

Règles officielles Collegiate Rocket League – 2022-23

1. Introduction et acceptation

1.1 Introduction

Les présentes Règles officielles Collegiate Rocket League, saison 2022-23 (les « **Règles** ») régissent l'ensemble des phases de la Collegiate Rocket League, saison 2022-23 (le « **Tournoi** » ou « **CRL 2022-23** »), organisé par Psyonix LLC (« **Psyonix** »).

Ces règles ont été définies en vue de préserver l'intégrité de la compétitivité du jeu Rocket League (« **Rocket League** ») en lien avec le tournoi. Elles visent à promouvoir une compétition vigoureuse et à faire en sorte que chaque partie de Rocket League jouée en compétition soit divertissante, vivante et exempte de tout comportement toxique (tel que défini plus bas).

Les présentes règles seront traduites dans d'autres langues. En cas de conflit ou d'incohérence entre une quelconque version traduite des présentes règles et la version anglaise, la version anglaise prévaudra, régira le tournoi et sera celle qui sera privilégiée. La participation au présent tournoi ne constitue aucunement une quelconque participation à un autre tournoi, à une autre compétition ou à un autre concours ou tirage au sort.

1.2 Acceptation

Pour participer au tournoi, chaque joueur doit accepter (ou, dans le cas d'une personne de moins de 18 ans ou n'ayant pas atteint l'âge de la majorité légale telle que définie dans le pays de résidence dudit joueur (un « **Mineur** »), un des parents ou le tuteur légal dudit joueur doit accepter) de respecter les présentes règles en toutes circonstances, y compris le code de conduite décrit dans la Section 7 (le « **Joueur** »). Chaque joueur (ou l'un des parents ou le tuteur légal dans le cas d'un mineur) doit accepter les présentes règles lors du renseignement du formulaire d'inscription au tournoi, disponible sur le site Web d'inscription (tel que défini ci-après). En participant à une partie ou à un match dans le cadre du tournoi, le joueur confirme qu'il (ou dans le cas d'un mineur, un de ses parents ou son tuteur légal) accepte les présentes règles conformément à la section 1.2, y compris mais sans s'y limiter, les critères d'admissibilité déterminés à la section 5.

Ces règles s'appliquent également à chaque équipe autorisée à participer au tournoi et à son manager (« **Manager** ») et son entraîneur (« **Entraîneur** ») (selon le cas qui s'applique). La participation d'une équipe à un tournoi est soumise à l'acceptation des présentes règles par son manager et son entraîneur (selon le cas qui s'applique).

1.3 Exécution

Psyonix assume la pleine responsabilité de l'application des présentes règles, et peut, en collaboration avec les administrateurs du tournoi (comme défini ci-après), appliquer des

sanctions aux joueurs, managers, entraîneurs et équipes contrevenant aux présentes règles, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

1.4 Modifications

De temps à autre, Psyonix peut mettre à jour, revoir, changer ou modifier les présentes règles. La participation au tournoi sera considérée comme une acceptation des présentes règles après toute mise à jour, révision, changement ou modification de celles-ci.

2. Structure du tournoi

2.1 Définition des termes

- « Au meilleur des X rencontres » : désigne un match constitué de X parties et l'équipe qui remporte la majorité des parties est déclarée gagnante. Une fois que l'équipe remporte le nombre de parties nécessaires pour atteindre la majorité requise, ladite équipe sera déclarée gagnante du match et toute partie n'ayant pas encore été disputée ne le sera pas. Par exemple, dans un match au meilleur des trois rencontres, une fois que l'une des équipes remporte deux parties, ladite équipe est immédiatement déclarée vainqueur dudit match.
- « Remise à zéro du tableau » : correspond à un scénario dans lequel une équipe qui n'a pas perdu un match en tableau à double élimination perd en finale générale.
- « Conférence » : signifie la conférence Est et la conférence Ouest.
- « CRL » : signifie Collegiate Rocket League.
- « Conférence Est » : correspond aux États et provinces suivants : Michigan, Wisconsin, Illinois, Kentucky, Tennessee, Mississippi, Alabama, Géorgie, Floride, Caroline du Sud, Caroline du Nord, Virginie, Virginie occidentale, Maryland, Delaware, New Jersey, New York, Ohio, Indiana, Pennsylvanie, Connecticut, Rhode Island, Massachusetts, New Hampshire, Vermont, Maine, District of Columbia, Puerto Rico, Îles Vierges des États-Unis, Ontario, Québec, Nouveau-Brunswick, Nouvelle-Écosse, Île-du-Prince-Édouard et Terre-Neuve-et-Labrador.
- « Régions éligibles » : désigne le Canada (sauf le Nunavut, les Territoires du Nord-Ouest et le Yukon), le Mexique et les États-Unis (y compris Porto Rico et les Îles Vierges des États-Unis).
- « Partie » : désigne une rencontre entre deux équipes.
- « Match » : désigne une opposition durant le tournoi entre deux équipes qui peut se dérouler en plusieurs parties, tel que décrit dans la section 2.3.
- « Région » : désigne la région du serveur RCLS dans laquelle un joueur ou une équipe évolue.

- « Site Internet d'inscription » : désigne le site Internet <https://start.gg/CRL2022-23>, <https://start.gg/CRLFall22>, <https://start.gg/CRLSpring23>, ou toute URL qui pourrait le remplacer à l'avenir.
- « Phase de championnat » : désigne une phase du tournoi durant laquelle toutes les équipes jouent les unes contre les autres.
- « Site Internet des règles » : désigne le site Internet <https://esports.rocketleague.com/rules/crl-rules/> ou toute URL qui pourrait le remplacer à l'avenir.
- « Prix universitaire » : désigne un prix dans un cadre universitaire comme défini à la section 4.
- « Joueur initial » : signifie un joueur qui a joué au moins 50 % des matchs de League Play (tels que définis ci-dessous) de son équipe.
- « Équipe » : désigne un groupe de joueurs participant au tournoi au sein d'une même entité. Une description des exigences relatives aux équipes est fournie à la section 6.
- « Administrateur du tournoi » : désigne tout employé de Psyonix ou membre de l'équipe d'administration, de l'équipe de diffusion, de production, tout membre en charge d'un événement ou une autre personne employée ou sous contrat dans le cadre du tournoi.
- « Entités du tournoi » : désigne Psyonix, les administrateurs du tournoi, tout sponsor officiel du tournoi et chacune des sociétés mères respectives, filiales et sociétés membres, chacun des fournisseurs, agents, et représentants, ainsi que leurs dirigeants, administrateurs et salariés.
- « Conférence Ouest » : correspond aux États et provinces suivants : Alaska, Arkansas, Arizona, Californie, Colorado, Hawaï, Iowa, Minnesota, Missouri, Louisiane, Texas, Kansas, Nebraska, Nouveau-Mexique, Oklahoma, Dakota du Sud, Dakota du Nord, Montana, Wyoming, Utah, Idaho, Nevada, Oregon, Washington, Colombie-Britannique, Alberta, Saskatchewan, Manitoba et Mexique.
- « Joueur gagnant » : désigne tout joueur officiellement déclaré gagnant tel que stipulé à la section 4. Pour éviter toute ambiguïté, aucun joueur résidant dans une région exclue des prix universitaires (telle que définie ci-dessous) ne pourra, à aucun moment et sous aucune circonstance, remporter un prix universitaire de Psyonix dans le cadre du tournoi.

2.2 Programme

Comme indiqué plus en détail à la section 2.3, le tournoi comprend deux (2) fractions distinctes (chacune, une « **Fraction** ») composées chacune deux (2) tournois régionaux CRL 2022-23 (chacune, une « **Phase régionale** »), l'un dans la Conférence Est, l'autre dans la Conférence Ouest. Chacune des compétitions régionales comprendra une « Phase de qualification ouverte », une « League Play », des « Play-offs de conférence » et un « Championnat » (dans chaque cas, tels que définis ci-dessous). Après la fraction de printemps (telle que définie

ci-dessous), CRL 2022-23 se terminera par les matchs de qualification de la dernière chance au championnat du monde CRL AN et le championnat du monde CRL 2022-23 (tels que définis ci-dessous).

Le programme correspondant à chacune des phases du tournoi est détaillé dans la présente section (ladite période est désignée dans les présentes comme la « **Période du tournoi** »)

2.2.1 Dates des tournois

2.2.1.1 Fraction de l'automne (la « Fraction de l'automne » ou « CRL Fall »)

Série régionale de la conférence Est

- Phase de qualification 1 (25 septembre 2022)
- Phase de qualification 2 (2 octobre 2022)
- League Play : semaine 1 (10 octobre 2022)
- League Play : semaine 2 (17 octobre 2022)
- League Play : semaine 3 (24 octobre 2022)
- League Play : semaine 4 (31 octobre 2022)
- League Play : semaine 5 (7 novembre 2022)
- Play-offs de la conférence Est : semaine 6 (17 novembre 2022)

Série régionale de la conférence Ouest

- Phase de qualification 1 (25 septembre 2022)
- Phase de qualification 2 (2 octobre 2022)
- League Play : semaine 1 (10 octobre 2022)
- League Play : semaine 2 (17 octobre 2022)
- League Play : semaine 3 (24 octobre 2022)
- League Play : semaine 4 (31 octobre 2022)
- League Play : semaine 5 (7 novembre 2022)
- Play-offs de la conférence Ouest : semaine 6 (18 novembre 2022)

Championnat d'automne

- Championnat d'automne (19-20 novembre 2022)

2.2.1.2 Fraction de printemps (la « Fraction de printemps » ou « CRL spring »)

Série régionale de la conférence Est

- Phase de qualification 1 (15 janvier 2023)
- Phase de qualification 2 (22 janvier 2023)
- League Play : semaine 1 (30 janvier 2023)
- League Play : semaine 2 (6 février 2023)
- League Play : semaine 3 (13 février 2023)
- League Play : semaine 4 (20 février 2023)
- League Play : semaine 5 (27 février 2023)
- Play-offs de la conférence Est : semaine 6 (9 mars 2023)

Série régionale de la conférence Ouest

- Phase de qualification 1 (15 janvier 2023)
- Phase de qualification 2 (22 janvier 2023)
- League Play : semaine 1 (30 janvier 2023)
- League Play : semaine 2 (6 février 2023)
- League Play : semaine 3 (13 février 2023)
- League Play : semaine 4 (20 février 2023)
- League Play : semaine 5 (27 février 2023)
- Play-offs de la conférence Ouest : semaine 6 (10 mars 2023)

Championnat de printemps

- Championnat de printemps (11-12 mars 2023)

2.2.1.3 Matchs de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL

- Matchs de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL (31 mars - 2 avril 2023)

2.2.1.4 Championnat du monde CRL 2022-23

- Championnat du monde CRL 2022-23 (Dates à confirmer)

2.2.2 Reprogrammation

Psyonix est susceptible, à sa seule discrétion, de réorganiser le calendrier et/ou de changer la date de tout match ou toute session associés au tournoi (ou de modifier un mode de jeu qui lui est associé). Néanmoins, si le calendrier du tournoi devait être modifié, Psyonix en informera tous les joueurs dès que possible.

2.3 Format et phases du tournoi

2.3.1 Phases de qualification de la fraction d'automne

Les équipes prendront d'abord part à une « Phase de qualification » (la « **Phase de qualification** ») en fonction de la conférence dans laquelle elles sont enregistrées. Les équipes pourront participer à une (1) ou deux (2) phases de qualification, consistant chacune en un tableau à double élimination (« **Tableau à double élimination** »), en d'autres termes une équipe qui perd deux matchs dans ce tableau ne pourra pas passer au tableau suivant. Les têtes de série seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion. Tous les matchs initiaux des phases de qualification se dérouleront au meilleur des trois rencontres. Quand les phases de qualification arriveront aux 16e de finale, les matchs se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Les huit (8) équipes finales restantes après chaque phase de qualification seront qualifiées pour participer à la League Play. Si une équipe s'est qualifiée pour la League Play dans la phase de qualification 1 pour la fraction d'automne, elle ne pourra pas participer à la phase de qualification 2 pour la fraction d'automne.

2.3.2 League Play de la fraction d'automne

La League Play (« **League Play** ») est une phase de la fraction d'automne entre les seize (16) équipes qualifiées lors des phases de qualification de la fraction d'automne. Chaque équipe va disputer un match au meilleur des cinq rencontres contre chacune des autres au sein de sa conférence. Le classement sera déterminé en comparant le nombre total de matchs gagnés par les équipes lors de la League Play. Si une équipe rate l'heure de début d'un match donné ou est disqualifiée d'un match pour quelque raison que ce soit par Psyonix et/ou l'administrateur du tournoi, le match sera comptabilisé comme une victoire 0-0 en faveur de l'équipe adverse. Dans certains cas, y compris mais sans s'y limiter, en cas de non-respect du Code de conduite défini dans la Section 7, un match sera comptabilisé comme une victoire 3-0 en faveur de l'autre équipe à la discrétion de Psyonix et/ou de l'administrateur du tournoi.

2.3.3 Play-offs de conférence de la fraction d'automne

Les huit (8) meilleures équipes de chaque conférence à la fin de la League Play s'affronteront lors des play-offs de conférence (ci-après les « **Play-offs de conférence** ») pour cette conférence. Chaque play-off de conférence correspond à un tableau à élimination directe

(« **Tableau à élimination directe** ») au meilleur des sept rencontres. Les têtes de série de la première à la huitième place seront déterminées en fonction de leur classement en League Play. Les équipes perdantes de chaque match de demi-finale s'affronteront dans un match pour les départager, dont la gagnante se classera 3e et se qualifiera pour le championnat d'automne. La perdante se classera 4e et sera éliminée de la fraction d'automne.

2.3.4 Championnat d'automne

Les trois (3) meilleures équipes de chaque conférence à la fin des play-offs de conférence s'affronteront lors du championnat d'automne (le « **Championnat d'automne** »). Le championnat d'automne consiste en un tableau à double élimination au meilleur des sept rencontres. Les têtes de série de la première à la sixième place seront déterminées en fonction de leur classement lors des play-offs de conférence.

2.3.5 Phases de qualification de la fraction de printemps

Les équipes prendront d'abord part à une phase de qualification en fonction de la conférence dans laquelle elles sont enregistrées. Les équipes pourront participer à une (1) ou deux (2) phases de qualification, consistant chacune en un tableau à double élimination. Les têtes de série seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion. Tous les matchs initiaux des phases de qualification se dérouleront au meilleur des trois rencontres. Quand les phases de qualification arriveront aux 16e de finale, les matchs se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Le nombre de places de qualification pour chaque phase de qualification dépendra de la ou des conférences représentées par les deux (2) meilleures équipes à la fin du championnat d'automne CRL 2022. Les équipes finales de chaque phase de qualification seront qualifiées pour participer à la League Play. Si une équipe s'est qualifiée pour la League Play dans la phase de qualification 1 pour la fraction de printemps, elle ne pourra pas participer à la phase de qualification 2 pour la fraction de printemps.

2.3.6 League Play de la fraction de printemps

La League Play de la fraction de printemps est une phase de championnat entre seize équipes avec (a) les équipes qualifiées lors des phases de qualification de la fraction de printemps et (b) jusqu'à deux (2) équipes invitées du championnat CRL d'Automne 2022. Chaque équipe va disputer un match au meilleur des cinq rencontres contre chacune des autres au sein de sa conférence. Le classement sera déterminé en comparant le nombre total de matchs gagnés par les équipes lors de la League Play. Si une équipe rate l'heure de début d'un match donné ou est disqualifiée d'un match pour quelque raison que ce soit par Psyonix et/ou l'administrateur du tournoi, le match sera comptabilisé comme une victoire 0-0 en faveur de l'équipe adverse. Dans certains cas, y compris mais sans s'y limiter, en cas de non-respect du Code de conduite défini dans la Section 7, un match sera comptabilisé comme une victoire 3-0 en faveur de l'autre équipe à la discrétion de Psyonix et/ou de l'administrateur du tournoi.

2.3.7 Play-offs de conférence de la fraction de printemps

Les huit (8) meilleures équipes de chaque conférence à la fin de la League Play s'affronteront lors des play-offs de conférence pour cette conférence. Chaque play-off de conférence correspond à un tableau à élimination directe au meilleur des sept rencontres. Les têtes de série de la première à la huitième place seront déterminées en fonction de leur classement en League Play. Les équipes perdantes de chaque match de demi-finale s'affronteront dans un match pour les départager, dont la gagnante se classera 3e et se qualifiera pour le championnat de printemps. La perdante se classera 4e et sera éliminée de la fraction de printemps.

2.3.8 Championnat de printemps

Les trois (3) meilleures équipes de chaque conférence à la fin des play-offs de conférence s'affronteront lors du championnat de printemps (le « **Championnat de printemps** »). Le championnat de printemps consiste en un tableau à double élimination au meilleur des sept rencontres opposant six (6) équipes. Les têtes de série de la première à la sixième place seront déterminées en fonction de leur classement lors des play-offs de conférence.

2.3.9 Matches de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL

Quarante-huit (48) équipes de différentes compétitions d'Amérique du Nord seront invitées à participer aux matches de qualification de la dernière chance NA du championnat du monde CRL (« **Matches de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL** » ou « **CRL LCQ** ») pour déterminer les deux (2) équipes finalistes qui seront qualifiées pour participer au championnat du monde CRL. Le groupe d'équipes sera constitué comme suit :

- CRL Printemps 2023 – Les vingt-six (26) équipes s'étant qualifiées pour le CRL Printemps 2023, mais n'ayant pas réussi à se qualifier pour le championnat du monde CRL.
- Autres compétitions – Vingt-deux (22) équipes d'autres compétitions qui seront annoncées ultérieurement seront invitées aux matches de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL. Les invitations à ces autres compétitions et le nombre d'invitations pour chaque compétition seront déterminés par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

Le CRL LCQ consiste en un tableau à élimination directe. Tous les matches se dérouleront au meilleur des sept rencontres. Les têtes de série seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

2.3.6 Championnat du monde CRL

Le tournoi se conclura par le championnat du monde CRL (« **Championnat du monde** ») qui rassemblera les seize (16) meilleures équipes de différentes compétitions dans l'ensemble des régions, comme suit :

Invitations au championnat du monde :

- CRL Automne 2022 – Les deux (2) meilleures équipes à la fin du CRL Automne 2022.

- CRL Printemps 2023 – Les deux (2) meilleures équipes à la fin du CRL Printemps 2023.
- CRL 2022-23 Est : les deux (2) meilleures équipes en termes de résultats en League Play entre le CRL Automne 2022 et le CRL Printemps 2023 de la Conférence Est.
- CRL 2022-23 Ouest : les deux (2) meilleures équipes en termes de résultats en League Play entre le CRL Automne 2022 et le CRL Printemps 2023 de la Conférence Ouest.
- Matchs de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL : les deux (2) meilleures équipes à la fin des matchs de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL.
- European University Rocketeers Championship 2023 : les quatre (4) meilleures équipes à la fin de l'European University Rocketeers Championship 2023.
- Matchs de qualification de la dernière chance UE du championnat du monde CRL : les deux (2) meilleures équipes à la fin des matchs de qualification de la dernière chance UE du championnat du monde CRL.

Pour plus de clarté, si une équipe se qualifie à plusieurs places pour le championnat du monde, les places supplémentaires seront octroyées aux équipes les mieux classées dans la compétition concernée qui ne se sont pas encore qualifiées pour le championnat du monde.

Lors du championnat du monde, seize (16) équipes s'affronteront au total lors de deux (2) étapes, et les têtes de série de chaque étape du championnat du monde seront déterminées par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

La première étape du Championnat du monde comprendra quatre (4) groupes de quatre (4) équipes, les équipes s'affrontant au sein de leur groupe en tableau à double élimination. Tous les matchs de championnat du monde se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Le tableau à double élimination de chaque groupe pour la première phase du championnat du monde se déroulera comme suit :

- Match 1 : les têtes de série numéros un et quatre s'affronteront. Le perdant du match 1 jouera contre le perdant du match 2.
- Match 2 : les têtes de série numéros deux et trois s'affronteront. Le perdant du match 2 jouera contre le perdant du match 1.
- Match 3 : le gagnant du match 1 jouera contre le gagnant du match 2. Le gagnant du match 4 avancera à la deuxième phase du championnat du monde. Le perdant du match 3 jouera contre le gagnant du match 4.
- Match 4 : le perdant du match 1 jouera contre le perdant du match 2. Le perdant du match 4 sera éliminé du championnat du monde et classé de la treizième à la seizième place.

- Match 5 : le perdant du match 3 jouera contre le gagnant du match 4. Le gagnant du match 5 avancera à la deuxième phase du championnat du monde. Le perdant du match 5 sera éliminé du championnat du monde et classé de la neuvième à la douzième place.

La deuxième étape du Championnat du monde opposera huit (8) équipes selon un tableau à élimination directe. Tous les matchs des quarts de finale se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Tous les matchs de demi-finale et de finale générale se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

2.4 Ex aequo

2.4.1 Jeux décisifs en général

Si deux équipes ou plus atteignent le même nombre de victoires pendant le tournoi, se retrouvant ainsi à égalité, les mécanismes énumérés ci-dessous seront appliqués par ordre d'application (i-v), pour départager lesdites équipes. Tous les calculs ne concernent que les parties du tournoi (à l'exclusion des play-offs de conférence) applicables.

i. Différence globale de parties : Le nombre total de parties remportées par une équipe moins le nombre total de parties perdues par cette même équipe (« **Différence de parties** »).

ii. Face-à-face : Différence de parties entre des équipes à égalité.

iii. Différence de parties contre des adversaires communs : Calculez la différence de parties des équipes à égalité par rapport à l'équipe la mieux classée qui n'est pas à égalité (les « **Équipes incluses** »). S'il y a toujours égalité, utilisez le même processus, mais cette fois en incluant également la deuxième équipe la mieux classée en dehors des équipes à égalité, puis la troisième équipe la mieux classée et ainsi de suite.

iv. La plus grosse différence de buts entre des équipes à égalité : Le nombre total de buts marqués par une équipe moins le nombre total de buts encaissés par cette même équipe (« **Différence de buts** »). Calculez la différence de buts des équipes incluses. S'il y a toujours égalité, utilisez le même processus, mais cette fois en incluant également la deuxième équipe la mieux classée en dehors des équipes à égalité, puis la troisième équipe la mieux classée et ainsi de suite.

2.4.2 Jeux décisifs pour l'attribution d'une place de qualification pour le championnat du monde CRL

En cas d'égalité pour une place de qualification au championnat du monde CRL, un match au meilleur des sept rencontres permettra de départager les équipes à égalité.

S'il y a égalité entre plus de deux (2) équipes, un tableau organisé par Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion permettra d'éliminer les équipes à égalité (chacun de ces tableaux étant un « **Tableau d'attribution d'une place de qualification** »).

Tous les matchs de ce tableau d'attribution d'une place de qualification se dérouleront au meilleur des sept rencontres.

3. Règles du jeu

La présente section détaille les « Règles du jeu » qui seront appliquées lors du tournoi.

3.1 Paramètres des matchs

3.1.1 Paramètres des parties

- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille des équipes : 3 contre 3
- Difficulté des bots : pas de bots
- Mutators : sans objet
- Durée des matchs : 5 minutes
- Comment participer : nom/mot de passe
- Plateforme : PS4, PS5, Nintendo Switch, Steam, Xbox One, Xbox One X, Xbox One S, Xbox Series X ou Xbox Series S
- Serveurs : US-East (conférence Est) et US-West (conférence Ouest). US-East ou US-West pour les matchs de CRL LCQ (les équipes doivent échanger avec leur adversaire pour choisir le serveur à utiliser. Si aucun accord n'a été trouvé à dix (10) minutes de l'heure officielle de début du match, US-East sera utilisé).

3.1.2 Manettes

Toutes les manettes standard, souris et clavier compris, sont autorisées. Les fonctions macro (les boutons de turbo par exemple) ne sont pas autorisées. Veuillez noter également que les manettes sans fil ne sont pas autorisées lors du championnat mondial.

3.1.3 Arènes

Toutes les parties se dérouleront dans le DFH Stadium lors de la phase de qualification. Dans toutes les autres étapes du tournoi, la rotation de cartes se fera entre les arènes classiques, choisies par les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion. Pour les matchs retransmis, les équipes peuvent demander à éviter une arène à cause de problèmes de performance, elles doivent pour cela adresser une demande détaillée aux administrateurs du tournoi au plus tard 24 heures avant le début du match. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser pour une quelconque raison, à leur seule discrétion, toute demande de changement d'arène formulée par les équipes.

3.2 Procédures relatives aux matchs

3.2.1 Organisation des matchs et couleurs des équipes

Les administrateurs du tournoi indiqueront quelle équipe jouera en bleu et laquelle jouera en orange. Lors de la phase de qualification, de la League Play et du CRL LCQ, les équipes recevront des instructions sur la façon d'organiser les matchs. Lors de toutes les autres phases du tournoi, un des administrateurs du tournoi organisera les matchs.

3.2.2 Réhébergements

Entre plusieurs rencontres d'un même match, les équipes peuvent demander à ce que le match soit ré-hébergé dans la même région de serveur à cause de problèmes de connexion. En League Play, les équipes peuvent mutuellement convenir d'annuler la partie en cours de match pour ré-héberger le match avec l'accord des administrateurs du tournoi. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de suspendre et d'invalider la partie en cours de match pour un ré-hébergement à tout moment.

3.2.3 Serveurs

Lors des matchs de la conférence Ouest, « US-West » est le serveur par défaut, à moins que les deux équipes conviennent de jouer sur le serveur « US-East ». Les serveurs « US-East » seront systématiquement utilisés pour les matchs de la conférence Est.

3.2.4 Début de la partie

Les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que trois joueurs de chacune des équipes n'ont pas rejoint la partie.

3.2.5 Remplacements

Un « **Remplacement** » est défini comme un changement de joueur une fois le match débuté. Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les parties d'un match, et les équipes sont limitées à deux (2) remplacements par match.

3.2.6 Communication des scores

Lors de la phase de qualification, une fois le match terminé, l'équipe gagnante doit communiquer le résultat du match aux administrateurs du tournoi dans un salon de discussion (chat) désigné. L'équipe perdante doit également confirmer le résultat du match. Faire une capture d'écran de l'écran de résultats ou enregistrer le résumé du match est nécessaire en cas de contestation des résultats. Si une équipe conteste le résultat d'un match indiquant l'avoir remporté et si elle fournit des preuves de sa contestation, l'autre équipe doit également fournir des preuves de sa victoire pour éviter que le match ne soit automatiquement déclaré forfait. Toute équipe ou joueur ayant fourni de faux résultats ou des résultats truqués sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la section 8.2.

3.2.7 Spectateurs

Les spectateurs ne sont pas autorisés durant la partie à l'exception des administrateurs du tournoi et de leurs représentants.

3.2.8 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 matchs ne pourront pas être rejoués ou considérés nuls en raison 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 problème technique ou bug fait partie du jeu. Si une équipe demande à ce qu'un match soit rejoué à cause de bugs ou d'incidents, elle doit sauvegarder le replay et le transmettre aux administrateurs du tournoi pour examen.

En outre, les joueurs reconnaissent et acceptent qu'en participant à un événement compétitif de Rocket League, le joueur individuel détermine seul la plateforme qu'il utilisera (c.-à-d. PC ou console, le cas échéant) et comprend qu'il peut se retrouver face à des joueurs qui utilisent une autre plateforme. En outre, les joueurs reconnaissent que les différentes plateformes peuvent offrir des fonctionnalités, telles que les manettes, l'interface joueur ou la possibilité de personnaliser des paramètres ou sensibilités du jeu, etc. susceptibles de fournir un avantage compétitif à une plateforme par rapport à une autre. Les joueurs reconnaissent avoir choisi leur plateforme de compétition et acceptent et renoncent à toute responsabilité de Psyonix liée à leur participation à une compétition multiplateforme, y compris tout avantage concurrentiel présumé d'une autre plateforme.

3.3 Liste des joueurs inscrits

3.3.1 Contact des équipes

Chaque équipe doit déclarer un des membres de la liste de ses joueurs inscrits comme « **Contact de l'équipe** » pour représenter l'équipe pour toutes les décisions officielles et servir de référent principal pour son équipe.

3.3.2 Liste des joueurs inscrits au tournoi

Les équipes ne peuvent utiliser que des joueurs inscrits au tournoi. La liste des joueurs inscrits au tournoi doit comporter au moins trois (3) joueurs et jusqu'à deux (2) joueurs de réserve désignés qui pourront jouer comme remplaçants (le « **Joueur de réserve désigné** »). La liste des joueurs inscrits au tournoi doit contenir également un manager et/ou un entraîneur qui ne prendra/prendront pas part aux matchs du tournoi. Une même personne ne peut pas être inscrite sur plusieurs listes de joueurs inscrits au tournoi en même temps.

3.3.3 Communication de la liste des joueurs inscrits

La composition des équipes au début de chaque match doit être communiquée aux administrateurs du tournoi au moins 24 heures avant ledit match.

3.3.4 Noms des joueurs ou des équipes

Les joueurs ou équipes ne sont pas autorisés à changer leur nom d'utilisateur, leur nom dans le jeu, ou le nom de l'équipe sans l'accord des administrateurs du tournoi. Lesdits noms doivent respecter les présentes règles (y compris, sans s'y limiter, la section 5) et les administrateurs du tournoi peuvent demander à ce qu'ils soient modifiés à tout moment. La liste des joueurs inscrits fournie par les équipes ne doit pas contenir plusieurs fois le même nom, de noms constitués uniquement de symboles, ou de noms qui sont difficiles à distinguer les uns des autres.

3.3.5 Continuité des listes des joueurs inscrits au tournoi, invitations et auto-qualification entre les phases du tournoi

Une « **Liste des joueurs inscrits** » correspond aux trois (3) à cinq (5) joueurs (le cas échéant) qui sont inscrits dans une même équipe.

3.3.5.1 Continuité des listes des joueurs inscrits au tournoi entre la phase de qualification et la League Play

Une fois qu'une équipe s'est qualifiée pour la League Play, cette équipe ne peut plus ajouter de joueurs à sa liste de joueurs.

3.3.5.2 Continuité des listes des joueurs inscrits au tournoi entre le CRL d'automne et le CRL de printemps

Pour qu'une équipe conserve son invitation ou son auto-qualification entre le CRL d'automne et le CRL de printemps, elle doit avoir conservé les 2/3 de ses joueurs initiaux dans sa liste de joueurs. Si une équipe n'arrive pas à conserver les 2/3 de ses joueurs initiaux, elle perdra son invitation ou son auto-qualification.

3.3.5.3 Continuité des listes des joueurs inscrits pour les équipes qualifiées pour le CRL LCQ et le championnat du monde CRL

Les équipes ne sont pas autorisées à modifier la liste des joueurs inscrits après s'être qualifiées au CRL LCQ ou au championnat du monde CRL.

3.3.5.4 Continuité des listes des joueurs inscrits pour les équipes qualifiées pour le CRL d'automne et le championnat du monde CRL

Pour qu'une équipe conserve son invitation ou son auto-qualification après le CRL d'automne pour le championnat du monde CRL, elle doit participer au CRL de printemps conformément à la section 3.3.5.2.

3.3.5.5 Perte de l'invitation ou de l'auto-qualification

Dans le cas où une équipe perdrait son invitation ou son auto-qualification entre les phases du tournoi conformément à la section 3.3.5, l'invitation ou l'auto-qualification reviendrait à l'équipe suivante au classement de la phase du tournoi lors de laquelle l'invitation initiale ou l'auto-qualification a été obtenue.

3.4 Obligations relatives aux matchs

3.4.1 Ponctualité

Toutes les équipes doivent avoir trois (3) joueurs dans la salle d'attente du match en ligne, ainsi que dans la salle de discussion (chatroom) désignée avant le début du match. Les équipes qui ne disposeront pas de trois joueurs prêts à jouer dans les dix (10) minutes après le début du match feront l'objet de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

3.4.2 Forfaits

Les équipes ne sont pas autorisées à déclarer forfait volontairement 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, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

3.4.3 Communications

Les équipes pourront communiquer avec leurs adversaires et les administrateurs du tournoi dans une salle de discussion (chatroom) dédiée pendant toutes les étapes en ligne du tournoi.

3.5 Interruptions d'un match

3.5.1 Déconnexions

3.5.1.1 Phase de qualification

En cas de déconnexion lors d'une phase de qualification, l'équipe lésée devra continuer de participer à la partie concernée lors de la série de matchs. Le joueur déconnecté peut revenir dans la partie lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux parties d'une série de matchs, mais il ne peut aucunement reprendre le jeu au cours d'une des parties ultérieures du match. Après une déconnexion, si le joueur ne peut pas revenir durant la même partie, il aura huit (8) minutes pour se reconnecter avant le début de la prochaine partie du match. Si le joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la partie avant la partie suivante du match, alors l'équipe du joueur pourra le remplacer par un autre joueur de sa liste (dans le respect des règles de remplacement indiquées à la section 3.2.5) dans le cas où il s'agit de la première déconnexion de l'équipe au cours de la série.

3.5.1.2 League Play, play-offs de conférence, championnat, CRL LCQ, championnat du monde CRL

En cas de déconnexion pendant une quelconque phase du tournoi, sauf la phase de qualification, l'équipe lésée devra en avvertir immédiatement les administrateurs du tournoi via la salle de discussion prévue. Les administrateurs du tournoi peuvent décider mettre la partie en pause une fois qu'ils auront reçu la notification de déconnexion, à leur seule discrétion. Pour les matchs rediffusés/en présence d'un public, si les administrateurs du tournoi se rendent compte qu'un joueur a été déconnecté sans en être informé, ils ont la possibilité de mettre en pause un match pour permettre au joueur de se reconnecter.

Une fois la partie mise en pause, le joueur déconnecté aura huit (8) minutes pour se reconnecter avant la reprise de la partie. En cas de plusieurs pauses dues à des déconnexions, 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 lésée sera disqualifiée de la série de matchs.

Si le joueur ne se reconnecte pas durant la même partie de laquelle il a été déconnecté, il aura trois (3) minutes supplémentaires après la partie pour se reconnecter avant le début de la prochaine partie du match. Le joueur déconnecté peut uniquement revenir dans la partie lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux parties d'une série de matchs, mais il ne peut aucunement reprendre le jeu au cours d'une des parties ultérieures de la série. Si le joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la partie avant la partie suivante de la série, alors l'équipe du joueur devra le remplacer par un autre joueur de sa liste (dans le respect des règles de remplacement indiquées à la section 3.2.5) ou elle devra déclarer forfait.

Une fois que le joueur déconnecté rejoint la partie 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 partie reprendra sur un engagement neutre ou en reprenant le jeu là où il a été interrompu, à la discrétion des administrateurs du tournoi.

Si une équipe ne peut pas fournir une équipe complète de trois (3) joueurs pour continuer à jouer, elle sera disqualifiée de la partie. Si une équipe ne peut pas fournir une équipe complète de trois (3) joueurs dans les huit (8) minutes suivant la disqualification de la partie, elle sera disqualifiée du match.

3.5.2 Arrêt du jeu

Les administrateurs du tournoi ont la possibilité de mettre une partie ou un match en pause à tout moment et pour une quelconque raison. En cas d'arrêt du jeu, les joueurs doivent rester devant leur appareil et ne pas communiquer avec d'autres joueurs jusqu'à la reprise du match ou de la partie.

3.5.3 Pauses

Lors des matchs au meilleur des cinq ou des sept rencontres, les équipes peuvent demander une (1) pause (une « **Pause** ») entre les matchs de ces séries.

Chaque pause aura une durée de deux (2) minutes. Une équipe doit avertir l'administrateur du tournoi immédiatement après la fin d'un match si elle choisit d'utiliser une pause. Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de refuser une pause à une équipe si l'équipe ne prend pas la décision conformément aux délais fixés dans la présente section 3.5.3. À la fin de la pause, les administrateurs du tournoi confirmeront que chaque équipe est prête à continuer la série avant que le jeu ne reprenne.

Pour plus de clarté, les pauses ne peuvent pas être utilisées pendant les phases de qualification ou pendant un match. En outre, les pauses ne peuvent pas être utilisées pour étendre ou éviter les délais de disqualification fixés dans la section 3.5.1.2.

3.5.4 Matches/parties à rejouer

Les administrateurs du tournoi peuvent décider de faire rejouer un match 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 le match ou la partie est interrompu(e) par un cas de force majeure ou autre événement.

3.5.5 Communication du fichier journal

Si un joueur ou une équipe fait une réclamation qui entraîne le report d'un match ou d'une partie qui sera à rejouer, il ou elle devra fournir aux administrateurs du Tournoi les journaux du match ou de la partie. Ces fichiers journaux seront étudiés de près et si les administrateurs du tournoi estiment que le report a été demandé à tort, ce joueur ou cette équipe fera l'objet de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

4. Prix universitaire

4.1 League Play

Les prix universitaires suivants seront attribués à chaque équipe (divisés en parts égales entre tous les joueurs présents au départ) en fonction de son classement au terme de la League Play de sa conférence :

Classement	Montant du prix universitaire (USD)
Première place	5 000 \$
Deuxième place	3 500 \$
Troisième place	2 600 \$
Quatrième place	2 100 \$
Cinquième place	1 600 \$
Sixième place	1 600 \$

Septième place	1 600 \$
Huitième place	1 600 \$
Neuvième place	1 400 \$
Dixième place	1 400 \$
Onzième place	1 400 \$
Douzième place :	1 400 \$
Treizième place :	1 200 \$
Quatorzième place :	1 200 \$
Quinzième place :	1 200 \$
Seizième place :	1 200 \$

4.2 Play-offs de conférence

Les prix universitaires suivants seront attribués à chaque équipe (divisés en parts égales entre tous les joueurs présents au départ) en fonction de son classement au terme des play-offs de sa conférence :

Classement	Montant du prix universitaire (USD)
Première place	2 000 \$
Deuxième place	1 500 \$
Troisième place	1 100 \$
Quatrième place	900 \$
Cinquième place	500 \$
Sixième place	500 \$
Septième place	500 \$
Huitième place	500 \$

4.3 Championnat

Les prix universitaires suivants seront attribués à chaque équipe (divisés en parts égales entre tous les joueurs présents au départ) en fonction de son classement au terme de chaque championnat :

Classement	Montant du prix universitaire (USD)
-------------------	--

Première place	10 000 \$
Deuxième place	6 000 \$
Troisième place	4 000 \$
Quatrième place	2 000 \$
Cinquième place	1 500 \$
Sixième place	1 500 \$

4.4 Championnat du monde CRL

Les prix universitaires suivants seront attribués à chaque équipe (divisés en parts égales entre tous les joueurs initiaux) en fonction de son classement au terme du championnat du monde CRL :

Classement	Montant du prix universitaire (USD)
Première place	20 000,00 \$
Deuxième place	11 350,00 \$
Troisième place	6 375,00 \$
Quatrième place	6 375,00 \$
Cinquième place	3 750,00 \$
Sixième place	3 750,00 \$
Septième place	3 750,00 \$
Huitième place	3 750,00 \$
Neuvième place	2 250,00 \$
Dixième place	2 250,00 \$
Onzième place	2 250,00 \$
Douzième place :	2 250,00 \$
Treizième place :	1 725,00 \$
Quatorzième place :	1 725,00 \$
Quinzième place :	1 725,00 \$
Seizième place :	1 725,00 \$

4.5 Conditions des prix universitaires

Sans limiter la portée des sections 4.6 et 4.7, pour recevoir un prix universitaire, les gagnants potentiels doivent fournir à Psyonix les éléments suivants : (i) l'identifiant Rocket du gagnant potentiel ; (ii) l'adresse du domicile du gagnant potentiel ; (iii) le numéro d'étudiant du gagnant potentiel ; (iv) une copie d'un document officiel de l'école ou université actuelle du gagnant potentiel ; et (v) la date à laquelle le gagnant potentiel devrait obtenir son diplôme. Les prix universitaires ne seront payés qu'une fois toutes les informations requises fournies et le processus de vérification de l'éligibilité finalisé par Psyonix conformément aux présentes règles.

4.6 Régions exclues des prix universitaires

NONOBTANT CE QUI PRÉCÈDE OU TOUTE AUTRE DISPOSITION CONTRAIRE DES PRÉSENTES RÈGLES, SI VOUS ÊTES UNE PERSONNE PHYSIQUE RÉSIDANT EN TURQUIE OU EN RUSSIE (CHACUNE, UNE « RÉGION EXCLUE DES PRIX UNIVERSITAIRES »), VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ (ET DANS LE CAS D'UN MINEUR, UN DE VOS PARENTS OU VOTRE TUTEUR LÉGAL RECONNAÎT ET ACCEPTE) QUE VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À, NI N'AVEZ LE DROIT DE RECEVOIR UN PRIX UNIVERSITAIRE EN LIEN AVEC LE TOURNOI.

4.7 Paiement des prix universitaires

Seuls les joueurs gagnants (déterminés par Psyonix conformément à la présente section 4.7) pourront recevoir les prix universitaires de la section 4. Aucun autre joueur d'une équipe au score inférieur à celui des joueurs gagnants ne pourra, à aucun moment et sous aucune circonstance, remporter un prix universitaire dans le cadre du tournoi.

Dans un but de clarté, les prix universitaires sont attribués « en l'état » sans aucune garantie, expresse ou implicite. Les prix universitaires ne sont ni transférables ni cessibles et ne peuvent pas être transférés par les joueurs gagnants. Les prix universitaires en nature (le cas échéant) ne peuvent pas être échangés contre de l'argent. Tous les détails des prix universitaires relèvent de la seule discrétion de Psyonix. Les joueurs gagnants n'ont droit à aucun excédent entre la valeur au détail réelle du prix universitaire et la valeur au détail approximative. Toute différence entre la valeur approximative et la valeur réelle du prix universitaire ne sera pas attribuée. Les joueurs gagnants sont responsables de tous les coûts et dépenses associés à l'acceptation et à l'utilisation des prix universitaires non spécifiés dans les présentes comme étant fournis. Les joueurs gagnants ne peuvent pas substituer de prix universitaire. Cependant, Psyonix se réserve le droit, à sa seule discrétion, dans des cas justifiés, de substituer un prix universitaire (ou une partie de celui-ci) par un prix de valeur comparable ou supérieure. Des conditions supplémentaires peuvent s'appliquer à l'acceptation et à l'utilisation d'un prix universitaire.

À compter de la date d'envoi par e-mail de la notification officielle de Psyonix, le joueur gagnant potentiel disposera de 45 jours pour répondre et fournir tout renseignement ou document demandé par Psyonix, y compris la remise (définie ci-dessous), aux fins de vérification de son éligibilité conformément à la section 5. Cette réponse du 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. En outre, un gagnant potentiel doit conserver le compte Epic qu'il a fourni à Psyonix conformément à la section 5.3 tout au long du processus de vérification de son éligibilité.

La date de réception par Psyonix sera déterminante quant au respect des délais fixés de la part du joueur gagnant potentiel conformément à la présente section 4.7. En cas (a) d'absence (i) de conservation du compte Epic qu'il a fourni à Psyonix conformément à la section 5.3 tout au long du processus de vérification de son éligibilité, ou (ii) de réponse par ledit joueur dans les délais à toute notification ou demande de matériel ou d'information ; ou (b) d'impossibilité pour le joueur d'accepter ou de recevoir le prix universitaire pour quelque raison que ce soit (y compris, sans s'y limiter, pour non présentation des informations fiscales et de paiement nécessaires par l'intermédiaire des prestataires agréés par Psyonix pour le traitement des impôts et des paiements), dans un cas comme dans l'autre ((a) ou (b)), le joueur sera disqualifié. Ledit joueur ne sera par conséquent pas autorisé à remporter un prix universitaire dans le cadre du tournoi. 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 tout montant d'un prix universitaire qui aurait autrement été attribué à un joueur disqualifié à un tournoi futur de Rocket League ou (z) d'octroyer lesdits montants des prix universitaires à des causes et actions caritatives. Un joueur gagnant ne sera annoncé qu'une fois le processus de vérification de son éligibilité finalisé par Psyonix conformément aux présentes règles.

Les joueurs gagnants devront aussi fournir certaines informations de paiement à Psyonix, notamment des informations fiscales, afin de recevoir les prix universitaires. Psyonix est susceptible de bloquer le paiement des prix si le joueur gagnant se trouve dans l'incapacité de présenter les formulaires de paiement applicables à Psyonix dans les délais requis.

LES PRIX UNIVERSITAIRES SONT SOUMIS AU PAIEMENT DES TAXES INTERNATIONALES, TAXES FÉDÉRALES, TAXES DE PROVINCES, TAXES D'ÉTAT ET TAXES LOCALES SUR LE REVENU (Y COMPRIS MAIS SANS S'Y LIMITER LES IMPÔTS SUR LE REVENU ET RETENUES À LA SOURCE) ET IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DE CHAQUE JOUEUR GAGNANT DE (I) CONSULTER SON CONSEILLER FISCAL LOCAL AFIN DE DÉTERMINER QUELLES TAXES S'APPLIQUENT À SA SITUATION ET (II) S'ACQUITTER DESDITES TAXES AUPRÈS DE L'AUTORITÉ FISCALE CONCERNÉE. La politique de Psyonix prévoit la retenue des taxes au taux de retenue imposable pour les résidents américains et non américains. Dans la mesure applicable, le montant du prix universitaire 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 universitaires 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). Chaque joueur gagnant recevra un formulaire d'acceptation et de remise du prix universitaire (l'« **Avis de 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 4.7.

5. Éligibilité des joueurs

5.1 Âge, résidence et statut d'étudiant des joueurs

5.1.1 Pour pouvoir participer au tournoi, les joueurs doivent être âgés d'au moins 15 ans (ou plus, dans le cas où la loi du pays de résidence du joueur l'imposerait). De plus, les mineurs doivent obtenir la permission d'un parent ou d'un tuteur légal pour participer, conformément à la section 1.2.

5.1.2 Les joueurs doivent (a) être inscrits à plein temps (conformément aux exigences de leur institution dans une faculté, université ou école technique professionnelle supérieure aux États-Unis, au Canada ou au Mexique) et (b) maintenir une moyenne pondérée cumulative minimale de 2.0 (GPA) ou une note similaire, qui pourra être prouvée par un document officiel de l'institution, dans chaque cas ((a) et (b)), pendant le semestre lors duquel le tournoi est organisé.

5.1.3 Les joueurs inéligibles qui trompent ou tentent de tromper les administrateurs du tournoi en fournissant des informations d'éligibilité erronées ou, dans le cas d'un mineur, un formulaire de consentement des parents falsifié, seront passibles de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

5.2 Contrat de licence d'utilisateur final (CLUF) Rocket League

Chaque joueur est tenu de respecter le Contrat de Licence d'Utilisateur Final Rocket League (« **CLUF Rocket League** ») (<https://www.psyonix.com/eula/>). Les présentes règles viennent compléter et non remplacer le CLUF Rocket League.

5.3 Compte Epic

Afin de faciliter le processus de paiement du prix universitaire décrit à la section 4.7, chaque joueur devra (a) avoir un compte de jeu Epic actif et valide à son nom (« **Compte Epic** ») et (b) fournir ce compte Epic à Psyonix dans le cadre du processus d'inscription au tournoi (le « **Processus d'inscription** »). Pour ouvrir un compte Epic, les joueurs peuvent se rendre sur la page <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> et suivre les instructions qui s'affichent.

Pour plus de clarté, fournir un compte Epic dans le cadre du processus d'inscription ne garantit pas qu'un joueur recevra un prix universitaire dans le cadre du tournoi. Seuls les joueurs gagnants pourront recevoir des prix universitaires dans le cadre du tournoi.

5.4 Affiliation vis-à-vis de Psyonix

Les employés, directeurs, administrateurs, agents et représentants de Psyonix (y compris les agences de Psyonix chargées de l'aspect juridique, de la promotion et de la publicité) et les

membres de leur famille proche (définis comme étant le conjoint, la conjointe, la mère, le père, les sœurs, les frères, les fils, les filles, les oncles, les tantes, les neveux, les nièces, les grands-parents et la belle famille, indépendamment de l'endroit où ces personnes vivent) et les personnes vivant dans leur foyer (qu'elles soient de leur famille ou non), ainsi que les personnes ou entités associées à la production ou l'administration du tournoi et toute société mère, toute filiale, tout agent et tout représentant de Psyonix, ne sont pas éligibles à entraîner, gérer ou posséder une équipe, ni à participer ou à gagner de quelque autre façon que ce soit.

5.5 Restrictions relatives au nom des équipes et des joueurs, aux logos, avatars et marques

5.5.1 Tous les noms des équipes et des joueurs individuels doivent respecter le code de conduite défini dans la section 7. Psyonix et les administrateurs du tournoi peuvent indépendamment restreindre ou modifier les slogans de l'équipe ou des joueurs ou les noms apparaissant à l'écran, pour n'importe quel motif.

5.5.2 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 Psyonix.

5.5.3 Le nom utilisé par une équipe ou un joueur ne peut pas usurper l'identité d'une autre équipe, d'un autre joueur, d'un streamer, d'une célébrité, d'une personnalité politique, d'un employé de Psyonix ou de toute autre personne physique ou morale.

5.5.4 Avant le début du tournoi, Psyonix et/ou les administrateurs du tournoi contacteront directement tous les joueurs invités afin de déterminer un nom acceptable, à utiliser dans le cadre du tournoi. Les joueurs et équipes devront utiliser cet identifiant convenu tout au long de la durée du tournoi.

5.5.5 Psyonix et/ou les administrateurs de tournoi se réservent le droit d'interdire ou de restreindre l'utilisation de tout élément du jeu pendant le déroulement du tournoi (y compris, sans limitation, l'interdiction de l'utilisation de tout matériel tiers protégé par des droits d'auteur d'une manière qui indique, suggère ou pourrait être interprétée comme représentant une association ou une affiliation avec ce tiers).

5.6 Bonne conformité

Les joueurs doivent agir en bonne conformité vis-à-vis des comptes Epic, Steam, Microsoft, Nintendo ou identifiant PlayStation Network (chacun, un « **Compte de Tournoi** ») utilisés par lesdits joueurs dans le cadre du tournoi, sans violations non divulguées. Cela signifie, sans limitation, que le compte de tournoi d'un joueur doit (a) être enregistré à son nom et ne peut pas avoir été précédemment acheté, donné ou transféré d'un autre joueur ; et (b) doit avoir les niveaux d'accès nécessaires à l'Epic Games Store, à Steam, à Xbox Live, au réseau Nintendo ou au réseau PlayStation, le cas échéant. Les joueurs, équipes et/ou personnes au contrôle (le

cas échéant) doivent aussi s'être acquittés de ou avoir purgé toute suspension ou autre sanction liée à une infraction passée aux règles officielles de Psyonix.

5.7 Restrictions additionnelles

Le tournoi est ouvert dans son intégralité aux joueurs qui résident dans les zones d'éligibilité, mais non valide en cas de restriction ou d'interdiction par la loi locale ou dans tout pays où la participation est interdite par la législation américaine.

6. Formation des équipes, déroulement et conduite

6.1 Le tournoi est entièrement composé d'équipes. Les joueurs doivent se réunir pour former une équipe dont le nombre de joueurs est compris entre trois et cinq.

6.1.1 Chaque équipe doit être composée de joueurs inscrits dans le même établissement d'enseignement supérieur. Tous les joueurs d'une équipe doivent pouvoir présenter la preuve de leur inscription au même établissement d'enseignement supérieur conformément à la section 5.1.2.

6.1.2 Chaque équipe doit être composée de joueurs résidant dans une même région éligible.

6.1.3 Les joueurs ne peuvent jouer que dans une seule équipe tout au long du tournoi.

6.1.4 Chacun des joueurs d'une équipe doit satisfaire à toutes les exigences en matière d'éligibilité exposées dans les présentes et ledit joueur de l'équipe doit s'inscrire sur le site Internet d'inscription avant clôture du processus d'inscription pour pouvoir être considéré comme un membre de l'équipe en question. Lors du processus d'inscription, un des membres de chaque équipe devra créer/enregistrer le nom de l'équipe et les joueurs pourront rejoindre l'équipe en recherchant le nom de l'équipe ou par invitation. Dans le cas où une équipe passe les différents tours du tournoi, les administrateurs du tournoi essaieront de prévenir l'équipe via le contact de l'équipe.

6.1.5 Tous les membres d'une équipe compris dans les seuils de prix universitaires définis à la section 4 doivent compléter le processus de vérification de leur éligibilité décrit à la section 4.7 pour pouvoir prétendre auxdits prix universitaires (sous réserve de la section 4.6). Si un membre d'une équipe échoue au processus de vérification de son éligibilité, tous les membres de cette équipe seront disqualifiés en tant que gagnants potentiels. Cette équipe ne sera par conséquent pas autorisée à remporter un prix universitaire dans le cadre du tournoi. Considérant, pour plus de clarté, qu'un membre d'une équipe résidant dans une région exclue des prix universitaires n'entraînera pas automatiquement la disqualification des autres membres de l'équipe en tant que gagnants potentiels conformément à la présente section 6.1.5.

6.1.6 Chaque membre de l'équipe, y compris le contact de l'équipe, est réputé avoir conjointement et solidairement établi et accepté toutes les déclarations, garanties et tous les accords contenus dans les présentes et sera conjointement et solidairement obligé et lié par

ceux-ci. Sauf stipulation contraire expresse définie aux présentes, tous les droits des administrateurs du tournoi en vertu des présentes règles sont liés et peuvent être exercés à l'égard de l'équipe dans son ensemble et de chacun de ses membres. Si un droit de disqualification s'applique à un membre individuel de l'équipe, ledit droit pourra être exercé à l'égard de ce membre de l'équipe ou à l'ensemble de l'équipe, à la seule discrétion des administrateurs du tournoi. Si les administrateurs du tournoi décident de ne disqualifier que certains membres d'une équipe, alors les autres joueurs continueront d'être liés par les présentes règles et si cela est autorisé, à la seule discrétion des administrateurs du tournoi, l'équipe pourra remplacer le(s) joueur(s) disqualifié(s) (même si le joueur disqualifié était le contact de l'équipe) par un nouveau joueur éligible et continuer la compétition sous le même nom d'équipe si chaque joueur disqualifié signe sans délai tout document jugé nécessaire par les administrateurs du tournoi pour permettre à ses anciens co-équipiers de poursuivre le tournoi sous le nom de l'équipe, ou sous un autre nom si autorisé par les administrateurs du tournoi, 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, quel que soit son rôle, et ne pourra recevoir aucune part du prix universitaire remporté par son équipe, à la seule discrétion de l'administrateur du tournoi.

6.2 Relations au sein des équipes

Les règles ne régissent pas les relations entre les joueurs d'un même équipe. Les termes de la relation entre les joueurs et leur équipe respective sont laissés à chacune des équipes et à ses joueurs. Toutefois, tout litige entre des membres d'une équipe peut constituer un motif de disqualification de l'équipe en question ou de l'un de ses membres, tel que le décideront les administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

6.3 Responsabilités des managers et entraîneurs des équipes

6.3.1 Aucune équipe (y compris ses agents, responsables, employés et sous-traitants), ni aucun manager ou entraîneur ne pourra s'adonner à des activités de collusion, à l'arrangement d'un match, au versement de pots-de-vin à un arbitre ou un responsable du match, ou toute autre action déloyale ou illégale ou tout autre accord visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une partie, d'un match ou du tournoi.

6.3.2 Aucun manager, entraîneur ou toute autre personne ayant des responsabilités de direction pour une équipe dans le CRL (ensemble, les « **personnes au contrôle** ») ne peut : (a) être au contrôle d'une autre équipe du CRL ; ou (b) être impliqué directement ou indirectement ou pouvoir déterminer ou influencer la gestion ou l'administration d'une autre équipe du CRL ou influencer les performances d'une autre équipe du CRL de quelque autre façon que ce soit dans toute partie, tout match ou le tournoi.

6.3.3 Une équipe ne peut pas désigner comme personne au contrôle, toute personne qui : (a) est au contrôle d'une autre équipe du CRL, quelle qu'elle soit ; ou (b) est impliquée directement ou indirectement ou peut déterminer ou influencer la gestion ou l'administration d'une autre

équipe du CRL ou influencer les performances d'une autre équipe du CRL de quelque autre façon que ce soit dans toute partie, tout match ou le tournoi.

7. Code de conduite

7.1 Conduite personnelle ; pas de comportement toxique

7.1.1 Tous les joueurs et personnes au contrôle doivent en permanence se comporter de manière conforme (a) au code de conduite de la présente Section 7 (« **Code de conduite** ») et (b) aux principes généraux d'intégrité personnelle, d'honnêteté et de comportement sportif.

7.1.2 Les joueurs et personnes au contrôle doivent être respectueux envers les autres joueurs, les administrateurs du tournoi et les spectateurs.

7.1.3 Les joueurs et personnes au contrôle ne doivent pas se comporter d'une façon (a) contrevenant aux présentes règles, (b) qui soit intrusive, perturbatrice ou destructrice ou (c) qui gâche pour les autres utilisateurs le plaisir du jeu souhaité par Psyonix (selon la volonté de Psyonix). Les joueurs ne doivent, notamment, pas s'adonner à des actes de harcèlement ou de comportement irrespectueux, utiliser de langage injurieux ou offensant, saboter le jeu, spammer les autres, pratiquer l'ingénierie sociale, mettre en place des escroqueries ou toute autre activité illégale (« **Comportement toxique** »).

7.1.4 En cas de violation des présentes règles, le joueur, la personne au contrôle ou l'équipe complète s'expose à une mesure disciplinaire telle que décrite dans la section 8.2, que ladite violation ait été commise de manière intentionnelle ou non.

7.2 Intégrité de la compétition

7.2.1 Chaque joueur accepte de jouer en respectant l'esprit de Rocket League et les présentes règles en toutes circonstances au cours de tout match ou toute partie. Toute forme de jeu déloyale est interdite par les présentes règles et pourra mener à une mesure disciplinaire. Parmi les exemples de jeu déloyal :

- La collusion (par exemple un accord entre plusieurs équipes ou joueurs d'équipes différentes pour décider à l'avance du résultat d'un match ou d'une partie), l'arrangement d'un match, le versement de pots-de-vin à un arbitre ou un responsable du match, ou toute autre action déloyale ou illégale ou tout autre accord visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une partie, d'un match ou du tournoi.
- Le piratage ou la modification du comportement prévu du client de Rocket League.
- Le fait de jouer ou de permettre à un autre joueur de jouer sur un compte de tournoi enregistré sous un autre nom (ou demander, encourager ou ordonner à quelqu'un de le faire).
- Le fait d'utiliser toute sorte d'appareil, de programme ou d'autre moyen de tricherie en vue d'obtenir un avantage au cours de la compétition.

- Le fait d'exploiter volontairement une fonction du jeu (p. ex. un bug ou dysfonctionnement dans le jeu) d'une manière non désirée par Psyonix, en vue d'en tirer profit au cours de la compétition.
- L'utilisation d'attaques par déni de service, le swatting ou autres méthodes similaires pour interférer avec la connexion d'un autre joueur au client de jeu de Rocket League.
- L'utilisation de touches macro ou autres méthodes de même nature pour automatiser certaines actions dans le jeu.
- Le fait de se déconnecter volontairement d'un match sans motif raisonnable.
- Le fait d'accepter un cadeau, une récompense, un pot-de-vin ou un paiement contre la promesse de services évoqués, rendus ou à rendre en relation avec un comportement déloyal dans Rocket League (par exemple, des services conçus pour influencer ou arranger un match ou une session).
- Interférer avec le déroulement du tournoi, avec le site Internet dédié aux règles ou tout site Internet détenu ou exploité par Psyonix ou les administrateurs du tournoi.
- Participer à toute activité illégale dans la juridiction dans laquelle le joueur affecté se trouve.
- Procéder à toute modification de Rocket League qui n'a pas été déclarée aux administrateurs du tournoi, ni autorisée par ces derniers.
- Utiliser les installations du tournoi, services ou équipements fournis ou mis à disposition par les organisateurs du tournoi pour publier, transmettre, diffuser ou rendre disponible toute communication interdite par le code de conduite.
- Se déconnecter de la plateforme de jeu avant d'être exclu par les administrateurs du tournoi.
- Changer de joueur en cours de partie ou de nom d'utilisateur pour prendre un nom autre que le nom de joueur déjà enregistré.
- Violier les présentes règles d'une quelconque autre manière.

7.3 Paris

Le joueur ou la personne au contrôle ne doit pas (a) mener ou assurer la promotion de paris ou de jeux sur tout ou partie du tournoi, ou (b) bénéficier, directement ou indirectement, de l'organisation de paris ou de jeux sur tout ou partie du tournoi.

7.4 Harcèlement

7.4.1 Les joueurs et personnes au contrôle ont l'interdiction d'adopter tout comportement de harcèlement, abusif ou discriminatoire basé sur la race, la couleur, l'origine nationale ou ethnique, la religion, les opinions politiques ou opinions en général, le sexe, l'identité de genre, l'orientation sexuelle, l'âge, le handicap ou tout autre statut ou caractéristique que la loi en vigueur protège.

7.4.2 Tout joueur ou personne au contrôle, témoin ou victime d'un comportement de harcèlement, abusif ou discriminatoire doit en informer un des administrateurs du tournoi. Toutes les plaintes déposées relevant de la présente section 7.4.2 feront l'objet d'une enquête et une mesure disciplinaire appropriée sera prise. Tout acte de rétorsion à l'encontre d'un joueur ou d'une personne au contrôle émettant une plainte ou coopérant avec l'enquête née d'une plainte est interdit.

7.5 Confidentialité

Les joueurs ou personnes au contrôle ne sont pas autorisés à divulguer auprès de tiers toute information confidentielle transmise par les administrateurs du tournoi, Psyonix, sa société mère ou ses affiliés à propos de Rocket League, du tournoi, de Psyonix, sa société mère ou ses affiliés, par quelque méthode de communication que ce soit, notamment par le biais de publications sur les réseaux sociaux.

7.6 Conduite illégale

Les joueurs et personnes au contrôle ont l'obligation de se conformer en toutes circonstances aux lois en vigueur.

8. Violation des règles et du code de conduite

8.1 Enquête et conformité

8.1.1 Les joueurs et personnes au contrôle acceptent de coopérer pleinement avec Psyonix et/ou l'administrateur du tournoi (le cas échéant) en cas d'enquête relative à des violations potentielles des présentes règles. Si Psyonix et/ou un des administrateurs du tournoi contacte un joueur ou une personne au contrôle pour discuter de l'enquête, le joueur ou la personne au contrôle doit être honnête au regard des informations qu'il ou elle transmet à Psyonix et/ou à l'administrateur du tournoi. Tout joueur ou personne au contrôle reconnu(e) coupable d'avoir tu, détruit ou altéré toute information utile, ou d'avoir induit en erreur Psyonix et/ou un des administrateurs du tournoi au cours d'une enquête, sera passible de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail à la section 8.2.

8.1.2 Les joueurs et personnes au contrôle comprennent et acceptent que Psyonix a le droit, à sa seule discrétion, de retirer un joueur ou une personne au contrôle de ou de limiter sa participation à tout événement du tournoi dans le cadre de toute enquête menée par Psyonix et/ou un administrateur du tournoi (selon le cas) conformément à la section 8.1.1.

8.2 Mesure disciplinaire

8.2.1 Si Psyonix décrète qu'un joueur ou une personne au contrôle a enfreint le code de conduite, ou toute autre clause des règles, il est susceptible de prendre les mesures disciplinaires suivantes (selon le cas qui s'applique) :

- Match à rejouer ;
- Perte de la partie ;
- Forfait ;
- L'émission d'un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au joueur ou à la personne au contrôle ;
- La perte de tout ou partie des prix universitaires précédemment décernés au joueur ;
- La disqualification du joueur ou de la personne au contrôle pour un ou plusieurs matchs et/ou parties du Tournoi ; ou
- La disqualification du joueur ou de la personne au contrôle pour une ou plusieurs compétition(s) future(s) organisée(s) par Psyonix.

8.2.2 Dans un but de clarté, la nature et la portée de la mesure disciplinaire prise par Psyonix conformément à la présente section 8.2 seront évaluées à la seule et absolue discrétion de Psyonix. Psyonix se réserve le droit de réclamer des dommages et autres recours à ce joueur ou cette personne au contrôle dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

L'application de toute sanction appropriée par Psyonix ne doit pas fournir à un joueur ou une personne au contrôle des motifs de réclamation contre Psyonix en vertu d'une quelconque théorie du droit, ni être autrement considérée comme une responsabilité de Psyonix envers ce joueur ou cette personne au contrôle.

8.2.3 Si Psyonix décide qu'un joueur ou une personne au contrôle a commis des violations répétées des présentes règles, il pourra augmenter la sévérité de la mesure disciplinaire, qui pourra aller jusqu'à l'exclusion définitive de toute compétition Rocket League future. Psyonix pourra aussi appliquer les mesures disciplinaires définies dans les Conditions d'utilisation de Psyonix (<https://www.psyonix.com/tou/>) et/ou le CLUF de Rocket League (<https://www.psyonix.com/eula/>).

8.2.4 Toute décision finale émise par Psyonix dans le cadre d'une mesure disciplinaire est finale et exécutoire pour l'ensemble des joueurs et personnes au contrôle.

8.3 Litiges relatifs aux Règles

Psyonix représente l'autorité disposant de la décision finale et irrévocable concernant tout litige de tout ou partie des présentes règles, notamment en cas de violation, d'application ou d'interprétation des présentes.

9. Conditions

Le tournoi est soumis aux présentes règles. En participant, chaque joueur accepte (ou s'il s'agit d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal accepte au nom du joueur) : (a) de souscrire à l'ensemble des présentes règles (y compris le code de conduite) et aux décisions de Psyonix qui sont réputées finales et exécutoires ; et (b) de renoncer à tout droit de plaider l'ambiguïté du tournoi ou des présentes règles, sauf avis contraire prévu par la loi en vigueur. En acceptant un prix universitaire, le joueur gagnant accepte (ou dans le cas d'un mineur, l'un des parents ou le tuteur légal dudit joueur gagnant) de dégager les entités du tournoi de toute responsabilité, perte ou dommage résultant de ou en relation avec l'attribution, la réception et/ou l'utilisation ou la mauvaise utilisation du prix universitaire ou la participation à toute activité liée au prix universitaire. Les entités du tournoi ne peuvent être tenues responsables en cas de : (i) problème d'un système téléphonique, d'un téléphone, d'un matériel informatique, de logiciels ou tout autre dysfonctionnement technique ou informatique, connexions perdues, déconnexions, retards ou erreurs de transmission ; (ii) corruption de données, vol, destruction, accès non autorisé à ou modification d'inscription ou d'autres éléments ; (iii) blessures, pertes ou dommages de toute nature, y compris la mort causée par le prix universitaire ou résultant de l'acceptation, de la possession ou de l'utilisation d'un prix universitaire ou de la participation au tournoi ; ou (iv) toute erreur d'impression, typographique, administrative ou technologique sur les supports associés au tournoi. Psyonix se réserve le droit d'annuler ou de suspendre le tournoi à sa seule discrétion ou en raison de circonstances au-delà de son contrôle, notamment de catastrophes naturelles. Psyonix peut interdire à tout joueur de participer au tournoi ou de gagner un prix universitaire s'il détermine, à sa seule discrétion, que ce joueur tente de discréditer le fonctionnement légitime du tournoi en fraudant, en piratant, en trompant ou en se livrant à toute autre pratique de jeu déloyale visant à gêner, insulter, menacer, discréditer ou harceler tout autre joueur ou représentant de Psyonix. Les lois de l'État de Caroline du Nord, en excluant toute référence à ses principes sur les conflits de lois, régissent les litiges associés aux présentes règles et/ou au tournoi. Psyonix peut, à sa seule discrétion, annuler, modifier ou suspendre le tournoi si un virus, un bug, un problème informatique, une intervention non autorisée, un cas de force majeure ou toute autre cause indépendante de la volonté de Psyonix nuisait à l'administration, à la sécurité ou au déroulement correct du tournoi. Toute tentative de nuire délibérément ou de discréditer le fonctionnement légitime du tournoi peut constituer une violation des lois pénales et civiles et entraînera une interdiction de participer au tournoi. Si un tel cas se présentait, Psyonix se réserve le droit de demander et d'obtenir réparation (y compris les honoraires d'avocat) dans toute la mesure prévue par la loi, y compris d'engager des poursuites pénales. Le tournoi est soumis aux lois fédérales, aux lois de la province ou de l'État concerné et aux lois locales en vigueur.

10. Nom, image et portrait

Toute personne apparaissant en vidéo dans le cadre d'une équipe (un « **Participant** ») octroie par les présentes à Psyonix un droit et une licence mondiaux, non exclusifs, sans frais ni redevances exigibles (avec le droit d'octroyer des sous-licences) de (a) l'interviewer, photographier, enregistrer, filmer et (b) utiliser son nom, son image, son portrait, son avatar, sa voix, ses éléments biographiques ou ses activités enregistrées lors de ce tournoi et des

événements d'e-sports en lien avec le tournoi (les « **Nom, image et portrait** ») à des fins de marketing, de parrainage et de promotion de Rocket League, CRL, ce tournoi et les productions e-sport liées, y compris dans des publicités imprimées et en ligne de Psyonix, et sur ses diffusions en streaming ou non, ses sites Web, ses blogs et ses réseaux sociaux. La licence d'enregistrement des nom, image et portrait d'un participant expirera à la fin de chaque saison de CRL, sous réserve que si les nom, image et portrait d'un participant sont intégrés à des médias ou documents enregistrés pendant la saison CRL, la licence relative à ces médias, documents et tout dérivé, compilation ou adaptation réalisés pendant ou après la saison CRL survivra (comme les vidéos des temps forts de la saison ou des « grands moments de l'histoire de CRL »).

11. Renonciation à un recours devant la justice

SAUF INDICATION CONTRAIRE PRÉVUE PAR LA LOI EN VIGUEUR ET EN TANT QUE CONDITION DE PARTICIPATION AU TOURNOI, CHAQUE PARTICIPANT RENONCE DE MANIÈRE IRRÉVOCABLE ET PERPÉTUELLE À TOUT DROIT QU'IL POURRAIT AVOIR DE COMPARAÎTRE DEVANT UN JURY VIS-À-VIS D'UN LITIGE DIRECT OU INDIRECT DÉCOULANT, DANS LE CADRE DE OU EN RELATION AVEC LE PRÉSENT TOURNOI, DE TOUT DOCUMENT OU ACCORD CONCLU EN RELATION AVEC LE PRÉSENT TOURNOI, DE TOUT PRIX UNIVERSITAIRE DISPONIBLE DANS LE CADRE DES PRÉSENTES, ET DE TOUTE TRANSACTION ENVISAGÉE PAR LES PRÉSENTES.

12. Confidentialité

Veillez vous reporter à la politique de confidentialité de Epic Games, Inc. disponible à l'adresse <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy> pour toute information importante liée à la collecte, l'utilisation et la divulgation d'informations personnelles par Psyonix.

© 2022 Psyonix LLC. Tous droits réservés.