

## Rocket League Championship Series 2v2 : Règlement officiel 2026

Voici le Règlement officiel (« **Règlement** ») pour les Rocket League Championship Series 2v2 pour la saison 2026 (« **RLCS** » ou « **Événement** » ou « **Tournoi** »), qui est organisé par ou pour le compte de Psyonix, LLC (« **Psyonix** »). Le présent Règlement constitue un accord juridique entre vous et Psyonix pour votre participation à l'Événement.

1.	Introduction et acceptation	<b>4</b>
1.1	Introduction	4
1.2	Acceptation du présent Règlement	4
1.3	Mineurs	4
1.4	Équipes	4
1.5	Modifications apportées au Règlement	4
2.	Structure de l'Événement	<b>5</b>
2.1	Termes importants	<b>5</b>
2.2	Format de l'événement	8
2.2.1	Résumé du format	8
2.2.2	Format de l'Open 2v2	8
2.2.2.1	Format de l'Open 2v2	8
2.2.3	Format du Rocket League World Championship	9
2.2.4	Qualifications	10
2.2.4.1	Qualifications au Rocket League World Championship 2026	10
2.2.4.2	Qualification alternative des équipes	10
2.2.5	Jeux décisifs	10
2.2.6	Plateformes	11
2.3	Répartition	11
2.3.1	Répartition pour l'Open 2v2	11
2.3.1.1	Tableau ouvert à double élimination	11
2.3.1.2	Phase de ronde suisse ouverte	11
2.3.1.3	Phase GSL ouverte	11
2.3.1.4	Tableau ouvert à double élimination	12
2.3.2	Répartition pour le Rocket League World Championship 2026	12
2.3.3	Tableau de qualification	13
2.4	Calendrier	13
2.5	Reprogrammation	13
2.6	Prix	13
2.6.1	Open 2v2 et World Championship 2026.	13
2.6.2	Régions où les prix sont restreints	13
2.6.3	Informations sur les prix	14
3.	Éligibilité des Joueurs ; statut du Compte Epic	<b>16</b>
3.1	Âge du Joueur ; comptes limités	16
3.2	Conditions d'utilisation d'Epic	16
3.3	2FA	16
3.4	Affiliation avec Psyonix/Epic	16
3.5	Noms des Joueurs et des Équipes	16
3.5.6	Logos de l'Équipe	17
3.5.7	Interdictions relatives aux sponsors	17
3.6	Compte Epic ; bonne conformité	17
3.7	Autres restrictions	18
3.8	Effectifs des équipes	18
3.8.1	Point de contact de l'équipe	19
3.8.2	Taille de l'équipe et effectifs	19
3.8.3	Restrictions de résidence majoritaire pour l'effectif	19

3.8.3.1	Exceptions de résidence majoritaire	20
3.8.4	Soumission de l'effectif	20
3.8.5	Période de changement d'effectif et date de verrouillage des effectifs	20
3.8.6	Noms des Joueurs et des Équipes	21
3.8.7	Exclusivité de l'équipe	21
3.8.8	Inscription	21
3.8.9	Vérification de l'éligibilité des équipes	21
3.8.10	Associations d'équipes	21
3.8.11	Non-transférabilité de la qualification des équipes	22
3.9	Relations au sein des équipes	22
3.10	Responsabilités des Propriétaires et Coachs des équipes	22
<b>4.</b>	<b>Règles de jeu</b>	<b>23</b>
4.1	Paramètres des parties	23
4.1.1	Paramètres des Manches	23
4.1.2	Périphériques	24
4.1.3	Arènes	24
4.2	Procédures relatives aux parties	24
4.2.1	Hébergement des parties et couleurs des équipes	24
4.2.2	Réhébergement	24
4.2.3	Serveurs	25
4.2.4	Début de la Manche	26
4.2.5	Remplacements	26
4.2.6	Partage des scores	26
4.2.7	Observateurs	26
4.3	Obligations relatives aux parties	27
4.3.1	Ponctualité	27
4.3.1.1	Ponctualité pour les Tableaux ouverts à double élimination, la Phase de ronde suisse ouverte, la Phase GSL ouverte et le Tableau ouvert à élimination hybride	27
4.3.1.2	Ponctualité pour le Rocket League World Championship 2026	27
4.3.2	Forfaits	28
4.3.3	Accès aux appareils pendant le Rocket League World Championship 2026	28
<b>5.</b>	<b>Problèmes</b>	<b>28</b>
5.1	Gestion du match pendant les matchs privés	28
5.2	Problèmes techniques	28
5.3	Interruption des parties	28
5.3.1	Déconnexions	28
5.3.2	Arrêt du jeu	30
5.3.3	Pauses	30
5.3.4	Nouvelle Manche ou partie	31
5.3.5	Soumission du journal	31
<b>6.</b>	<b>Communication</b>	<b>31</b>
6.1	Canal d'assistance	31
6.2	Communication lors des parties	31
<b>7.</b>	<b>Code de conduite</b>	<b>32</b>
7.1	Conduite personnelle ; pas de comportement toxique	32
7.2	Intégrité compétitive	32
7.3	Paris	33
7.4	Harcèlement	34
7.5	Confidentialité	34
7.6	Conduite illégale	34
7.7	Rapports	34
7.8	Code vestimentaire	34
7.8.2	Restrictions	35
<b>8.</b>	<b>Violations du règlement et du code de conduite</b>	<b>35</b>

8.1	Application	36
8.2	Enquête et conformité	36
8.3	Mesure disciplinaire	36
8.4	Conflits relatifs aux règles	37
<b>9.</b>	<b>Exclusions de responsabilité</b>	<b>37</b>
<b>10.</b>	<b>Publicité ; consentement à une interview</b>	<b>38</b>
<b>11.</b>	<b>Droit applicable</b>	<b>38</b>
<b>12.</b>	<b>Renonciation aux procès devant jury</b>	<b>39</b>
<b>13.</b>	<b>Confidentialité</b>	<b>39</b>
<b>14.</b>	<b>Santé et sécurité</b>	<b>39</b>
14.1	Conformité avec les directives de santé	39
14.2	Décisions finales relatives à la sécurité des joueurs	39
14.3	Communication avec les administrateurs du tournoi	39
14.4	Contrôle de l'état de santé	40
14.5	Problèmes de santé impliquant les joueurs	40
14.6	Problèmes de santé impliquant les Coachs	41
14.7	Confidentialité liée à la santé	41
<b>15</b>	<b>Autres langues</b>	<b>41</b>
<b>Annexe A : Calendrier</b>		<b>42</b>
<b>Annexe B : Éligibilité régionale</b>		<b>43</b>
	Amérique du Nord (NA)	43
	Europe (EU)	43
	Amérique du Sud (SAM)	43
	Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA)	43
	Océanie (OCE)	43
	Asie-Pacifique (APAC)	43
	Afrique subsaharienne (SSA)	43
	Exceptions	44
<b>Annexe C : Prix</b>		<b>45</b>
<b>Annexe D : Tableau de qualification</b>		<b>47</b>

## 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 au cours de l'Inscription (telle que définie dans la section 3.8.9), vous acceptez le présent Règlement. Les références à « **vous** », « **votre/vos** » et « **chaque Joueur** » se rapportent à vous et, si vous êtes un Mineur (tel que défini dans la section 1.3), à votre parent ou Tuteur légal, selon le cas.

### 1.3 Mineurs

Si vous avez moins de dix-huit (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 (telle que définie à la [section 3.8](#)) qui a été autorisée à participer au Tournoi et à son/ses Propriétaire(s) (« **Propriétaire** ») et Coach (tel que défini dans la [section 3.8.2](#)). 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 les Joueurs et le Coach 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://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. En continuant à participer à l'Événement, vous acceptez le Règlement mis à jour. Si vous n'acceptez pas le Règlement mis à jour, vous devez retirer votre participation à l'Événement.

## 2. Structure de l'Événement

### 2.1 Termes importants

« **APAC** » : désigne l'Asie-Pacifique. Cette Région sera hébergée sur des Serveurs comme décrit à la [section 4.2.3](#) et les Pays éligibles conformément aux Restrictions de résidence majoritaire pour les joueurs (telles que définies à la [section 3.8.3](#)) se trouvent à l'annexe B.

« **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 en trois Manches, dès qu'une Équipe remporte deux (2) Manches, cette Équipe sera immédiatement déclarée gagnante de cette Partie.

« **Score de Buchholz** » : désigne la somme des victoires des Parties en ronde suisse des Équipes précédentes de tous les adversaires auxquels une Équipe a été confrontée.

« **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.

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

« **EU** » : désigne l'Europe. Cette Région sera hébergée sur des Serveurs comme décrit à la [section 4.2.3](#) et les Pays éligibles conformément aux Restrictions de résidence majoritaire pour les joueurs (telles que définies à la [section 3.8.3](#)) se trouvent à l'annexe B.

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

« **Manche** » : désigne une unique session compétitive entre deux (2) Équipes jouée jusqu'à ce que l'écran « Vainqueur » s'affiche après que le chronomètre en jeu a atteint 0:00 ou jusqu'à ce que le temps additionnel soit interrompu par un but.

« **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.

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

« **MENA** » : désigne le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord. Cette Région sera hébergée sur des Serveurs comme décrit à la [section 4.2.3](#) et les Pays éligibles conformément aux Restrictions

de résidence majoritaire pour les joueurs (telles que définies à la [section 3.8.3](#)) se trouvent à l'annexe B.

« **NA** » : désigne l'Amérique du Nord. Cette Région sera hébergée sur des Serveurs comme décrit à la [section 4.2.3](#) et les Pays éligibles conformément aux Restrictions de résidence majoritaire pour les joueurs (telles que définies à la [section 3.8.3](#)) se trouvent à l'annexe B.

« **OCE** » : désigne l'Océanie. Cette Région sera hébergée sur des Serveurs comme décrit à la [section 4.2.3](#) et les Pays éligibles conformément aux Restrictions de résidence majoritaire pour les joueurs (telles que définies à la [section 3.8.3](#)) se trouvent à l'annexe B.

« **Tableau ouvert à double élimination** » désigne un tableau avec toutes les Équipes enregistrées où une Équipe joue contre d'autres Équipes. Une Équipe sera éliminée du Tableau ouvert à double élimination si l'Équipe perd deux (2) Parties.

« **Phase GSL ouverte** » désigne deux (2) tableaux de huit (8) Équipes qui se composent chacune de deux (2) Manches de Parties. Une Équipe progressera à partir de la Phase GSL ouverte si l'Équipe gagne deux (2) Parties. Une Équipe sera éliminée de la Phase GSL ouverte si l'Équipe perd deux (2) Parties.

« **Tableau ouvert à élimination hybride** » désigne un tableau de (8) Équipes qui se compose de quatre (4) Manches de Parties.

« **Phase de ronde suisse ouverte** » désigne deux (2) tableaux de trente-deux (32) Équipes qui se composent chacune de cinq (5) Manches de Parties. Une Partie est déterminée par le Score de Buchholz de chaque Équipe et le record de victoire de chaque Équipe lors de la Phase de ronde suisse ouverte. Une Équipe passe la Phase de ronde suisse ouverte si l'Équipe remporte trois (3) Parties. Une Équipe sera éliminée de la Phase de ronde suisse ouverte si l'Équipe perd trois (3) Parties.

« **Joueur** » : désigne un participant éligible à l'événement qui fait partie d'une Équipe enregistrée

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

« **Région** » : désigne la zone géographique (telle que définie à l'annexe B) dans laquelle un Joueur ou une Équipe éligible choisit de participer.

« **Site Web d'inscription** » : désigne le site Web (<https://www.start.gg/hub/rlics-2026>) ou toute URL pouvant parfois le remplacer.

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

« **Effectif** » : désigne le (1) Joueur inscrit dans une Équipe.

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

« **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.

« **SAM** » : désigne l'Amérique du Sud. Cette Région sera hébergée sur des Serveurs comme décrit à la [section 4.2.3](#) et les Pays éligibles conformément aux Restrictions de résidence majoritaire pour les joueurs (telles que définies à la [section 3.8.3](#)) se trouvent à l'annexe B.

« **SSA** » : désigne l'Afrique subsaharienne. Cette Région sera hébergée sur des Serveurs comme décrit à la [section 4.2.3](#) et les Pays éligibles conformément aux Restrictions de résidence majoritaire pour les joueurs (telles que définies à la [section 3.8.3](#)) se trouvent à l'annexe B.

« **Ronde suisse** » : désigne une phase du Tournoi comportant plusieurs Manches au cours desquelles les équipes ne rencontrent pas nécessairement toutes les autres Équipes. Les Parties seront organisées en utilisant les résultats de tête à tête des Équipes et leurs ratios victoire/défaite, face à des Équipes opposées ayant des ratios victoire/défaite similaires ou identiques.

« **Équipe** » : désigne un groupe de Joueurs qui participent au Tournoi ensemble en tant qu'unité. Une Équipe peut être composée de deux (2) Joueurs et d'un Coach. Une description des exigences de l'Équipe est fournie dans la [section 3](#).

« **Administrateur du tournoi** » : désigne 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** » : désigne 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.

« **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.

« **Tableau à élimination directe du championnat du monde** » désigne un tableau de quatre (4) Équipes qui se compose de deux (2) manches de Parties.

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

## 2.2 Format de l'événement

### 2.2.1 Résumé du format

La Saison RLCS 2026 2v2 comprendra deux (2) événements principaux : RLCS 2026 Open 2v2 et le Rocket League World Championship 2026. Le RLCS 2026 2v2 Open comprendra un (1) tournoi de qualification régionale Open en ligne (« **Open 2v2** ») et un (1) tournoi mondial en personne.

L'Open 2v2 dans les régions NA, EU, SAM, et MENA déterminera la qualification pour le Rocket League World Championship 2026.

### 2.2.2 Format de l'Open 2v2

L'Open 2v2 se composera d'un Tableau ouvert à double élimination, d'une Phase de ronde suisse ouverte, d'une Ronde GSL ouverte et d'un Tableau ouvert à élimination hybride, les Équipes progressant de chaque phase en fonction du format et de leurs performances.

À la fin des Opens, les Équipes avanceront vers le Rocket League World Championship 2026 comme indiqué dans la section 2.2.3.

#### 2.2.2.1 Format de l'Open 2v2

Pour chaque Open 2v2 dans chaque Région, les Équipes inscrites s'affronteront dans un Tableau ouvert à double élimination. Le calendrier de la répartition des Équipes et des Parties pour chaque jour d'un Open sera déterminé par les Administrateurs du tournoi comme indiqué dans la [section 2.3.1](#). Chaque Partie du Tableau à double élimination, avant que les cent quatre-vingt-douze (192) Équipes supérieures ne soient déterminées, se déroulera en Partie à trois Manches, et toutes les Parties des cent quatre-vingt-douze (192) Équipes supérieures se dérouleront en Partie en cinq Manches.

Pour chaque Open 2v2 dans chaque Région, le Tableau ouvert à double élimination comprendra jusqu'à deux (2) jours de Parties et continuera jusqu'à ce qu'il reste trente-deux (32) Équipes dans le Tableau ouvert à double élimination. S'il y a cent quatre-vingt-douze (192) Équipes ou moins qui s'inscrivent à un Open, alors le Tableau ouvert à double élimination sera composé d'un (1) jour de Parties et continuera jusqu'à ce qu'il reste trente-deux (32) Équipes dans le Tableau ouvert à double élimination. Si une Équipe perd deux (2) Parties durant ce Tableau ouvert à double élimination, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour chaque Open 2v2 dans chaque Région, les trente-deux (32) meilleures Équipes du Tableau ouvert à double élimination passeront à la Phase de ronde suisse ouverte.

Pour chaque Open 2v2 dans chaque Région, la Phase de ronde suisse ouverte se composera de trente-deux (32) Équipes réparties entre deux (2) groupes qui s'affronteront en Partie en cinq Manches contre les autres Équipes qualifiées. Si une Équipe remporte trois (3) Parties pendant la Phase de ronde suisse ouverte, elle sera qualifiée à la Phase GSL ouverte. Si une Équipe perd trois (3) Parties pendant la Phase de ronde suisse ouverte, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour chaque Open 2v2 dans chaque Région, la Phase GSL ouverte se composera de seize (16) Équipes réparties entre deux (2) tableaux (« **Groupes GSL** ») qui s'affronteront en Partie en cinq Manches contre les autres Équipes qualifiées. Si une Équipe perd deux (2) Parties au cours de la Phase GSL ouverte, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#). Les quatre (4) premières Équipes de chaque Groupe GSL passeront au Tableau ouvert à élimination hybride.

Pour chaque Open 2v2 dans chaque Région, le Tableau ouvert à élimination hybride sera composé des huit (8) meilleures Équipes de la Phase GSL ouverte, réparties en deux (2) groupes en fonction de la progression de chaque Équipe à travers la Phase GSL ouverte. Les Équipes classées de la 1<sup>ère</sup> à la 4<sup>e</sup> place seront désignées comme le Groupe supérieur, et les Équipes classées de la 5<sup>e</sup> à la 8<sup>e</sup> place seront désignées comme le Groupe inférieur. Toutes les Parties de ce Tableau ouvert à élimination hybride s'affronteront en Partie en sept Manches.

Dans le Groupe supérieur du Tableau ouvert à élimination hybride, l'Équipe classée n° 1 jouera un match contre l'Équipe classée n° 4, et l'Équipe classée n° 2 jouera un match contre l'Équipe classée n° 3. Les Équipes qui gagnent leur Partie de groupe supérieur passeront directement aux Demi-finales du Tableau. Les Équipes qui perdent leur Partie de groupe supérieur seront qualifiées à la Manche 2 du Tableau inférieur.

Dans le Groupe inférieur du Tableau ouvert à élimination hybride, l'Équipe classée n° 5 jouera un match contre l'Équipe classée n° 8, et l'Équipe classée n° 6 jouera un match contre l'Équipe classée n° 7. Les Équipes qui gagnent leur Partie de groupe inférieur passeront directement à la Manche 2 du Tableau inférieur. Les Équipes qui perdent leur Partie de groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront les Prix indiqués dans [la section 2.6](#).

À partir de la Manche 2 du Tableau inférieur, si une Équipe perd une Partie, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la section 2.6. Le tournoi se poursuivra jusqu'à ce qu'une équipe gagnante soit déterminée, et les prix lui seront remis comme défini dans la [section 2.6](#).

### **2.2.3 Format du Rocket League World Championship**

Le Rocket League World Championship 2026 se composera d'un tableau à élimination directe du World Championship.

Pour le Rocket League World Championship 2026, le Tableau à élimination directe du championnat du monde se composera de quatre (4) Équipes qui s'affronteront en Parties en sept Manches contre d'autres Équipes qualifiées. L'Équipe classée n° 1 jouera un match contre

l'Équipe classée n° 4, et l'Équipe classée n° 2 jouera un match contre l'Équipe classée n° 3. Si une Équipe perd une (1) Partie durant ce Tableau à élimination directe du championnat du monde, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#). Le tournoi se poursuivra jusqu'à ce qu'une équipe gagnante soit déterminée, et les prix lui seront remis comme défini dans la [section 2.6](#).

## 2.2.4 Qualifications

### 2.2.4.1 Qualifications au Rocket League World Championship 2026

Sous réserve de la [section 2.6.2](#), la meilleure Équipe dans certaines après la conclusion de l'Open 2v2 de la Région concernée se qualifiera pour le Rocket League World Championship 2026, comme spécifié ci-dessous :

Région	Équipes qualifiées pour le World Championship
Amérique du Nord (NA) :	La (1) meilleure Équipe
Europe (EU) :	La (1) meilleure Équipe
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	La (1) meilleure Équipe
Amérique du Sud (SAM) :	La (1) meilleure Équipe
Océanie (OCE) :	Zéro (0) équipe
Asie-Pacifique (APAC) :	Zéro (0) équipe
Afrique subsaharienne (SSA) :	Zéro (0) équipe

### 2.2.4.2 Qualification alternative des équipes

Si une Équipe renonce ou n'est pas en mesure de participer au Rocket League World Championship 2026, sa place de qualification sera attribuée à l'Équipe suivante la mieux classée de la Région concernée.

## 2.2.5 Jeux décisifs

En cas d'égalité pour une place de qualification au World Championship, un tableau sera créé pour s'adapter au nombre d'Équipes à égalité avec des Équipes recevant des exemptions (« bye ») conformément au système de répartition énoncé dans la [section 2.3.9](#) (chacun de ces tableaux étant un « **Tableau de qualification** »). Toutes les Parties d'un Tableau de qualification seront en sept Manches. Les Tableaux de qualification seront un Tableau à élimination directe, les têtes de série les mieux classées étant exemptées de certaines phases du tableau (le cas échéant). Les Tableaux de qualification seront confirmés par les Administrateurs d'événement avant le début du Tableau de qualification. Voir l'annexe D pour le Tableau de qualification.

Si trois (3) Parties ou moins doivent être jouées dans un Tableau de qualification pour briser une égalité, le Tableau de qualification sera joué après la fin du Tableau ouvert à élimination hybride de la Région concernée. Si quatre (4) Parties ou plus doivent être jouées dans un

Tableau de qualification pour briser une égalité, le Tableau de qualification sera joué pendant la journée de départage des égalités de la Région, tel que définie dans le Calendrier (annexe A).

En cas d'égalité entre des Équipes au sein de la même Région qui se sont déjà qualifiées pour une place au World Championship, les Équipes seront classées conformément au système de répartition défini dans [la section 2.3.5](#), [la section 2.3.6](#) et [la section 2.3.8](#) (le cas échéant). Dans ce scénario, aucun Tableau de qualification ne sera joué.

## **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 critères/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**

### **2.3.1 Répartition pour l'Open 2v2**

#### **2.3.1.1 Tableau ouvert à double élimination**

À des fins de répartition dans le Tableau ouvert à double élimination de l'Open 2v2, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Les deux (2) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 2v2 » du Joueur titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription.

#### **2.3.1.2 Phase de ronde suisse ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase de ronde suisse ouverte de l'Open 2v2, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Classement final à partir du Tableau ouvert à double élimination.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.1.1](#).

#### **2.3.1.3 Phase GSL ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase GSL ouverte de l'Open 2v2, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

### Groupe GSL A

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

### Group GSL B

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

Les égalités de classement final des Équipes seront départagées par les critères suivants :

1. Score de Buchholz.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.1.2.](#)

#### **2.3.1.4 Tableau ouvert à double élimination**

À des fins de répartition dans le Tableau ouvert à élimination hybride de l'Open 2v2, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

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

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées par Répartition initiale comme déterminé dans [la section 2.3.1.3.](#)

#### **2.3.2 Répartition pour le Rocket League World Championship 2026**

À des fins de répartition dans le Tableau à élimination directe du World Championship, les Équipes seront organisées selon les critères suivants :

1. MENA1
2. EU1
3. NA1
4. SAM1

### **2.3.3 Tableau de qualification**

À des fins de répartition dans un Tableau de qualification, les Équipes seront organisées selon les critères suivants :

1. Classement final de l'Open 2v2
2. Les deux (2) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 2v2 » du Titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription pour l'Open 2v2 le plus récent.

### **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 le Site d'inscription.

### **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 2v2 et World Championship 2026.**

Sous réserve de la [section 2.6.2](#), des prix seront attribués à chaque Équipe (répartis équitablement entre les deux (2) Titulaires) en fonction de leur classement final à la fin de chaque Open 2v2 et World Championship. Les prix spécifiques sont indiqués à l'annexe C.

#### **2.6.2 Régions où les prix sont restreints**

**SANS CONTREDIRE CE QUI A PRÉCÉDÉ OU TOUT AUTRE TERME DE CE RÈGLEMENT, SI VOUS ÊTES UNE PERSONNE RÉSIDANT EN TURQUIE OU EN RUSSIE (CHACUNE, UNE « RÉGION OÙ LES PRIX SONT RESTREINTS »), VOUS RECONNAISSEZ ET**

## **ACCEPTEZ QUE VOUS N'ÊTES PAS ÉLIGIBLE ET QUE VOUS NE POUVEZ PRÉTENDRE À AUCUN PRIX EN LIEN AVEC L'ÉVÉNEMENT.**

### **2.6.3 Informations sur les prix**

Seuls les Joueurs classés éligibles ne résidant pas dans une Région où les prix sont restreints (comme déterminée par Psyonix à sa seule discrétion) seront éligibles pour recevoir les prix applicables définis à la section [2.6.1](#) (« **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), ou (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'Événements antérieurs. 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 Psyonix conformément au présent Règlement.

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

Psyonix déterminera le mode de paiement des prix à sa seule discrétion et, sauf obligation légale contraire, tous les paiements seront effectués directement auprès du Joueur gagnant en sa qualité ou à titre individuel (ou, dans le cas d'un Mineur, auprès du parent ou tuteur légal du Joueur gagnant). Aucun paiement des prix ne sera émis par Psyonix au profit d'une organisation, entreprise ou entité, quelle qu'elle soit. Chaque Joueur gagnant recevra un Formulaire d'acceptation et de remise de prix (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 Psyonix 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.

#### **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 ne pouvez pas utiliser un Compte limité pour participer à l'Événement. Les Coachs doivent avoir au minimum 18 ans (ou l'âge de la majorité, si plus élevé, dans le cas où la loi de votre pays de résidence l'imposerait).

#### **3.2 Conditions d'utilisation d'Epic**

Vous devez vous conformer aux Conditions d'utilisation d'Epic en ligne qui figurent à l'adresse <https://legal.epicgames.com/en-US/epicgames/tos> (« **Conditions d'utilisation d'Epic** »), y compris à toutes les règles, politiques et autres conditions mentionnées dans les Conditions d'utilisation d'Epic. Ce Règlement s'ajoute aux Conditions d'utilisation d'Epic, mais ne les remplace pas.

#### **3.3 2FA**

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 inclure uniquement des caractères alphanumériques latins et respecter le Code de conduite de la [section 8](#). Epic et les Administrateurs du tournoi peuvent chacun interdire ou modifier les pseudonymes ou les tags des Équipes ou des Joueurs pour toute raison.

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

**3.5.3** Le nom utilisé par une Équipe ou un Joueur ne peut pas être une imitation de celui d'une autre Équipe, d'un Joueur, d'un streamer, d'une célébrité, d'un membre officiel du gouvernement, d'un Administrateur du tournoi, d'un employé de Psyonix ou d'Epic, ou de toute autre personne ou entité.

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

**3.5.5** Psyonix et/ou les Administrateurs du tournoi se réservent chacun le droit d'interdire ou de restreindre l'utilisation de tout nom pendant le Tournoi (y compris, sans s'y limiter, l'interdiction d'utiliser tout 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).

### **3.5.6 Logos de l'Équipe**

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

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

Les noms 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 tout Compte Epic qui est associé à vous) 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 classement 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 3. 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 Compte Epic donné. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser le même Compte Epic 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 2v2. 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** Les Joueurs ne peuvent participer que dans une (1) Région (en utilisant un (1) compte Epic) pendant le cours de l'Événement. Par souci de clarté, cela signifie qu'une fois que vous aurez participé à toute session d'Open 2v2, vous serez verrouillé dans cette Région pour tout Open 2v2 ultérieur.

**3.7.5** Vous ne pouvez participer que dans une seule Équipe lors de tout Open 2v2.

### **3.8 Effectifs des équipes**

### 3.8.1 Point de contact de l'équipe

Chaque Équipe doit déclarer un membre de son Effectif comme Point de contact de l'équipe (« **Point de contact de l'équipe** ») ou (« **PDC de l'équipe** ») pour représenter l'Équipe pour toutes les décisions officielles et servir de point de contact principal pour l'Équipe, à condition qu'une Équipe puisse désigner son Coach (le cas échéant) comme point de contact principal de l'Équipe.

### 3.8.2 Taille de l'équipe et effectifs

Les Équipes ne peuvent utiliser que les Joueurs qui sont dans leur Effectif pour une Partie. Lors de l'inscription au Tournoi, les Effectifs doivent comprendre deux (2) Joueurs de départ (chacun, un « **Titulaire** »). Les Effectifs peuvent également inclure un Coach qui, selon leur autre rôle de Titulaire, peut ou non jouer une Partie. Le Coach d'une Équipe sera inscrit dans l'Effectif par un Administrateur du tournoi à des phases ultérieures de chaque Tournoi. Une personne ne peut pas simultanément faire partie de plus d'un Effectif à la fois.

- « **Titulaire** » : Un Effectif doit comporter un minimum de deux (2) Titulaires. Un Titulaire peut participer aux Parties.
- « **Coach** » : Un Effectif peut comporter jusqu'à un (1) Coach. Un Coach peut participer aux Parties s'il est également Titulaire ou Remplaçant, mais sa participation doit être expressément autorisée par Epic ou par les Administrateurs du tournoi avant le début du jeu. Les Coachs doivent être âgés d'au moins 18 ans.

### 3.8.3 Restrictions de résidence majoritaire pour l'effectif

Une Équipe doit avoir une majorité de Joueurs qui habitent ou sont citoyens de la Région où ils jouent, comme défini pour chaque Région dans l'annexe B.

- Pour les Effectifs composés de deux (2) Joueurs (tous Titulaires), au moins deux (2) Joueurs doivent remplir l'un des critères listés ci-dessous.

Au moins un des critères suivants est pris en compte pour la résidence :

- Détenir la citoyenneté
- Avoir une résidence légale permanente/à long terme
- Étudier en personne dans cette Région
- Travailler dans cette Région

Les Joueurs détenant une double nationalité doivent déclarer leur citoyenneté prévue pour chaque Open 2v2 et seront soumis aux restrictions de l'Équipe dans la [section 3.8.5](#). Les Coachs inscrits dans un Effectif ne contribuent pas à la majorité de résidence de l'Effectif.

Les Administrateurs du tournoi traiteront les cas de résidence au cas par cas et pourront demander une preuve de résidence à leur discrétion. Une décision finale des Administrateurs

du tournoi concernant la Résidence du Joueur sera définitive et contraignante pour tous les Joueurs et toutes les Équipes.

Les Joueurs et/ou les Équipes peuvent demander la confirmation de l'éligibilité à la résidence avant la date limite d'Inscription à l'événement en contactant les Administrateurs du tournoi via les Canaux d'assistance tels que définis à la [section 6.1](#).

### **3.8.3.1 Exceptions de résidence majoritaire**

Les joueurs qui sont résidents ou citoyens des régions APAC, OCE ou SSA peuvent participer aux compétitions dans les régions NA, EU, SAM ou MENA pour un seul Open 2v2, mais ce faisant, ils ne seront pas éligibles à la compétition dans leur Région de résidence ou de citoyenneté respective. Une Équipe des régions NA, EU, SAM, ou MENA peut aligner un Joueur ou se composer entièrement de Joueurs des régions APAC, OCE ou SSA.

Afin d'éviter toute ambiguïté, les Joueurs qui sont résidents ou citoyens des régions NA, EU, SAM, ou MENA ne sont pas éligibles à participer aux compétitions dans les régions APAC, OCE ou SSA.

Nonobstant ce qui précède, un Joueur peut également être autorisé à participer à un Open 2v2 dans une Région s'il a obtenu des Points RLCS 2026 dans cette Région. L'approbation des Administrateurs du tournoi est requise avant la date limite d'inscription.

### **3.8.4 Soumission de l'effectif**

Les Effectifs titulaires pour chaque Partie diffusée doivent être soumis aux Administrateurs du tournoi au moins une (1) heure avant le début du Jeu.

### **3.8.5 Période de changement d'effectif et date de verrouillage des effectifs**

Tous les Effectifs seront réputés verrouillés à la fin du processus d'inscription au Tournoi (le « **Processus d'inscription** ») à l'heure et à la date qui seront spécifiées sur le Site d'inscription (ces dates et heures étant collectivement désignées comme la « **Date de verrouillage des effectifs** »).

Si une Équipe souhaite ajouter un Manager ou un Coach à son Effectif, elle doit en informer les Administrateurs du tournoi avant la Date de verrouillage des effectifs. Si une Équipe n'est pas en mesure d'effectuer un Remplacement dans les délais énoncés dans la [section 4.2.5](#) et a besoin d'une prolongation, elle doit en informer un Administrateur du tournoi avant la Date de verrouillage des effectifs.

Sinon, aucun Remplacement ne sera autorisé pour toute Équipe après la Date de verrouillage des effectifs.

### **3.8.6 Noms des Joueurs et des Équipes**

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 Effectif ne peut pas contenir plusieurs fois le même nom, des noms constitués uniquement de symboles ou des noms difficiles à distinguer les uns des autres.

### **3.8.7 Exclusivité de l'équipe**

Les Joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule Équipe à la fois pendant toute la durée du Tournoi.

### **3.8.8 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 d'inscription (<https://www.start.gg/hub/rlds-2026>) 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 d'équipe et les Joueurs pourront rejoindre l'Équipe en recherchant le Nom d'équipe ou par invitation. Si une Équipe franchit différents Manches du Tournoi, les Administrateurs du tournoi tenteront d'en informer l'Équipe par l'intermédiaire de son Point de contact de l'équipe.

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

Conformément à la section [2.6.2](#), tous les membres d'une Équipe compris dans les seuils d'attribution des prix définis dans l'annexe C doivent compléter le processus de vérification de leur éligibilité décrit dans la [section 2.6](#) pour pouvoir prétendre auxdits prix. Si un membre 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.

### **3.8.10 Associations d'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 ne disqualifier que certains membres d'une Équipe, alors les Joueurs restants continueront d'être liés au présent règlement. Si les

Administrateurs du tournoi l'autorisent à leur seule discrétion, l'Équipe pourra remplacer le(s) Joueur(s) disqualifié(s) (même si le Joueur disqualifié était le point de contact de l'Équipe) par un nouveau Joueur éligible et continuer la compétition sous le même nom d'Équipe, si chaque Joueur disqualifié signe dans les plus brefs délais tout document jugé nécessaire par les Administrateurs du tournoi pour permettre au(x) membre(s) de son ancienne Équipe de poursuivre le tournoi sous le même nom d'Équipe, ou sous un nouveau nom si les Administrateurs du tournoi l'autorisent à leur seule discrétion.

Tout membre d'une Équipe qui décide de mettre fin à sa participation au Tournoi 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.

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

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

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

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

### **3.10 Responsabilités des Propriétaires et Coachs des équipes**

**3.10.1** Aucune Équipe (y compris ses agents, responsables, employés et sous-traitants) ni aucun Propriétaire ou Coach ne pourra se livrer à des activités de collusion, de trucage d'une Partie, de corruption d'un arbitre ou d'un responsable de partie, ou à toute autre action ou entente illégale ou déloyale visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une Manche, d'une Partie ou du Tournoi.

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

**3.10.3** Aucun Coach ou toute autre personne ayant des responsabilités de gestion ou de supervision d'une Équipe des RLCS (collectivement appelées « **Personnes au contrôle** ») ne peut : (a) être une Personne au contrôle d'une autre Équipe des RLCS ; ou (b) être impliqué directement ou indirectement ou pouvoir déterminer la gestion ou l'administration d'une autre Équipe des RLCS ou influencer les performances d'une autre Équipe des RLCS de quelque

façon que ce soit dans le cadre d'une Manche, d'une partie ou du tournoi. Une exception peut être faite pour une (1) entrée d'Équipe supplémentaire d'une organisation, à condition que cette Équipe relève de toutes les catégories et restrictions suivantes :

1. L'Équipe supplémentaire est axée sur la DEI, et tous les Joueurs participants représentent l'initiative DEI (par exemple : une Équipe féminine) ou l'Équipe supplémentaire est une Équipe universitaire.
2. Les noms des Équipes ne sont pas identiques les uns aux autres.

L'approbation écrite des Administrateurs du tournoi est requise avant la date limite d'inscription. Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser toute exception.

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

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

## **4. Règles de jeu**

Cette section 4 détaille les « Règles de jeu » qui seront appliquées pendant le Tournoi.

### **4.1 Paramètres des parties**

#### **4.1.1 Paramètres des Manches**

- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille des Équipes : 2c2
- Difficulté des bots : aucun bot
- Mutateurs : aucun
- Admin du match : Désactivé
- Durée des Parties : 5 minutes
- Rejoignable par : nom/mot de passe
- Plateforme : Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Serveur : États-Unis-Est ou États-Unis-Ouest (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE), Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est, 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 Périphériques**

Toutes les manettes standard, clavier et souris compris, sont autorisées. Les fonctions macro (p. ex., les boutons de turbo) ne sont pas autorisées. Notez que les périphériques sans fil ne sont pas autorisés lors des événements du tournoi en personne. Lors de tout événement du Tournoi en personne, tous les périphériques sont soumis à l'approbation des Administrateurs du tournoi.

### **4.1.3 Arènes**

Dans un Tableau ouvert à double élimination et une Phase de ronde suisse ouverte, toutes les Manches sont jouées sur le DFH Stadium, à moins que les Équipes n'acceptent mutuellement de jouer dans une autre arène standard. Les Manches jouées jusqu'à leur achèvement dans une autre arène standard sont considérés comme ayant été mutuellement convenues. Dans toutes les autres phases du Tournoi, la rotation de la carte sera choisie dans les arènes standard, choisie par les Administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

Pour les Parties diffusés, les Équipes peuvent demander à éviter une arène en raison de problèmes de performance et sont tenues de soumettre une demande détaillée aux Administrateurs du tournoi au moins 24 heures avant l'heure de début de la Partie. Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de rejeter pour quelque raison que ce soit, à leur seule discrétion, toute demande faite par les Équipes pour éviter une arène.

## **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. Dans le Tableau ouvert à double élimination et la Phase de ronde suisse ouverte, les Équipes recevront des instructions sur la manière d'organiser la Partie. À toutes les autres phases du Tournoi, un Administrateur du tournoi organisera la Partie.

### **4.2.2 Réhébergement**

Entre les Manches d'une Partie, les Équipes peuvent demander que la Partie soit réhébergée sur la même Région de serveur en raison de problèmes de connexion.

Au cours de n'importe quelle Partie, à toutes les phases du tournoi, sauf pendant un Tableau ouvert à double élimination et la Phase de ronde suisse ouverte, avant (a) qu'un but ait été marqué ou (b) que quinze (15) secondes se soient écoulées (selon la première éventualité), 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 Équipes doivent recréer et rejoindre le nouveau salon de Partie dans les trois (3) minutes suivant la création du nouveau salon de Partie. Tout manquement d'une Équipe ou d'un Joueur à rejoindre le salon pendant cette période fera l'objet de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail dans [la section 8.3](#).

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**

#### **4.2.3.1 Serveurs pour le Tableau ouvert à double élimination et la Phase de ronde suisse ouverte**

- « 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.

Si les serveurs répertoriés ne sont pas disponibles dans une région, les Administrateurs du tournoi indiqueront un nouveau serveur par défaut à toutes les équipes concernées.

#### **4.2.3.2 Serveurs pour la phase GSL ouverte, le tableau ouvert à élimination hybride et le tableau à élimination directe du World Championship**

- « RLCS USE-Ohio » sera le serveur par défaut pour les parties nord-américaines, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Amérique du Nord.
- « RLCS EU-paris » sera le serveur par défaut pour les parties européennes, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Europe.
- « RLCS SAM-SaoPaulo » sera le serveur par défaut pour les parties sud-américaines, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Amérique du Sud.

- « RLCS OCE-Sydney » sera le serveur par défaut pour les parties océaniques, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Océanie.
- « RLCS ME-Bahrain » sera le serveur par défaut pour les parties MENA, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS MENA.
- « RLCS ASM-Asia Mainland » sera le serveur par défaut pour les parties APAC, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS APAC.
- « RLCS SAF-Cape-Town » sera le serveur par défaut pour les parties SSA, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS SSA.

Si les serveurs répertoriés ne sont pas disponibles dans une région, les Administrateurs du tournoi indiqueront un nouveau serveur par défaut à toutes les équipes concernées.

#### **4.2.4 Début de la Manche**

Dans le Tableau ouvert à double élimination et la Phase de ronde suisse ouverte, les Joueurs ne peuvent pas rejoindre leur côté désigné tant que deux (2) Joueurs de chaque Équipe n'ont pas rejoint le Jeu. Dans toutes les autres Parties pour toutes les autres phases du Tournoi, les Joueurs ne peuvent pas rejoindre leur côté désigné tant qu'un Administrateur du tournoi n'a pas donné d'instructions.

Pour toutes les phases du Tournoi, une Manche est considérée comme démarrée lorsque l'indicateur « GO » dans le Jeu s'affiche après la fin du premier compte à rebours de lancement.

#### **4.2.5 Remplacements**

Les remplacements ne sont autorisés à aucune étape de l'Événement.

#### **4.2.6 Partage 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 Observateurs**

Pour tous les Événements, y compris l'Open 2v2 et le World Championship, les spectateurs ne sont pas autorisés en jeu à l'exception des Administrateurs du tournoi ou des personnes préalablement autorisées. Les Équipes dont il s'avérera qu'elles ont partagé les informations du salon afin de permettre à un spectateur non autorisé de rejoindre la Partie seront passibles de

mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#). Les Coachs ne sont pas autorisés à être des observateurs dans le jeu.

Un Joueur ou une Équipe peut être autorisé à retransmettre en direct ses parties sur une plateforme de diffusion en ligne (p. ex., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Les équipes peuvent également demander à ce qu'un seul spectateur soit autorisé à rejoindre toute Partie de Tableau ouvert à double élimination, Phase de ronde suisse ouverte, ou Phase GSL ouverte non retransmise en direct. Pour cela, les équipes devront soumettre une demande de retransmission et recevoir l'autorisation pour ledit spectateur au plus tard 24 heures avant le début de la journée de tournoi concernée. Les Coachs ne sont pas autorisés à rejoindre des parties en tant que spectateurs à des fins de « stream d'équipe ». Les Demandes de retransmission sont disponibles via le canal d'assistance Discord indiqué dans la [section 6.1](#).

Un observateur 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**

##### **4.3.1.1 Ponctualité pour les Tableaux ouverts à double élimination, la Phase de ronde suisse ouverte, la Phase GSL ouverte et le Tableau ouvert à élimination hybride**

Toutes les Équipes doivent avoir leurs deux (2) Joueurs présents physiquement ou dans le salon de la Partie en ligne à l'heure prévue de début de la Partie. Les Équipes qui ne disposent pas de deux (2) Joueurs prêts à jouer dans les cinq (5) minutes après l'heure de début de la Partie feront l'objet de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#). Lors de chaque Partie, le Point de contact de l'équipe doit être disponible dans le salon de discussion prévu au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue de début de la Partie. L'heure de début de la Partie peut être modifiée par les Administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion, selon les accélérations ou retards du Tournoi, le cas échéant.

##### **4.3.1.2 Ponctualité pour le Rocket League World Championship 2026**

Pendant les Parties en personne, tous les membres participants d'un Effectif doivent être physiquement présents avant l'heure d'appel de Partie désignée. L'heure d'appel de la Partie sera communiquée par les Administrateurs du tournoi. Les Effectifs ne sont pas autorisés à quitter l'espace de compétition après l'heure d'appel de la Partie désignée, sauf si elles ont reçu l'autorisation explicite des Administrateurs du tournoi. Les Effectifs qui ne sont pas physiquement présents à l'heure d'appel de Partie désignée feront l'objet de mesures disciplinaires comme décrit plus en détail dans [la section 8.3](#).

## **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](#).

## **4.3.3 Accès aux appareils pendant le Rocket League World Championship 2026**

Pendant toutes les Parties du Rocket League World Championship 2026, les Joueurs et les Coachs ne seront pas autorisés à avoir sur eux un appareil électronique (par ex., téléphones portables, montres sous quelque forme que ce soit, chauffe-mains électriques, écouteurs) et ne seront pas autorisés à accéder à Internet sans l'approbation des Administrateurs du tournoi.

## **5. Problèmes**

### **5.1 Gestion du match pendant les matchs privés**

Pendant toutes les phases de l'Événement, les Joueurs n'ont pas le droit d'utiliser la fonctionnalité « Gestion du match » dans le jeu. Les Joueurs ne doivent pas mettre le Jeu en pause, modifier l'heure du Jeu ou le score du Jeu. Tous les Joueurs qui utilisent la fonctionnalité « Gestion du match » pendant un Jeu dans l'Événement feront l'objet de mesures disciplinaires comme décrit plus en détail à la [section 8.3](#).

### **5.2 Problèmes techniques**

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

### **5.3 Interruption des parties**

#### **5.3.1 Déconnexions**

##### **5.3.1.1 Déconnexions pendant les Parties du Tableau ouvert à double élimination et la Phase de ronde suisse ouverte**

En cas de déconnexion, l'Équipe en sous-effectif devra continuer de jouer la Manche de la Partie concernée. Le Joueur déconnecté peut revenir dans la Manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux Manches d'une Partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des Manches suivantes de la Partie. Après une déconnexion, si le Joueur ne peut pas revenir dans la même Manche, il aura cinq (5) minutes pour se reconnecter avant le début de la prochaine Manche de la Partie concernée. Si le Joueur déconnecté n'est pas en mesure de rejoindre le Jeu avant le Jeu suivant de la Partie, l'Équipe du joueur devra déclarer forfait pour la Partie.

### **5.3.1.2 Déconnexions pendant la Phase GSL ouverte et le Tableau ouvert à élimination hybride**

En cas de déconnexion, l'Équipe en sous-effectif doit immédiatement en informer les Administrateurs du tournoi dans le salon de discussion désigné. Les Administrateurs du tournoi peuvent décider de mettre la Manche en pause une fois qu'ils auront reçu la notification de déconnexion, à leur seule discrétion. Pour les parties retransmises ou avec des observateurs, si les Administrateurs du tournoi constatent qu'un Joueur a été déconnecté sans en avoir été informés, ils pourront mettre la partie en pause pour permettre au Joueur de se reconnecter.

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

Si le Joueur ne se reconnecte pas dans la Manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu, il aura trois (3) minutes supplémentaires à la fin de la Manche pour se reconnecter avant le début de la prochaine Manche de la Partie concernée. Le Joueur déconnecté peut uniquement revenir dans la Manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux Manches d'une Partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des Manches suivantes de la Partie. Si le Joueur déconnecté n'est pas en mesure de rejoindre le Jeu avant le Jeu suivant de la Partie, l'Équipe du joueur devra déclarer forfait pour la Partie.

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

Si une Équipe ne peut pas fournir une Équipe complète de deux (2) Joueurs pour continuer à jouer, elle devra déclarer forfait pour la Manche. Si une Équipe ne peut pas fournir une Équipe complète de deux (2) Joueurs dans les huit (8) minutes après avoir déclaré forfait pour la Manche, elle devra déclarer forfait pour la Partie.

### **5.3.1.3 Déconnexions pendant le Tableau à élimination directe du World Championship**

En cas de déconnexion, l'Équipe en sous-effectif doit immédiatement en informer les Administrateurs du tournoi dans le Jeu. Les Administrateurs du tournoi peuvent décider de mettre la Manche en pause une fois qu'ils auront reçu la notification de déconnexion, à leur seule discrétion. Si les administrateurs du tournoi constatent qu'un Joueur a été déconnecté sans en avoir été informés, ils pourront mettre la Partie en pause pour permettre au Joueur de se reconnecter.

Une fois la Manche mise en pause, les Administrateurs du tournoi travailleront directement avec le Joueur concerné pour résoudre le problème indiqué.

Le Joueur déconnecté peut uniquement revenir dans la Manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux Manches d'une Partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des Manches suivantes de la Partie. Si le Joueur déconnecté n'est pas en mesure de rejoindre le Jeu avant le Jeu suivant de la Partie, l'Équipe du joueur devra déclarer forfait pour la Partie.

Une fois que le Joueur déconnecté a rejoint la Manche, les Équipes ont trente (30) secondes pour confirmer auprès des Administrateurs du tournoi que chacune d'entre elles est prête à reprendre. Une fois que chaque Équipe aura confirmé qu'elle est prête, la Manche reprendra sur un engagement neutre ou là où le jeu a été interrompu, tel que le décideront les Administrateurs du tournoi.

### **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**

Pour toute Partie qui a lieu pendant le Tableau ouvert à élimination hybride, le World Championship de Rocket League 2026 ou le Tableau de qualification, les Équipes peuvent demander une (1) pause (chacune, une « Pause ») entre les Manches pendant ladite Partie.

Chaque Pause aura une durée de deux (2) minutes. Une Équipe doit informer un Administrateur du tournoi qu'elle choisit d'utiliser une Pause avant qu'il ne reste quarante-cinq (45) secondes sur le tableau de score après la fin de la Manche. Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser à une Équipe une Pause si cette Équipe ne fait pas son choix conformément aux délais énoncés dans la présente section 5.3.3. Le délai de deux (2) minutes commencera à quarante-cinq (45) secondes restantes sur le tableau de score après la fin de la Manche. À la fin de la Pause, les Administrateurs du tournoi demanderont à chaque Équipe de rejoindre la Manche suivante.

Pour plus de clarté, les Pauses ne peuvent pas être utilisées dans les Parties qui se déroulent dans le Tableau ouvert à double élimination, la Phase de ronde suisse ouverte, la Phase GSL ouverte ou pendant la Partie. En outre, les Pauses ne peuvent pas être utilisées pour prolonger ou éviter les délais de disqualification indiqués dans la [section 5.3.1](#).

#### **5.3.4 Nouvelle Manche ou partie**

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 Soumission du journal**

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

### **6. Communication**

#### **6.1 Canal d'assistance**

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

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

#### **6.2 Communication 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. Pour plus de clarté, les Coachs ne relèvent pas de cette restriction et la communication entre les Joueurs et les Coachs n'est pas limitée pendant le jeu. Les Administrateurs du tournoi informeront les Joueurs de la salle de discussion désignée avant le début de chaque phase du Tournoi.

## 7. Code de conduite

### 7.1 Conduite personnelle ; pas de comportement toxique

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

**7.1.2** Les Joueurs et Personnes au contrôle doivent respecter les autres Joueurs, les Administrateurs du tournoi, les observateurs, les spectateurs et les sponsors (le cas échéant).

**7.1.3** Les Joueurs et les Personnes au contrôle 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 et les Personnes au contrôle 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 et les Personnes au contrôle ne doivent pas (a) prétendre être, ou se représenter comme, un Joueur banni ou un tricheur/transgresseur de règles, ou (b) glorifier ou autrement approuver la violation ou la transgression du présent Règlement.

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

### 7.2 Intégrité compétitive

**7.2.1** Chaque Joueur est censé jouer dans l'esprit de Rocket League et de ces règles en tout temps lors de toute Manche ou partie. Toute forme de jeu déloyal est interdite par le présent Règlement, et peut entraîner une mesure 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 de recevoir une aide extérieure concernant la localisation des autres Joueurs, la trajectoire du ballon, le turbo de l'adversaire, ou toute autre information que le Joueur ne connaît pas par ailleurs grâce aux informations affichées sur son écran (par exemple, le fait de regarder ou d'essayer de regarder des écrans de spectateur pendant qu'il est en cours de partie). À noter qu'un joueur aidé d'un coach ou utilisant l'outil de rediffusion n'est pas considéré comme enfreignant cette règle.
- 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.
- Utiliser toute installation, service ou équipement du tournoi fourni ou mis à disposition par les entités du tournoi pour poster, transmettre, diffuser ou rendre disponible de toute autre manière toute communication interdite par le code de conduite.
- Se déconnecter du salon de jeu avant d'être libéré par les Administrateurs du tournoi.
- Violier le présent Règlement de toute autre manière que ce soit.

### **7.3 Paris**

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

#### **7.4 Harcèlement**

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

#### **7.6 Conduite illégale**

Les Joueurs et les Personnes au contrôle ont l'obligation de se conformer en toutes circonstances aux lois en vigueur. Toute tentative pour saboter ou gêner le fonctionnement légitime de l'Événement est une violation des lois civiles et criminelles en vigueur et entraînera une disqualification. 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 Rapports**

Tout Joueur qui est témoin d'un comportement 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 Code vestimentaire**

Pendant l'Événement, tous les Joueurs et les Coachs doivent respecter le code vestimentaire (le « **Code vestimentaire** »). Sans limiter en aucune manière ce qui précède, le code vestimentaire s'applique à tous les Joueurs et Coachs pendant la journée médias, les sorties publiques et les parties de l'Événement, et toute autre activité liée à l'Événement pouvant être désignée par l'Administrateur du tournoi.

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

## **7.8.2 Restrictions**

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

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

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

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

## **8. Violations du règlement et du code de conduite**

## **8.1 Application**

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, imposer des sanctions aux Joueurs pour violations du présent Règlement, tel que décrit plus en détail dans la présente section 8.

## **8.2 Enquête et conformité**

**8.2.1** Vous et toute Personne au contrôle devez coopérer pleinement avec les Administrateurs du tournoi dans l'enquête sur toute violation ou suspicion de violation du présent Règlement. Si les Administrateurs du tournoi vous contactent pour discuter de l'enquête, vous devez fournir des informations véridiques aux Administrateurs du tournoi. Tout Joueur ou Personne au contrôle reconnu coupable d'avoir retenu, détruit ou altéré des informations liées, ou autrement reconnu coupable d'avoir induit les Administrateurs du tournoi en erreur lors d'une enquête, sera sujet à des mesures disciplinaires telles que décrites plus en détail dans la [section 8.3](#).

**8.2.2** Psyonix a le droit, à sa seule discrétion, de retirer un Joueur ou une Personne au contrôle, ou de limiter la participation de tel Joueur ou telle 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 Mesure disciplinaire**

**8.3.1** Si les Administrateurs du tournoi décident qu'un Joueur ou une Personne au contrôle a violé le code, les Administrateurs du tournoi peuvent 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 d'une Pause ;
- 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 ;
- Imposition d'une amende correspondant à un pourcentage de tout ou d'une partie des prix précédemment attribués au Joueur ou à l'Équipe ;
- Disqualification du Joueur ou de la Personne au contrôle pour participer à une ou plusieurs parties et/ou phases de l'événement ; et/ou
- Empêcher le Joueur ou la Personne au contrôle de participer à une ou plusieurs compétitions futures organisées par Psyonix.

**8.3.2** Dans un souci de clarté, la nature et l'étendue de la mesure disciplinaire prise par les Administrateurs du tournoi conformément à cette section 8.3 seront à la seule et absolue

discrétion des Administrateurs du tournoi. Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de réclamer des dommages et intérêts et autres recours à ce Joueur ou Personne au contrôle dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

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

**8.3.3** Si les Administrateurs du tournoi décide qu'un Joueur ou une Personne au contrôle 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 d'utilisation d'Epic 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 la mesure disciplinaire appropriée sera définitive et obligatoire pour tous les Joueurs et les Personnes au contrôle.

#### **8.4 Conflits relatifs aux règles**

Psyonix dispose de l'autorité finale et contraignante pour prendre une décision concernant tous les litiges relatifs à toute partie 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 une interview

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

**10.2** Si vous avez la possibilité de participer à une interview dans le cadre de l'Événement (chacun, une « **Interview** »), vous consentez à être enregistré pour l'interview, 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'Interview, ainsi que votre nom, pseudonyme, image, voix, statistiques de jeu, identifiant de Compte Epic et d'autres informations biographiques (collectivement, les « **Matériaux de l'interview** ») en lien avec l'Interview. Votre participation à une Interview est volontaire, et vous n'avez droit à aucune rémunération pour une Interview ou cette licence. Psonix n'a aucune obligation de vous interviewer ou d'utiliser les Matériaux de l'interview. Vous pouvez retirer cette licence à tout moment en contactant un Administrateur du tournoi à l'adresse [tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com), cependant cela n'affectera pas les utilisations que Psonix a faites de cette licence avant le retrait.

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

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

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

## 11. 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**

Veillez 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. Santé et sécurité**

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

Tous les Joueurs, Propriétaires, Coachs et Équipes doivent se conformer (a) à toute directive écrite fournie de temps à autre par les Administrateurs du tournoi concernant les questions de santé et sécurité, et (b) aux lois, ordonnances et consignes des autorités de santé publique applicables. En cas de conflit entre certaines normes ou directives, l'exigence la plus stricte prévaudra.

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

Nonobstant ce qui précède, la décision finale relative à la sécurité des Joueurs d'une Équipe pour participer à un Tournoi sera prise par le Manager de cette Équipe en consultation avec les Administrateurs du tournoi. Chaque équipe doit se conformer aux lois et ordonnances locales gouvernant les réunions publiques et la santé publique. En cas d'incertitude quant à la possibilité d'organiser un rassemblement de Joueurs en toute sécurité, le Manager d'une Équipe exercera son pouvoir discrétionnaire de manière à assurer le meilleur niveau de protection et de sécurité pour les Joueurs, les fans, le personnel et les autres participants au Tournoi.

### **14.3 Communication avec les administrateurs du tournoi**

Il est important que les Joueurs et les Coachs fassent de leur mieux pour rester connectés au système de chat utilisé par les Administrateurs du tournoi et suivre toutes les instructions données par les Administrateurs du tournoi pendant tout le processus d'un Tournoi, y compris les déclassements vers et depuis le lieu du Tournoi. Les Joueurs et les Coachs doivent suivre les instructions des arbitres du Tournoi et coopérer avec les arbitres et autres membres du personnel du Tournoi concernant les masques et autres mesures de protection mises en place pour assurer la santé et la sécurité de tous les participants au Tournoi.

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

Avant d'entrer dans un lieu de Tournoi, chaque Joueur et chaque Coach peuvent être tenus de vérifier leur identité auprès du personnel du Tournoi et de se soumettre à un contrôle de leur état de santé par le personnel du Tournoi, contrôle qui peut inclure notamment un contrôle de la température. Des contrôles de l'état de santé peuvent également être effectués à d'autres moments du Tournoi, à la seule discrétion des Administrateurs du tournoi. Si, à tout moment avant ou pendant le Tournoi, Psyonix ou les Administrateurs du tournoi déterminent qu'une personne présente des symptômes ou peut être infectée par un virus ou par toute autre maladie contagieuse, cette personne sera tenue de quitter les lieux immédiatement.

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

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

La première responsabilité de tous les Coachs est de prendre soin de la santé et de la sécurité des Joueurs et du personnel de l'Équipe. Un Coach doit rapidement informer Psyonix ou les Administrateurs du tournoi de tout problème de santé impliquant un Joueur, afin que des mesures appropriées puissent être prises pour tracer les contacts et suivre d'autres protocoles de santé et de sécurité.

Au cours du Rocket League World Championship 2026, les Joueurs sont tenus d'informer les Administrateurs du tournoi des problèmes de santé qui affecteront leur capacité à participer vingt-quatre (24) heures avant le Tournoi concerné en envoyant un avis écrit à [RocketLeague@BLAST.tv](mailto:RocketLeague@BLAST.tv). Si un problème de santé précédemment inconnu survient après que la période de vingt-quatre (24) heures se soit écoulée, les Joueurs doivent informer les Administrateurs du tournoi de ce problème au moins une (1) heure avant l'heure prévue de leur Partie en envoyant un avis écrit à [RocketLeague@BLAST.tv](mailto:RocketLeague@BLAST.tv). Tous les avis écrits sont soumis à l'approbation finale des Administrateurs d'événements.

#### **14.6 Problèmes de santé impliquant les Coachs**

Si le Coach d'une Équipe n'est pas en mesure de participer à un Tournoi en raison d'un problème de santé, les Propriétaires de l'équipe ou d'autres personnes responsables en informeront rapidement les Administrateurs du tournoi et désigneront un remplaçant approprié. Une fois que les problèmes de santé du Coach concerné auront disparu et que toute quarantaine applicable aura pris fin, il sera autorisé à reprendre ses fonctions au sein de l'Équipe.

#### **14.7 Confidentialité liée à la santé**

Tous les Joueurs et Coachs acceptent (a) la collecte, le stockage et l'utilisation des dossiers et des informations concernant l'exposition ou les symptômes de toute maladie contagieuse, ou l'état de la vaccination, comme décrit dans cette section 14, et (b) l'utilisation de ces dossiers et informations pour se conformer aux lois, ordonnances et directives locales gouvernant les réunions publiques et la santé publique et, si nécessaire, pour protéger les fans et autres membres du public de l'exposition. Si un Joueur ou un Coach a des questions sur la manière dont ses données et informations sont collectées et utilisées conformément à cette section 14, ou sur ses choix et ses droits relatifs à cette utilisation, il peut consulter la Politique de confidentialité de BLAST à l'adresse <https://blast.tv/privacy-policy>.

#### **15 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

<b><u>Calendrier par région</u></b>	<b>EU</b>	<b>NA</b>	<b>MENA</b>	<b>SAM</b>	<b>OCE</b>	<b>APAC</b>	<b>SSA</b>
<b>Double élimination - Jour 1</b>	29 mai 2026	5 juin 2026	4 juin 2026	29 mai 2026	5 juin 2026	30 mai 2026	6 juin 2026
<b>Double élimination - Jour 2</b>	30 mai 2026	6 juin 2026	5 juin 2026	30 mai 2026	6 juin 2026		
<b>Phase de ronde suisse</b>	31 mai 2026	7 juin 2026	6 juin 2026	31 mai 2026	7 juin 2026	31 mai 2026	7 juin 2026
<b>Phase GSL</b>	5 juin 2026	12 juin 2026	11 juin 2026	5 juin 2026	12 juin 2026	5 juin 2026	12 juin 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	6 juin 2026	13 juin 2026	12 juin 2026	6 juin 2026	13 juin 2026	6 juin 2026	13 juin 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	7 juin 2026	14 juin 2026	13 juin 2026	7 juin 2026	14 juin 2026	7 juin 2026	14 juin 2026

## World Championship

Du 15 au 20 septembre 2026

## **Annexe B : Éligibilité régionale**

### **Amérique du Nord (NA)**

Antigua-et-Barbuda, Bahamas, Barbade, Belize, Canada (à l'exception du Nunavut, des Territoires du Nord-Ouest, du Yukon), Costa Rica, Dominique, République dominicaine, El Salvador, Grenade, Guatemala, Haïti, Honduras, Jamaïque, Mexique, Nicaragua, Panama, Saint-Christophe-et-Niévès, Sainte-Lucie, Saint-Vincent-et-les-Grenadines, Trinité-et-Tobago, États-Unis (y compris Porto Rico et les îles Vierges américaines).

### **Europe (EU)**

Andorre, Albanie, Arménie, Autriche, Belgique, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Croatie, Chypre, République tchèque, Danemark, Estonie, Finlande, France, Géorgie, Allemagne, Grèce, Hongrie, Islande, République d'Irlande, Italie, Lettonie, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Moldavie, Monaco, Monténégro, Pays-Bas, Macédoine du Nord, Norvège, Pologne, Portugal, Roumanie, Russie (sous réserve des restrictions de prix), Saint-Marin, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Espagne, Suède, Suisse, Turquie (sous réserve des restrictions de prix), Ukraine (à l'exclusion de la Crimée, Donetsk, Luhansk), Royaume-Uni.

### **Amérique du Sud (SAM)**

Argentine, Bolivie, Brésil, Chili, Guyana, Paraguay, Pérou, Suriname, Uruguay.

### **Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA)**

Afghanistan, Azerbaïdjan, Bahreïn, Jordanie, Kazakhstan, Kirghizistan, Koweït, Liban, Oman, Palestine, Qatar, Arabie saoudite, Tadjikistan, Turkménistan, Émirats arabes unis, Ouzbékistan, Yémen.

### **Océanie (OCE)**

Australie, Fidji, Kiribati, Îles Marshall, Micronésie, Nauru, Nouvelle Calédonie, Nouvelle-Zélande, Palaos, Papouasie-Nouvelle-Guinée, Samoa, Îles Salomon, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

### **Asie-Pacifique (APAC)**

Bangladesh, Bhoutan, Brunei, Cambodge, Hong Kong, Inde, Indonésie, Japon, Laos, Macao, Malaisie, Maldives, Mongolie, Myanmar, Népal, Pakistan, Philippines, Singapour, Corée du Sud, Sri Lanka, Taïwan, Thaïlande, Timor-Leste, Vietnam.

### **Afrique subsaharienne (SSA)**

Angola, Bénin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Cameroun, Cap-Vert, République centrafricaine, Comores, Congo (République démocratique), Congo (République démocratique), Côte d'Ivoire, Guinée équatoriale, Érythrée, Eswatini, Éthiopie, Gabon, Gambie,

Ghana, Guinée, Guinée-Bissau, Kenya, Lesotho, Liberia, Madagascar, Malawi, Mali, Maurice, Mozambique, Namibie, Nigeria, Réunion, Rwanda, Sao Tome et Principe, Sénégal, Seychelles, Sierra Leone, Afrique du Sud, Tanzanie, Togo, Ouganda, Zambie, Zimbabwe.

### **Exceptions**

Les pays suivants peuvent participer à plusieurs Régions en vertu de l'Éligibilité régionale, comme indiqué ci-dessous. Une fois qu'un Joueur s'est inscrit à un Événement dans une Région, il est verrouillé dans cette région pour l'Open 2v2.

Algérie - EU/MENA

Tchad - MENA/SSA

Colombie - NA/SAM

Djibouti - MENA/SSA

Équateur - NA/SAM

Égypte - EU/MENA

Israël - EU/MENA

Libye - EU/MENA

Mauritanie - MENA/SSA

Maroc - EU/MENA

Niger - MENA/SSA

Pakistan - MENA/APAC

Tunisie - EU/MENA

Venezuela - NA/SAM

## **Annexe C : Prix**

### Prix de l'Événement : Opens 2v2 : EU et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1 <sup>er</sup>	14 000 USD
2 <sup>e</sup>	8 000 USD
3 <sup>e</sup> -4 <sup>e</sup>	5 400 USD
5 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup>	3 200 USD
7 <sup>e</sup> -8 <sup>e</sup>	2 400 USD
9 <sup>e</sup> -12 <sup>e</sup>	1 600 USD
13 <sup>e</sup> -16 <sup>e</sup>	1 200 USD
17 <sup>e</sup> -32 <sup>e</sup>	700 USD
33 <sup>e</sup> -64 <sup>e</sup>	300 USD
65 <sup>e</sup> -128 <sup>e</sup>	200 USD

### Prix de l'Événement : Open 2v2 : SAM, OCE et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1 <sup>er</sup>	8 000 USD
2 <sup>e</sup>	5 400 USD
3 <sup>e</sup> -4 <sup>e</sup>	4 000 USD
5 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup>	2 800 USD
7 <sup>e</sup> -8 <sup>e</sup>	2 200 USD
9 <sup>e</sup> -12 <sup>e</sup>	1 400 USD
13 <sup>e</sup> -16 <sup>e</sup>	800 USD
17 <sup>e</sup> -32 <sup>e</sup>	300 USD
33 <sup>e</sup> -64 <sup>e</sup>	200 USD

### Prix de l'événement : Open 2v2 : APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1 <sup>er</sup>	4 400 USD
2 <sup>e</sup>	2 400 USD
3 <sup>e</sup> -4 <sup>e</sup>	1 600 USD
5 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup>	1 100 USD
7 <sup>e</sup> -8 <sup>e</sup>	800 USD
9 <sup>e</sup> -12 <sup>e</sup>	700 USD
13 <sup>e</sup> -16 <sup>e</sup>	400 USD
17 <sup>e</sup> -32 <sup>e</sup>	200 USD

Prix de l'événement - World Championship

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1 <sup>er</sup>	100 000 USD
2 <sup>e</sup>	50 000 USD
3 <sup>e</sup> -4 <sup>e</sup>	10 000 USD

## Annexe D : Tableau de qualification

	2 Équipes à égalité	3 Équipes à égalité	4 Équipes à égalité	5 Équipes à égalité	6 Équipes à égalité
1 Place de qualification	<p>Tableau à élimination directe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 1 contre Tête de série n° 2</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 1 se qualifie</p>	<p>Tableau à élimination directe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 2 contre Tête de série n° 3</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 1 contre Gagnant de la partie 1</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 2 se qualifie</p>	<p>Tableau à élimination directe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 1 contre Tête de série n° 4</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 2 contre Tête de série n° 3</li> <li>- Partie 3 : Gagnant de la partie 1 contre Gagnant de la partie 2</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 3 se qualifie</p>	<p>Tableau à élimination directe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 4 contre Tête de série n° 5</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 2 contre Tête de série n° 3</li> <li>- Partie 3 : Tête de série n° 1 contre Gagnant de la partie 1</li> <li>- Partie 4 : Gagnant de la partie 2 contre Gagnant de la partie 3</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 4 se qualifie</p>	<p>Tableau à élimination directe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 4 contre Tête de série n° 5</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 3 contre Tête de série n° 6</li> <li>- Partie 3 : Tête de série n° 1 contre Gagnant de la partie 1</li> <li>- Partie 4 : Tête de série n° 2 contre Gagnant de la partie 2</li> <li>- Partie 5 : Gagnant de la partie 3 contre Gagnant de la partie 4</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 5 se qualifie</p>

Dans le cas où un Tableau de qualification n'est pas défini par le Tableau de qualification ci-dessus, les Administrateurs du tournoi communiqueront directement le format et le calendrier dudit Tableau de qualification aux Équipes.