

Rocket League Monthly Cash Cups – offizielle Regeln 2025

Dies sind die offiziellen Regeln („Regeln“) für die Monthly Cash Cups in Rocket League („Monthly Cash Cups“ oder „Event“), bestehend aus: Monthly Cash Cups: 1v1, Monthly Cash Cups: 2v2, Monthly Cash Cups: 3v3, Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe, Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble. Diese drei Turniere werden von oder im Namen von Psyonix, LLC. („Psyonix“) veranstaltet. Diese Regeln sind eine rechtliche Vereinbarung zwischen Ihnen und Psyonix bezüglich Ihrer Teilnahme am Event.

Inhaltsverzeichnis.

1. Einführung und Einverständnis
 2. Struktur 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. Haftungsausschluss
 10. Werbung, Interview-Einwilligung
 11. Anwendbares Recht
 12. Verzicht auf ein Geschworenengericht
 13. Datenschutz
 14. Gesundheitsschutz und Sicherheit
 15. Andere Sprachen
- Anhang A: Spielplan
Anhang B: 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 Einverständnis mit diesen Regeln. Durch Ihre Teilnahme am Event, einschließlich der Teilnahme an einem Wettkampfabschnitt oder einem Match, oder durch bestätigendes Klicken auf die entsprechende Schaltfläche erklären Sie sich mit diesen Regeln einverstanden. Die Bezeichnungen „Sie“, „Ihr“ und „jeder Spieler“ beziehen sich auf Sie und, falls Sie minderjährig (wie in Abschnitt 1.3 definiert) sind, auf Ihre Eltern bzw. Erziehungsberechtigten.

1.3 Minderjährige. Wenn Sie unter 18 Jahre alt sind (bzw. nicht das in Ihrem Wohnsitzland geltende Volljährigkeitsalter erreicht haben) („minderjährig“, „Minderjähriger“), benötigen Sie die Erlaubnis Ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten, um diesen Regeln zuzustimmen und am

Event teilnehmen zu können. Wenn Sie minderjährig sind, müssen Ihre Eltern oder Erziehungsberechtigten diesen Regeln stellvertretend für Sie und ebenso im eigenen Namen zustimmen. Wenn Sie der Elternteil oder Erziehungsberechtigte eines Minderjährigen sind, müssen Sie sich mit den Regeln einverstanden erklären. Wenn Sie sich als Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines Minderjährigen mit den Regeln einverstanden erklären, bestätigen Sie, dass Sie der Elternteil oder Erziehungsberechtigte des Minderjährigen sind, und stimmen zu, dessen Teilnahme am Event 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 am Turnier zugelassen wurde, sowie für dessen Besitzer („Besitzer“), Manager („Manager“) und Trainer („Trainer“). Der bzw. die Besitzer eines Teams können natürliche oder juristische Personen sein, und diese Regeln gelten für beide gleichermaßen. Die Teilnahme eines Teams an einem Turnier setzt voraus, dass sich der bzw. die Spieler, der Manager und der Trainer des Teams mit diesen Regeln einverstanden erklären.

1.5 Regeländerungen. Psyonix kann diese Regeln jeweils ändern, indem es Sie in angemessener Weise darüber informiert, einschließlich der Veröffentlichung der geänderten Regeln auf <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. Die weitere Teilnahme am Event gilt als Einverständnis mit den geänderten Regeln. Wenn Sie mit den geänderten Regeln nicht einverstanden sind, müssen Sie Ihre Teilnahme am Event zurückziehen.

2. Struktur des Events.

2.1 Wichtige Begriffe.

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

„Best-of-X“ steht für ein Match mit einer Anzahl von x Spielen, wobei das Team gewinnt, das die Mehrheit der Spiele für sich entscheidet. Sobald ein Team die zum Gewinn eines Matches erforderliche Anzahl von Spielen gewinnt, wird es zum Sieger erklärt. Alle zu diesem Zeitpunkt noch nicht gespielten Spiele werden nicht mehr ausgetragen. Sobald ein Team beispielsweise in einem Best-of-Three-Match 2 (zwei) Spiele gewonnen hat, wird es sofort zum Sieger des Matches erklärt.

„Eingeschränktes Konto“ steht für ein eingeschränktes Epic Games-Konto.

„EU“ steht für Europa. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„Epic“ steht für 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.

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

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

„OCE“ steht für Ozeanien. Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in Abschnitt 4.2.3 beschriebenen Servern.

„Von Preisen ausgeschlossene Region“ steht für 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/> oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

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

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

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

„Team“ steht für eine Gruppe von Spielern, die gemeinsam als Einheit am Turnier teilnehmen. Die Anforderungen an Teams werden in Abschnitt 3 beschrieben.

„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 ausgeschlossenen Region wohnt und (b) von Psyonix offiziell als solcher erklärt wird, wie in Abschnitt 2.6.3 dargelegt.

2.2 Event-Format.

2.2.1 Überblick über das Format. Die Monthly Cash Cups bestehen aus neun (9) separaten Events in einem der folgenden Formate: Monthly Cash Cups: 1v1; Monthly Cash Cups: 2v2; Monthly Cash Cups: 3v3; Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe; Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble. Jeder Monthly Cash Cup besteht aus einem einzelnen regionalen Online-Turnier (jedes davon ein „Monthly Cash Cup“). Jeder Monthly Cash Cup unterscheidet sich hinsichtlich Teamgröße und Spielmodus und vergibt nach Abschluss des jeweiligen Monthly Cash Cups Geldpreise an gewinnende Spieler.

2.2.2 Monthly Cash Cups: 1v1.

Bei den Monthly Cash Cups: 1v1 („Monthly Cash Cup: 1v1“) treten die Spieler in jeder Region in einer Doppel-K.O.-Phase („Doppel-K.O.-Phase“) gegeneinander an. Das bedeutet, dass Spieler nicht mehr berechtigt sind, weiter am Turnier teilzunehmen, wenn sie in der Doppel-K.O.-Phase 2 (zwei) Matches verlieren. Die Setzliste und Matchpläne der einzelnen Tage der Monthly Cash Cups werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.1 beschrieben festgelegt. Alle Matches der Doppel-K.O.-Phase vor der Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Three-Spiele ausgetragen. Alle Matches zur Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Five-Spiele ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase dauert bis zu 3 (drei) Matchtage und geht so lange, bis ein Sieger feststeht.

Am Ende eines Monthly Cash Cups erhalten Spieler die im Anhang B aufgeführten Preise.

2.2.3 Monthly Cash Cups: 2v2.

Bei den Monthly Cash Cups: 2v2 („Monthly Cash Cup: 2v2“) treten die Teams in jeder Region in einer Doppel-K.O.-Phase („Doppel-K.O.-Phase“) gegeneinander an. Das bedeutet, dass Teams nicht mehr berechtigt sind, weiter am Turnier teilzunehmen, wenn sie in der Doppel-K.O.-Phase 2 (zwei) Matches verlieren. Die Setzliste und Matchpläne der einzelnen Tage der Monthly Cash Cups: 2v2 werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.1 beschrieben festgelegt. Alle Matches der Doppel-K.O.-Phase vor der Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Three-Spiele ausgetragen. Alle Matches zur Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Five-Spiele ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase dauert bis zu 3 (drei) Matchtage und geht so lange, bis ein Siegerteam feststeht.

Am Ende eines Monthly Cash Cups: 2v2 erhalten Teams die im Anhang B aufgeführten Preise.

2.2.4 Monthly Cash Cups: 3v3.

Bei den Monthly Cash Cups: 3v3 („Monthly Cash Cup: 3v3“) treten die Teams in jeder Region in einer Doppel-K.O.-Phase („Doppel-K.O.-Phase“) gegeneinander an. Das bedeutet, dass Teams nicht mehr berechtigt sind, weiter am Turnier teilzunehmen, wenn sie in der Doppel-K.O.-Phase 2 (zwei) Matches verlieren.

Die Setzliste und Matchpläne der einzelnen Tage der Monthly Cash Cups: 3v3 werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.4 und Anhang A beschrieben festgelegt. Alle Matches der Doppel-K.O.-Phase vor der Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Three-Spiele ausgetragen. Alle Matches zur Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Five-Spiele ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase dauert bis zu 3 (drei) Matchtage und geht so lange, bis ein Siegerteam feststeht.

Am Ende eines Monthly Cash Cups: 3v3 erhalten Teams die im Anhang B aufgeführten Preise.

2.2.5 Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe.

Bei den Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe („Monthly Cash Cup: 2v2-Körbe“) treten die Teams in jeder Region in einer Doppel-K.O.-Phase („Doppel-K.O.-Phase“) gegeneinander an. Das bedeutet, dass Teams nicht mehr berechtigt sind, weiter am Turnier teilzunehmen, wenn sie in der Doppel-K.O.-Phase 2 (zwei) Matches verlieren. Die Setzliste und Matchpläne der einzelnen Tage der Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.1 beschrieben festgelegt. Alle Matches der Doppel-K.O.-Phase vor der Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Three-Spiele ausgetragen. Alle Matches zur Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Five-Spiele ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase dauert bis zu 3 (drei) Matchtage und geht so lange, bis ein Siegerteam feststeht.

Am Ende eines Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe erhalten Teams die im Anhang B aufgeführten Preise.

2.2.6 Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble.

Bei den Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble („Monthly Cash Cup: 3v3-Rumble“) treten die Teams in jeder Region in einer Doppel-K.O.-Phase („Doppel-K.O.-Phase“) gegeneinander an. Das

bedeutet, dass Teams nicht mehr berechtigt sind, weiter am Turnier teilzunehmen, wenn sie in der Doppel-K.O.-Phase 2 (zwei) Matches verlieren. Die Setzliste und Matchpläne der einzelnen Tage der Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.1 beschrieben festgelegt. Alle Matches der Doppel-K.O.-Phase vor der Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Three-Spiele ausgetragen. Alle Matches zur Ermittlung der besten 16 Teams werden als Best-of-Five-Spiele ausgetragen.

Die Doppel-K.O.-Phase dauert bis zu 3 (drei) Matchtage und geht so lange, bis ein Siegerteam feststeht.

Am Ende eines Monthly Cash Cup: 3v3-Rumble erhalten Teams die im Anhang B aufgeführten Preise.

2.2.7 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 Monthly Cash Cups: 1v1. Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase der Monthly Cash Cups: 1v1 werden die Spieler anhand folgender Kriterien zugewiesen:

- Gegnersuche-Wertung für „1v1-Duell-Ranglistenspiele“ der Spieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
22. – 24. April: Monthly Cash Cups: 1v1	19. April 2025, 8:59 Uhr MESZ
20. – 22. Juni: Monthly Cash Cups: 1v1	18. Juni 2025, 08:59 Uhr MESZ
17. – 20. November: Monthly Cash Cups: 1v1	14. November 2025, 18:00 Uhr MEZ

2.3.2 Setzliste für Monthly Cash Cups: 2v2. Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase der Monthly Cash Cups: 2v2 werden die Spieler anhand folgender Kriterien zugewiesen:

- Die Gegnersuche-Wertung für „2v2-Ranglistenspiele“ der Spieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
27. – 29. Mai: Monthly Cash Cups: 2v2	24. Mai 2025, 08:59 Uhr MESZ
29. – 31. Juli: Monthly Cash Cups: 2v2	27. Juli 2025, 08:59 Uhr MESZ

2.3.3 Setzliste für Monthly Cash Cups: 3v3. Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase der Monthly Cash Cups: 3v3 werden die Spieler anhand folgender Kriterien zugewiesen:

- Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für „3v3-Standard-Ranglistenspiele“ der Teams auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
24. – 26. Oktober: Monthly Cash Cups: 3v3	22. Oktober 2025, 08:59 Uhr MESZ
12. – 14. Dezember: Monthly Cash Cups: 3v3	8. Dezember 2025, 18:00 Uhr MEZ

2.3.4 Setzliste für Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe. Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase der Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe werden die Spieler anhand folgender Kriterien zugewiesen:

- Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für „Körbe-Ranglistenspiele“ der Teams auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
26. – 28. September: Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe	24. September 2025, 08:59 Uhr MESZ

2.3.5 Setzliste für Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble. Bei der Erstellung der Setzliste der Doppel-K.O.-Phase der Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble werden die Spieler anhand folgender Kriterien zugewiesen:

- Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für „Rumble-Ranglistenspiele“ der Teams auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
20. – 23. August: Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble	20. August 2025, 08:59 Uhr MESZ

2.4 Spielplan. Der vorläufige Spielplan sowie alle Eventtermine sind in Anhang A aufgeführt. Die Termine können sich noch ändern, die endgültigen Termine und Zeiten der Runden werden auf Start.gg bekanntgegeben. Falls eine Phase vorzeitig beendet ist oder mehr Zeit benötigt, können zusätzlich ganze Tage hinzugefügt oder gestrichen werden.

2.5 Spielplanänderungen. Psonix kann nach eigenem Ermessen den Spielplan, den Termin bzw. die Uhrzeit jedes Matches oder Spiels des Events ändern. Etwaige Änderungen geben die Turnieradministratoren den Spielern so frühzeitig wie möglich bekannt.

2.6 Preise.

2.6.1 Monthly Cash Cups: 1v1. Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.6 werden die Preise auf Grundlage der Endplatzierung am Ende der Monthly Cash Cups: 1v1 vergeben. Die konkreten Preise sind in Anhang B aufgeführt.

2.6.2 Monthly Cash Cups: 2v2. Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.6 werden die Preise auf Grundlage der Endplatzierung am Ende der Monthly Cash Cups: 2v2 an alle Teams (zu gleichen Teilen an die 2 (zwei) Stammspieler) vergeben. Die konkreten Preise sind in Anhang B aufgeführt.

2.6.3 Monthly Cash Cups: 3v3. Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.6 werden die Preise auf Grundlage der Endplatzierung am Ende der Monthly Cash Cups: 3v3 an alle Teams (zu gleichen Teilen an die 3 (drei) Stammspieler) vergeben. Die konkreten Preise sind in Anhang B aufgeführt.

2.6.4 Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe. Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.6 werden die Preise auf Grundlage der Endplatzierung am Ende der Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe an alle Teams (zu gleichen Teilen an die 2 (zwei) Stammspieler) vergeben. Die konkreten Preise sind in Anhang B aufgeführt.

2.6.5 Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble: Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.6 werden die Preise auf Grundlage der Endplatzierung am Ende der Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble an alle Teams (zu gleichen Teilen an die 3 (drei) Stammspieler) vergeben. Die konkreten Preise sind in Anhang B aufgeführt.

2.6.6 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 RUSSLAND (JEWEILS EINE „VON PREISEN AUSGESCHLOSSENE REGION“) KEINE MIT DEM EVENT VERBUNDENEN PREISE GEWINNEN KÖNNEN.

2.6.7 Informationen zu den Preisen.

Nur teilnahmeberechtigte, in den Ranglisten geführte Spieler, die nicht in einer der von Preisen ausgeschlossenen Regionen wohnen (wie von Psyonix nach eigenem Ermessen festgelegt), sind berechtigt, die in Abschnitt 2.6.1 genannten Preise zu erhalten („Preisgewinner“). Keine anderen Spieler sind berechtigt, mit dem Event verbundenen Preise zu gewinnen.

Die Preise werden ohne Mängelgewähr sowie ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantien vergeben.

Die Preise sind nicht übertragbar oder abtretbar und können von den Preisgebern nicht übertragen werden. Etwaige Sachpreise können nicht gegen Bargeld eingelöst 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. Die Preisgewinner tragen alle Kosten und Aufwendungen selbst, die mit der Annahme und Verwendung der Preise verbunden und hier nicht aufgeführt sind. 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. Für die Annahme und Verwendung eines Preises können zusätzliche Bedingungen gelten.

Potenzielle Preisgewinner werden von Psyonix innerhalb von 60 (sechzig) Tagen nach Beendigung des jeweiligen Wettkampfabschnitts des Events oder nach einer anderen Frist, die Psyonix nach billigem Ermessen für eine solche Benachrichtigung benötigt, per E-Mail an die mit dem Epic Games-Konto („Epic-Konto“) der Spieler verbundenen E-Mail-Adresse über ihren Status als potenzielle Preisgewinner benachrichtigt, vorbehaltlich der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß Abschnitt 3 und der Einhaltung dieser Regeln. Potenzielle Preisgewinner müssen das Epic-Konto, mit dem sie am Event teilgenommen haben, während der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung aktiv halten.

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 2.6.5 genannten Fristen durch einen möglichen Preisgewinner.

Hält sich ein solcher Spieler (a) nicht an die Regel, (i) das Epic-Konto, mit dem er an dem Event teilgenommen hat, während der gesamten Anspruchsüberprüfung weiterhin aktiv zu lassen oder (ii) auf Benachrichtigungen oder Aufforderungen zur Übermittlung von Informationen oder Dokumenten innerhalb der festgelegten Fristen zu antworten, oder (b) ist ein Spieler nicht in der Lage, einen Preis aus welchem Grund auch immer zu akzeptieren oder entgegenzunehmen (einschließlich durch das Nichteinhalten der Teilnahmebedingungen zu jeder Zeit während der Teilnahme am Event bis zum Erhalt des Preises oder bei Nichtbereitstellung der erforderlichen Steuer- und Zahlungsinformationen über die von Epic zugelassenen Steuer- und Zahlungsdienstleister) oder (c) wenn bekannt wird, dass ein Spieler in einem früheren, von Epic organisierten Event („früheres Event“) gegen die Regeln des fairen Wettkampfs (oder vergleichbare Regeln) verstoßen hat, so verliert dieser Spieler, sofern die Preise dieses früheren Events noch nicht an ihn ausgezahlt wurden, seinen Status als potenzieller Preisgewinner und hat keinerlei Anspruch auf Preise im Zusammenhang mit dem Event oder einem früherem Event. 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 INTERNATIONALEN, BUNDESWEITEN, LANDESWEITEN UND REGIONALEN STEUERN (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BEGRENZT AUF EINKOMMENSSTEUER UND ABZUGSTEUER). ES LIEGT IN DER VERANTWORTUNG EINES JEDEN PREISGEWINNERS, (I) EINEN ÖRTLICHEN STEUERBERATER ZU KONSULTIEREN, UM DIE FÜR DEN PREISGEWINNER RELEVANTEN STEUERN ZU BESTIMMEN, UND (II) DIESE STEUER AN DIE ENTSPRECHENDE STEUERBEHÖRDE ABZUFÜHREN. Psyonix behält die Steuern zu den für US-Bürger und Nicht-US-Bürger geltenden Quellensteuersätzen ein. Einkünfte aus Preisen und Steuereinhalte 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 legt die Zahlungsart für die Preise nach eigenem Ermessen fest. Sofern nicht anderweitig durch anwendbares Recht vorgeschrieben, werden alle Zahlungen direkt an den Preisgewinner als natürliche Person (oder, falls er oder sie minderjährig ist, an dessen Eltern oder Erziehungsberechtigten) geleistet. Psyonix wird keine Preise an Organisationen, Unternehmen oder andere juristische Personen auszahlen. Jeder Preisgewinner erhält ein Formular zur Preisannahme und Freistellungserklärung („Freistellungserklärung“). Sofern nicht durch anwendbares Recht eingeschränkt, muss jeder Preisgewinner (oder, falls dieser minderjährig ist, sein Elternteil oder Erziehungsberechtigter) die Freistellungserklärung unter Einhaltung der in diesem Abschnitt 2.6.5 genannten Fristen einreichen. Mit der Annahme eines Preises stimmt der Preisgewinner (bzw. stimmen dessen Eltern oder Erziehungsberechtigte) zu, Psyonix von jeglichen Haftungsansprüchen, Verlusten oder Schäden freizustellen, die im Zusammenhang mit der Vergabe, dem Erhalt bzw. der Verwendung oder dem Missbrauch des Preises oder der Teilnahme an preisbezogenen Aktivitäten entstehen.

3. Teilnahmebedingungen für Spieler, Status des Epic-Kontos.

Um zur Teilnahme an einem beliebigen Event-Match berechtigt zu sein oder Preise in Verbindung mit einem Event zu erhalten, müssen Sie die in diesem Abschnitt genannten Teilnahmebedingungen erfüllen.

- 3.1 Mindestalter der Spieler; eingeschränkte Konten. Sie müssen mindestens 13 Jahre alt sein (oder das in Ihrem Wohnsitzland vorgeschriebene Mindestalter erreicht haben, falls dies höher ist). Sie müssen sicherstellen, dass die Altersangaben Ihres Kontos zutreffend sind. Eine Teilnahme am Event mit einem eingeschränkten Konto ist nicht möglich.
- 3.2 Nutzungsbedingungen von Epic und EULA von Rocket League. Sie müssen die Nutzungsbedingungen von Epic („Nutzungsbedingungen von Epic“) (<https://www.epicgames.com/site/en-US/tos>) und die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung von Rocket League („EULA von Rocket League“) (<https://www.psyonix.com/eula>) einhalten, einschließlich aller Vorschriften, Richtlinien und anderer Bedingungen, auf die darin Bezug genommen 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“) für Ihr Epic-Konto aktivieren (sofern Sie es noch nicht getan haben). Um die 2FA zu aktivieren, melden Sie sich bitte unter <https://epicgames.com/2FA> bei Ihrem Epic-Konto an und befolgen Sie die entsprechenden Anweisungen.
- 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 In dem von einem Spieler oder Team verwendeten Namen 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.

- 3.5.3 Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf keine Imitation eines anderen Teams, Spielers, Streamers, Prominenten, Regierungsbeamten, Turnieradministratoren, Mitarbeiters von Psyonix oder Epic oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person sein.
- 3.5.4 Teams und Spieler müssen für die Dauer des gesamten Turniers denselben Namen verwenden.
- 3.5.5 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).
- 3.5.6 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 Spielernamen 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 Prozess der Preisauszahlung zu vereinfachen, muss jeder Spieler (a) über ein aktives und gültiges, auf seinen Namen registriertes Epic Games-Konto verfügen („Epic-Konto“) und (b) dieses Epic-Konto im Rahmen des Registrierungsverfahrens an Psyonix bereitstellen. Um ein Epic-Konto zu eröffnen, können die Spieler den Link <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> aufrufen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Klarstellend wird darauf hingewiesen, dass die Bereitstellung eines Epic-Kontos im Rahmen des Registrierungsverfahrens in keinem Fall eine Gewähr dafür bedeutet, dass ein Spieler im Rahmen des Turniers einen Preis erhalten wird. Nur Preisgewinner haben im Rahmen des Turniers einen Anspruch auf Preise.
- 3.6.2 Das von Ihnen für das Event verwendete Epic-Konto muss unbescholten und ohne ungenannte Verstöße sein. Dies schließt ein, dass Ihr Epic-Konto auf Ihren Namen registriert sein muss und nicht zuvor von einem

anderen Spieler gekauft, geschenkt oder auf andere Weise übertragen wurde.

- 3.6.3 Sie (und ihr Epic-Konto) dürfen nicht gegen die offiziellen Epic-Regeln verstoßen haben bzw. mögliche Sperrungen oder sonstige Strafen für frühere Regelverstöße müssen voll abgegolten worden 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 darf an einem bestimmten Gerät nur ein einziger Spieler spielen. Das bedeutet, Sie können während des Events nicht dasselbe Gerät wie andere Spieler verwenden.
- 3.7.3 Sie können sich für einen Monthly Cash Cup nur einmal (und nur mit einem Epic-Konto) anmelden. Es ist ausdrücklich verboten, sich mit einem zusätzlichen bzw. Zweitkonto mehrfach für das Event anzumelden.
- 3.7.4 Während der Dauer jedes Monthly Cash Cups dürfen Sie nur in 1 (einer) Region (mit 1 (einem) Epic-Konto) teilnehmen.
- 3.7.5 Sie dürfen an einem beliebigen Monthly Cash Cup nur mit einem einzigen Team teilnehmen.
- 3.7.6 Vor dem Beginn eines Monthly Cash Cup müssen Sie und die Mitglieder Ihres Teams Beginn bis zum Datum der Momentaufnahme der Bestenliste (wie in Abschnitt 2.3.1 aufgeführt) in 1 (einem) der folgenden Ranglisten-Modi mindestens den Gold-Rang erreicht haben: (a) 1v1-Duell, (b) 2v2, (c) 3v3-Standard, (d) 2v2-Körbe oder (e) 3v3-Rumble.
Diese Regel gilt nur für Stammspieler.

3.8 Team-Spielerlisten.

- 3.8.1 Team-Ansprechpartner. Jedes Team muss ein Mitglied seiner Spielerliste als Team-Ansprechpartner („Team-Ansprechpartner“ oder „Team-AP“) benennen, welcher das Team bei allen offiziellen Entscheidungen repräsentiert und als Hauptansprechpartner für das Team gilt.
- 3.8.2 Teamgröße und Spielerlisten. Teams können nur aus Stammspielern („Stammspieler“) bestehen, die zur Teilnahme an einem Match berechtigt sind. Klarstellend wird darauf hingewiesen, dass Trainer und Manager in einem Monthly Cash Cup nicht Teil der Spielerliste sein dürfen. Spielerlisten müssen für Monthly Cash Cups folgendermaßen zusammengestellt sein:
- Monthly Cash Cups: 1v1
 - Eine Spielerliste darf nur aus 1 (einem) Stammspieler bestehen.
 - Monthly Cash Cups: 2v2
 - Eine Spielerliste darf nur aus 2 (zwei) Stammspielern bestehen.
 - Monthly Cash Cups: 3v3
 - Eine Spielerliste darf nur aus 3 (drei) Stammspielern bestehen.
 - Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe
 - Eine Spielerliste darf nur aus 2 (zwei) Stammspielern bestehen.
 - Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble
 - Eine Spielerliste darf nur aus 3 (drei) Stammspielern bestehen.

Bei der Registrierung für die Events müssen die Spielerlisten aus der genauen Anzahl an Stammspielern bestehen, die für den jeweiligen Spielmodus benötigt werden.

3.8.4 Spieler- oder Teamnamen. Es ist den Spielern oder Teams nicht erlaubt, ihre Benutzernamen, ihre Namen im Spiel oder ihre Teamnamen ohne Genehmigung der Turnieradministratoren zu ändern. Alle diese Namen müssen den Bestimmungen dieser Regeln (insbesondere denen in Abschnitt 3) entsprechen, und die Turnieradministratoren können jederzeit eine Änderung der Namen verlangen. Eine Spielerliste kann nicht mehrfach denselben Namen, nur aus Symbolen bestehende Namen und schwer zu unterscheidende Namen enthalten.

3.8.5 Ausschließliche Teamzugehörigkeit. Während des gesamten Turniers können die Spieler jeweils nur in einem Team antreten. Ein Teilnehmer kann nicht mehreren Spielerlisten gleichzeitig angehören.

3.8.6 Registrierung. Jeder Spieler eines Teams muss alle Teilnahmebedingungen in diesen Regeln für Spieler erfüllen, und jeder Spieler muss sich vor dem Ende des Registrierungsverfahrens auf der Registrierungs-Website (<https://www.start.gg/hub/>) registrieren, um als Mitglied des jeweiligen Teams eingetragen zu werden. Während des Registrierungsverfahrens erstellt/registriert ein Teammitglied den Teamnamen und Spieler können dem Team beitreten, indem sie den Teamnamen suchen oder eingeladen werden. Falls ein

Team in die nächsten Runden des Turniers vorrückt, werden die Turnieradministratoren sich an den Team-Ansprechpartner wenden, um dieses Teams zu benachrichtigen.

3.8.7 Überprüfung der Teilnahmeberechtigung des Teams. Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 müssen alle Mitglieder eines Teams, das in die in Anhang B aufgeführten Preisgruppen fällt, die in Abschnitt 2.6 beschriebene Überprüfung der Teilnahmeberechtigung erfolgreich bestehen, um einen Anspruch auf den Erhalt dieser Preise zu haben. Sollte ein Mitglied eines Teams die Überprüfung der Teilnahmeberechtigung nicht bestehen, scheidet alle Mitglieder dieses Teams als potenzielle Preisgewinner aus und das Team ist nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Turnier zu gewinnen.

3.8.8 Teamverband. Sofern hierin nicht ausdrücklich anders angegeben, beziehen sich alle Rechte der Turnieradministratoren gemäß diesen Regeln auf das gesamte Team und jedes einzelne Mitglied des Teams und können gegen diese durchgesetzt werden. Wenn für ein einzelnes Teammitglied ein Grund für eine Disqualifikation vorliegt, kann der Turnieradministrator die Disqualifikation gegen das gesamte Team durchsetzen.

Sollten die Turnieradministratoren beschließen, nicht alle Mitglieder eines Teams zu disqualifizieren, unterliegen die verbleibenden Spieler weiterhin diesen Regeln.

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 Nicht-Übertragbarkeit der Teamqualifikation. Die errungenen Platzierungen (soweit zutreffend) können an keine Person oder Organisation übertragen, verkauft, getauscht oder verschenkt werden. Dies bedeutet, dass die errungenen Fortschritte in der Gruppe immer direkt mit dem gesamten Team als Ganzes verbunden sind.

3.9 Beziehungen innerhalb von Teams.

Die Regeln betreffen nicht die Beziehungen zwischen oder unter den Spielern eines Teams. In

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 Matcheinstellungen.

4.1.1 Spielspezifikationen für Monthly Cash Cups: 1v1.

- Spielmodus: Soccer
- Standardarena: DFH Stadium
- Teamgröße: 1v1
- Bot-Schwierigkeitsgrad: keine Bots
- Mutatoren: keine
- Matchdauer: 5 Minuten
- Spielbeitritt mit: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East oder Asia-SE Maritime oder Asia-SE Mainland (APAC) und South Africa (SSA)
- Teamfarben: Standard

4.1.2 Spielspezifikationen für Monthly Cash Cups: 2v2.

- Spielmodus: Soccer
- Standardarena: DFH Stadium
- Teamgröße: 2v2
- Bot-Schwierigkeitsgrad: keine Bots
- Mutatoren: keine
- Matchdauer: 5 Minuten
- Spielbeitritt mit: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox

- Server: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East oder Asia-SE Maritime oder Asia-SE Mainland (APAC) und South Africa (SSA)
- Teamfarben: Standard

4.1.3 Spielspezifikationen für Monthly Cash Cups: 3v3.

- Spielmodus: Soccer
- Standardarena: DFH Stadium
- Teamgröße: 3v3
- Bot-Schwierigkeitsgrad: keine Bots
- Mutatoren: keine
- Matchdauer: 5 Minuten
- Spielbeitritt mit: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East oder Asia-SE Maritime oder Asia-SE Mainland (APAC) und South Africa (SSA)
- Teamfarben: Standard

4.1.4 Spielspezifikationen für Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe.

- Spielmodus: Körbe
- Standardarena: „Dunk House“-Arena
- Teamgröße: 2v2
- Bot-Schwierigkeitsgrad: keine Bots
- Mutatoren: keine
- Matchdauer: 5 Minuten
- Spielbeitritt mit: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East oder Asia-SE Maritime oder Asia-SE Mainland (APAC) und South Africa (SSA)
- Teamfarben: Standard

4.1.5 Spielspezifikationen für Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble.

- Spielmodus: Rumble
- Standardarena: DFH Stadium
- Teamgröße: 3v3
- Bot-Schwierigkeitsgrad: keine Bots
- Mutatoren: keine
- Matchdauer: 5 Minuten
- Spielbeitritt mit: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East oder Asia-SE Maritime oder Asia-SE Mainland (APAC) und South Africa (SSA)
- Teamfarben: Standard

4.1.6 Eingabegeräte. Alle Standard-Eingabegeräte sind erlaubt – einschließlich Maus und Tastatur. Makro-Funktionen (z. B. Turbotasten) sind nicht erlaubt. Die Übertaktung von Eingabegeräten ist nicht erlaubt.

4.2 Verfahrensweisen für Matches.

4.2.1 Hosting und Teamfarben. Die Turnieradministratoren bestimmen, welches Team die Farbe Blau und welches Team die Farbe Orange erhält. Teams erhalten Anweisungen, wie das Match gehostet werden soll.

4.2.2 Rehosting. Zwischen den Spielen eines Matches können die Teams aufgrund von Verbindungsproblemen ein Rehosting des Matches in der gleichen Serverregion beantragen. Während eines beliebigen Matches können beide Teams (a) vor dem ersten Tor bzw. (b) innerhalb von 15 (fünfzehn) Sekunden (je nachdem, was früher eintritt) in beidseitigem Einvernehmen das aktuelle Spiel des Matches vorbehaltlich der Genehmigung der Turnieradministratoren abbrechen und das Match rehosten. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches jederzeit zu unterbrechen und für ungültig zu erklären, um es zu rehosten.

4.2.3 Server.

Die folgenden Server werden verwendet.

- „US-Central“ gilt als Standard-Server für die nordamerikanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf „US-West“ oder „US-East“ zu spielen.

- Die europäischen Matches werden immer auf den „Europe“-Servern ausgetragen.
- Die südamerikanischen Matches werden immer auf den „South America“-Servern ausgetragen.
- Die ozeanischen Matches werden immer auf den „Oceania“-Servern ausgetragen.
- Die MENA-Matches werden immer auf den „Middle-East“-Servern ausgetragen.
- „Asia-SE Mainland“ gilt als Standard-Server für die APAC-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf „Asia-East“ oder „Asia-SE Maritime“ zu spielen.
- Die SSA-Matches werden immer auf den „South Africa“-Servern ausgetragen.

4.2.4 Spielstart. Spieler dürfen erst dann die ihnen zugewiesenen Seite betreten, wenn alle Spieler beider Teams dem Spiel beigetreten sind.

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

Spielerwechsel zwischen den Spielen eines Matches sind nicht erlaubt.

4.2.6 Melden der Ergebnisse. Nach dem Abschluss eines Matches muss das Siegerteam das Matchergebnis in einem dafür vorgesehenen Chatraum an die Turnieradministratoren übermitteln. Das Verliererteam muss das Spielergebnis zusätzlich bestätigen. Sollte ein Ergebnis angefochten werden, muss ein Screenshot des Ergebnisbildschirms erstellt oder das Replay des Matches gespeichert werden. Wenn ein Team den Sieg eines Matches für sich beansprucht und einen Beweis dafür einreicht, muss das andere Team ebenfalls einen Beweis für seinen Anspruch einreichen, um eine automatische Niederlage für das Match zu vermeiden. Teams oder Spieler, die nachweislich falsche oder manipulierte Ergebnisse eingereicht haben, werden mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

4.2.7 Beobachter. Bei allen Events sind außer den Turnieradministratoren und zuvor ermächtigten Personen keine Beobachter im Spiel erlaubt. Falls bei einem Team festgestellt wird, dass es Lobbydaten weitergegeben hat, um einem nicht autorisierten Beobachter den Zugang zum Match zu ermöglichen, wird es mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

Ein Spieler oder Team darf das eigene Gameplay live über eine Online-Streaming-Plattform wie Twitch, Kick, TikTok, YouTube usw. übertragen.

4.3 Matchverpflichtungen.

4.3.1 Pünktlichkeit. Bei allen Teams müssen zur angegebenen Startzeit des Matches alle Mitglieder der Spielerliste physisch anwesend sein bzw. in der Lobby des Online-Matches warten. Wenn ein Team nicht innerhalb von fünf 5 (fünf) Minuten nach der offiziellen Match-Startzeit mit der vollständigen Spielerliste spielbereit ist, werden Disziplinarmaßnahmen gemäß Abschnitt 8.3 ergriffen. Während aller Matches muss der Team-Ansprechpartner mindestens 10

(zehn) Minuten vor der festgelegten Match-Startzeit im dafür vorgesehenen Chatraum erreichbar sein. Die Match-Startzeiten können von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen geändert werden, je nachdem, ob sich das Turnier verkürzt oder verzögert.

4.3.2 Aufgabe. Teams dürfen ein Match nicht ohne vorherige Genehmigung der Turnieradministratoren freiwillig aufgeben. Ungeachtet des Vorstehenden können solche Teams auch bei Vorliegen einer derartigen Genehmigung mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft werden.

Spieler können ein 1v1-Spiel innerhalb eines Matches jederzeit aufgeben, indem sie sich mit ihrem Gegner im Spiel-Chat absprechen und das Ergebnis im in Abschnitt 4.2.6 bestimmten Chatraum bestätigen.

5. Probleme.

5.1 Begriffsdefinitionen.

„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.

„Vorsätzliche Verbindungsunterbrechung“ bedeutet, dass ein Spieler die Verbindung zu Rocket League verliert, weil er etwas Bestimmtes getan hat oder untätig war. Eine vorsätzliche Verbindungsunterbrechung gilt nicht als technisches Problem, das ein Wiederholungsmatch rechtfertigt.

„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, die Turnieradministratoren entscheiden nach eigenem Ermessen anders. 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, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel nicht vor dem nächsten Spiel des Matches beitreten kann, wird dies als Niederlage betrachtet.

5.3.2 Spielunterbrechung. Die Turnieradministratoren können ein Spiel oder Match jederzeit und aus beliebigen Gründen pausieren. Sollte ein Spiel unterbrochen werden, müssen die Spieler an ihren Geräten bleiben und auf die Anweisungen der Turnieradministratoren achten.

5.3.3 Auszeiten.

Auszeiten sind in keiner Phase des Events 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 Einreichung von Protokolldateien. Spieler oder Teams, deren Beschwerde zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, müssen den Turnieradministratoren Protokolldateien dieses Spiels oder Matches bereitstellen. Diese Protokolldateien werden überprüft. Sollten die Turnieradministratoren feststellen, dass der Neustart unrechtmäßig beantragt wurde, wird der Spieler bzw. das Team mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

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. Während aller Online-Phasen des Turniers erfolgt die Kommunikation der Teams mit ihren Gegnern und den Turnieradministratoren (soweit zutreffend) bei jedem Match in einem dafür vorgesehenen Chatraum. Sobald ein Match bei Präsenzevents offiziell begonnen hat, ist die Kommunikation mit Personen, die nicht Spieler des aktuellen Matches sind, strengstens untersagt und kann eine sofortige Disqualifikation des Spielers/der Spieler oder des Teams zur Folge haben. Psyonix bzw. die Turnieradministratoren werden die Spieler vor dem Beginn jeder Phase des Turniers über den vorgesehenen Chatraum informieren.

7. Verhaltenskodex.

7.1 Persönliches Verhalten, 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 Art und Weise verhalten, (a) die gegen diese Regeln verstößt, (b) die störend, gefährlich oder zerstörerisch ist oder (c) die auf andere Weise die von Psyonix beabsichtigte Freude an Rocket League durch andere Nutzer beeinträchtigt (wie von Psyonix entschieden). Insbesondere dürfen Spieler kein belästigendes oder

respektloses Verhalten an den Tag legen, keine beleidigende oder anstößige Sprache verwenden und keine Spielsabotage, kein Spamming, kein Social Engineering, keinen Betrug und keine ungesetzlichen Aktivitäten vornehmen („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 disziplinarische 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 unfairer Spielweise ist nach diesen Regeln verboten und kann zu disziplinarischen Maßnahmen führen. Beispiele für unfaires Spiel sind unter anderem:

- 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.
- Über ein 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).
- Die Verwendung jeglicher Art von Cheating-Geräten, -Programmen oder ähnlichen Betrugsmethoden, um sich einen Wettbewerbsvorteil 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-Attacks, Swatting oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Spielers mit dem Rocket League-Spiel-Client zu stören.
- Die Verwendung von Makrotasten 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.
- Änderungen an Rocket League vorzunehmen, 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. Spielern ist es nicht gestattet, andere zu belästigen, zu beleidigen oder aufgrund ihrer Abstammung, Hautfarbe, Ethnizität, Herkunft, Religion, politischen Meinung oder sonstigen Überzeugungen, ihres Geschlechts, ihrer Geschlechtsidentität, sexuellen Orientierung, ihres Alters, einer Behinderung oder eines anderen Status oder einer anderen Charakteristik, die unter geltendem Recht geschützt wird, zu diskriminieren.

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, den rechtmäßigen Ablauf des Events mutwillig zu beeinträchtigen oder zu untergraben, kann einen Verstoß gegen straf- und zivilrechtliche Gesetze darstellen und führt zur Disqualifikation von der Teilnahme an dem Event. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich Epic das Recht vor, Abhilfemaßnahmen und Schadensersatz (einschließlich

Anwaltskosten) im vollen gesetzlich zulässigen Umfang, einschließlich der strafrechtlichen Verfolgung, zu fordern.

7.7 Melden. Jeder Spieler, der Zeuge oder Opfer eines Verhaltens wird, das gegen den Verhaltenskodex verstößt, sollte Psyonix oder einen Turnieradministrator benachrichtigen. Alle Beschwerden, die gemäß diesem Abschnitt 7.7 gemeldet werden, werden umgehend untersucht und es werden angemessene Maßnahmen ergriffen. Vergeltungsmaßnahmen gegen einen Spieler, der eine Beschwerde vorbringt oder bei der Untersuchung einer Beschwerde kooperiert, sind untersagt.

7.8 Einschränkungen. Spielern ist es nicht gestattet, Markennamen bzw. Insignien (gemeinschaftlich „kommerzielle Kennzeichnung“) zu tragen, die unter anderem im Zusammenhang mit den nachstehend aufgeführten Unternehmen, Produkten, Aspekten oder Dienstleistungen stehen:

- Drogen oder Drogenutensilien.
- Tabak oder tabakverwandte 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 Inhalte diskriminierend, belästigend oder anderweitig hasserfüllt sind, 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 Unternehmen, das zu illegalen Aktivitäten anregt oder gegen geltendes Recht verstößt.
 - Glücksspielprodukte (einschließlich „Fantasy Sport“-Wetten), 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 Videospielen, die nicht Psyonix oder Epic gehören oder anderweitig mit ihnen verbunden sind.
 - Politische Kandidaten.
 - Gebührenpflichtige 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. Regelverletzungen und Verstöße gegen Verhaltensregeln

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 wie in Abschnitt 8 beschrieben Sanktionen gegen Spieler verhängen.

8.2 Untersuchung und Einhaltung.

8.2.1 Sie müssen bei der Untersuchung eines Verstoßes oder eines vermuteten Verstoßes gegen diese Regeln uneingeschränkt mit Psyonix bzw. einem Turnieradministrator (wie zutreffend) zusammenarbeiten. Wenn Psyonix bzw. ein Turnieradministrator Sie kontaktiert, um die Untersuchung zu besprechen, müssen Sie Psyonix bzw. einem Turnieradministrator wahrheitsgemäße Informationen zur Verfügung stellen. Jeder Spieler, der Psyonix bzw. einen Turnieradministrator während einer Untersuchung durch Zurückhalten, Vernichten oder Manipulieren von relevanten Informationen nachgewiesenermaßen täuscht, wird mit disziplinarischen Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben bestraft.

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 vom Event auszuschließen oder die Teilnahme eines solchen Spielers daran einzuschränken.

8.3 Disziplinarischen Maßnahmen.

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

- 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

- Disqualifizierung des Spielers von der Teilnahme an einem oder mehreren Matches des Events

- Ausschluss des Spielers von der Teilnahme an einem oder mehreren zukünftigen von Psyonix veranstalteten Wettbewerben

8.3.2 Klarstellend wird darauf hingewiesen, dass Art und Umfang der von Psyonix gemäß diesem Abschnitt 8.3 ergriffenen disziplinarischen Maßnahmen im alleinigen und absoluten Ermessen von Psyonix liegen. Psyonix behält sich das Recht vor, von einem solchen Spieler Schadensersatz zu verlangen und andere Rechtsmittel im vollen gesetzlich zulässigen Umfang einzulegen.

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 entscheidet, dass ein Spieler wiederholt gegen diese Regeln verstoßen hat, kann Psyonix weiterführende disziplinarische Maßnahmen ergreifen, bis hin zum dauerhaften Ausschluss von allen zukünftigen Rocket League-Wettkämpfen, die von oder im Namen von Psyonix veranstaltet oder verwaltet werden. Epic kann im Falle eines Verstoßes auch seine Rechte aus den Nutzungsbedingungen von Psyonix bzw. der EULA von Rocket League geltend machen.

8.3.4 Alle Regelverstöße während eines Events werden von Psyonix nach eigenem Ermessen entschieden und unterliegen der Psyonix Competitive Violation Matrix. Eine endgültige Entscheidung von Psyonix über die angemessene Disziplinarmaßnahme ist für alle Spieler endgültig und bindend.

8.4 Regelanfechtungen.

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. Haftungsausschluss. SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, HAFTEN PSYONIX UND SEINE VERBUNDENEN UNTERNEHMEN SOWIE DIE EVENTADMINISTRATOREN NICHT FÜR (A) TECHNISCHE PROBLEME ODER ANDERE UNTERBRECHUNGEN DER VERANSTALTUNG, EINSCHLIESSLICH DATENVERLUST ODER -BESCHÄDIGUNG, (B) DAS FEHLVERHALTEN VON SPIELERN ODER ANDEREN DRITTEN, (C) VERLETZUNGEN (EINSCHLIESSLICH TOD) ODER SACHSCHÄDEN, DIE SICH AUS DEN PREISEN ODER DER TEILNAHME AN DER VERANSTALTUNG ERGEBEN, (D) INDIREKTE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN, ZUFÄLLIGE SCHÄDEN ODER BESONDERE SCHÄDEN, ODER (E) DRUCK-, TYPOGRAFISCHE

ODER VERWALTUNGSFEHLER IN MATERIALIEN, DIE MIT DER VERANSTALTUNG IN VERBINDUNG STEHEN. PSYONIX BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE VERANSTALTUNG NACH EIGENEM ERMESSEN ZU UNTERBRECHEN, ZU ÄNDERN ODER ABZUBRECHEN, FALLS EIN VIRUS, EIN BUG ODER EIN ANDERES TECHNISCHES PROBLEM, EIN UNBEFUGTER EINGRIFF, EINE NATURKATASTROPHE ODER EIN ANDERER GRUND, DER AUSSERHALB DER KONTROLLE VON PSYONIX LIEGT, DIE VERWALTUNG, DIE SICHERHEIT ODER DEN ORDNUNGSGEMÄSSEN ABLAUF DES EVENTS BEEINTRÄCHTIGT ODER PSYONIX ANDERWEITIG (NACH EIGENEM ERMESSEN) NICHT MEHR IN DER LAGE IST, DAS EVENT WIE URSPRÜNGLICH GEPLANT DURCHZUFÜHREN.

10. Werbung, Interview-Einwilligung.

10.1 Psyonix darf Ihren Namen, Ihren Tag, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Spielstatistiken bzw. Ihre Epic-Konto-ID 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 Sie die Möglichkeit haben, an einem Interview im Zusammenhang mit dem Event („Interview“) teilzunehmen, stimmen Sie zu, für das Interview aufgenommen zu werden, und Sie gewähren Psyonix damit eine gebührenfreie, weltweite Lizenz (mit dem Recht, Unterlizenzen zu erteilen) zur Verwendung Ihrer Aussagen und aller Audio-/Videomitschnitte des Interviews sowie Ihres Namens, Ihres Tags, Ihres Abbildes, Ihres Bildes, Ihrer Stimme, Ihrer Spielstatistiken, Ihrer Epic-Konto-ID und anderer biografischer Informationen (zusammenfassend „Interview-Materialien“) in Verbindung mit dem Interview. 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 sich unter tournaments@epicgames.com an einen Turnieradministrator wenden. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Nutzung dieser Lizenz durch Psyonix vor dem Widerruf.

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 DAUERHAFT AUF JEGLICHES RECHT

AUF EIN GERICHTSVERFAHREN IN BEZUG AUF RECHTSSTREITIGKEITEN, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS, UNTER ODER IN VERBINDUNG MIT DIESEM EVENT, IN VERBINDUNG MIT JEDLICHEM HIERMIT ZUSTANDE GEKOMMENEN DOKUMENT ODER VERTRAG, IN VERBINDUNG MIT JEDLICHEM HIERMIT VERFÜGBAREN PREIS UND JEDLICHEN 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

Spielplan

Monthly Cash Cups: 1v1

- 21. April: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 22. April: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 22. April: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 23. April: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 23. April: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 24. April: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]

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

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

Monthly Cash Cups: 2v2

- 26. Mai: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 27. Mai: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 27. Mai: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 28. Mai: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 28. Mai: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 29. Mai: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [Alle andern Regionen]

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

Monthly Cash Cups: 3v3

- 23. Oktober: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 24. Oktober: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 24. Oktober: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 25. Oktober: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 25. Oktober: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 26. Oktober: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]

- 11. Dezember: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 12. Dezember: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 12. Dezember: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 13. Dezember: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 13. Dezember: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 14. Dezember: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]

Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe

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

Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble

- 20. August: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 21. August: Tag 1 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 21. August: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 22. August: Tag 2 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]
- 22. August: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [MENA]
- 23. August: Tag 3 der Doppel-K.O.-Phase [Alle anderen Regionen]

Anhang B

Preise

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 1v1 – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	1.000 USD
2. Platz	700 USD
3. Platz	400 USD
4. Platz	300 USD
5. – 6. Platz	200 USD
7. – 8. Platz	150 USD
9. – 16. Platz	100 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 1v1 – Südamerika, Ozeanien und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	800 USD
2. Platz	600 USD
3. Platz	400 USD
4. Platz	300 USD
5. – 6. Platz	200 USD
7. – 8. Platz	150 USD
9. – 12. Platz	100 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 1v1 – APAC und SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	700 USD
2. Platz	500 USD
3. Platz	350 USD
4. Platz	250 USD
5. – 6. Platz	150 USD
7. – 8. Platz	100 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 2v2 – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	2.000 USD
2. Platz	1.400 USD
3. Platz	800 USD

4. Platz	600 USD
5. – 6. Platz	400 USD
7. – 8. Platz	300 USD
9. – 16. Platz	200 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 2v2 – Südamerika, Ozeanien und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	1.600 USD
2. Platz	1.200 USD
3. Platz	800 USD
4. Platz	600 USD
5. – 6. Platz	400 USD
7. – 8. Platz	300 USD
9. – 12. Platz	200 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 2v2 – APAC und SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	1.400 USD
2. Platz	1.000 USD
3. Platz	700 USD
4. Platz	500 USD
5. – 6. Platz	300 USD
7. – 8. Platz	200 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 3v3 – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	3.000 USD
2. Platz	2.100 USD
3. Platz	1.200 USD
4. Platz	900 USD
5. – 6. Platz	600 USD
7. – 8. Platz	450 USD
9.-16. Platz	300 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 3v3 – Südamerika, Ozeanien und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	2.400 USD
2. Platz	1.800 USD

3. Platz	1.200 USD
4. Platz	900 USD
5. – 6. Platz	600 USD
7. – 8. Platz	450 USD
9. – 12. Platz	300 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 3v3 – APAC und SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	2.100 USD
2. Platz	1.500 USD
3. Platz	1.050 USD
4. Platz	750 USD
5. – 6. Platz	450 USD
7. – 8. Platz	300 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	2.000 USD
2. Platz	1.400 USD
3. Platz	800 USD
4. Platz	600 USD
5. – 6. Platz	400 USD
7. – 8. Platz	300 USD
9. – 16. Platz	200 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe – Südamerika, Ozeanien und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	1.600 USD
2. Platz	1.200 USD
3. Platz	800 USD
4. Platz	600 USD
5. – 6. Platz	400 USD
7. – 8. Platz	300 USD
9. – 12. Platz	200 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 2v2-Körbe – APAC und SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	1.400 USD

2. Platz	1.000 USD
3. Platz	700 USD
4. Platz	500 USD
5. – 6. Platz	300 USD
7. – 8. Platz	200 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	3.000 USD
2. Platz	2.100 USD
3. Platz	1.200 USD
4. Platz	900 USD
5. – 6. Platz	600 USD
7. – 8. Platz	450 USD
9. – 16. Platz	300 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble – Südamerika, Ozeanien und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	2.400 USD
2. Platz	1.800 USD
3. Platz	1.200 USD
4. Platz	900 USD
5. – 6. Platz	600 USD
7. – 8. Platz	450 USD
9. – 12. Platz	300 USD

Event-Preise – Monthly Cash Cups: 3v3-Rumble – APAC und SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	2.100 USD
2. Platz	1.500 USD
3. Platz	1.050 USD
4. Platz	750 USD
5. – 6. Platz	450 USD
7. – 8. Platz	300 USD

© 2025 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.