.

5.3.1 Déconnexion.

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 pauses ne seront pas autorisées pendant toute étape 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 impliquant de rejouer une Manche ou une Partie, il lui faudra fournir aux Administrateurs du tournoi les fichiers journaux de la Manche ou de la Partie. Ces fichiers journaux seront soumis à un examen, et si les Administrateurs du tournoi déterminent qu'il a été demandé à tort de rejouer la Manche ou la Partie, ce Joueur ou cette Équipe sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.3.

5.3.6 Outil d'administration des Parties. L'utilisation de l'Outil d'administration des Parties par tout Joueur ou toute Équipe est strictement interdite à tout moment pendant toute Partie de l'Événement. Cet outil est réservé exclusivement à l'usage officiel des Administrateurs du tournoi. Toute utilisation non autorisée de l'Outil d'administration des Parties par un Joueur ou une Équipe constitue une violation du présent Règlement et peut entraîner des mesures disciplinaires comme décrit plus en détail 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-après. Les réponses ou les commentaires fournis en ligne ne modifient pas le présent Règlement.

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

6.2 Communication lors des Parties. Pour chaque Partie, les Équipes pourront communiquer avec leurs adversaires et les Administrateurs du tournoi (le cas échéant) dans un salon de discussion désigné pendant toutes les phases en ligne du Tournoi. Lors des événements en direct, une fois qu'une Partie a officiellement commencé, il est strictement interdit de communiquer avec toute personne non désignée pour jouer dans la Partie en cours, sous peine d'entraîner la disqualification immédiate du ou des Joueur(s) ou de l'Équipe. Psyonix et/ou les Administrateurs du tournoi informeront les Joueurs de la salle de discussion désignée avant le début de chaque étape du Tournoi.

7. Code de conduite.

7.1 Conduite personnelle ; pas de comportement toxique.

7.1.1 Tous les Joueurs doivent en permanence se comporter de manière conforme au (a) Code de conduite de la présente section 7 (le « **Code de conduite** ») et (b) aux principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et de comportement 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 Les Joueurs ne doivent pas se comporter d'une façon (a) contrevenant au présent Règlement, (b) qui soit intrusive, perturbatrice ou destructrice ou (c) qui gâche pour les autres utilisateurs le plaisir du jeu de Rocket League souhaité par Psyonix (tel que décidé par Psyonix). Notamment, les Joueurs ne doivent pas s'adonner à des actes de harcèlement ou de comportement irrespectueux, utiliser de langage injurieux ou offensant, saboter le jeu, utiliser des spams, pratiquer l'ingénierie sociale, mettre en place des escroqueries ou toute autre activité illégale (le « **Comportement toxique** »).

7.1.4 Les Joueurs ne pourront pas (a) proclamer être un Joueur banni ou un tricheur/un transgresseur de règles ou en représenter un, ou (b) glorifier ou soutenir la transgression

ou la violation du présent Règlement.

7.1.5 Toute violation du présent Règlement peut exposer un Joueur ou une Équipe entière à une action disciplinaire comme décrit plus en détail dans la section 8.3, que cette violation ait été commise intentionnellement ou non.

7.2 Intégrité compétitive

7.2.1 Chaque Joueur est censé jouer dans l'esprit de Rocket League et du présent Règlement en tout temps lors de toute Manche ou Partie. Toute forme de jeu déloyal est interdite par le présent Règlement, et peut entraîner une action disciplinaire. Parmi les exemples de jeu déloyal :

- La collusion (comme définie ci-dessous), le trucage ou le sabotage d'une Partie, la corruption d'un arbitre ou d'un responsable d'une Partie, ou toute autre action injuste ou illégale ou accord pour influencer intentionnellement (ou tenter d'influencer) le résultat de toute Partie ou tout Événement.
- Le piratage ou autrement la modification du comportement prévu du client de jeu Rocket League, y compris, mais sans s'y limiter, apporter des modifications aux fichiers de jeu.
- Jouer ou permettre à un autre Joueur de jouer sur un Compte Epic enregistré au nom d'une autre personne (ou solliciter, encourager ou diriger quelqu'un d'autre à le faire).
- Le fait d'utiliser toutes sortes d'appareil, de programme ou d'autre moyen de tricherie en vue d'obtenir un avantage compétitif.
- Exploiter intentionnellement toute fonction du jeu (par exemple, un bug ou un glitch en jeu) d'une manière non prévue par Psyonix afin d'obtenir un avantage compétitif.
- Utiliser des attaques par déni de service distribué, swatting ou des méthodes similaires pour interférer avec la connexion d'un autre Joueur au client de jeu Rocket League.
- L'utilisation de touches macro ou autres méthodes de même nature pour automatiser certaines actions dans le jeu.
- Accepter tout cadeau, récompense, pot-de-vin ou compensation pour des services promis, rendus, ou à rendre concernant des actions de jeu déloyal dans Rocket League (par exemple, des services conçus pour truquer une Partie ou une Session).
- Interférer avec le fonctionnement du Tournoi, du site Web du Règlement ou de

tout site Web détenu ou exploité par Psyonix ou les Administrateurs du tournoi.

- Apporter toute modification à Rocket League qui n'a pas été divulguée et autorisée par les Administrateurs du tournoi.
- Violer 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 les jeux d'argent sur le Tournoi ou toute partie de celui-ci, ou (b) bénéficier, directement ou indirectement, des paris, mises ou jeux d'argent sur le Tournoi ou toute partie de celui-ci.

7.4 Harcèlement. Il est interdit aux Joueurs de s'engager dans toute forme de comportement de harcèlement, abusif ou discriminatoire, y compris l'un quelconque des éléments suivants, basé sur l'origine raciale, la couleur, l'ethnie, l'origine nationale, la religion, les opinions politiques ou toute autre opinion, le genre, l'identité de genre, l'orientation sexuelle, l'âge, la situation de handicap ou tout autre statut ou caractéristique protégé en vertu du droit applicable.

7.5 Confidentialité. Un Joueur n'est pas autorisé à divulguer auprès d'un tiers toute information confidentielle obtenue par le Joueur en relation avec l'Événement, notamment par le biais de messages 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. Si un tel cas se présentait, Epic se réserve le droit de prendre toutes les mesures nécessaires et de réclamer des dommages-intérêts, incluant les frais d'avocat, dans le cadre légal autorisé, pouvant aller jusqu'à des poursuites pénales.

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 selon les modalités de la section 7.7 feront l'objet d'une enquête rapide et de mesures adaptées. 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. Les Joueurs ont l'interdiction de porter des logos, des marques et/ou des insignes visibles (collectivement, les « **Identifications commerciales** ») d'une entité, d'un produit ou d'un service figurant dans la liste suivante (non exhaustive) :

- Drogues ou accessoires liés à la drogue.
- Tabac ou produits liés au tabac, y compris les produits de vapotage.
- Alcool.

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

Tous les sponsors, appuis, activités promotionnelles et identifications commerciales portées par les Joueurs et les Tuteurs pendant et en lien avec l'Événement sont soumis à l'approbation des Administrateurs du tournoi.

8. Violations du Règlement et du Code de conduite.

8.1 Exécution. Psyonix aura la responsabilité principale de faire respecter le présent Règlement pour tous les Joueurs lors de l'Événement et peut, en collaboration avec les Administrateurs du tournoi (tel que défini ci-dessous), imposer des sanctions aux Joueurs pour violations du présent Règlement, tel que décrit plus en détail dans la section 8.

8.2 Enquête et conformité.

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

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

8.3 Mesures disciplinaires.

8.3.1 Si Psyonix décide qu'un Joueur a violé le Code, Psyonix peut prendre les mesures disciplinaires suivantes (selon le cas) :

- Donner un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au Joueur ou à la personne au contrôle ;
- Redémarrage de la Partie ;
- Perte de la Manche ;
- Perte de la Partie ;
- Perte de tout ou d'une partie des prix précédemment attribués au Joueur ou à l'Équipe ;
- Disqualification du Joueur pour une ou plusieurs Partie(s) et/ou session(s) de l'Événement ; et/ou
- Empêcher le Joueur de participer à une ou plusieurs compétitions futures organisée(s) par Psyonix.

8.3.2 Dans un souci de clarté, la nature et l'étendue de l'action disciplinaire prise par Psyonix conformément à cette section 8.3 seront à la seule et absolue discrétion de Psyonix. Psyonix se réserve le droit de réclamer des dommages et intérêts et autres recours contre un tel Joueur dans toute la mesure permise par la loi applicable. L'exécution de toute mesure disciplinaire par Psyonix ne donne pas le droit à un Joueur 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 décide qu'un Joueur a commis des violations répétées du présent Règlement, elle pourra augmenter la sévérité de la mesure disciplinaire, qui pourra aller jusqu'à l'exclusion permanente de toute compétition future de Rocket League organisée ou administrée par ou au nom de Psyonix. Epic peut également faire valoir l'un quelconque de ses droits en vertu des Conditions générales d'utilisation de Psyonix et/ou du CLUF de Rocket League en cas de violation.

8.3.4 Toutes les violations du Règlement lors de l'Événement seront déterminées par Psyonix à sa seule discrétion et régies par la Matrice de violation concurrentielle de Psyonix. Toute décision finale de Psyonix quant à l'action disciplinaire appropriée sera définitive et obligatoire 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 du présent Règlement, y compris la violation, l'application ou l'interprétation de celles-ci.

9. Exclusions de responsabilité. DANS LA MESURE MAXIMALE PERMISE PAR LA LOI, PSYONIX ET SES FILIALES ET LES ADMINISTRATEURS DE L'ÉVÉNEMENT NE SERONT PAS RESPONSABLES DE (A) TOUT PROBLÈME TECHNIQUE OU AUTRE PERTURBATION DE L'ÉVÉNEMENT, Y COMPRIS TOUTE PERTE OU CORRUPTION DE DONNÉES, (B) LA MAUVAISE CONDUITE DE L'UN QUELCONQUE DES JOUEURS OU AUTRES TIERS, (C) TOUTE BLESSURE (Y COMPRIS LA MORT) OU DOMMAGE MATÉRIEL DÉCOULANT DE TOUT PRIX OU PARTICIPATION À L'ÉVÉNEMENT, (D) TOUS DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS, ACCESSOIRES OU SPÉCIAUX, OU (E) TOUTE ERREUR D'IMPRESSION, TYPOGRAPHIQUE OU ADMINISTRATIVE DANS TOUT MATÉRIEL ASSOCIÉ À L'ÉVÉNEMENT. PSYONIX SE RÉSERVE LE DROIT DE SUSPENDRE, MODIFIER OU ANNULER L'ÉVÉNEMENT À SA SEULE DISCRÉTION SI UN VIRUS, UN BUG OU UN AUTRE PROBLÈME TECHNIQUE, UNE INTERVENTION NON AUTORISÉE, UNE CATASTROPHE NATURELLE OU TOUTE AUTRE CAUSE INDÉPENDANTE DE LA VOLONTÉ DE PSYONIX AFFECTE L'ADMINISTRATION, LA SÉCURITÉ OU LE BON DÉROULEMENT DE L'ÉVÉNEMENT, OU SI PSYONIX DEVIENT AUTREMENT INCAPABLE (COMME DÉTERMINÉ À SA SEULE DISCRÉTION) DE MENER L'ÉVÉNEMENT COMME PRÉVU INITIALEMENT.

10. Publicité ; consentement à un entretien.

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

10.2 Si vous avez la possibilité de participer à un entretien dans le cadre de l'Événement (chacun, un « **Entretien** »), vous consentez à être enregistré pour l'entretien, et vous accordez par la présente à Psonix une licence libre de droits et mondiale (avec le droit d'accorder des sous-licences) pour utiliser vos déclarations et toutes les séquences audio/vidéo de l'Entretien, ainsi que votre nom, pseudonyme, image, voix, statistiques de jeu, identifiant de Compte Epic et d'autres informations biographiques (collectivement, les « **Matériaux de l'entretien** ») en lien avec l'Entretien. Votre participation à un Entretien est volontaire, et vous n'avez droit à aucune rémunération pour un Entretien ou cette licence. Psonix n'a aucune obligation de vous interviewer ou d'utiliser les Matériaux de l'entretien. Vous pouvez retirer cette licence à tout moment en contactant un Administrateur du tournoi à l'adresse tournaments@epicgames.com, cependant cela n'affectera pas les utilisations que Psonix a faites de cette licence avant le retrait.

11. Droit applicable. Les lois internes de l'État de Caroline du Nord, sans référence à aucun de ses principes de conflits de lois, régiront le présent Règlement, y compris tout litige concernant le présent Règlement et/ou l'Événement.

12. Renonciation aux procès devant jury. SAUF INTERDICTION PAR LA LOI APPLICABLE ET COMME CONDITION DE PARTICIPATION À CET ÉVÉNEMENT, CHAQUE PARTICIPANT RENONCE IRRÉVOCABLEMENT ET PERPÉTUELLEMENT À TOUT DROIT QU'IL POURRAIT AVOIR À UN PROCÈS DEVANT JURY CONCERNANT TOUT LITIGE DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT LIÉ À, DÉCOULANT DE OU EN LIEN AVEC CET ÉVÉNEMENT, TOUT DOCUMENT OU ACCORD CONCLU EN LIEN AVEC CELUI-CI, TOUT PRIX DISPONIBLE EN LIEN AVEC CELUI-CI, ET TOUTES LES TRANSACTIONS ENVISAGÉES PAR LES PRÉSENTES OU EN LIEN AVEC CELLES-CI.

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. Le présent Règlement peut être traduit dans d'autres langues. En cas de conflit ou d'incohérence entre une version traduite et la version anglaise du présent Règlement, la version anglaise prévaudra et régira.

Annexe A : Calendrier

Open Champions Road 2c2

25 août : 1ère journée du Tableau à double élimination [MENA]
26 août : 1ère journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]
26 août : 2e journée du Tableau à double élimination [MENA]
27 août : 2e journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]
27 août : 3e journée du Tableau à double élimination [MENA]
28 août : 3e journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]

Open Champions Road 1c1

28 août : 1ère journée du Tableau à double élimination [MENA]
29 août : 1ère journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]
29 août : 2e journée du Tableau à double élimination [MENA]
30 août : 2e journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]
30 août : 3e journée du Tableau à double élimination [MENA]
31 août : 3e journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]

Open Champions Road 3c3

2 septembre : 1ère journée du Tableau à double élimination [Toutes les Régions]
3 septembre : 2e journée du Tableau à double élimination [Toutes les Régions]
4 septembre : 3e journée du Tableau à double élimination [Toutes les Régions]

Open Champions Road Jump Jam

18 septembre : 1ère journée du Tableau à double élimination [MENA]
19 septembre : 1ère journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]
19 septembre : 2e journée du Tableau à double élimination [MENA]
20 septembre : 2e journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]
20 septembre : 3e journée du Tableau à double élimination [MENA]
21 septembre : 3e journée du Tableau à double élimination [Toutes les autres Régions]

Annexe B

Prix 1c1

Prix de l'Événement - Open 1c1 - UE et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	1 500
2e	1 250
3e - 4e	1 000
5e - 6e	750
7e - 8e	600
9e - 12e	500
13e - 16e	400
17e - 24e	300
25e - 32e	200
33e - 64e	100

Prix de l'Événement - Open 1c1 - SAM, MENA et OCE

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	1 250
2e	1 000
3e - 4e	750
5e - 6e	600
7e - 8e	500
9e - 12e	400
13e - 16e	300
17e - 24e	200
25e - 32e	100

Prix de l'Événement - Open 1c1 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	1 000
2e	750
3e - 4e	600
5e - 6e	400
7e - 8e	300
9e - 12e	200
13e - 16e	100

Prix 2c2

Prix de l'Événement - Open 2c2 - UE et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 000
2e	2 500
3e - 4e	2 000
5e - 6e	1 500
7e - 8e	1 200
9e - 12e	1 000
13e - 16e	800
17e - 24e	600
25e - 32e	400
33e - 64e	200

Prix de l'Événement - Open 2c2 - SAM, MENA et OCE

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	2 500
2e	2 000
3e - 4e	1 500
5e - 6e	1 200
7e - 8e	1 000
9e - 12e	900
13e - 16e	600
17e - 24e	400
25e - 32e	200

Prix de l'Événement - Open 2c2 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	2 000
2e	1 500
3e - 4e	1 200
5e - 6e	800
7e - 8e	600
9e - 12e	400
13e - 16e	200

Prix 3c3

Prix de l'Événement - Open 3c3 - UE et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	4 500
2e	3 750
3e - 4e	3 000
5e - 6e	2 250
7e - 8e	1 800
9e - 12e	1 500
13e - 16e	1 200
17e - 24e	900
25e - 32e	600
33e - 64e	300

Prix de l'Événement - Open 3c3 - SAM, MENA et OCE

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 750
2e	3 000
3e - 4e	2 250
5e - 6e	1 800
7e - 8e	1 500
9e - 12e	1 200
13e - 16e	900
17e - 24e	600
25e - 32e	300

Prix de l'Événement - Open 3c3 - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 000
2e	2 250
3e - 4e	1 800
5e - 6e	1 200
7e - 8e	900
9e - 12e	600
13e - 16e	300

Prix Jump Jam

Prix de l'Événement - Open Jump Jam - UE et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	4 500
2e	3 750
3e - 4e	3 000
5e - 6e	2 250
7e - 8e	1 800
9e - 12e	1 500
13e - 16e	1 200
17e - 24e	900
25e - 32e	600
33e - 64e	300

Prix de l'Événement - Open Jump Jam - SAM, MENA et OCE

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 750
2e	3 000
3e - 4e	2 250
5e - 6e	1 800
7e - 8e	1 500
9e - 12e	1 200
13e - 16e	900
17e - 24e	600
25e - 32e	300

Prix de l'Événement - Open Jump Jam - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	3 000
2e	2 250
3e - 4e	1 800
5e - 6e	1 200
7e - 8e	900
9e - 12e	600
13e - 16e	300