

Règles officielles Collegiate Rocket League – Printemps 2022

1. Introduction et acceptation

1.1 Introduction

Les présentes règles officielles du Collegiate Rocket League – Printemps 2022 (les « Règles ») régissent l'ensemble des phases du tournoi Collegiate Rocket League – Printemps 2022 (le « Tournoi »), 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) 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://smash.gg/CRLSpring22> 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 <http://www.rocketleaguesports.com/crlrules> 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.
- « 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, Minnesota, Iowa, 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, Nunavut, Territoires du Nord-Ouest et Yukon.
- « 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 consiste en deux compétitions régionales, une dans la conférence Ouest et l'autre dans la conférence Est. Chacune des compétitions régionales comprendra une « Phase de qualification ouverte », une « League Play », et des « Play-offs de conférence » (dans chaque cas, tels que définis ci-dessous). Les gagnants des play-offs de conférence (un total de six équipes) seront qualifiés pour le championnat de printemps (tel que défini ci-dessous).

En outre, les gagnants des play-offs de conférence seront qualifiés automatiquement pour le championnat du monde (tel que défini ci-dessous). Toutes les équipes de League Play n'ayant pas réussi à se qualifier pour les play-offs de conférence seront invitées à participer aux matchs

de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL (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 conférences

Conférence Ouest

- Phase de qualification 1 (30 janvier 2022)
- Phase de qualification 2 (6 février 2022)
- League Play : semaine 1 (14 février 2022)
- League Play : semaine 2 (21 février 2022)
- League Play : semaine 3 (28 février 2022)
- League Play : semaine 4 (7 mars 2022)
- League Play : semaine 5 (14 mars 2022)
- Play-offs de la conférence Ouest : semaine 6 (22 mars 2022)
- Championnat de printemps : semaine 7 (30-31 mars 2022)
- Matches de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL : semaine 8 (2-5 mai 2022)
- Championnat du monde : semaine 9 (3-5 juin 2022)

Conférence Est

- Phase de qualification 1 (30 janvier 2022)
- Phase de qualification 2 (6 février 2022)
- League Play : semaine 1 (14 février 2022)
- League Play : semaine 2 (21 février 2022)
- League Play : semaine 3 (28 février 2022)
- League Play : semaine 4 (7 mars 2022)
- League Play : semaine 5 (14 mars 2022)

- Play-offs de la conférence Est : semaine 6 (21 mars 2022)
- Championnat de printemps : semaine 7 (30-31 mars 2022)
- Matchs de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL : semaine 8 (2-5 mai 2022)
- Championnat du monde : semaine 9 (3-5 juin 2022)

2.2.3 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

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 ou deux 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 sept 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, elle ne pourra pas participer à la phase de qualification 2.

2.3.2 League Play

La « League Play » est une phase de championnat entre seize équipes avec (a) les quatorze équipes qualifiées lors des phases de qualification et (b) les deux équipes invitées du championnat CRL d'Automne 2021. Chaque équipe va disputer un match au meilleur des cinq rencontres contre chacune des autres. 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

Les huit 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. Les play-offs de conférence correspondent 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 leurs performances en League Play. Le tableau à élimination directe des play-offs de conférence se déroulera comme suit :

- Match 1 : les têtes de série numéros un et huit s'affronteront. Le perdant du match 1 sera éliminé des play-offs de conférence et sera classé entre la cinquième et la huitième place.
- Match 2 : les têtes de série numéros quatre et cinq s'affronteront. Le perdant du match 2 sera éliminé des play-offs de conférence et sera classé entre la cinquième et la huitième place.
- Match 3 : les têtes de série numéros deux et sept s'affronteront. Le perdant du match 3 sera éliminé des play-offs de conférence et occupera la septième place.
- Match 4 : les têtes de série numéros trois et six s'affronteront. Le perdant du match 4 sera éliminé des play-offs de conférence et sera classé entre la cinquième et la huitième place.
- Match 5 : le gagnant du match 1 jouera contre le gagnant du match 2. Le perdant du match 5 jouera contre le perdant du match 6.
- Match 6 : le gagnant du match 3 jouera contre le gagnant du match 4. Le perdant du match 6 jouera contre le perdant du match 5.
- Match 7 : le perdant du match 5 jouera contre le perdant du match 6. Le gagnant du match 7 sera éliminé des play-offs de conférence et occupera la troisième place. Le perdant du match 7 sera éliminé des play-offs de conférence et occupera la quatrième place.
- Match 8 : le gagnant du match 5 jouera contre le gagnant du match 6. Le gagnant du match 8 sera le champion des play-offs de conférence. Le perdant du match 8 sera éliminé des play-offs de conférence et occupera la deuxième place.

2.3.4 Championnat de printemps

Les six 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. Les têtes de série de la première à la sixième place seront déterminées en fonction de leurs performances lors des play-offs de conférence. Le tableau à double élimination du championnat de printemps se déroulera comme suit :

- Match 1 : les têtes de série numéros quatre et cinq s'affronteront. Le perdant du match 1 jouera contre le perdant du match 4.

- Match 2 : les têtes de série numéros trois et six s'affronteront. Le perdant du match 2 jouera contre le perdant du match 3.
- Match 3 : la tête de série numéro un jouera contre le gagnant du match 1. Le perdant du match 3 jouera contre le perdant du match 2.
- Match 4 : la tête de série numéro deux jouera contre le gagnant du match 2. Le perdant du match 4 jouera contre le perdant du match 1.
- Match 5 : le perdant du match 2 jouera contre le perdant du match 3. Le perdant du match 5 sera éliminé du championnat de printemps et occupera la cinquième/sixième place.
- Match 6 : le perdant du match 1 jouera contre le perdant du match 4. Le perdant du match 6 sera éliminé du championnat de printemps et occupera la cinquième/sixième place.
- Match 7 : le gagnant du match 3 jouera contre le gagnant du match 4. Le perdant du match 7 jouera contre le gagnant du match 8.
- Match 8 : le gagnant du match 5 jouera contre le gagnant du match 6. Le perdant du match 7 sera éliminé du championnat de printemps et occupera la quatrième place.
- Match 9 : le perdant du match 7 jouera contre le gagnant du match 8. Le perdant du match 9 sera éliminé du championnat de printemps et occupera la troisième place.
- Match 10 : le gagnant du match 7 jouera contre le gagnant du match 9. Le gagnant du match 10 sera le champion de printemps. Le perdant du match 10 sera éliminé du championnat de printemps et occupera la deuxième place.

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

Cinquante-six (56) équipes de différentes compétitions d'Amérique du Nord seront invitées à participer aux matchs de qualification de la dernière chance NA du championnat du monde CRL (« **Matchs de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL** » ou « **CRL LCQ** ») pour déterminer les quatre (4) équipes finalistes qui seront qualifiées pour participer au championnat du monde. Le groupe d'équipes sera constitué comme suit :

- CRL Automne 2021 : Les sept (7) équipes s'étant qualifiées pour le CRL Automne 2021, mais n'ayant pas réussi à se requalifier pour le CRL Printemps 2022.
- CRL Printemps 2022 : Les vingt-six (26) équipes s'étant qualifiées pour le CRL Printemps 2022, mais n'ayant pas réussi à se qualifier pour le championnat du monde CRL.
- CCA Open 2022 : Les seize (16) meilleures équipes en termes de points à la fin du CCA Open : 2022.

- LevelNext Rocket League Spring Showcase : Les quatre (4) meilleures équipes à la fin du LevelNext Rocket League Spring Showcase qui ne se sont pas déjà qualifiées pour le CRL LCQ lors du CRL Automne 2021, CRL Printemps 2022 ou du CCA Open : 2022.
- NACE Starleague Rocket League Spring 2022 : Les trois (3) meilleures équipes à la fin du NACE Starleague Rocket League Printemps 2022 qui ne se sont pas déjà qualifiées pour le CRL LCQ lors du CRL Automne 2021, CRL Printemps 2022 ou du CCA Open : 2022, ou du LevelNext Rocket League Spring Showcase.

Le CRL LCQ consiste en un tableau à double élimination. Tous les matchs du premier tour du haut, deuxième tour du haut, troisième tour du haut, de quart de finale du haut, du premier tour du bas, deuxième tour du bas, troisième tour du bas, quatrième tour du bas, cinquième tour du bas et sixième tour du bas se dérouleront au meilleur des cinq rencontres. Tous les matchs de demi-finale du haut, finale du haut, septième tour du bas, de quart de finale du bas, de demi-finale du bas, de finale du bas et de finale générale se dérouleront au meilleur des sept rencontres. La grande finale donnera un avantage d'une (1) manche à l'équipe arrivant par le haut du tableau, sans opportunité de remise à zéro du tableau. 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 :

Places au championnat du monde :

- CRL Printemps 2022 : Les six (6) meilleures équipes à la fin du CRL Printemps 2022.
- Matchs de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL : Les quatre (4) meilleures équipes à la fin des matchs de qualification de la dernière chance AN du championnat du monde CRL.
- European University Rocketeers Championship 2022 : Les quatre (4) meilleures équipes à la fin de l'European University Rocketeers Championship 2022.
- 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.

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 3 avancera à la deuxième phase du championnat du monde. Le perdant du match 3 jouera contre le perdant du match 2.
- 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

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.

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 ou Xbox One X
- 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 national.

3.1.3 Arènes

Tous les matchs se dérouleront dans le DFH Stadium lors des phases de qualification. Lors de toutes les autres phases du tournoi, le premier match se déroulera dans le DFH Stadium. Tous les autres matchs suivants auront lieu dans une arène éligible, choisie par les administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion. Les équipes de la League Play peuvent demander à éviter une arène éligible 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 de la League Play. Les arènes éligibles suivantes peuvent être choisies :

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (jour)
- DFH Stadium (jour)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (temps orageux)
- Mannfield
- Mannfield (nuit)
- Mannfield (temps neigeux)
- Mannfield (temps orageux)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (jour)
- Salty Shores (nuit)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (aube)
- Urban Central (nuit)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (crépuscule)
- Utopia Coliseum (temps neigeux)
- Wasteland
- Wasteland (nuit)

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, les équipes recevront des instructions sur la façon dont 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 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 Capitaines d'équipe

Chaque équipe doit déclarer un des membres de la liste de ses joueurs inscrits comme « Capitaine d'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.

3.4 Obligations relatives aux matchs

3.4.1 Ponctualité

Toutes les équipes doivent avoir trois 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 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 de la série. Après une déconnexion, si le joueur ne peut pas revenir durant la même partie, il aura cinq minutes pour se reconnecter avant le début de la prochaine partie de la série de matchs. 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 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 de printemps

En cas de déconnexion pendant une quelconque phase du tournoi, sauf pour une phase de qualification, l'équipe lésée devra en avvertir immédiatement les administrateurs du tournoi via le chat de la partie. 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.

Une fois la partie mise en pause, le joueur déconnecté aura cinq minutes pour se reconnecter avant la reprise de la partie. Si le joueur est dans l'incapacité de se reconnecter dans le délai imparti, l'équipe lésée pourra continuer de participer à la partie concernée lors 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 minutes supplémentaires après la partie pour se reconnecter avant le début de la prochaine partie de la série de matchs. 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 pourra le remplacer par le joueur de réserve désigné (dans le respect des règles de remplacement indiquées à la section 3.2.5). 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.

Chaque équipe a le droit à demander une pause maximum par match. Une fois que le joueur déconnecté rejoint la partie ou que le temps imparti pour la reconnexion expire, les équipes ont

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.

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 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.

3.5.4 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	8 125,00 \$
Deuxième place	4 875,00 \$
Troisième place	2 843,75 \$

Quatrième place	2 843,75 \$
Cinquième place	2 031,25 \$
Sixième place	2 031,25 \$
Septième place	1 625,00 \$
Huitième place	1 625,00 \$
Neuvième place	812,50 \$
Dixième place	812,50 \$
Onzième place	812,50 \$
Douzième place :	812,50 \$
Treizième place :	812,50 \$
Quatorzième place :	812,50 \$
Quinzième place :	812,50 \$
Seizième place :	812,50 \$

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	2 250,00 \$
Deuxième place	1 500,00 \$
Troisième place	1 125,00 \$
Quatrième place	900,00 \$
Cinquième place	431,25 \$
Sixième place	431,25 \$
Septième place	431,25 \$
Huitième place	431,25 \$

4.3 Championnat de printemps

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 du championnat de printemps :

Classement	Montant du prix universitaire (USD)
Première place	4 000,00 \$
Deuxième place	2 000,00 \$
Troisième place	1 500,00 \$
Quatrième place	1 200,00 \$
Cinquième place	650,00 \$
Sixième place	650,00 \$

4.4 Championnat du monde

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 du championnat du monde :

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 Psonix 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 Psonix 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 Psonix 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 Psonix. 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 du 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 (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 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 au Canada ou aux États-Unis et (b) maintenir une moyenne pondérée cumulative minimale de 2.5 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 Dans le cas où la zone d'éligibilité est constituée de plusieurs pays ou régions géographiques, chaque équipe doit être composée de joueurs de la même région au sein de la zone d'éligibilité.

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 capitaine d'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 capitaine d'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 capitaine d'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.

6.1.7 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.

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.

6.3.4 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, 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 déloyal 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 nuit 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.