

Rocket League Championship Series – offizielle Regeln für die Saison 2025

Dies sind die offiziellen Regeln („**Regeln**“) für die Rocket League Championship Series 2025 („**RLCS**“ oder „**Event**“), die von oder im Namen von Psyonix („**Psyonix**“) veranstaltet wird. Diese Regeln sind eine rechtliche Vereinbarung zwischen Ihnen und Psyonix bezüglich Ihrer Teilnahme am Event.

1.	Einführung und Einverständnis.	4
1.1	Einführung	4
1.2	Einverständnis mit diesen Regeln	4
1.3	Minderjährige	5
1.4	Teams	5
1.5	Regeländerungen	5
2.	Struktur des Events	6
2.1	Schlüsselbegriffe	6
2.2	Event-Format	7
2.2.1	Überblick über das Format	8
2.2.2	Format des Birmingham Major und des Raleigh Major – Offene Turniere [Alle Regionen]	9
2.2.3	Format des Präsenzevents Birmingham Major	10
2.2.4	Format des Präsenzevents Raleigh Major	11
2.2.5	Format der Last-Chance-Qualifier	12
2.2.6	Format der Rocket League World Championship.	13
2.2.7	Vorrücken im Birmingham Major der RLCS 2025	14
2.2.8	Vorrücken im Raleigh Major der RLCS 2025	14
2.2.9	Vorrücken in der Rocket League World Championship	16
2.2.10	Vorrücken eines anderen Teams	16
2.2.11	Siegerermittlung	17
2.2.12	Plattformen	17
2.3	Setzliste	17
2.3.1	Setzlisten für offene Turniere	17
2.3.2	Setzlisten für die RLCS-Majors	21
2.3.3	Setzlisten für die Last-Chance-Qualifier	24
2.3.4	Setzliste für die Rocket League World Championship	25
2.4	Spielplan	27

2.5	Spielplanänderungen	27
2.6	Preise	27
2.6.1	Offene Turniere, Birmingham Major, Raleigh Major und Rocket League World Championship 2025.	27
2.6.2	Von Preisen ausgeschlossene Regionen	27
2.6.3	Informationen zu den Preisen	28
3.	Teilnahmebedingungen für Spieler, Status des Epic-Kontos	30
3.1	Spieleralter, eingeschränkte Konten	30
3.2	Nutzungsbedingungen von Epic und EULA von Rocket League	30
3.3	2FA	30
3.4	Zugehörigkeit zu oder Verbindung mit Psyonix/Epic	30
3.5	Spieler- und Teamnamen	31
3.5.6	Teamlogos	31
3.5.7	Sponsorenverbote	31
3.6	Epic-Konto, Unbescholtenheit	32
3.7	Zusätzliche Beschränkungen	32
3.8	Team-Spielerlisten	33
3.8.1	Team-Ansprechpartner	33
3.8.2	Teamgröße und Spielerlisten	33
3.8.3	Einreichung der Spielerliste	34
3.8.4	Änderungszeitraum/Einreichungsfrist der Spielerliste	34
3.8.5	Änderungen der Spielerliste/Transfers	34
3.8.6	Spieler- oder Teamnamen	35
3.8.7	Kontinuität der Spielerliste	36
3.8.8	Ausschließliche Teamzugehörigkeit	36
3.8.9	Registrierung	36
3.8.10	Überprüfung der Teilnahmeberechtigung des Teams	36
3.8.11	Teamverband	36
3.8.12	Nicht-Übertragbarkeit der Teamqualifikation	37
3.9	Beziehungen innerhalb von Teams	37
3.10	Verantwortlichkeiten von Teambesitzern, Managern und Trainern	37
4.	Spielregeln	38
4.1	Matcheinstellungen	38

4.1.1	Spieleinstellungen	38
4.1.2	Eingabegeräte	38
4.1.3	Arenen	39
4.2	Verfahrensweisen für Matches	39
4.2.1	Hosting und Teamfarben	39
4.2.2	Rehosting	40
4.2.3	Server	40
4.2.4	Spielstart	41
4.2.5	Spielerwechsel	41
4.2.6	Melden der Ergebnisse	41
4.2.7	Beobachter	42
4.3	Matchverpflichtungen	42
4.3.1	Pünktlichkeit	42
4.3.2	Aufgabe	42
5.	Probleme	43
5.1	Begriffsdefinitionen	43
5.2	Technische Probleme	43
5.3	Matchunterbrechungen	43
5.3.1	Verbindungsunterbrechungen	44
5.3.2	Spielunterbrechung	45
5.3.3	Auszeiten	45
5.3.4	Neustarts	45
5.3.5	Einreichung des Protokolls	45
6.	Kommunikation	47
6.1	Support-Kanal	47
6.2	Match-Kommunikation	47
7.	Verhaltenskodex	47
7.1	Persönliches Verhalten; kein toxisches Verhalten	47
7.2	Fairer Wettkampf	48
7.3	Wetten	49
7.4	Belästigung	49
7.5	Vertraulichkeit	50
7.6	Rechtswidriges Verhalten	50

7.7	Melden	50
7.8	Kleiderordnung	50
7.8.2	Einschränkungen	50
8.	Verstöße gegen Regeln und Verhaltenskodex	51
8.1	Durchsetzung	51
8.2	Untersuchung und Einhaltung	52
8.3	Disziplinarischen Maßnahmen	52
8.4	Regelanfechtungen	53
9.	Haftungsausschluss	53
10.	Werbung, Interview-Einwilligung	54
11.	Anwendbares Recht	54
12.	Verzicht auf ein Geschworenengericht	56
13.	Datenschutz	56
14.	Gesundheitsschutz und Sicherheit	56
14.1	Einhaltung der Gesundheitsrichtlinien	56
14.2	Endgültige Entscheidungen in Bezug auf die Sicherheit der Spieler	56
14.3	Kommunikation mit den Turnieradministratoren	56
14.4	Gesundheitsuntersuchung	57
14.5	Gesundheitliche Probleme von Spielern	57
14.6	Gesundheitsprobleme bei Trainern und Managern	57
14.7	Medizinischer Datenschutz	58
15.	Andere Sprachen	58
	Anhang A – RLCS-Punktesystem	59
	Anhang B – Spielplan	61
	Anhang C – Preisgelder	67

1. Einführung und Einverständnis.

1.1 Einführung

Diese Regeln sollen die Integrität des Events wahren und dazu beitragen, dass es Spaß macht, fair ist und kein toxisches Verhalten (wie in [Abschnitt 7.1](#) definiert) aufkommt.

1.2 Einverständnis mit diesen Regeln

Durch Ihre Teilnahme am Event, einschließlich an einem Wettkampfabschnitt oder einem Match, oder mit einem Klick, um diesen Regeln zuzustimmen, erklären Sie sich mit diesen Regeln einverstanden. Die Begriffe „**Sie**“, „**Ihr**“ und „**jeder Spieler**“ beziehen sich auf Sie und, falls Sie minderjährig (wie in [Abschnitt 1.3](#) definiert) sind, auf Ihre Eltern bzw. Erziehungsberechtigten.

1.3 Minderjährige

Wenn Sie unter 18 Jahre alt sind (bzw. nicht das in Ihrem Wohnsitzland geltende Volljährigkeitsalter erreicht haben) („minderjährig“, „Minderjähriger“), benötigen Sie die Erlaubnis Ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten, um diesen Regeln zuzustimmen und am Event teilnehmen zu können. Wenn Sie minderjährig sind, müssen Ihre Eltern oder Erziehungsberechtigten diesen Regeln stellvertretend für Sie und ebenso im eigenen Namen zustimmen. Wenn Sie der Elternteil oder Erziehungsberechtigte eines Minderjährigen sind, müssen Sie sich mit den Regeln einverstanden erklären. Wenn Sie sich als Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines Minderjährigen mit den Regeln einverstanden erklären, bestätigen Sie, dass Sie der Elternteil oder Erziehungsberechtigte des Minderjährigen sind, und stimmen zu, dessen Teilnahme am Event zu beaufsichtigen und die volle Verantwortung dafür zu übernehmen, einschließlich der Einhaltung dieser Regeln.

1.4 Teams

Diese Regeln gelten auch für jedes Team, das zur Teilnahme am Turnier zugelassen wurde, sowie für dessen Besitzer („**Besitzer**“), Manager („**Manager**“) und Trainer („**Trainer**“). Der bzw. die Besitzer eines Teams können natürliche oder juristische Personen sein, und diese Regeln gelten für beide gleichermaßen. Die Teilnahme eines Teams an einem Turnier setzt voraus, dass sich der bzw. die Spieler, der Manager und der Trainer des Teams mit diesen Regeln einverstanden erklären.

1.5 Regeländerungen

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

2. Struktur des Events

2.1 Schlüsselbegriffe

„**APAC**“ steht für Asia Pacific (Asien-Pazifik). Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in [Abschnitt 4.2.3](#) beschriebenen Servern.

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

„**Buchholz**“: Das Buchholz-System ist eine Methode, um bei Punktegleichstand einen Sieger zu ermitteln. Als Wertung eines Spielers gilt dabei die Summe der Punkte seiner Gegner.

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

„**EU**“ steht für Europe (Europa). Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in [Abschnitt 4.2.3](#) beschriebenen Servern.

„**Epic**“ steht für Epic Games Inc.

„**Spiel**“ steht für einen einzelnen Wettkampf zwischen 2 (zwei) Teams, der so lange gespielt wird, bis die Spieluhr 0:00 erreicht oder die Verlängerung durch das erste erzielte Tor entschieden wird.

„**Match**“ steht für ein Turnierspiel zwischen 2 (zwei) Teams, das wie in [Abschnitt 2.2](#) beschrieben mehrere Spiele umfassen kann.

„**MENA**“ steht für den Middle East and North Africa (Naher Osten und Nordafrika). Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in [Abschnitt 4.2.3](#) beschriebenen Servern.

„**NA**“ steht für North America (Nordamerika). Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in [Abschnitt 4.2.3](#) beschriebenen Servern.

„**OCE**“ steht für Oceania (Ozeanien). Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in [Abschnitt 4.2.3](#) beschriebenen Servern.

„**Von Preisen ausgeschlossene Region**“ steht für Russland und die Türkei.

„**Region**“: Steht für die RLCS-Serverregion, in der teilnahmeberechtigte Spieler oder Teams antreten möchten.

„**Registrierungs-Website**“ steht für die Website (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2025>) oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

„**RLCS**“ steht für Rocket League Championship Series.

„**RLCS-Punkte**“ steht für die Punkte, die ein Team aufgrund seiner Platzierung bei einem offenen Turnier oder einem Major (jeweils wie unten definiert) erhält.

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

„**SSA**“ steht für Sub-Saharan Africa (Subsahara-Afrika). Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in [Abschnitt 4.2.3](#) beschriebenen Servern.

„**SAM**“ steht für South America (Südamerika). Das Hosting für diese Region erfolgt auf den in [Abschnitt 4.2.3](#) beschriebenen Servern.

„**Schweizer Phase**“ steht für eine Turnierphase mit mehreren Runden, in denen Teams nicht notwendigerweise gegen jedes andere Team antreten. Teams werden anhand des direkten Vergleichs und des Sieg-Niederlagen-Verhältnisses mit Teams mit ähnlichen oder gleichen Werten gepaart.

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

„**Turnieradministrator**“ steht für einen Mitarbeiter von Psyonix oder ein Mitglied des Verwaltungsteams, des Übertragungsteams, des Produktionsteams, des Event-Teams oder eine andere Person, die für die Durchführung des Turniers angestellt oder unter Vertrag genommen wurde (einschließlich aber nicht beschränkt auf BLAST ApS („**BLAST**“)).

„**Turnierorgane**“ steht für Psyonix, die Turnieradministratoren, alle offiziellen Sponsoren des Turniers und ihre jeweiligen Mutter-, Tochter- und verbundenen Unternehmen, Lieferanten, Vertreter und Repräsentanten sowie die leitenden Angestellten, Führungskräfte und Mitarbeiter aller Vorgenannten.

„**Preisgewinner**“ steht für jeden Spieler, der (a) nicht in einer von Preisen ausgeschlossene Region wohnt und (b) von Psyonix offiziell als solcher erklärt wird, wie in [Abschnitt 2.6.3](#) dargelegt.

2.2 Event-Format

2.2.1 Überblick über das Format

Die RLCS 2025 umfasst 4 (vier) Events: das Birmingham Major der RLCS 2025, das Raleigh Major der RLCS 2025, das Last Chance Qualifier der RLCS 2025 und die Rocket League World Championship 2025. Jedes Major besteht aus 3 (drei) regionalen Online-Turnieren, („offenes Turnier“), und 1 (einem) weltweiten Präsenztturnier („Major“).

Bei den offenen Turnieren für jedes Major werden RLCS-Punkte vergeben, die als Qualifikationskriterium für das entsprechende Präsenz-Major verwendet werden. Bei beiden Majors werden außerdem zusätzliche RLCS-Punkte vergeben. Das Birmingham Major und das Raleigh Major der RLCS unterscheiden sich in der Anzahl der RLCS-Punkte, die bei den jeweiligen offenen Turnieren und Majors vergeben werden. Diese Punkte summieren sich und werden als Qualifikationskriterium für 16 (sechzehn) der 20 (zwanzig) Teams der Rocket League World Championship verwendet.

Die übrigen 4 (vier) Qualifikationsplätze für die World Championship werden mit 4 (vier) Last-Chance-Qualifiern vergeben, die den 4 (vier) besten Regionen auf der Grundlage der durchschnittlichen LAN-Ergebnisse der 2 (zwei) Majors der Saison zugeteilt werden. Weitere Einzelheiten zu den Kriterien sind in [Abschnitt 2.2.9](#) beschrieben.

2.2.2 Format des Birmingham Major und des Raleigh Major – Offene Turniere [Alle Regionen]

Bei jedem offenen Turnier eines RLCS-Major („**offenes Turnier**“ oder „Open“) in jeder Region treten die Teams in einer Doppel-K.O.-Phase („**Doppel-K.O.-Phase**“) gegeneinander an, d. h. ein Team kommt nicht weiter, wenn es in der Doppel-K.O.-Phase vor der Schweizer Phase 2 (zwei) Matches verliert. Die Setzliste und die Matchpläne für jeden Tag eines offenen Turniers werden von Psonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in [Abschnitt 2.3.1](#) beschrieben. Bis die ersten 192 (einhundertzweiundneunzig) Teams feststehen, werden alle Matches in der Doppel-K.O.-Phase im Best-of-Three-Modus ausgetragen, ab dann erfolgen alle Matches der besten 192 (einhundertzweiundneunzig) Teams im Best-of-Five-Modus.

Bei den offenen Birmingham- und Raleigh-Turnieren der RLCS 2025 besteht die Doppel-K.O.-Phase aus bis zu 2 (zwei) Matchtagen und dauert, bis in der Doppel-K.O.-Phase 32 (zweiunddreißig) Teams übrig sind. Bei den offenen Birmingham-Turnieren 2 und 3 und den offenen Raleigh-Turnieren 5 und 6 der RLCS 2025 rücken die besten 8 (acht) Teams der vorherigen offenen Turniere sofort zur Schweizer Phase („**Schweizer Phase des offenen Turniers**“) vor. Daher besteht die Doppel-K.O.-Phase aus bis zu 2 (zwei) Matchtagen und dauert, bis in der Doppel-K.O.-Phase 24 (vierundzwanzig) Teams übrig sind. Die 32 (zweiunddreißig) besten Teams rücken in die Schweizer Phase („**Schweizer Phase des offenen Turniers**“) vor.

Die Schweizer Phase des offenen Turniers besteht aus 32 (zweiunddreißig) Teams, die auf 2 (zwei) Gruppen verteilt sind und in Schweizer Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team 3 (drei) Matches während der Schweizer Phase des offenen Turniers gewinnt, rückt es in die entsprechende GSL-Phase („**GSL-Phase des offenen Turniers**“) vor. Wenn ein Team während der Schweizer Phase des offenen Turniers 3 (drei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Die GSL-Phase des offenen Turniers besteht aus 16 (sechzehn) Teams, die auf 2 (zwei) GSL-Gruppen („**GSL-Gruppen**“) verteilt sind und in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team während der GSL-Phase des offenen Turniers 2 (zwei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Die besten 4 (vier) Teams aus jeder GSL-Gruppe rücken in die Hybrid-K.O.-Phase („**Hybrid-K.O.-Phase des offenen Turniers**“) vor.

Die Hybrid-K.O.-Phase des offenen Turniers besteht aus den besten 8 (acht) Teams der GSL-Phase des offenen Turniers, die entsprechend ihrem Abschneiden während der GSL-Phase des offenen Turniers auf 2 (zwei) Startgruppen verteilt werden. Die Teams auf den Startplätzen 1

bis 4 werden als „Obere Gruppe“ bezeichnet und die Teams auf den Startplätzen 5 bis 8 werden als „Untere Gruppe“ bezeichnet. Alle Matches in dieser Hybrid-K.O.-Phase des offenen Turniers werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der Oberen Gruppe der Hybrid-K.O.-Phase des offenen Turniers spielt Startplatz 1 ein Match gegen Startplatz 4 und Startplatz 2 spielt ein Match gegen Startplatz 3. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe gewinnen, rücken direkt in das Halbfinale dieser Phase vor. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe verlieren, rücken in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor.

In der Unteren Gruppe der Hybrid-K.O.-Phase des offenen Turniers spielt Startplatz 5 ein Match gegen Startplatz 8, und Startplatz 6 ein Match gegen Startplatz 7. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe gewinnen, rücken direkt in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe verlieren, scheiden aus dem Turnier aus und erhalten RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Wenn ein Team ab der Runde 2 der Unteren Gruppe ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Dies dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht. Dieses erhält dann ebenfalls RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Am Ende jeder Serie von 3 (drei) offenen Turnieren steigen die Teams in das jeweilige Präsenz-Major auf, wie in [Abschnitt 2.2.7](#) bzw. [2.2.8](#) beschrieben.

2.2.3 Format des Präsenzevents Birmingham Major

Das Birmingham Major beginnt mit einer Schweizer Phase („**Schweizer Phase des Birmingham Major**“), die aus den 16 (sechzehn) Teams besteht, die sich in den ersten 3 (drei) offenen Turnieren qualifiziert haben. Diese treten in Schweizer Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams an. Die Setzliste und die Spielpläne für jeden Tag des Birmingham Major werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in [Abschnitt 2.3.2](#) beschrieben.

Wenn ein Team während der Schweizer Phase des Birmingham Major 3 (drei) Matches gewinnt, rückt es in die Hybrid-K.O.-Phase des Birmingham Major („**Hybrid-K.O.-Phase des Birmingham Major**“) vor. Wenn ein Team während dieser Schweizer Phase 3 (drei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Die Hybrid-K.O.-Phase des Birmingham Major besteht aus den besten 8 (acht) Teams der Schweizer Phase des Birmingham Major, die entsprechend ihrem Abschneiden während der Schweizer Phase des Birmingham Major auf 2 (zwei) Startgruppen verteilt werden. Die Teams auf den Startplätzen 1 bis 4 werden als „Obere Gruppe“ bezeichnet und die Teams auf den Startplätzen 5 bis 8 werden als „Untere Gruppe“ bezeichnet. Alle Matches in dieser Hybrid-K.O.-Phase des Birmingham Major werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der Oberen Gruppe der Hybrid-K.O.-Phase des Birmingham Major spielt Startplatz 1 ein Match gegen Startplatz 4 und Startplatz 2 spielt ein Match gegen Startplatz 3. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe gewinnen, rücken direkt in das Halbfinale dieser Phase vor. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe verlieren, rücken in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor.

In der Unteren Gruppe der Hybrid-K.O.-Phase des Birmingham Major spielt Startplatz 5 ein Match gegen Startplatz 8, und Startplatz 6 spielt ein Match gegen Startplatz 7. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe gewinnen, rücken direkt in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe verlieren, scheiden aus dem Turnier aus und erhalten RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Wenn ein Team ab der Runde 2 der Unteren Gruppe ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Dies dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht. Dieses erhält dann ebenfalls RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

2.2.4 Format des Präsenzevents Raleigh Major

Das Raleigh Major beginnt mit einer Schweizer Phase („**Schweizer Phase des Raleigh Major**“), die aus den 16 (sechzehn) Teams besteht, die sich in den ersten 3 (drei) offenen Turnieren qualifiziert haben. Diese treten in Schweizer Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams an. Die Setzliste und die Spielpläne für jeden Tag des Raleigh Major werden von Psonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in [Abschnitt 2.3.2](#) beschrieben.

Wenn ein Team während der Schweizer Phase des Raleigh Major 3 (drei) Matches gewinnt, rückt es in die Hybrid-K.O.-Phase des Raleigh Major vor („Hybrid-K.O.-Phase des Raleigh **Major**“). Wenn ein Team während dieser Schweizer Phase 3 (drei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Die Hybrid-K.O.-Phase des Raleigh Major besteht aus den besten 8 (acht) Teams der Schweizer Phase des Raleigh Major, die entsprechend ihrem Abschneiden während der Schweizer Phase des Raleigh Major auf 2 (zwei) Startgruppen verteilt werden. Die Teams auf den Startplätzen 1 bis 4 werden als „Obere Gruppe“ bezeichnet und die Teams auf den Startplätzen 5 bis 8 werden als „Untere Gruppe“ bezeichnet. Alle Matches in dieser Hybrid-K.O.-Phase des Raleigh Major werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der Oberen Gruppe der Hybrid-K.O.-Phase des Raleigh Major spielt Startplatz 1 ein Match gegen Startplatz 4 und Startplatz 2 spielt ein Match gegen Startplatz 3. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe gewinnen, rücken direkt in das Halbfinale dieser Phase vor. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe verlieren, rücken in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor.

In der Unteren Gruppe der Hybrid-K.O.-Phase des Raleigh Major spielt Startplatz 5 ein Match gegen Startplatz 8, und Startplatz 6 spielt ein Match gegen Startplatz 7. Die Teams, die ihr

Match der Unteren Gruppe gewinnen, rücken direkt in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe verlieren, scheiden aus dem Turnier aus und erhalten RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Wenn ein Team ab der Runde 2 der Unteren Gruppe ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Dies dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht. Dieses erhält dann ebenfalls RLCS-Punkte und Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Nach Abschluss des Raleigh Major spielen die Teams in der World Championship weiter wie in [Abschnitt 2.2.9](#) beschrieben.

2.2.5 Format der Last-Chance-Qualifier

Nach Abschluss des Raleigh Major erhalten die 4 (vier) besten Regionen aus den 2 (zwei) LAN-Events ein Last Chance Qualifier („**Last Chance Qualifier**“). Die Last Chance Qualifier haben folgende Struktur:

In jedem Last Chance Qualifier in jeder Region treten die Teams in einer Doppel-K.O.-Phase gegeneinander an. Setzliste und die Matchpläne für jeden Tag eines Last Chance Qualifiers werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in [Abschnitt 2.3.3](#) beschrieben. Bis die ersten 192 (einhundertzweiundneunzig) Teams feststehen, werden alle Matches in der Doppel-K.O.-Phase im Best-of-Three-Modus ausgetragen, ab dann erfolgen alle Matches der besten 192 (einhundertzweiundneunzig) Teams im Best-of-Five-Modus.

Die Doppel-K.O.-Phase besteht aus bis zu 2 (zwei) Matchtagen und dauert, bis in der Doppel-K.O.-Phase 32 (zweiunddreißig) Teams übrig sind. Die besten 32 (zweiunddreißig) Teams rücken in die Schweizer Phase („**Last-Chance-Schweizer-Phase**“) vor.

Die Last-Chance-Schweizer-Phase besteht aus 32 (zweiunddreißig) Teams, die auf 2 (zwei) Gruppen verteilt sind und in Schweizer Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team 3 (drei) Matches während der Last-Chance-Schweizer-Phase gewinnt, rückt es in die entsprechende GSL-Phase („**Last-Chance-GSL-Phase**“) vor. Wenn ein Team 3 (drei) Matches während der Last-Chance-Schweizer-Phase verliert, scheidet es aus dem Turnier aus.

Die Last-Chance-GSL-Phase besteht aus 16 (sechzehn) Teams, die auf 2 (zwei) GSL-Gruppen verteilt sind und in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team während der Last-Chance-GSL-Phase 2 (zwei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus. Die besten 4 (vier) Teams aus jeder GSL-Gruppe rücken in die Hybrid-K.O.-Phase („**Last-Chance-Hybrid-K.O.-Phase**“) vor.

Die Last-Chance-Hybrid-K.O.-Phase besteht aus den besten 8 (acht) Teams der Last-Chance-GSL-Phase, die entsprechend ihrem Abschneiden während der Last-Chance-GSL-Phase auf 2

(zwei) Startgruppen verteilt werden. Die Teams auf den Startplätzen 1 bis 4 werden als „Obere Gruppe“ bezeichnet und die Teams auf den Startplätzen 5 bis 8 werden als „Untere Gruppe“ bezeichnet. Alle Matches in dieser Last-Chance-Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der Oberen Gruppe der Last-Chance-Hybrid-K.O.-Phase spielt Startplatz 1 ein Match gegen Startplatz 4 und Startplatz 2 spielt ein Match gegen Startplatz 3. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe gewinnen, rücken direkt in das Halbfinale dieser Phase vor. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe verlieren, rücken in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor.

In der Unteren Gruppe der Last-Chance-Hybrid-K.O.-Phase spielt Startplatz 5 ein Match gegen Startplatz 8 und Startplatz 6 spielt ein Match gegen Startplatz 7. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe gewinnen, rücken in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe verlieren, scheiden aus dem Turnier aus.

Wenn ein Team ab der Runde 2 der Unteren Gruppe ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus. Die Phase dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht, das sich dann für die Rocket League World Championship qualifiziert.

2.2.6 Format der Rocket League World Championship.

Die Rocket League World Championship beginnt mit der GSL-Play-In-Phase („**GSL- Play-In-Phase der World Championship**“), in der 8 (acht) Teams Best-of-Five-Matches spielen. Setzliste und Matchpläne für jeden Tag der World Championship werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in [Abschnitt 2.3.4](#) beschrieben.

Wenn ein Team während der GSL-Play-In-Phase der World Championship 2 (zwei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Die besten 4 (vier) Teams rücken zur GSL-Gruppenphase („**GSL-Gruppenphase der World Championship**“) vor.

Die GSL-Gruppenphase der World Championship besteht aus 4 (vier) GSL-Gruppen, die Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams spielen. Setzliste und Matchpläne für jeden Tag der GSL-Gruppenphase der World Championship werden von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren festgelegt, wie in [Abschnitt 2.3.4](#) beschrieben.

Wenn ein Team während der GSL-Gruppenphase der World Championship 2 (zwei) Matches verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Die 2 (zwei) besten Teams rücken zur Hybrid-K.O.-Phase der World Championship („**Hybrid-K.O.-Phase der World Championship**“) vor.

Die Hybrid-K.O.-Phase der World Championship besteht aus den besten 8 (acht) Teams der GSL-Gruppenphase der World Championship, die entsprechend ihrem Abschneiden während der GSL-Gruppenphase der World Championship auf 2 (zwei) Startgruppen verteilt werden. Die Teams auf den Startplätzen 1 bis 4 werden als „Obere Gruppe“ bezeichnet und die Teams auf

den Startplätzen 5 bis 8 werden als „Untere Gruppe“ bezeichnet. Alle Matches in dieser Hybrid-K.O.-Phase der World Championship werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der Oberen Gruppe der Hybrid-K.O.-Phase der World Championship spielt Startplatz 1 ein Match gegen Startplatz 4 und Startplatz 2 spielt ein Match gegen Startplatz 3. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe gewinnen, rücken direkt in das Halbfinale dieser Phase vor. Die Teams, die ihr Match der Oberen Gruppe verlieren, rücken in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor.

In der Unteren Gruppe der Last-Chance-Hybrid-K.O.-Phase spielt Startplatz 5 ein Match gegen Startplatz 8, und Startplatz 6 spielt ein Match gegen Startplatz 7. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe gewinnen, rücken in die Runde 2 der Unteren Gruppe vor. Die Teams, die ihr Match der Unteren Gruppe verlieren, scheiden aus dem Turnier aus und erhalten Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Wenn ein Team während der Runde 2 der Unteren Gruppe ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Die Phase dauert so lange, bis ein Siegerteam feststeht. Dieses erhält dann ebenfalls Preise wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

2.2.7 Vorrücken im Birmingham Major der RLCS 2025

Vorbehaltlich [Abschnitt 2.6.2](#) werden am Ende des offenen Birmingham-Turniers 3 die RLCS-Punkte jedes Teams aus den offenen Turnieren 1, 2 und 3 addiert. Nur die Teams mit der höchsten RLCS-Gesamtpunktzahl der ersten 3 (drei) Turniere rücken vor und qualifizieren sich je nach Region für das Birmingham Major der RLCS.

<u>Region</u>	<u>Für das Birmingham Major qualifizierte Teams</u>
North America (NA):	Die 4 (vier) besten Teams
Europe (EU):	Die 4 (vier) besten Teams
Middle East & North Africa (MENA):	Die 2 (zwei) besten Teams
Oceania (OCE):	Die 2 (zwei) besten Teams
South America (SAM):	Die 2 (zwei) besten Teams
Asia-Pacific (APAC):	Das beste Team
Sub-Saharan Africa (SSA):	Das beste Team

2.2.8 Vorrücken im Raleigh Major der RLCS 2025

Vorbehaltlich [Abschnitt 2.6.2](#) werden am Ende des offenen Raleigh-Turniers 6 die RLCS-Punkte jedes Teams aus den offenen Turnieren 1, 2 und 3 addiert. Nur die Teams mit der höchsten RLCS-Gesamtpunktzahl der letzten 3 (drei) offenen Turniere rücken vor und qualifizieren sich je nach Region für das Raleigh Major der RLCS.

<u>Region</u>	<u>Für das Raleigh Major qualifizierte Teams</u>
---------------	--

North America (NA):	Die 4 (vier) besten Teams
Europe (EU):	Die 4 (vier) besten Teams
Middle East & North Africa (MENA):	Die 2 (zwei) besten Teams
Oceania (OCE):	Die 2 (zwei) besten Teams
South America (SAM):	Die 2 (zwei) besten Teams
Asia-Pacific (APAC):	Das beste Team
Sub-Saharan Africa (SSA):	Das beste Team

2.2.9 Vorrücken in der Rocket League World Championship

Vorbehaltlich [Abschnitt 2.6.2](#) werden am Ende des Raleigh Major die RLCS-Punkte jedes Teams aus jedem offenen Turnier und jedem Major des Jahres 2025 addiert. Nur die Teams mit der höchsten RLCS-Gesamtpunktzahl in den 6 (sechs) offenen Turnieren und den 2 (zwei) Majors rücken wie unten aufgeführt vor und qualifizieren sich je nach Region für die Rocket League World Championship.

<u>Region</u>	<u>Für die World Championship qualifizierte Teams</u>
North America (NA):	Die 4 (vier) besten Teams
Europe (EU):	Die 4 (vier) besten Teams
Middle East & North Africa (MENA):	Die 2 (zwei) besten Teams
Oceania (OCE):	Die 2 (zwei) besten Teams
South America (SAM):	Die 2 (zwei) besten Teams
Asia-Pacific (APAC):	Das beste Team
Sub-Saharan Africa (SSA):	Das beste Team

Die restlichen 4 (vier) Teams qualifizieren sich über die Last Chance Qualifier für die Rocket League World Championship. Nach Abschluss des Raleigh Major erhalten die 4 (vier) Regionen mit den besten LAN-Leistungen für ihre Region ein Last Chance Qualifier. Die besten 4 (vier) Regionen, die ein Last Chance Qualifier erhalten, werden anhand der folgenden Kriterien ermittelt:

1. Die durchschnittlichen RLCS-Punkte, die eine Region beim Birmingham Major der RLCS und beim Raleigh Major der RLCS erzielt hat.
2. Die Summe der RLCS-Punkte, die eine Region durch ihre beste Platzierung beim Birmingham Major und beim Raleigh Major erzielt hat.

Die 4 (vier) Teams, die das Last-Chance-Qualifier der jeweiligen Region gewinnen, qualifizieren sich für die Rocket League World Championship 2025.

2.2.10 Vorrücken eines anderen Teams

Wenn ein Team die Teilnahme an einem RLCS Major oder der Rocket League World Championship verweigert oder aus anderen Gründen nicht daran teilnehmen kann, rückt das Team mit der nächsthöchsten Punktzahl auf der entsprechenden RLCS-Punkterangliste vor.

Falls kein anderes Team aus dieser Region teilnehmen kann, rückt das Team mit der nächsthöchsten Punktzahl auf der entsprechenden RLCS-Punkterangliste der stärksten Region vor. Die stärkste Region wird anhand der durchschnittlichen RLCS-Punkte, die eine Region beim Birmingham Major der RLCS und beim Raleigh Major der RLCS erzielt hat, ermittelt.

Sollte dieses Szenario vor dem Birmingham Major eintreten, wird die stärkste Region auf der Grundlage der Leistungen beim Major und bei der World Championship während der RLCS-Saison 2024 ermittelt.

2.2.11 Siegerermittlung

Im Falle eines Unentschiedens bei dem Kampf um einen Major- oder World Championship-Qualifikationsplatz wird eine Gruppe mit den punktgleichen Teams gebildet. Gemäß der in [Abschnitt 2.3.2](#) und [Abschnitt 2.3.3](#) (je nachdem was zutrifft) dargelegten Setzliste erhalten die Teams ein Freilos (falls zutreffend) (jede dieser Gruppen ist eine „**Qualifikationsplatzgruppe**“). Alle Matches in einer Qualifikationsplatzgruppe werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen. Bei den Qualifikationsplatzgruppen handelt es sich standardmäßig um K.O.-Turniere, wobei besser klassifizierte Teams Freilose in dieser Gruppe erhalten (falls zutreffend). Einige Unentschieden können stattdessen eine Hybrid-K.O.-Phase („**Hybrid-K.O.-Phase**“) erfordern, die von den Veranstaltungsadministratoren bestätigt wird, bevor die Qualifikationsplatzgruppe beginnt.

Wenn in einer Qualifikationsplatzgruppe 3 (drei) oder weniger Matches gespielt werden müssen, um einen Sieger zu ermitteln, findet die Qualifikationsplatzgruppe nach Abschluss der Hybrid-K.O.-Phase des offenen Turniers der jeweiligen Region statt. Wenn in einer Qualifikationsplatzgruppe 4 (vier) oder mehr Matches gespielt werden müssen, um einen Sieger zu ermitteln, findet die Qualifikationsplatzgruppe am Tag der Siegerermittlung der jeweiligen Region statt, wie im Spielplan (Anhang B) festgelegt.

Im Falle eines Unentschiedens zwischen Teams innerhalb derselben Region, die sich bereits für einen Platz beim Major oder bei der World Championship qualifiziert haben, werden die Teams gemäß dem in [Abschnitt 2.3.2](#) und [Abschnitt 2.3.3](#) (je nachdem was zutrifft) festgelegten Setzsystem gesetzt. In diesem Fall gibt es keine Qualifikationsplatzgruppe.

2.2.12 Plattformen

Die Spieler nehmen zur Kenntnis und stimmen zu, dass das Event plattformübergreifend ist, dass andere Spieler auf verschiedenen Plattformen (PC oder Konsole) am Event teilnehmen können und dass die verschiedenen Plattformen Funktionen bieten können, wie z. B. Controller, Spielerschnittstellen bzw. die Möglichkeit, bestimmte Spieleinstellungen/-empfindlichkeiten individuell anzupassen, wodurch eine Plattform möglicherweise einen Wettbewerbsvorteil gegenüber einer anderen erhält. Epic nimmt bei dem Event keine Anpassungen vor, um unterschiedlichen Plattformen gerecht zu werden, und es liegt in der Verantwortung der Spieler, die Plattform zu wählen, die sie für die Teilnahme am Event verwenden wollen.

2.3 Setzliste

2.3.1 Setzlisten für offene Turniere

Für die Setzliste der Doppel-K.O.-Phase des offenen Birmingham-Turniers 1 werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

- 1) Die durchschnittliche Setzlistenpunktzahl aller 3 (drei) Stammspieler während der RLCS 2024
 - a) Die Setzlistenpunktzahl jedes Stammspielers während der RLCS 2024 wird ermittelt, indem 66 % der RLCS-Punkte aus den offenen Turnieren des Major 1 von 2024 und dem Copenhagen Major und 100 % der RLCS-Punkte aus den offenen Turnieren des Major 2 von 2024 und dem London-Major addiert werden. RLCS 2024-Saisonpunkte gelten nur für die Stammspieler der RLCS 2024-Teams und nicht für Ersatzspieler, Trainer oder Manager dieser RLCS 2024-Teams.
- 2) Die höchste erreichte Platzierung jedes Stammspielers in den offenen Turnieren des Major 2 oder dem London-Major der RLCS 2024, für die RLCS-Punkte vergeben wurden
- 3) Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für 3v3-Standard-Ranglistenspiele aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>	
Offenes Birmingham-Turnier 1 08:59 Uhr CET.	[EU/SAM/APAC]	am 31. Dezember 2024 um
Offenes Birmingham-Turnier 1 um 23:59 Uhr PT.	[NA/MENA/OCE/SSA]	am 6. Januar 2025

Für die Setzliste der Schweizer Phase des offenen Birmingham-Turniers 1 werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endplatzierung in der Doppel-K.O.-Phase des offenen Birmingham-Turniers 1
2. Startplatz in der Doppel-K.O.-Phase des offenen Birmingham-Turniers 1

Für die Setzliste der GSL-Phase des offenen Birmingham-Turniers 1 werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endplatzierung in der Schweizer Phase des offenen Birmingham-Turniers 1
2. Buchholz-Punktzahl
3. Startplatz in der Schweizer Phase des offenen Birmingham-Turniers 1

Für die Setzliste der Hybrid-K.O.-Phase des offenen Birmingham-Turniers 1 werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Erster Platz der GSL-Gruppe A
2. Erster Platz der GSL-Gruppe B
3. GSL-Gruppe A: Zweiter Platz
4. Zweiter Platz der GSL-Gruppe B
5. GSL-Gruppe A: Dritter Platz

6. Dritter Platz der GSL-Gruppe B
7. Vierter Platz der GSL-Gruppe A
8. GSL-Gruppe B: Vierter Platz

Für die Setzliste der Doppel-K.O.-Phasen der offenen Birmingham-Turniere 2 und 3 und der offenen Raleigh-Turniere 4 bis 6 werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. **Nur für die offenen Raleigh-Turniere 5 und 6: Gesamte RLCS-Punkte jedes Teams aus den offenen Raleigh-Turnieren 4 und 5**
2. Gesamte RLCS-Punkte von 2025
3. Die höchste Endplatzierung jedes Stammspielers bei einem Major oder offenen Turnier, für die RLCS-Punkte oder ein Preis vergeben wurden
4. Endplatzierung jedes Stammspielers beim letzten Major oder offenen Turnier, wenn für diese Platzierung RLCS-Punkte oder Preise vergeben wurden
5. Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für 3v3-Standard-Ranglistenspiele aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>	
Offenes Birmingham-Turnier 2 um 08:59 Uhr CET.	[EU/SAM/APAC]	am 21. Januar 2025
Offenes Birmingham-Turnier 2 um 23:59 Uhr PT.	[NA/MENA/OCE/SSA]	am 27. Januar 2025
Offenes Birmingham-Turnier 3 um 08:59 Uhr CET.	[EU/SAM/APAC]	am 11. Februar 2025
Offenes Birmingham-Turnier 3 23:59 Uhr PT.	[NA/MENA/OCE/SSA]	17. Februar 2025 um
Offenes Raleigh-Turnier 4 23:59 Uhr PT.	[NA/MENA/OCE/SSA]	14. April 2025 um
Offenes Raleigh-Turnier 4 08:59 Uhr MESZ.	[EU/SAM/APAC]	am 22. April 2025 um
Offenes Raleigh-Turnier 5 23:59 Uhr PT.	[NA/MENA/OCE/SSA]	28. April 2025 um
Offenes Raleigh-Turnier 5 08:59 Uhr MESZ.	[EU/SAM/APAC]	am 6. Mai 2025 um
Offenes Raleigh-Turnier 6 23:59 Uhr PT.	[NA/MENA/OCE/SSA]	am 12. Mai 2025 um
Offenes Raleigh-Turnier 6 08:59 Uhr MESZ.	[EU/SAM/APAC]	am 20. Mai 2025 um

Bei den offenen Birmingham- und Raleigh-Turnieren 2 und 3 qualifizieren sich die 8 (acht) Bestplatzierten des vorherigen Turniers direkt für die Schweizer Phase und sichern sich dort die 8 (acht) besten Startplätze.

Für die Setzliste der Schweizer Phasen der offenen Birmingham-Turniere 2 und 3 und der offenen Raleigh-Turniere 4 bis 6 werden die Teams, die sich in der jeweiligen Doppel-K.O.-Phase der offenen Turniere qualifizieren, für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endplatzierung in der Doppel-K.O.-Phase des offenen Turniers
2. Startplatz in der Doppel-K.O.-Phase des offenen Turniers

Für die Setzliste der GSL-Phasen der offenen Birmingham-Turniere 2 und 3 und der offenen Raleigh-Turniere 4 bis 6 werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Serierendferenz der offenen Schweizer Phase
2. Buchholz-Punktzahl
3. Startplatz in der Schweizer Phase der offenen Turniere

Für die Setzliste der GSL-Phase des offenen Birmingham-Turniers 2 werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse Platzierung der Schweizer Phase der offenen Turniere
2. Buchholz-Punktzahl
3. Startplatz in der Schweizer Phase der offenen Turniere

Für die Setzliste der GSL-Phasen des offenen Birmingham-Turniers 3 und der offenen Raleigh-Turniere 4 bis 6 werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

GSL-Gruppe A

1. Erster Platz der Schweizer Gruppe A
2. Zweiter Platz der Schweizer Gruppe B
3. Dritter Platz der Schweizer Gruppe A
4. Vierter Platz der Schweizer Gruppe B
5. Fünfter Platz der Schweizer Gruppe A
6. Sechster Platz der Schweizer Gruppe B
7. Siebter Platz der Schweizer Gruppe A
8. Achter Platz der Schweizer Gruppe B

GSL-Gruppe B

1. Erster Platz der Schweizer Gruppe B
2. Zweiter Platz der Schweizer Gruppe A
3. Dritter Platz der Schweizer Gruppe B
4. Vierter Platz der Schweizer Gruppe A
5. Fünfter Platz der Schweizer Gruppe B
6. Sechster Platz der Schweizer Gruppe A
7. Siebter Platz der Schweizer Gruppe B
8. Achter Platz der Schweizer Gruppe A

Für die Setzliste der Hybrid-K.O.-Phase der offenen Birmingham-Turniere 2 und 3 und der offenen Raleigh-Turniere 4 bis 6 werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Erster Platz der GSL-Gruppe A
2. Erster Platz der GSL-Gruppe B
3. Zweiter Platz der GSL-Gruppe A
4. Zweiter Platz der GSL-Gruppe B
5. Dritter Platz der GSL-Gruppe A
6. Dritter Platz der GSL-Gruppe B
7. Vierter Platz der GSL-Gruppe A
8. Vierter Platz der GSL-Gruppe B

2.3.2 Setzlisten für die RLCS-Majors

Für die Setzliste der Schweizer Phase des Birmingham Major der RLCS werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

Diese vorgegebene Rangfolge:

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. OCE2
14. NA4
15. APAC1
16. SSA1

Teams, die sich für die Schweizer Phase des RLCS Birmingham Open qualifizieren, werden gemäß der Region, aus der sie sich qualifiziert haben, und den folgenden Kriterien auf die oben genannten Plätze gesetzt:

1. Gesamte RLCS-Punkte von 2025
2. Endplatzierung bei einem offenen Turnier, für die die meisten RLCS-Punkte vergeben wurden, gefolgt von der Platzierung, für die die nächsthöchste Anzahl an RLCS-Punkten

vergeben wurde, bis ein Sieger ermittelt wurde oder keine offenen Turnieren mehr übrig sind

3. Endplatzierung beim letzten offenen Turnier, gefolgt vom nächstletzten offenen Turnier, bis ein Sieger ermittelt wurde oder keine offenen Turniere mehr übrig sind. Für die offenen Turniere gilt folgende Priorität:
 - a. Offenes Birmingham-Turnier 3
 - b. Offenes Birmingham-Turnier 2
 - c. Offenes Birmingham-Turnier 1
4. Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für 3v3-Standard-Ranglistenspiele aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>	
Offenes Birmingham-Turnier 3 08:59 Uhr CET.	[EU/SAM/APAC]	am 11. Februar 2025 um
Offenes Birmingham-Turnier 3 23:59 Uhr PT.	[NA/MENA/OCE/SSA]	17. Februar 2025 um

Wenn für das RLCS Birmingham Major Qualifikationsplatzgruppen erforderlich sind, werden die Teams in jeder dieser Gruppen nach den obigen Kriterien gesetzt.

Für die Setzliste der Hybrid-K.O.-Phase des Birmingham Major der RLCS werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse der Schweizer Phase des Birmingham Major
2. Buchholz-Punktzahl
3. Startplatz in der Schweizer Phase des Birmingham Major

Für die Setzliste der Schweizer Phase des Raleigh Major der RLCS werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

Diese vorgegebene Rangfolge (wird nach Ende des Birmingham Major auf Grundlage der regionalen Ergebnisse aktualisiert):

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2

12. MENA2
13. OCE2
14. NA4
15. APAC1
16. SSA1

Teams, die sich für die Schweizer Phase des Raleigh Major der RLCS qualifizieren, werden gemäß der Region, aus der sie sich qualifiziert haben, und den folgenden Kriterien auf die oben genannten Plätze gesetzt:

1. Gesamte RLCS-Punkte jedes Teams aus den offenen Raleigh-Turnieren 4, 5 und 6
2. Gesamte RLCS-Punkte von 2025
3. Endplatzierung bei einem Major oder offenen Turnier, für die die meisten RLCS-Punkte vergeben wurden, gefolgt von der Platzierung, für die die nächsthöchste Anzahl an RLCS-Punkten vergeben wurde, bis ein Sieger ermittelt wurde oder keine Majors/offenen Turnieren mehr übrig sind.
4. Endplatzierung beim letzten Major/offenen Turnier, gefolgt vom nächstletzten Major/offenen Turnier, bis ein Sieger ermittelt wurde oder keine Majors/offenen Turnieren mehr übrig sind. Für die Majors/offenen Turniere gilt folgende Priorität:
 - a. Offenes Raleigh-Turnier 6
 - b. Offenes Raleigh-Turnier 5
 - c. Offenes Raleigh-Turnier 4
 - d. Birmingham Major
 - e. Offenes Birmingham-Turnier 3
 - f. Offenes Birmingham-Turnier 2
 - g. Offenes Birmingham-Turnier 1
5. Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für 3v3-Standard-Ranglistenspiele aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
Offenes Raleigh-Turnier 6 [NA/MENA/OCE/SSA] 23:59 Uhr PT.	am 12. Mai 2025 um
Offenes Raleigh-Turnier 6 [EU/SAM/APAC] 08:59 Uhr MESZ.	am 20. Mai 2025 um

Wenn für das RLCS Raleigh Major Qualifikationsplatzgruppen erforderlich sind, werden die Teams in jeder dieser Gruppen nach den obigen Kriterien gesetzt.

Für die Setzliste der Hybrid-K.O.-Phase des RLCS Raleigh Major werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endergebnisse der Schweizer Phase des Raleigh Major
2. Buchholz-Punktzahl
3. Startplatz in der Schweizer Phase des Raleigh Major

2.3.3 Setzlisten für die Last-Chance-Qualifier

Für die Setzliste der Doppel-K.O.-Phase des Last-Chance-Qualifiers werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Die durchschnittliche Setzlistenpunktzahl aller 3 (drei) Stammspieler während der RLCS 2025
 - a. Die Setzlistenpunktzahl jedes Stammspielers während der RLCS 2025 wird ermittelt, indem 66 % der RLCS-Punkte aus dem Birmingham Major 2025 und 100 % der RLCS-Punkte aus dem Raleigh Major 2025 addiert werden. RLCS 2025-Saisonpunkte zählen nur für die Stammspieler der RLCS 2025-Teams und nicht für Ersatzspieler, Trainer oder Manager dieser RLCS 2025-Teams.
2. Die höchste Endplatzierung jedes Stammspielers bei einem Major oder offenen Turnier, für die RLCS-Punkte vergeben wurden
3. Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für 3v3-Standard-Ranglistenspiele aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

<u>Event</u>	<u>Momentaufnahme der Bestenliste</u>
Region 1	am 15. Juli 2025 um 08:59 Uhr CET.
Region 2	am 22. Juli 2025 um 08:59 Uhr CET.
Region 3	am 29. Juli 2025 um 08:59Uhr CET.
Region 4	am 5. August 2025 um 08:59Uhr CET.

Für die Setzliste der Last-Chance-Schweizer-Phase werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endplatzierung in der Doppel-K.O.-Phase der Last-Chance-Qualifier
2. Startplatz in der Doppel-K.O.-Phase der Last-Chance-Qualifier

Für die Endplatzierung in der Last-Chance-Schweizer-Phase werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Seriedifferenz der Last-Chance-Schweizer-Phase
2. Buchholz-Punktzahl
3. Startplatz in der Last-Chance-Schweizer-Phase

Für die Setzliste der Last-Chance-GSL-Phase werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

GSL-Gruppe A

1. Erster Platz der Schweizer Gruppe A
2. Zweiter Platz der Schweizer Gruppe B
3. Dritter Platz der Schweizer Gruppe A

4. Vierter Platz der Schweizer Gruppe B
5. Fünfter Platz der Schweizer Gruppe A
6. Sechster Platz der Schweizer Gruppe B
7. Siebter Platz der Schweizer Gruppe A
8. Achter Platz der Schweizer Gruppe B

GSL-Gruppe B

1. Erster Platz der Schweizer Gruppe B
2. Zweiter Platz der Schweizer Gruppe A
3. Dritter Platz der Schweizer Gruppe B
4. Vierter Platz der Schweizer Gruppe A
5. Fünfter Platz der Schweizer Gruppe B
6. Sechster Platz der Schweizer Gruppe A
7. Siebter Platz der Schweizer Gruppe B
8. Achter Platz der Schweizer Gruppe A

Für die Setzliste der Last-Chance-Hybrid-K.O.-Phase werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Erster Platz der GSL-Gruppe A
2. Erster Platz der GSL-Gruppe B
3. Zweiter Platz der GSL-Gruppe A
4. Zweiter Platz der GSL-Gruppe B
5. Dritter Platz der GSL-Gruppe A
6. Dritter Platz der GSL-Gruppe B
7. Vierter Platz der GSL-Gruppe A
8. Vierter Platz der GSL-Gruppe B

2.3.4 Setzliste für die Rocket League World Championship

Für die Setzliste der GSL-Play-In-Phase der Rocket League World Championship werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

Diese vorgegebene Rangfolge (wird nach Ende des Raleigh Major auf Grundlage der regionalen Ergebnisse aktualisiert):

1. OCE2
2. NA4
3. APAC1
4. SSA1
5. LCQ1
6. LCQ2
7. LCQ3
8. LCQ4

Für die Setzliste der GSL-Gruppenphase der Rocket League World Championship werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

Diese vorgegebene Rangfolge (wird nach Ende des Raleigh Major auf Grundlage der regionalen Ergebnisse aktualisiert):

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. GSL-Play-In-Phase: Erster Platz
14. GSL-Play-In-Phase: Zweiter Platz
15. GSL-Play-In-Phase: Dritter Platz
16. GSL-Play-In-Phase: Vierter Platz

Teams, die sich für die Rocket League World Championship qualifizieren, werden gemäß der Region/dem Last-Chance-Qualifier, aus denen sie sich qualifiziert haben, und den folgenden Kriterien auf die oben genannten Plätze gesetzt:

1. Gesamte RLCS-Punkte von 2025
2. Endplatzierung bei einem Major oder offenen Turnier, für die die meisten RLCS-Punkte vergeben wurden, gefolgt von der Platzierung, für die die nächsthöchste Anzahl an RLCS-Punkten vergeben wurde, bis ein Sieger ermittelt wurde oder keine Majors/offenen Turnieren mehr übrig sind.
3. Endplatzierung beim letzten Major/offenen Turnier, gefolgt vom nächstletzten Major/offenen Turnier, bis ein Sieger ermittelt wurde oder keine Majors/offenen Turnieren mehr übrig sind. Für die Majors/offenen Turniere gilt folgende Priorität:
 - a. Raleigh Major
 - b. Offenes Raleigh-Turnier 6
 - c. Offenes Raleigh-Turnier 5
 - d. Offenes Raleigh-Turnier 4
 - e. Birmingham Major
 - f. Offenes Birmingham-Turnier 3
 - g. Offenes Birmingham-Turnier 2
 - h. Offenes Birmingham-Turnier 1
4. Die durchschnittliche Gegnersuche-Wertung für 3v3-Standard-Ranglistenspiele aller 3 (drei) Stammspieler auf den Bestenlisten im Spiel am nachfolgend angegebenen Datum:

Event

Momentaufnahme der Bestenliste

Offenes Raleigh-Turnier 6 [NA/MENA/OCE/SSA] am 12. Mai 2025 um
23:59 Uhr PT.
Offenes Raleigh-Turnier 6 [EU/SAM/APAC] am 20. Mai 2025 um
08:59 Uhr MESZ.

Wenn für die Rocket League World Championship Qualifikationsplatzgruppen erforderlich sind, werden die Teams in jeder dieser Gruppen nach den obigen Kriterien gesetzt.

Für die Setzliste der Hybrid-K.O.-Phase der World Championship werden die Teams für Runde 1 anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Erster Platz der Gruppe A der GSL-Gruppenphase
2. Erster Platz der Gruppe B der GSL-Gruppenphase
3. Zweiter Platz der Gruppe A der GSL-Gruppenphase
4. Zweiter Platz der Gruppe B der GSL-Gruppenphase
5. Dritter Platz der Gruppe A der GSL-Gruppenphase
6. Dritter Platz der Gruppe B der GSL-Gruppenphase
7. Vierter Platz der Gruppe A der GSL-Gruppenphase
8. Vierter Platz der Gruppe B der GSL-Gruppenphase

2.4 Spielplan

Der vorläufige Spielplan und die Event-Termine sind in [Anhang B](#) aufgeführt. Die Termine können sich noch ändern, die endgültigen Termine und Zeiten werden auf Start.gg bekanntgegeben.

2.5 Spielplanänderungen

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

2.6 Preise

2.6.1 Offene Turniere, Birmingham Major, Raleigh Major und Rocket League World Championship 2025.

Vorbehaltlich [Abschnitt 2.6.2](#) werden die Preise auf Grundlage der Endplatzierung am Ende jedes offenen Turniers, Major und der World Championship an alle Teams (zu gleichen Teilen an die 3 (drei) Stammspieler) vergeben. Die konkreten Preise sind in [Anhang C](#) aufgeführt.

2.6.2 Von Preisen ausgeschlossene Regionen

UNGEACHTET DES VORSTEHENDEN ODER EINER ANDEREN GEGENTEILIGEN BESTIMMUNG DIESER REGELN NEHMEN SIE ALS NATÜRLICHE PERSON ZUR KENNTNIS UND STIMMEN ZU, DASS SIE IM FALLE EINES WOHNSITZES IN DER TÜRKEI ODER IN RUSSLAND (JEWEILS EINE „VON PREISEN AUSGESCHLOSSENE REGION“) KEINE MIT DEM EVENT VERBUNDENEN PREISE GEWINNEN KÖNNEN.

2.6.3 Informationen zu den Preisen

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

Die Preise werden ohne Mängelgewähr sowie ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantien vergeben. Die Preise sind nicht übertragbar oder abtretbar und können von den Preisgebern nicht übertragen werden. Etwaige Sachpreise können nicht gegen Bargeld eingelöst werden. Psyonix entscheidet nach eigenem Ermessen über die Preise. Die Preisgewinner haben keinen Anspruch auf die Auszahlung der Differenz zwischen dem ungefähren Verkaufswert des Preises und dem tatsächlichen Verkaufswert. Die Preisgewinner tragen alle Kosten und Aufwendungen selbst, die mit der Annahme und Verwendung der Preise verbunden und hier nicht aufgeführt sind. Die Preisgewinner können keinen Ersatz für einen Preis verlangen, aber Psyonix behält sich vor, in begründeten Fällen nach eigenem Ermessen einen Preis (oder einen Teil davon) durch einen Preis von vergleichbarem oder höherem Wert zu ersetzen. Für die Annahme und Verwendung eines Preises können zusätzliche Bedingungen gelten.

Mögliche Preisgewinner werden von Psyonix innerhalb von 30 (dreißig) Tagen nach Beendigung des jeweiligen Wettkampfabschnitts des Events oder nach einer anderen Frist, die Psyonix nach billigem Ermessen für eine solche Benachrichtigung benötigt, per E-Mail an die mit dem Epic Games-Konto („**Epic-Konto**“) der Spieler verbundenen E-Mail-Adresse über ihren Status als mögliche Preisgewinner benachrichtigt, vorbehaltlich der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß [Abschnitt 3](#) und der Einhaltung dieser Regeln. Mögliche Preisgewinner müssen das Epic-Konto, mit dem sie am Event teilgenommen haben, während der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung aktiv halten.

Nach der offiziellen Benachrichtigung durch Psyonix hat ein möglicher Preisgewinner ab dem Datum der E-Mail-Benachrichtigung 45 (fünfundvierzig) Tage Zeit, um zu antworten und (1) alle von Psyonix angeforderten Informationen oder Materialien zum Zwecke der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß [Abschnitt 3](#) und (2) die Freistellungserklärung (wie unten definiert) vorzulegen. Eine solche Antwort eines möglichen Preisgebers muss an die E-Mail-Adresse gesendet werden, von der aus die Benachrichtigung von Psyonix gesendet wurde, oder, nach alleinigem Ermessen von Psyonix, an eine andere in der Benachrichtigung angegebene E-Mail-Adresse. Das Datum des Eingangs bei Psyonix ist maßgeblich für die

Einhaltung der in diesem Abschnitt 2.6.3 genannten Fristen durch einen möglichen Preisgewinner.

Hält sich ein solcher Spieler (a) nicht an die Regel, (i) das Epic-Konto, mit dem er an dem Event teilgenommen hat, während der gesamten Anspruchsüberprüfung weiterhin aktiv zu lassen oder (ii) auf Benachrichtigungen oder Aufforderungen zur Übermittlung von Informationen oder Dokumenten innerhalb der festgelegten Fristen zu antworten, oder (b) ist ein Spieler nicht in der Lage, einen Preis aus welchem Grund auch immer zu akzeptieren oder entgegenzunehmen (einschließlich durch das Nichteinhalten der Teilnahmebedingungen zu jeder Zeit während der Teilnahme am Event bis zum Erhalt des Preises oder bei Nichtbereitstellung der erforderlichen Steuer- und Zahlungsinformationen über die von Epic zugelassenen Steuer- und Zahlungsdienstleister) oder (c) wenn bekannt wird, dass ein Spieler in einem früheren, von Epic organisierten Event („**früheres Event**“) gegen die Regeln des fairen Wettkampfs (oder vergleichbare Regeln) verstoßen hat, so verliert dieser Spieler, sofern die Preise dieses früheren Events noch nicht an ihn ausgezahlt wurden, seinen Status als potenzieller Preisgewinner und hat keinerlei Anspruch auf Preise im Zusammenhang mit dem Event. In derlei Fällen wird kein alternativer Preisgewinner ernannt und Psyonix behält sich das Recht vor, in alleinigem und freiem Ermessen (y) die Preise, auf die ein solcher disqualifizierter Spieler ursprünglich Anspruch gehabt hätte, für ein zukünftiges Wettkampf-Event des Spiels zu reservieren oder (z) sämtliche solche Preise einem gemeinnützigen Zweck zukommen zu lassen. Ein Preisgewinner wird erst dann öffentlich verkündet, wenn alle Schritte zur Anspruchsüberprüfung gemäß diesen Regeln durch Psyonix durchgeführt wurden.

Die Preisgewinner müssen zum Erhalt der Preise bestimmte Zahlungsinformationen an Psyonix übermitteln, einschließlich aller erforderlichen Steuerinformationen. Psyonix kann die Auszahlung der Preise verweigern, wenn der Preisgewinner die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig an Psyonix übermittelt.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DEN GELTENDEN INTERNATIONALEN, BUNDESSTAATLICHEN, STAATLICHEN UND LOKALEN STEUERN (EINSCHLIESSLICH EINKOMMENS- UND QUELLENSTEUERN), UND JEDER PREISGEWINNER IST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) SICH BEI SEINEM STEUERBERATER ZU ERKUNDIGEN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ZU ZAHLEN. Psyonix behält die Steuern zu den für US-Bürger und Nicht-US-Bürger geltenden Quellensteuersätzen ein. Einkünfte aus Preisen und Steuereinhalte werden auf den Formularen (y) 1099-MISC für US-Bürger und 1042-S für Nicht-US-Bürger sowie (z) allen anderen relevanten Steuerformularen, die nach anwendbarem Recht erforderlich sein können, angegeben.

Psyonix legt die Zahlungsart für die Preise nach eigenem Ermessen fest. Sofern nicht anderweitig durch anwendbares Recht vorgeschrieben, werden alle Zahlungen direkt an den Preisgewinner als natürliche Person (oder, falls dieser minderjährig ist, an dessen Eltern oder Erziehungsberechtigten) geleistet. Psyonix wird keine Preise an Organisationen, Unternehmen oder andere juristische Personen auszahlen. Jeder Preisgewinner erhält ein Formular zur

Preisannahme und Freistellungserklärung („**Freistellungserklärung**“). Sofern nicht durch anwendbares Recht eingeschränkt, muss jeder Preisgewinner (oder, falls dieser minderjährig ist, sein Elternteil oder Erziehungsberechtigter) die Freistellungserklärung unter Einhaltung der in diesem Abschnitt 2.6.3 genannten Fristen einreichen. Mit der Annahme eines Preises stimmt der Preisgewinner (bzw. stimmen dessen Eltern oder Erziehungsberechtigte) zu, Psyonix von jeglichen Haftungsansprüchen, Verlusten oder Schäden freizustellen, die im Zusammenhang mit der Vergabe, dem Erhalt bzw. der Verwendung oder dem Missbrauch des Preises oder der Teilnahme an preisbezogenen Aktivitäten entstehen.

3. Teilnahmebedingungen für Spieler, Status des Epic-Kontos

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

3.1 Spieleralter, eingeschränkte Konten

Sie müssen mindestens 13 Jahre alt sein (oder das in Ihrem Wohnsitzland vorgeschriebene Mindestalter erreicht haben, falls dies höher ist). Eine Teilnahme am Event mit einem eingeschränkten Konto ist nicht möglich. Manager und Trainer müssen mindestens 18 Jahre alt sein (oder das in Ihrem Wohnsitzland geltende Volljährigkeitsalter erreicht haben, falls dies höher ist).

3.2 Nutzungsbedingungen von Epic und EULA von Rocket League

Sie müssen die Nutzungsbedingungen von Epic („**Nutzungsbedingungen von Epic**“) (<https://www.epicgames.com/site/de/tos>) und die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung von Rocket League („**EULA von Rocket League**“) (<https://www.psyonix.com/eula>) einhalten, einschließlich aller Vorschriften, Richtlinien und anderer Bedingungen, auf die darin Bezug genommen wird. Diese Regeln sind eine Ergänzung zur EULA von Rocket League und ersetzen diese nicht.

3.3 2FA

Sie müssen die Zwei-Faktor-Authentifizierung („**2FA**“) für Ihr Epic-Konto aktivieren (sofern Sie es noch nicht getan haben). Um die 2FA zu aktivieren, melden Sie sich bitte unter <https://epicgames.com/2FA> bei Ihrem Epic-Konto an und befolgen Sie die entsprechenden Anweisungen.

3.4 Zugehörigkeit zu oder Verbindung mit Psyonix/Epic

Mitarbeiter, leitende Angestellte, Führungskräfte, Vertreter und Repräsentanten von Psyonix und Epic (einschließlich der Rechtsberater und Werbeagenturen von Psyonix/Epic) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (d. h. Ehepartner, Mutter, Vater, Schwestern, Brüder, Söhne, Töchter, Onkel, Tanten, Neffen, Nichten, Großeltern und Schwiegereltern, unabhängig

von ihrem Wohnort) und die in ihrem Haushalt lebenden Personen (unabhängig davon, ob sie mit ihnen verwandt sind oder nicht) sowie jede natürliche oder juristische Person, die mit der Produktion oder Verwaltung des Events in Verbindung steht, und alle Mutter-, Tochter- und verbundenen Unternehmen, Vertreter und Repräsentanten von Psyonix/Epic sind nicht zur Teilnahme am Event berechtigt.

3.5 Spieler- und Teamnamen

3.5.1 Alle Team- und Spielernamen müssen dem Verhaltenskodex in Abschnitt 8 entsprechen. Epic und die Turnieradministratoren können Team- und Spieler-Tags oder Benutzernamen aus beliebigen Gründen einschränken oder ändern.

3.5.2 In den von einem Team oder Spieler verwendeten Namen dürfen die Begriffe Rocket League, Psyonix oder andere Marken, Markennamen oder Logos, die Eigentum von Epic sind oder von Epic lizenziert wurden, nicht enthalten sein oder verwendet werden.

3.5.3 Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf keine Imitation eines anderen Teams, Spielers, Streamers, Prominenten, Regierungsbeamten, Turnieradministratoren, Mitarbeiters von Psyonix oder Epic oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person sein.

3.5.4 Teams und Spieler müssen für die Dauer des gesamten Turniers denselben Namen verwenden.

3.5.5 Psyonix bzw. die Turnieradministratoren behalten sich vor, die Verwendung von Namen während des Turnierspiels zu verbieten oder einzuschränken (einschließlich in Bezug auf die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Materialien Dritter in einer Art und Weise, die eine Verbindung oder Zugehörigkeit zu diesen Dritten andeutet oder als solche interpretiert werden könnte).

3.5.6 Teamlogos

Teams, die sich für die GSL-Phasen von offenen Turnieren, Majors bzw. die Rocket League World Championship qualifizieren, müssen den Turnieradministratoren ein Logo sowohl 1) im .png-Format als auch 2) im .psd- oder .ai-Format bereitstellen. Wenn ein Logo nicht bereitgestellt oder aber abgelehnt wird, werden die Turnieradministratoren das Logo durch ein standardmäßiges Turnierlogo ersetzen. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, Logos abzulehnen, die nach Turnierbeginn eingereicht werden.

3.5.7 Sponsorenverbote

Die Namen, Logos und Avatare von Teams und Spielern dürfen keine Sponsoren oder Marken enthalten, die auf die in [Abschnitt 7.8.2](#) aufgeführten verbotenen Kategorien verweisen.

Alle sonstigen in den Teamnamen enthaltenen Sponsorentätigkeiten, Unterstützungen, Werbeaktivitäten und kommerziellen Kennzeichnungen unterliegen der endgültigen Genehmigung durch die Eventadministratoren. Die Turnieradministratoren bzw. Psyonix behalten sich das Recht vor, jeden Teamnamen abzulehnen oder zu ändern.

3.6 Epic-Konto, Unbescholtenheit

3.6.1 Um die Setzliste und den in [Abschnitt 2.6](#) beschriebenen Prozess der Preisauszahlung zu vereinfachen, muss jeder Spieler (a) über ein aktives und gültiges, auf seinen Namen registriertes Epic Games-Konto verfügen („**Epic-Konto**“) und (b) dieses Epic-Konto im Rahmen des Registrierungsverfahrens an Psyonix bereitstellen. Um ein Epic-Konto zu eröffnen, können die Spieler den Link <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> aufrufen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Die Bereitstellung eines Epic-Kontos im Rahmen des Registrierungsverfahrens bedeutet in keinem Fall eine Gewähr dafür, dass ein Spieler im Rahmen des Turniers einen Preis erhalten wird. Nur Preisgewinner haben im Rahmen des Turniers einen Anspruch auf Preise.

3.6.2 Das von Ihnen für das Event verwendete Epic-Konto muss unbescholten und ohne ungenannte Verstöße sein. Dies schließt ein, dass Ihr Epic-Konto auf Ihren Namen registriert sein muss und nicht zuvor von einem anderen Spieler gekauft, geschenkt oder auf andere Weise übertragen wurde.

3.6.3 Gegen Sie (und Ihr Epic-Konto) dürfen keine Sperren oder sonstige Strafen in Verbindung mit vorangegangenen Verstößen gegen offizielle Regeln von Epic ausstehend oder aktiv sein.

3.6.4 Epic ist berechtigt, die Turnierranglistendaten aller Spieler, die mit einer PlayStation 4 oder PlayStation 5 teilnehmen, mit Sony zu teilen.

3.7 Zusätzliche Beschränkungen

3.7.1 Sofern in diesem Abschnitt nicht anders angegeben, steht das Event mit allen seinen Teilen Spielern aus der ganzen Welt offen. Ausgeschlossen sind Personen, deren Teilnahme nach geltendem Recht beschränkt oder verboten ist oder deren Wohnsitz sich in einem Land befindet, in dem die US-Gesetzgebung die Teilnahme verbietet („**Ausgeschlossene Länder**“) – hierzu zählen Kuba, Iran, Irak, Nordkorea, Somalia, Sudan, Syrien und die Regionen Krim, Donezk und Luhansk.

3.7.2 Während des gesamten Events darf an einem bestimmten Gerät nur ein einziger Spieler spielen. Das bedeutet, Sie können während des Events nicht dasselbe Gerät wie andere Spieler verwenden.

3.7.3 Sie können sich für ein offenes Turnier oder einen Last-Chance-Qualifier nur einmal (1-mal) (mit einem (1) Epic-Konto) anmelden. Es ist ausdrücklich verboten, sich mit einem zusätzlichen bzw. Zweitkonto mehrfach für das Event anzumelden.

3.7.4 Während der Dauer des Events können Sie nur in 1 (einer) Region (mit 1 (einem) Epic-Konto) teilnehmen. Das bedeutet, dass Sie für alle weiteren offenen Turniere oder Last-Chance-Qualifier an die Region gebunden bleiben, in der Sie am ersten offenen Turnier oder Last-Chance-Qualifier teilgenommen haben. Diese Regel gilt nicht für Spieler, die während des Transferfensters einen offiziellen Wechsel der Spielerliste erfahren (wie in [Abschnitt 3.8.5](#) beschrieben).

3.7.5 Sie dürfen während eines offenen Turniers oder Last-Chance-Qualifiers nur in einem einzigen Team teilnehmen. Wie unten aufgeführt, ist es Ihnen außerhalb des Transferfensters möglich, zu Beginn jedes neuen offenen Turniers die Mitglieder Ihres Teams zu wechseln, dabei gelten Sie und Ihr Teammitglied jedoch als neues Team und alle zuvor verdienten RLCS-Punkte werden nicht auf Ihr neues Team übertragen.

3.7.6 Vor dem Beginn eines offenen Turniers müssen Sie und die Mitglieder Ihres Teams bis zum Datum der Momentaufnahme der Bestenliste (wie in [Abschnitt 2.3.1](#) aufgeführt) in 1 (einem) der folgenden Ranglisten-Modi den Platin-Rang oder einen höheren Rang erreicht haben: (a) Solo-Duell (1v1), (b) Doppelspiel (2v2) oder (c) Standard (3v3). Diese Regel gilt nur für Stammspieler.

3.8 Team-Spielerlisten

3.8.1 Team-Ansprechpartner

Jedes Team muss ein Mitglied seiner Spielerliste als Team-Ansprechpartner („**Team-Ansprechpartner**“) oder („**Team-AP**“) benennen, welcher das Team bei allen offiziellen Entscheidungen repräsentiert und als Hauptansprechpartner für das Team gilt. Ein Team kann auch seinen Manager oder Trainer (soweit zutreffend) als Hauptansprechpartner für das Team benennen.

3.8.2 Teamgröße und Spielerlisten

Die Teams dürfen nur Spieler einsetzen, die auf ihrer Spielerliste für ein Match stehen. Bei der Registrierung für das Turnier müssen die Spielerlisten mindestens 3 (drei) anfängliche Spieler enthalten („**Stammspieler**“) und sie können maximal 1 (einen) festgelegten Ersatzspieler enthalten, der als Auswechselspieler eingesetzt werden kann („**Ersatzspieler**“). Spielerlisten können auch einen Manager und/oder Trainer enthalten, die, falls sie als Stammspieler oder Ersatzspieler fungieren, in einem Match spielen können, aber nicht müssen. Ein Teilnehmer kann nicht mehreren Spielerlisten angehören.

- „Stammspieler“: In einer Spielerliste müssen mindestens 3 (drei) Stammspieler aufgeführt sein. Ein Stammspieler ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt.

- „Ersatzspieler“: Eine Spielerliste kann maximal 1 (einen) Ersatzspieler enthalten. Ein Ersatzspieler ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt.
- „Trainer“: Eine Spielerliste kann maximal 1 (einen) Trainer enthalten. Ein Trainer ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt, wenn er auch als Stammspieler oder Ersatzspieler fungiert, er muss aber eine ausdrückliche Genehmigung von Epic oder den Turnieradministratoren erhalten, bevor das Gameplay beginnt. Das Mindestalter für Trainer beträgt 18 Jahre.
- „Manager“: Eine Spielerliste kann maximal 1 (einen) Manager enthalten. Ein Manager ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt, wenn er auch als Stammspieler oder Ersatzspieler fungiert, er muss aber eine ausdrückliche Genehmigung von Epic oder den Turnieradministratoren erhalten, bevor das Gameplay beginnt. Das Mindestalter für Manager beträgt 18 Jahre.

3.8.3 Einreichung der Spielerliste

Listen der antretenden Spieler für jeden Turniertag müssen mindestens 24 Stunden vor Beginn des Gameplays an die Turnieradministratoren eingereicht werden.

3.8.4 Änderungszeitraum/Einreichungsfrist der Spielerliste

Soweit in diesen Regeln nicht ausdrücklich anders angegeben können die Spielerlisten der Teams nur während des Transferfensters (wie unten beschrieben) geändert werden. Alle Spielerlisten gelten nach der Schließung des Registrierungsverfahrens des Turniers („**Registrierungsverfahren**“) zum auf der Registrierungs-Website angegebenen Datum und der Uhrzeit („**Einreichungsfrist der Spielerliste**“) als gesperrt.

Wenn ein Team einen Manager oder Trainer hat, den es in seine Spielerliste aufnehmen möchte, muss das Team die Turnieradministratoren vor Ablauf der entsprechenden Einreichungsfrist der Spielerliste darüber benachrichtigen. Wenn Umstände ein Team daran hindern, einen Spielerwechsel innerhalb der in [Abschnitt 4.2.5](#) festgelegten Fristen vorzunehmen und es eine Fristverlängerung benötigt, muss dieses Team vor Ablauf der entsprechenden Einreichungsfrist der Spielerliste einen Turnieradministrator darüber benachrichtigen.

Andernfalls ist es diesem Team nicht erlaubt, nach Ablauf der Einreichungsfrist der Spielerliste einen Spielerwechsel vorzunehmen.

3.8.5 Änderungen der Spielerliste/Transfers

Eine „**Änderung der Spielerliste**“ bedeutet, dass ein neuer Spieler zu einer bereits bestehenden Spielerliste hinzugefügt wird. Die Streichung eines Spielers von einer Spielerliste gilt hingegen nicht als eine Änderung der Spielerliste – vorausgesetzt, dass im Team weiterhin mindestens 3 (drei) Spieler vertreten sind.

Die Teams erhalten während der Saison die Möglichkeit, ihre Spielerliste in einem festgelegten „**Transferfensters**“ zu ergänzen.

Transferfenster nach Region

- APAC: 31. März 2025, 0:00 Uhr JST – 13. April 2025, 17:00 Uhr JST
- EU: 31. März 2025, 0:00 Uhr MEZ – 13. April 2025, 17:00 Uhr MESZ
- MENA: 31. März 2025, 0:00 Uhr KSA – 13. April 2025, 17:00 Uhr KSA
- NA: 31. März 2025, 0:00 Uhr PT – 13. April 2025, 17:00 Uhr PT
- OCE: 31. März 2025, 0:00 Uhr AEDT – 13. April 2025, 17:00 Uhr AEST
- SSA: 31. März 2025, 0:00 Uhr SAST – 13. April 2025, 17:00 Uhr SAST
- SAM: 31. März 2025, 0:00 Uhr BRT – 13. April 2025 um 17:00 Uhr BRT

Während des Transferfensters können Teams ihre Spielerliste einmal ergänzen (Manager und Trainer ausgenommen), wobei maximal 4 (vier) Spieler in einem Team erlaubt sind. Es ist den Teams erlaubt, während des gesamten Events pro Transferfenster eine Ergänzung ihrer Spielerliste vorzunehmen. Sollte Psyonix bzw. ein Turnieradministrator feststellen, dass von einem Team in einem Transferfenster mehr als eine Ergänzung durchgeführt wurde, so verliert Team seine angesammelten RLCS-Punkte und nimmt nicht weiter am Wettkampf teil.

Ungeachtet des Vorstehenden können Teams während des gesamten Events auch eine „Sonderergänzung“ ihrer Spielerliste („**Sonderergänzung**“) vornehmen. Die Sonderergänzung muss während des Transferfensters und für die Position „Ersatzspieler“ erfolgen. Darüber hinaus müssen bei der Sonderergänzung folgende Anforderungen eingehalten werden:

1. Der mit der Sonderergänzung hinzugefügte Spieler muss zur Teilnahme am gesamten offenen Turnier direkt vor dem Transferfenster, in dem die Sonderergänzung vorgenommen wird, berechtigt gewesen sein.
2. Der mit der Sonderergänzung hinzugefügte Spieler darf keine RLCS-Punkte verdient haben.

Um eine Sonderergänzung oder eine Änderung der Spielerliste vorzunehmen, müssen Teams ihren Antrag vor dem Ende des Transferfensters über Discord im entsprechenden Discord-Support-Kanal einreichen wie in [Abschnitt 6.1](#) angegeben. Transfers können auch überregional erfolgen (und unterliegen nicht den Beschränkungen in [Abschnitt 3.7.4](#)).

3.8.6 Spieler- oder Teamnamen

Es ist den Spielern oder Teams nicht erlaubt, ihre Benutzernamen, ihre Namen im Spiel oder ihre Teamnamen ohne Genehmigung der Turnieradministratoren zu ändern. Alle diese Namen müssen den Bestimmungen dieser Regeln (insbesondere denen in [Abschnitt 3](#)) entsprechen, und die Turnieradministratoren können jederzeit eine Änderung der Namen verlangen. Eine

Spielerliste kann nicht mehrfach denselben Namen, nur aus Symbolen bestehende Namen und schwer zu unterscheidende Namen enthalten.

3.8.7 Kontinuität der Spielerliste

Eine „Spielerliste“ besteht aus 3 (drei) oder 4 (vier) Spielern (soweit zutreffend), die als ein Team registriert sind. Wenn ein Team aus 3 (drei) Spielern besteht, gelten alle 3 (drei) Spieler als „Stammspieler“. Wenn ein Team aus (4) vier Spielern besteht, gelten 3 (drei) Spieler als „Stammspieler“ und 1 (ein) Spieler als „Sonderergänzung“ oder als „Ersatzspieler“ (soweit zutreffend).

3.8.8 Ausschließliche Teamzugehörigkeit

Während des gesamten Turniers können die Spieler jeweils nur in einem Team antreten.

3.8.9 Registrierung

Jeder Spieler eines Teams muss alle Teilnahmebedingungen in diesen Regeln für Spieler erfüllen, und jeder Spieler muss sich vor dem Ende des Registrierungsverfahrens auf der Registrierungs-Website (<https://www.start.gg/hub/rlds-2025>) registrieren, um als Mitglied des jeweiligen Teams eingetragen zu werden. Während des Registrierungsverfahrens erstellt/registriert ein Teammitglied den Teamnamen und Spieler können dem Team beitreten, indem sie den Teamnamen suchen oder eingeladen werden. Falls ein Team in die nächsten Runden des Turniers vorrückt, werden die Turnieradministratoren sich an den Team-Ansprechpartner wenden, um dieses Teams zu benachrichtigen.

3.8.10 Überprüfung der Teilnahmeberechtigung des Teams

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

3.8.11 Teamverband

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

Sollten die Turnieradministratoren beschließen, nicht alle Mitglieder eines Teams zu disqualifizieren, gelten diese Regeln auch weiterhin für die verbleibenden Spieler, und wenn es die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen genehmigen, kann das Team den/die disqualifizierten Spieler (selbst wenn der disqualifizierte Spieler der Team-Ansprechpartner war) durch einen neuen teilnahmeberechtigten Spieler ersetzen und weiterhin unter demselben Teamnamen antreten, wenn jeder disqualifizierte Spieler umgehend jedes von den Turnieradministratoren für notwendig erachtete Schreiben unterzeichnet, das den verbliebenen Teammitgliedern die weitere Teilnahme an dem Turnier unter dem Namen des Teams oder einem neuen Namen nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren erlaubt.

Ein Teammitglied, das auf eigenen Wunsch bzw. durch Disqualifikation aus dem Turnier ausscheidet, ist nach dem alleinigen Ermessen des Turnieradministrators in jeglicher Funktion von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen.

3.8.12 Nicht-Übertragbarkeit der Teamqualifikation

Verdiente Qualifikationsplätze für eine folgende Phase (falls zutreffend) können nicht an andere Personen oder Organisationen übertragen, verkauft, eingetauscht oder verschenkt werden. Dies bedeutet, dass verdiente Qualifikationsplätze immer direkt in Verbindung mit dem Team als Ganzes stehen.

3.9 Beziehungen innerhalb von Teams

Die Regeln betreffen nicht die Beziehungen zwischen oder unter den Spielern eines Teams. Die einzelnen Teams und ihre Spieler sind jeweils selbst für die Regelung der Beziehungen zwischen den Spielern und ihren jeweiligen Teams verantwortlich. Streitigkeiten zwischen den Teammitgliedern können jedoch nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren als Grund für eine Disqualifikation des entsprechenden Team oder seiner Teammitglieder gelten.

3.10 Verantwortlichkeiten von Teambesitzern, Managern und Trainern

3.10.1 Kein Team (einschließlich seiner Vertreter, Beauftragten, Mitarbeiter und Unterauftragnehmer), Besitzer, Manager oder Trainer darf sich an Absprachen, Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder sonstigen unfairen oder illegalen Handlungen oder Vereinbarungen beteiligen, um das Ergebnis eines Spiels, Matches oder Turniers vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).

3.10.2 Kein Besitzer eines Teams in der RLCS darf als Trainer oder Manager eines anderen RLCS-Teams auftreten oder auf sonstige Weise am Management oder der Verwaltung eines anderen Teams in der RLCS beteiligt sein bzw. die Macht haben, sie zu bestimmen oder zu beeinflussen.

3.10.3 Manager, Trainer oder sonstige Personen, die in der RLCS ein Team beaufsichtigen oder leiten (zusammenfassend die „**Kontrollpersonen**“), dürfen nicht: (a) eine Kontrollperson

eines anderen Teams in der RLCS sein; oder (b) weder direkt noch indirekt am Management oder der Verwaltung eines anderen RLCS-Teams beteiligt sein bzw. die Macht haben, sie zu bestimmen oder die Leistung eines anderen RLCS-Teams in einem Spiel, Match oder Turnier zu beeinflussen. Für 1 (einen) zusätzlichen Teameintrag einer Organisation kann eine Ausnahme gemacht werden, sofern das Team in die folgenden Kategorien und Einschränkungen fällt:

1. Das zusätzliche Team vertritt Vielfalt, Gleichberechtigung und Integration (kurz auch: DEI – Diversity, Equity and Inclusion) und alle teilnehmenden Spieler repräsentieren diese DEI-Initiative (zum Beispiel ein Frauenteam).
2. Die Teamnamen sind nicht identisch mit anderen.
3. Schriftliche Genehmigung der Veranstaltungsadministratoren vor Anmeldeschluss

3.10.4 Ein Team darf niemanden als Kontrollperson ernennen, der: (a) eine Kontrollperson eines anderen RLCS-Teams ist; oder (b) direkt oder indirekt am Management oder der Verwaltung eines anderen RLCS-Teams beteiligt ist bzw. die Macht hat, sie zu bestimmen oder die Leistung eines anderen RLCS-Teams in einem Spiel, Match oder Turnier zu beeinflussen.

3.10.5 Teams, für die Psyonix nach eigenem Ermessen feststellt, dass sie direkt oder indirekt einer Person oder Organisation gehören oder von ihr kontrolliert werden, die Websites oder Plattformen für Sportwetten (einschließlich Esports), Glücksspiel, Buchmachung oder Wetten oder andere verbotene Kategorien betreibt, sind nicht zur Teilnahme am Turnier berechtigt.

4. Spielregeln

Dieser Abschnitt erläutert die „Spielregeln“, die während des Turniers für das Spiel gelten.

4.1 Matcheinstellungen

4.1.1 Spieleinstellungen

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

4.1.2 Eingabegeräte

Alle Standard-Eingabegeräte sind erlaubt – einschließlich Maus und Tastatur. Makro-Funktionen (z. B. Turbo-Tasten) sind nicht erlaubt. Die Übertaktung von Eingabegeräten ist nicht erlaubt. Beachten Sie: Bei den Präsenzevents sind drahtlose Eingabegeräte nicht erlaubt. Bei den Präsenzevents müssen alle Eingabegeräte von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren genehmigt werden.

4.1.3 Arenen

In der Doppel-K.O.-Phase von offenen Turnieren werden alle Spiele im DFH Stadium (Standardversion) ausgetragen. In allen anderen Phasen des Turniers wird die Kartenrotation aus den folgenden Standardarenen zusammengestellt:

Best-of-Five:

1. Mannfield (Nacht)
2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (Abenddämmerung)
5. Champions Field

Best-of-Seven:

1. Mannfield (Nacht)
2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (Abenddämmerung)
5. AquaDome (Salty Shallows)
6. Neo Tokyo
7. Champions Field

Bei übertragenen Spielen können Teams aufgrund von Leistungsproblemen den Ausschluss einer Arena beantragen – hierfür muss mindestens 24 Stunden vor dem Start des Matches ein ausführlicher Antrag an die Turnieradministratoren eingereicht werden. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, Anträge von Teams auf den Ausschluss einer Arena nach eigenem Ermessen und aus beliebigen Gründen abzulehnen.

4.2 Verfahrensweisen für Matches

4.2.1 Hosting und Teamfarben

Die Turnieradministratoren bestimmen, welches Team die Farbe Blau und welches Team die Farbe Orange erhält. In der Doppel-K.O.-Phase und der Schweizer Phase, sowohl von offenen Qualifikationsturnieren als auch von Letzten-Chance-Qualifikationsphasen, erhalten die Teams Anweisungen, wie das Match gehostet werden soll. In allen anderen Turnierphasen wird ein Turnieradministrator das Match hosten. In allen anderen Phasen des Turniers hostet ein Turnieradministrator das Match.

4.2.2 Rehosting

Zwischen den Spielen eines Matches können die Spieler aufgrund von Verbindungsproblemen ein Rehosting des Matches in der gleichen Serverregion beantragen. Während eines beliebigen Matches in allen Turnierphasen außer der Doppel-K.O.-Phase und der Schweizer Phase sowohl von offenen Qualifikationsturnieren als auch von Last-Chance-Qualifiern können beide Teams (a) vor dem ersten Tor bzw. (b) bevor fünfzehn (15) Sekunden vergangen sind (je nachdem, was früher eintritt) in beiderseitigem Einvernehmen das aktuelle Spiel des Matches vorbehaltlich der Genehmigung der Turnieradministratoren abbrechen und das Match rehosten. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches jederzeit zu unterbrechen und für ungültig zu erklären, um es zu rehosten.

4.2.3 Server

Doppel-K.O.-Phase und Schweizer Phase sowohl von offenen Turnieren als auch von Last-Chance-Qualifiern

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

GSL-Phase und Hybrid-K.O.-Phase sowohl von offenen Qualifikationsturnieren als auch von Last Chance Qualifiern, sowie Majors und die Rocket League World Championship

- „RLCS USE-Ohio“ gilt als Standardserver für die nordamerikanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, in einer anderen nordamerikanischen RLCS-Serverregion zu spielen.
- „RLCS EU-Paris“ gilt als Standardserver für die europäischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, in einer anderen europäischen RLCS-Serverregion zu spielen.
- „RLCS SAM-SaoPaulo“ gilt als Standardserver für die südamerikanischen Matches, sofern nicht beide Spieler vereinbaren, auf einem anderen südamerikanischen Server zu spielen.
- „RLCS OCE-Sydney“ gilt als Standardserver für die ozeanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen ozeanischen Server zu spielen.

- „RLCS ME-Bahrain“ gilt als Standardserver für MENA-Matches, sofern nicht beide Spieler vereinbaren, auf einem anderen MENA-Server zu spielen.
- „RLCS ASM-Asia Mainland“ gilt als Standardserver für APAC-Matches, sofern nicht beide Spieler vereinbaren, auf einem anderen APAC-Server zu spielen.
- „RLCS SAF-Cape-Town“ gilt als Standardserver für SSA-Matches, sofern nicht beide Spieler vereinbaren, auf einem anderen SSA-Server zu spielen.

4.2.4 Spielstart

In den Matches der Doppel-K.O.-Phase und Schweizer Phase sowohl von offenen Turnieren als auch von Last-Chance-Qualifiern dürfen die Spieler erst dann die ihnen zugewiesenen Seite betreten, wenn von jedem Team drei Spieler dem Spiel beigetreten sind. In allen anderen Matches für alle anderen Phasen des Turniers dürfen die Spieler ihre Seite erst dann betreten, wenn sie von einem Turnieradministrator dazu angewiesen werden.

4.2.5 Spielerwechsel

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

Doppel-K.O.-Phase und Schweizer Phase sowohl von offenen Turnieren als auch von Last-Chance-Qualifiern

Spielerwechsel dürfen nur zwischen den Spielen eines Matches vorgenommen werden. Teams sind auf einen Spielerwechsel pro Match beschränkt. Teams können einen Spielerwechsel zwischen Spielen rückgängig machen, um mit ihrer ursprünglichen Spieleraufstellung zu spielen, können jedoch keinen weiteren Spielerwechsel im selben Match vornehmen. Teams können ein Spiel mit einer beliebigen Kombination von 3 (drei) Spielern aus ihrer registrierten Spielerliste (wie unten definiert) starten.

GSL-Phase und Hybrid-K.O.-Phase sowohl von offenen Qualifikationsturnieren als auch von Last Chance Qualifiern, sowie Majors und die Rocket League World Championship

Spielerwechsel dürfen nur zwischen den Spielen eines Matches oder vor Beginn eines Matches vorgenommen werden. Teams müssen die Turnieradministratoren über jede Änderung der Aufstellung zwischen den Spielen informieren und die Genehmigung dafür erhalten, bevor sie einen Spielerwechsel vornehmen können.

4.2.6 Melden der Ergebnisse

Nach dem Abschluss eines Matches muss das Preisgewinnerteam das Matchergebnis in einem dafür vorgesehenen Chatraum an die Turnieradministratoren übermitteln. Das Verliererteam muss das Spielergebnis zusätzlich bestätigen. Sollte ein Ergebnis angefochten werden, muss ein Screenshot des Ergebnisbildschirms erstellt oder das Replay des Matches gespeichert werden. Wenn ein Team den Sieg eines Matches für sich beansprucht und einen Beweis dafür

einreicht, muss das andere Team ebenfalls einen Beweis für seinen Anspruch einreichen, um einen automatische Niederlage für das Match zu vermeiden. Teams oder Spieler, die nachweislich falsche oder manipulierte Ergebnisse eingereicht haben, werden mit disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben bestraft.

4.2.7 Beobachter

Bei allen Events, einschließlich der offenen Turniere, Last-Chance-Qualifier, Majors und der World Championship, sind außer den Turnieradministratoren und zuvor ermächtigten Personen keine Beobachter im Spiel erlaubt. Falls bei einem Team festgestellt wird, dass es Lobbydaten weitergegeben hat, um einem nicht autorisierten Beobachter den Zugang zum Match zu ermöglichen, wird es mit disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben bestraft. Trainer, Manager und Ersatzspieler sind als Beobachter im Spiel nicht zugelassen.

Ein Spieler oder Team darf das eigene Gameplay live über eine Online-Streaming-Plattform wie Twitch, Kick, TikTok, YouTube usw. übertragen. Teams können auch einen besonderen Antrag für einen einzelnen „Team-Stream“-Beobachter einreichen, der die nicht übertragenen Matches der Doppel-K.O.-Phase, Schweizer Phase oder GSL-Phase sowohl von offenen Turnieren als auch von Last-Chance-Qualifiern beobachtet, indem sie einen Übertragungsantrag (Englisch: „Broadcast Application“) ausfüllen und mindestens 24 Stunden vor dem Beginn des jeweiligen Turniertages eine Genehmigung für den Beobachter erhalten. Trainer, Manager und Ersatzspieler werden nicht als berechnigte „Team-Stream“-Beobachter zugelassen. Übertragungsanträge sind über den entsprechenden Discord-Support-Kanal verfügbar wie in [Abschnitt 6.1](#) beschrieben.

Ein berechtigter Beobachter darf zu keinem Zeitpunkt des Matches einer der beiden Seiten als Spieler beitreten. Andernfalls wird das entsprechende Team mit disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben bestraft.

4.3 Matchverpflichtungen

4.3.1 Pünktlichkeit

Bei allen Teams müssen zur angegebenen Startzeit des Matches 3 (drei) Spieler physisch anwesend sein bzw. in der Lobby des Online-Matches warten. Wenn ein Team 5 (fünf) Minuten nach dem geplanten Matchbeginn nicht über 3 (drei) spielbereite Spieler verfügt, wird es mit disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben bestraft. Während aller Matches muss der Team-Ansprechpartner mindestens 10 (zehn) Minuten vor der festgelegten Match-Startzeit im dafür vorgesehenen Chatraum erreichbar sein. Die Match-Startzeiten können von Psonix bzw. den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen geändert werden, je nachdem, ob sich das Turnier verkürzt oder verzögert.

4.3.2 Aufgabe

Teams dürfen ein Spiel nicht ohne vorherige Genehmigung der Turnieradministratoren freiwillig aufgeben. Ungeachtet des Vorstehenden können solche Teams auch bei Vorliegen einer derartigen Genehmigung mit disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben bestraft werden.

5. Probleme

5.1 Begriffsdefinitionen

„**Bug**“ (Fehler) bezeichnet einen Fehler, eine Fehlfunktion, ein Versagen, eine Störung oder ein anderes technisches Problem, das ein falsches oder unerwartetes Ergebnis verursacht oder auf sonstige Weise dazu führt, dass sich Rocket League bzw. ein Hardware-Gerät nicht wie vorgesehen verhält.

„**Vorsätzliche Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler die Verbindung zu Rocket League verliert, weil dieser Spieler etwas Bestimmtes getan hat oder untätig war. Eine vorsätzliche Verbindungsunterbrechung gilt nicht als gültiges technisches Problem, um eine Wiederholung des Matches zu rechtfertigen.

„**Serverabsturz**“ bedeutet, dass bei allen Spielern aufgrund eines Problems mit dem Spielserver die Verbindung zu Rocket League unterbrochen wird.

„**Unbeabsichtigte Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler die Verbindung zu Rocket League verliert, weil Probleme mit dem Spiel-Client, der Plattform, dem Netzwerk oder den PC auftreten.

5.2 Technische Probleme

Aufgrund der Art und Größenordnung des Online-Wettbewerbs, werden Matches nicht wegen Bugs, vorsätzlicher Verbindungsunterbrechung, Serverabsturz oder unbeabsichtigter Verbindungsunterbrechung neu gestartet oder für ungültig erklärt, es sei denn, die Turnieradministratoren entscheiden nach eigenem Ermessen anders. Außer falls von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen anders entschieden, muss bei technischen Problemen oder Bugs weitergespielt werden und sie gelten nicht als Grund für eine Wiederholung. Sollte ein Team aufgrund eines technischen Problems oder eines Bugs eine Wiederholung des Matches verlangen, muss dieses Team das Replay speichern und es den Turnieradministratoren zur Überprüfung einreichen. Während eines übertragenen Matches können die Turnieradministratoren das laufende Gameplay unterbrechen, um es zu überprüfen und anschließend das Spiel neu starten, wenn sie dies nach eigenem Ermessen für erforderlich erachten.

5.3 Matchunterbrechungen

5.3.1 Verbindungsunterbrechungen

Matches der Doppel-K.O.-Phase, Schweizer Phase oder GSL-Phase von offenen Turnieren und Last-Chance-Qualifiern

Sollte es zu einer Verbindungsunterbrechung kommen, muss das unterbesetzte Team das Einzelspiel innerhalb des Matches weiterspielen. Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann während des Spiels, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, oder auch zwischen den Spielen eines Matches wieder einsteigen, aber nicht inmitten eines der nachfolgenden Spiele des Matches. Wenn der Spieler nach einer Verbindungsunterbrechung nicht wieder dem gleichen Spiel beitreten kann, hat er 5 (fünf) Minuten Zeit, um erneut beizutreten, bevor das nächste Spiel des Matches beginnt. Wenn der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel nicht vor dem nächsten Spiel des Matches beitreten kann, muss das Team des Spielers einen anderen Spieler aus seiner Spielerliste einwechseln (gemäß den in [Abschnitt 4.2.5](#) beschriebenen Regeln für Spielerwechsel), oder das Spiel aufgeben.

Matches der Hybrid-K.O.-Phase von offenen Turniere und Last-Chance-Qualifiern sowie der Majors und der World-Championship

Sollte es zu einer Verbindungsunterbrechung kommen, muss das unterbesetzte Team sofort die Turnieradministratoren im dafür vorgesehenen Chatraum benachrichtigen. Sobald die Turnieradministratoren die Benachrichtigung über die Verbindungsunterbrechung erhalten haben, können sie das Spiel nach eigenem Ermessen pausieren. Wenn Matches beobachtet oder übertragen werden und die Turnieradministratoren feststellen, dass die Verbindung eines Spielers unterbrochen wurde, ohne dass eine Benachrichtigung erfolgt ist, können sie das Match pausieren, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Verbindung wiederherzustellen.

Sobald das Spiel pausiert wurde, hat der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, 8 (acht) Minuten Zeit, um dem Spiel erneut beizutreten, ehe es fortgesetzt wird. Im Fall von mehreren Pausen wegen Verbindungsunterbrechungen gelten diese 8 (acht) Minuten als Gesamtzeit für sämtliche Wiederverbindungsversuche. Kann der Spieler innerhalb dieser Zeit keine Verbindung herstellen, verliert das unterbesetzte Team das Einzelspiel des Matches. Wenn der Spieler dem Spiel, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, nicht erneut betritt, werden ihm nach dem Spiel 3 (drei) zusätzliche Minuten gewährt, um die Verbindung wiederherzustellen, bevor das nächste Spiel des Matches beginnt. Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann während des Spiels, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, oder auch zwischen den Spielen eines Matches wieder einsteigen, aber nicht inmitten eines der nachfolgenden Spiele des Matches. Wenn der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel nicht vor dem nächsten Spiel des Matches beitreten kann, kann das Team des Spielers einen anderen Spieler aus seiner Spielerliste einwechseln (gemäß den in [Abschnitt 4.2.5](#) beschriebenen Regeln für Spielerwechsel), oder es muss das Spiel aufgeben.

Sobald der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel wieder beitrifft oder die Frist für den Wiederbeitritt abgelaufen ist, haben die Teams 30 (dreißig) Sekunden Zeit, um den Turnieradministratoren zu bestätigen, dass jedes Team bereit ist, das Spiel fortzusetzen. Wenn beide Teams ihre Spielbereitschaft bestätigt haben, wird das Spiel nach Entscheidung der Turnieradministratoren mit einem neutralen Anstoß oder einer bestimmten Spielfortsetzung wieder aufgenommen.

Kann ein Team kein vollständiges Team aus 3 (drei) Spielern aufstellen, um das Spiel fortzusetzen, verliert es das Spiel. Kann ein Team in den darauf folgenden 8 (acht) Minuten kein vollständiges Team aus 3 (drei) Spielern aufstellen, verliert es das Match.

5.3.2 Spielunterbrechung

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

5.3.3 Auszeiten

Bei jedem Best-of-Seven-Match können die Teams zwischen den Spielen dieses Matches 1 (eine) Auszeit („**Auszeit**“) beantragen.

Jede Auszeit dauert 2 (zwei) Minuten. Ein Team, das eine Auszeit nehmen möchte, muss den Turnieradministrator sofort nach dem Ende eines Spiels benachrichtigen. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, einem Team eine Auszeit zu verweigern. Am Ende der Auszeit überprüfen die Turnieradministratoren, dass jedes Team bereit ist, das Match fortzusetzen, bevor das Gameplay fortgesetzt werden kann. In Best-of-Three-Matches oder Best-of-Five-Matches sowie während des Gameplays sind Auszeiten nicht möglich. Des Weiteren können Auszeiten nicht verwendet werden, um die in [Abschnitt 5.3.1](#) beschriebenen Disqualifikationsfristen zu verlängern oder zu umgehen.

5.3.4 Neustarts

Die Turnieradministratoren können einen Neustart des Spiels oder Matches anordnen, wenn außergewöhnliche Umstände vorliegen, wenn beispielsweise ein Bug einen Spieler in seiner Spielfähigkeit erheblich beeinträchtigt oder das Spiel oder Match durch höhere Gewalt oder ein anderes Ereignis unterbrochen wird.

5.3.5 Einreichung des Protokolls

Spieler oder Teams, deren Beschwerde zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, müssen den Turnieradministratoren Protokolldateien dieses Spiels oder Matches bereitstellen. Diese Protokolldateien werden überprüft, und wenn die Turnieradministratoren feststellen, dass der Neustart unrechtmäßig beantragt wurde, werden diese Spieler bzw. Teams mit disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben bestraft.

6. Kommunikation

6.1 Support-Kanal

Die Turnieradministratoren stehen während des gesamten Events über den nachstehenden offiziellen Spieler-Support-Kanal der jeweiligen Region zur Verfügung und werden spieterspezifische Fragen beantworten und zusätzliche Hilfe leisten. Diese Regeln werden durch online übermittelte Antworten oder Kommentare nicht beeinträchtigt.

- [Asien-Pazifik \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Nahe Osten und Nordafrika \(MENA\)](#)
- [Nordamerika \(NA\)](#)
- [Ozeanien \(OCE\)](#)
- [Südamerika \(SAM\)](#)
- [Subsahara-Afrika \(SSA\)](#)

6.2 Match-Kommunikation

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

7. Verhaltenskodex

7.1 Persönliches Verhalten; kein toxisches Verhalten

7.1.1 Alle Spieler und Kontrollpersonen müssen sich in einer Weise verhalten, die jederzeit (a) dem Verhaltenskodex in diesem Abschnitt 7 („**Verhaltenskodex**“) und (b) den allgemeinen Grundsätzen der persönlichen Integrität, Aufrichtigkeit und des sportlichen Verhaltens entspricht.

7.1.2 Spieler und Kontrollpersonen müssen sich gegenüber anderen Spielern, Turnieradministratoren, Beobachtern, Zuschauern und Sponsoren (soweit zutreffend) respektvoll verhalten.

7.1.3 Spieler und Kontrollpersonen dürfen sich nicht auf eine Art und Weise verhalten, (a) die gegen diese Regeln verstößt, (b) die störend, unsicher oder zerstörerisch ist oder (c) die auf

andere Weise die von Psyonix beabsichtigte Freude an Rocket League durch andere Nutzer beeinträchtigt (wie von Psyonix entschieden). Insbesondere dürfen Spieler und Kontrollpersonen kein belästigendes oder respektloses Verhalten an den Tag legen, keine beleidigende oder anstößige Sprache verwenden und keine Spielsabotage, kein Spamming, kein Social Engineering, keinen Betrug und keine ungesetzlichen Aktivitäten vornehmen („**Toxisches Verhalten**“).

7.1.4 Spieler und Kontrollpersonen dürfen (a) nicht behaupten, ein gesperrter Spieler oder ein Cheater/Regelbrecher zu sein, oder sich selbst als solchen ausgeben, oder (b) das Brechen oder die Verletzung dieser Regeln verherrlichen oder anderweitig gutheißen.

7.1.5 Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann für einen Spieler, eine Kontrollperson oder ein ganzes Team disziplinarischen Maßnahmen, wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben, nach sich ziehen, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

7.2 Fairer Wettkampf

7.2.1 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er zu jeder Zeit während eines Spiels oder Matches im Sinne von Rocket League und dieser Regeln spielt. Jede Form von unfairm Spiel ist nach diesen Regeln verboten und kann zu disziplinarischen Maßnahmen führen. Beispiele für unfaires Spiel sind unter anderem:

- Absprachen (wie unten definiert), Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder jede andere unfaire oder illegale Handlung oder Vereinbarung, um das Ergebnis eines Matches oder Events vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).
- Das Hacken oder anderweitige Modifizieren des beabsichtigten Verhaltens des Rocket League-Spiel-Clients, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Änderungen an Spieldateien.
- Über ein Epic-Konto zu spielen, das auf den Namen einer anderen Person registriert ist, oder dies einer anderen Person zu erlauben (bzw. jemanden dazu auffordern, ermutigen oder anweisen, dies zu tun).
- Die Verwendung jeglicher Art von Cheating-Geräten, -Programmen oder ähnlichen Betrugsmethoden, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Das vorsätzliche Ausnutzen einer Spielfunktion (z. B. eines Bugs oder Glitches im Spiel) auf eine nicht von Psyonix beabsichtigte Weise, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.

- Die Verwendung von verteilten Denial-of-Service-Attacken, Swatting oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Spielers mit dem Rocket League-Spiel-Client zu stören.
- Die Verwendung von Makrotasten oder ähnlichen Methoden, um Aktionen im Spiel zu automatisieren.
- Die Annahme von Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Entschädigungen für versprochene, erbrachte oder zu erbringende Dienstleistungen im Zusammenhang mit dem unfairen Spiel von Rocket League (z. B. Dienstleistungen, die darauf abzielen, ein Match oder einen Wettkampfabschnitt zu vereiteln oder zu manipulieren).
- Die Beeinträchtigung der Durchführung des Turniers, der Regeln-Website oder einer Website, die Psyonix oder den Turnieradministratoren gehört oder von ihnen betrieben wird.
- Die Vornahme von Änderungen an Rocket League, die nicht den Turnieradministratoren mitgeteilt und von diesen genehmigt wurden.
- Die Nutzung von Einrichtungen, Diensten oder Geräten des Turniers, die von den Turnierorganen bereitgestellt oder zugänglich gemacht werden, um Mitteilungen zu veröffentlichen, zu übertragen, zu verbreiten oder anderweitig zugänglich zu machen, die der Verhaltenskodex verbietet.
- Die Verbindung zur Lobby im Spiel zu unterbrechen, bevor die Turnieradministratoren dazu auffordern.
- Andere Verstöße gegen diese Regeln.

7.3 Wetten

Spielern und Kontrollpersonen ist es untersagt, (a) Wetten, Einsätze oder Glücksspiele im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu veranstalten oder zu fördern, oder (b) direkt oder indirekt von Wetten, Einsätzen oder Glücksspielen im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu profitieren.

7.4 Belästigung

Spielern ist es nicht gestattet, andere zu belästigen, zu beleidigen oder aufgrund ihrer Abstammung, Hautfarbe, Ethnizität, Herkunft, Religion, politischen Meinung oder sonstigen Überzeugungen, ihres Geschlechts, ihrer Geschlechtsidentität, sexuellen Orientierung, ihres Alters, einer Behinderung oder eines anderen Status oder einer anderen Charakteristik, die unter geltendem Recht geschützt wird, zu diskriminieren.

7.5 Vertraulichkeit

Spieler oder Kontrollpersonen dürfen keine vertraulichen Informationen an Dritte weitergeben, die sie in Verbindung mit dem Event erhalten haben. Dazu zählt auch das Posten von Beiträgen oder Kommentaren in den sozialen Medien.

7.6 Rechtswidriges Verhalten

Spieler und Kontrollpersonen sind verpflichtet, sich jederzeit an alle geltenden Gesetze zu halten. Jeder Versuch, den rechtmäßigen Ablauf des Events mutwillig zu beeinträchtigen oder zu untergraben, kann einen Verstoß gegen straf- und zivilrechtliche Gesetze darstellen und führt zur Disqualifikation von der Teilnahme an dem Event. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich Epic das Recht vor, Abhilfemaßnahmen und Schadensersatz (einschließlich Anwaltskosten) im vollen gesetzlich zulässigen Umfang, einschließlich der strafrechtlichen Verfolgung, zu fordern.

7.7 Melden

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

7.8 Kleiderordnung

Während des Events müssen sich alle Spieler und Eltern bzw. Erziehungsberechtigte an die Kleiderordnung („**Kleiderordnung**“) halten. Ohne das Vorstehende in irgendeiner Weise einzuschränken, gilt die Kleiderordnung für alle Spieler und Eltern bzw. Erziehungsberechtigte während des Medientags des Events, der Ausgänge, des Spiels und anderer Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Event, die vom Turnieradministrator festgelegt werden können.

7.8.1 Spieler und Eltern bzw. Erziehungsberechtigte müssen sich in einer Art und Weise präsentieren, die dem Publikum des Spiels angemessen ist und dem Geist und Ton des Events entspricht (wie vom Turnieradministrator festgelegt) (z. B. keine freien Oberkörper, Badebekleidung, Unterwäsche usw.).

7.8.2 Einschränkungen

Es ist Spielern und Erziehungsberechtigten untersagt, sichtbare Logos, Markennamen bzw. Insignien (gemeinschaftlich „**Kommerzielle Kennzeichen**“) von Personen, Produkten oder Dienstleistungen zu tragen, die in der folgenden Liste aufgeführt sind (für die kein Anspruch auf Vollständigkeit besteht):

- Drogen oder Drogenutensilien.
- Tabak oder tabakähnliche Produkte, einschließlich Vaping-Produkte.
- Alkohol.
- Schusswaffen.
- Pornografie oder andere nur für Erwachsene bestimmte Materialien.
- Kryptowährungen, Non-Fungible Token (NFTs) oder andere Blockchain-bezogene Produkte oder Dienstleistungen.
- Jedes Unternehmen, (a) dessen Inhalt diskriminierend, belästigend oder anderweitig hass erfüllt ist, oder (b) dessen Praktiken dem Image von Psyonix oder Epic schaden oder zu öffentlicher Kritik an Psyonix oder Epic führen oder ein schlechtes Licht auf diese werfen (wie von Psyonix, Epic oder den Turnieradministratoren festgelegt).
- Jedes Unternehmen, das zu illegalen Aktivitäten anregt oder gegen geltendes Recht verstößt.
- Glücksspielprodukte (einschließlich Fantasy-Sportwetten), Lotterien oder illegale Wetten.
- Jedes Unternehmen, das (a) die Verwendung von Hacks, Cheats, Exploits oder das Farmen oder den Verkauf von Spielwährung oder (b) den Verkauf, die Vermietung, die Lizenzierung, den Vertrieb oder die Übertragung eines Spielkontos fördert.
- Logos, Charaktere, Entwickler oder Herausgeber von Videospielen, die nicht Psyonix oder Epic gehören oder anderweitig mit ihnen verbunden sind.
- Politische Kandidaten.
- Hochpreisige Telefondienste.

Alle Sponsorentätigkeiten, Unterstützungen, Werbeaktivitäten und kommerziellen Kennzeichnungen, die von Spielern und Eltern bzw. Erziehungsberechtigten während und in Verbindung mit dem Event getragen werden, unterliegen der Genehmigung durch die Turnieradministratoren.

Wenn ein Turnieradministrator (nach eigenem Ermessen) entscheidet, dass Spieler oder Eltern bzw. Erziehungsberechtigte gegen die Kleiderordnung verstoßen haben, behält sich der Turnieradministrator das Recht vor, die Spieler oder Eltern bzw. Erziehungsberechtigte aufzufordern, ihre Kleidung unverzüglich zu ändern, um die Kleiderordnung einzuhalten. Kommen sie dieser Aufforderung nicht nach, kann dies zu disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben führen.

8. Verstöße gegen Regeln und Verhaltenskodex

8.1 Durchsetzung

Psyonix trägt die Hauptverantwortung für die Durchsetzung dieser Regeln für alle Spieler bei dem Event und kann in Zusammenarbeit mit den Turnieradministratoren (wie unten definiert) bei Verstößen gegen diese Regeln Sanktionen gegen Spieler verhängen, wie in Abschnitt 8 beschrieben.

8.2 Untersuchung und Einhaltung

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

8.2.2 Psyonix hat das Recht, nach eigenem Ermessen einen Spieler oder eine Kontrollperson im Rahmen einer von Epic bzw. einem Event-Administrator (wie zutreffend) gemäß Abschnitt 8.2. durchgeführten Untersuchung von einer Event-Aktivität auszuschließen oder die Teilnahme eines solchen Spielers oder einer solchen Kontrollperson zu beschränken.

8.3 Disziplinarischen Maßnahmen

8.3.1 Wenn Psyonix entscheidet, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson gegen den Kodex verstoßen hat, kann Psyonix die folgenden disziplinarischen Maßnahmen ergreifen (je nach Fall):

- Erteilung einer privaten oder öffentlichen Verwarnung (mündlich oder schriftlich) an den Spieler oder die Kontrollperson;
- Neustart des Matches;
- Niederlage in einem Spiel;
- Niederlage in einem Match;
- Verlust aller oder eines Teils der zuvor an den Spieler oder das Team vergebenen Preise;
- Disqualifikation des Spielers oder der Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren Matches bzw. Phasen des Events; bzw.
- Ausschluss des Spielers oder der Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren zukünftigen von Psyonix veranstalteten Wettbewerben.

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

Die Vollstreckung einer anwendbaren Disziplinarmaßnahme durch Psyonix bietet einem Spieler oder einer Kontrollperson keine Grundlage für Ansprüche gegen Psyonix unter irgendeiner

Rechtstheorie oder wird anderweitig als Haftung von Psyonix gegenüber einem solchen Spieler oder einer Kontrollperson betrachtet.

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

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

8.4 Regelanfechtungen

Psyonix hat die endgültige, bindende Befugnis, alle Streitigkeiten in Bezug auf jeden Teil dieser Regeln zu entscheiden, einschließlich der Verletzung, Durchsetzung oder Auslegung dieser Regeln.

9. Haftungsausschluss

SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, HAFTEN PSYONIX UND SEINE VERBUNDENEN UNTERNEHMEN SOWIE DIE EVENTADMINISTRATOREN NICHT FÜR (A) TECHNISCHE PROBLEME ODER ANDERE UNTERBRECHUNGEN DER VERANSTALTUNG, EINSCHLIESSLICH DATENVERLUST ODER -BESCHÄDIGUNG, (B) DAS FEHLVERHALTEN VON SPIELERN ODER ANDEREN DRITTEN, (C) VERLETZUNGEN (EINSCHLIESSLICH TOD) ODER SACHSCHÄDEN, DIE SICH AUS DEN PREISEN ODER DER TEILNAHME AN DER VERANSTALTUNG ERGEBEN, (D) INDIREKTE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN, ZUFÄLLIGE SCHÄDEN ODER BESONDERE SCHÄDEN, ODER (E) DRUCK-, TYPOGRAFISCHE ODER VERWALTUNGSFEHLER IN MATERIALIEN, DIE MIT DER VERANSTALTUNG IN VERBINDUNG STEHEN. PSYONIX BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE VERANSTALTUNG NACH EIGENEM ERMESSEN ZU UNTERBRECHEN, ZU ÄNDERN ODER ABZUBRECHEN, FALLS EIN VIRUS, EIN BUG ODER EIN ANDERES TECHNISCHES PROBLEM, EIN UNBEFUGTER EINGRIFF, EINE NATURKATASTROPHE ODER EIN ANDERER GRUND, DER AUSSERHALB DER KONTROLLE VON PSYONIX LIEGT, DIE VERWALTUNG, DIE SICHERHEIT ODER DEN ORDNUNGSGEMÄSSEN ABLAUF DES EVENTS BEEINTRÄCHTIGT ODER PSYONIX ANDERWEITIG (NACH EIGENEM ERMESSEN) NICHT MEHR IN DER LAGE IST, DAS EVENT WIE URSPRÜNGLICH GEPLANT DURCHZUFÜHREN.

10. Werbung, Interview-Einwilligung

10.1 Psyonix darf Ihren Namen, Ihren Tag, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Spielstatistiken bzw. Ihre Epic-Konto-ID oder andere biografische Informationen für Werbezwecke vor, während und nach dem Event in jeder Art und Weise und in allen Medien auf der ganzen Welt auf unbestimmte Zeit verwenden, jedoch nur in Verbindung mit der Bekanntmachung des Events oder anderer Rocket League-Events und -Programme, ohne jegliche Vergütung oder vorherige Prüfung.

10.2 Wenn Sie die Möglichkeit haben, an einem Interview im Zusammenhang mit dem Event („**Interview**“) teilzunehmen, stimmen Sie zu, für das Interview aufgenommen zu werden, und Sie gewähren Psyonix damit eine gebührenfreie, weltweite Lizenz (mit dem Recht, Unterlizenzen zu erteilen) zur Verwendung Ihrer Aussagen und aller Audio-/Videomitschnitte des Interviews sowie Ihres Namens, Ihres Tags, Ihres Abbildes, Ihres Bildes, Ihrer Stimme, Ihrer Spielstatistiken, Ihrer Epic-Konto-ID und anderer biografischer Informationen (zusammenfassend „**Interview-Materialien**“) in Verbindung mit dem Interview. Ihre Teilnahme an einem Interview ist freiwillig und Sie haben keinen Anspruch auf eine Vergütung für ein Interview oder diese Lizenz. Psyonix ist nicht verpflichtet, Sie zu interviewen oder Interview-Materialien zu verwenden. Sie können diese Lizenz jederzeit widerrufen, indem Sie sich unter tournaments@epicgames.com an einen Turnieradministrator wenden. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Nutzung dieser Lizenz durch Psyonix vor dem Widerruf.

10.3 Alle Teams müssen zu Beginn dieses Turniers einen Spieler auswählen, der als Vertreter des Teams für alle geplanten Interviews in dieser Saison dient (der „**Teamvertreter**“). Der Teamvertreter ist nicht verpflichtet, das einzige Mitglied des Teams zu sein, das während dieser Saison Interviews gibt.

Der Teamvertreter muss jedoch bei allen geplanten Interviews anwesend sein, es sei denn, das Team informiert Psyonix oder den Turnieradministrator vor dem Match, für das ein Interview angesetzt ist, dass ein anderer Spieler an dem Interview teilnehmen wird. Nach alleinigem Ermessen von Psyonix kann ein Trainer (falls vorhanden) als Teamvertreter bei einem Interview fungieren.

Psyonix wird versuchen, das Team und den Teamvertreter 24 (vierundzwanzig) Stunden im Voraus über die Interviews zu informieren, die am Match-Tag des Teams angesetzt werden. Sollte ein akzeptabler Teamvertreter für ein geplantes Interview nicht zur Verfügung stehen, behält sich Psyonix, ausgenommen bei technischen Problemen, das Recht vor, disziplinarische Maßnahmen wie in Abschnitt 8.3 beschrieben einzuleiten.

11. Anwendbares Recht

Die Gesetze des US-Bundesstaates North Carolina, ohne Bezugnahme auf die Prinzipien der kollisionsrechtlichen Normen, sind maßgeblich für diese Regeln sowie Streitfälle, die diese Regeln bzw. dieses Event betreffen.

12. Verzicht auf ein Geschworenengericht

VORBEHALTLICH DES GELTENDEN RECHTS UND ALS VORAUSSETZUNG FÜR DIE TEILNAHME AN DIESEM EVENT VERZICHTET JEDER TEILNEHMER HIERMIT UNWIDERRUFLICH UND FORTWÄHREND AUF JEDWELCHES RECHT AUF EIN GERICHTSVERFAHREN IN BEZUG AUF RECHTSSTREITIGKEITEN, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS, UNTER ODER IN VERBINDUNG MIT DIESEM EVENT, IN VERBINDUNG MIT JEDWELCHEM HIERMIT ZUSTANDE GEKOMMENEN DOKUMENT ODER VERTRAG, IN VERBINDUNG MIT JEDWELCHEM HIERMIT VERFÜGBAREN PREIS UND JEDWELCHEN DER HIERMIT IN BETRACHT GEZOGENEN TRANSAKTIONEN ENTSTEHEN.

13. Datenschutz

Bitte lesen Sie die Datenschutzrichtlinien von Psyonix unter <https://www.psyonix.com/privacy/> mit wichtigen Informationen zur Erhebung, Verwendung und Weitergabe von personenbezogenen Daten durch Psyonix.

14. Gesundheitsschutz und Sicherheit

14.1 Einhaltung der Gesundheitsrichtlinien

Alle Spieler, Besitzer, Manager, Trainer und Teams sind verpflichtet, (a) alle von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren von Zeit zu Zeit zur Verfügung gestellten schriftlichen Anleitungen zu Gesundheits- und Sicherheitsfragen und COVID-19 sowie (b) die geltenden Gesetze, Verordnungen und Anordnungen der Gesundheitsbehörden in Bezug auf COVID-19 einzuhalten. Im Fall eines Widerspruchs zwischen Leitlinien oder Standards hat die strengere Anforderung Vorrang.

14.2 Endgültige Entscheidungen in Bezug auf die Sicherheit der Spieler

Ungeachtet des Vorstehenden wird die endgültige Entscheidung darüber, ob es für die Spieler eines Teams sicher ist, an einem Turnier teilzunehmen, vom Manager des betreffenden Teams in Absprache mit Psyonix bzw. den Turnieradministratoren getroffen. Jedes Team muss die örtlichen Gesetze und Verordnungen zu öffentlichen Versammlungen und zur öffentlichen Gesundheit einhalten. Im Fall von Unklarheiten darüber, ob eine Versammlung von Spielern sicher abgehalten werden kann, sollte der Manager eines Teams sein Ermessen so ausüben, dass der größtmögliche Schutz und die größtmögliche Sicherheit für Spieler, Fans, Mitarbeiter und andere Teilnehmer des Turniers gewährleistet ist.

14.3 Kommunikation mit den Turnieradministratoren

Es ist wichtig, dass Spieler, Trainer und Manager sich nach besten Kräften bemühen, mit dem von Psyonix bzw. den Turnieradministratoren verwendeten Chatsystem in Verbindung zu bleiben und alle Anweisungen der Turnieradministratoren während des gesamten Ablaufs eines

Turniers zu befolgen, einschließlich hinsichtlich der An- und Abreise zum und vom Veranstaltungsort des Turniers. Spieler, Manager und Trainer befolgen die Anweisungen der Turnierschiedsrichter und kooperieren mit den Schiedsrichtern und anderen Turniermitarbeitern in Bezug auf Masken und andere Schutzmaßnahmen, die zur Gewährleistung der Gesundheit und Sicherheit aller am Turnier Beteiligten getroffen werden.

14.4 Gesundheitsuntersuchung

Vor dem Betreten des Turniergeländes kann von jedem Spieler, Trainer und Manager verlangt werden, dass er sich bei den Turniermitarbeitern ausweist und sich einer Gesundheitsuntersuchung durch die Turniermitarbeiter unterzieht, die unter anderem einen Temperaturtest umfassen kann. Gesundheitskontrollen können auch zu anderen Zeiten während eines Turniers im alleinigen Ermessen von Psyonix bzw. der Turnieradministratoren durchgeführt werden. Wenn Psyonix oder die Turnieradministratoren zu irgendeinem Zeitpunkt vor oder während eines Turniers feststellen, dass eine Person Symptome von COVID-19 aufweist oder anderweitig mit dem COVID-19-Virus oder einer anderen übertragbaren Krankheit infiziert sein könnte, muss diese Person den Veranstaltungsort umgehend verlassen.

Wenn Psyonix oder die Turnieradministratoren entscheiden, dass ein Spieler aus gesundheitlichen Gründen nicht an einem Turnier teilnehmen sollte, kann der Schiedsrichter vor Ort das Team auffordern, einen Ersatzspieler zu stellen. Wenn geltendes Recht zusätzliche oder andere Verfahren für Gesundheitsinspektionen, Hygiene oder öffentliche Sicherheit vorschreibt, haben Psyonix bzw. die Turnieradministratoren die volle Befugnis, diese Verfahren umzusetzen, und alle Spieler, Besitzer, Trainer und Manager müssen mit Psyonix bzw. den Turnieradministratoren bei der Umsetzung dieser Verfahren zusammenarbeiten.

14.5 Gesundheitliche Probleme von Spielern

Die Verantwortung aller Manager und Trainer gilt vorrangig der Gesundheit und Sicherheit der Spieler und Mitarbeiter des Teams. Ein Manager muss Psyonix oder die Turnieradministratoren unverzüglich über jedes gesundheitliche Problem eines Spielers informieren, damit geeignete Maßnahmen zur Rückverfolgung von Kontakten und zur Einhaltung anderer Gesundheits- und Sicherheitsprotokolle ergriffen werden können.

14.6 Gesundheitsprobleme bei Trainern und Managern

Wenn der Manager oder Trainer eines Teams aus gesundheitlichen Gründen nicht an einem Turnier teilnehmen kann, müssen die Teambesitzer oder andere verantwortliche Personen Psyonix bzw. die Turnieradministratoren unverzüglich benachrichtigen und einen geeigneten Ersatz benennen. Sobald die gesundheitlichen Probleme des betreffenden Managers oder Trainers abgeklungen sind und eine eventuelle Quarantäne abgelaufen ist, darf er seine Aufgaben im Team wieder aufnehmen.

14.7 Medizinischer Datenschutz

Alle Spieler, Manager und Trainer erklären sich damit einverstanden, dass (a) Aufzeichnungen und Informationen über die Exposition gegenüber COVID-19 oder Symptome von COVID-19, COVID-19-Testergebnisse oder den Impfstatus wie in diesem Abschnitt beschrieben erhoben, gespeichert und verwendet werden, und dass (b) diese Aufzeichnungen und Informationen verwendet werden, um die örtlichen Gesetze, Verordnungen und Richtlinien für öffentliche Versammlungen und die öffentliche Gesundheit einzuhalten und, falls erforderlich, Fans und andere Mitglieder der Öffentlichkeit vor der Exposition gegenüber COVID-19 zu schützen. Wenn ein Spieler, Manager oder Trainer Fragen zu der Art und Weise hat, wie die Aufzeichnungen und Informationen des Spielers, Managers oder Trainers gemäß diesem Abschnitt erhoben und verwendet werden, oder zu seinen Wahlmöglichkeiten und Rechten in Bezug auf diese Verwendung, lesen Sie bitte die BLAST-Datenschutzrichtlinie unter <https://blast.tv/privacy-policy>.

15. Andere Sprachen

Diese Regeln wurden aus dem Englischen übersetzt. Bei jeglichem Widerspruch oder jeglicher Unstimmigkeit zwischen einer übersetzten Version dieser Regeln und der englischen Version dieser Regeln hat die englische Version Vorrang und ist rechtlich bindend.

Anhang A – RLCS-Punktesystem

RLCS-Punktestruktur – Offene Birmingham-Turniere 1, 2 und 3

Platz	Teams insgesamt	Punkte aus offenen Turnieren
1.	1	15
2.	1	10
3. – 4.	2	7
5. – 6.	2	5
7. – 8.	2	3
9. – 12.	4	2
13. – 16.	4	1
Gesamt	16	67

Strukturierung der RLCS-Punkte – Birmingham Major

Platz	Teams insgesamt	Major-Punkte
1.	1	30
2.	1	20
3. – 4.	2	14
5. – 6.	2	10
7. – 8.	2	6
9. – 11.	3	5
12. – 14.	3	4
15. – 16.	2	3
Gesamt	16	143

RLCS-Punktestruktur – Offene Raleigh-Turniere 4, 5 und 6

Platz	Teams insgesamt	Punkte aus offenen Turnieren
1.	1	18
2.	1	12
3. – 4.	2	8
5. – 6.	2	6
7. – 8.	2	4
9. – 12.	4	2
13. – 16.	4	1
Gesamt	16	78

Strukturierung der RLCS-Punkte – Raleigh Major

Platz	Teams insgesamt	Major-Punkte
1.	1	36
2.	1	24
3. – 4.	2	16
5. – 6.	2	12
7. – 8.	2	8
9. – 11.	3	6
12. – 14.	3	5
15. – 16.	2	4
Gesamt	16	173

Anhang B – Spielplan

RLCS – Birmingham Major

Offenes Birmingham-Turnier 1 – [EU, SAM, APAC]

- 3. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [EU]
- 4. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [EU]
- 4. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [SAM/APAC]
- 5. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Schweizer Phase [EU]
- 5. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Schweizer Phase [SAM/APAC]
- 10. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
- 11. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [EU/SAM/APAC]
- 12. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [EU/SAM/APAC]

Offenes Birmingham-Turnier 1 – [NA, MENA, OCE, SSA]

- 10. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/MENA]
- 11. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [NA]
- 11. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Schweizer Phase [MENA]
- 11. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [OCE/SSA]
- 12. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Schweizer Phase [NA]
- 12. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Schweizer Phase [OCE/SSA]
- 16. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, GSL-Phase [MENA]
- 17. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
- 17. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [MENA]
- 18. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/OCE/SSA]
- 18. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [MENA]
- 19. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 1, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Offenes Birmingham-Turnier 2 – [EU, SAM, APAC]

- 24. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [EU]
- 25. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [EU]
- 25. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [SAM/APAC]
- 26. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Schweizer Phase [EU]
- 26. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Schweizer Phase [SAM/APAC]
- 31. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 2, GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
- 1. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [EU/SAM/APAC]
- 2. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [EU/SAM/APAC]

Offenes Birmingham-Turnier 2 – [NA, MENA, OCE, SSA]

- 31. Januar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/MENA]
- 1. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [NA]
- 1. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Schweizer Phase [MENA]
- 1. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [OCE/SSA]
- 2. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Schweizer Phase [NA]
- 2. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Schweizer Phase [OCE/SSA]
- 6. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, GSL-Phase [MENA]
- 7. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
- 7. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [MENA]
- 8. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/OCE/SSA]
- 8. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [MENA]
- 9. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 2, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Offenes Birmingham-Turnier 3 – [EU, SAM, APAC]

- 14. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [EU]
- 15. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [EU]
- 15. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [SAM/APAC]
- 16. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Schweizer Phase [EU]
- 16. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Schweizer Phase [SAM/APAC]
- 21. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
- 22. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [EU/SAM/APAC]
- 23. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [EU/SAM/APAC]

Offenes Birmingham-Turnier 3 – [NA, MENA, OCE, SSA]

- 21. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/MENA]
- 22. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [NA]
- 22. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Schweizer Phase [MENA]
- 22. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [OCE/SSA]
- 23. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Schweizer Phase [NA]
- 23. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Schweizer Phase [OCE/SSA]
- 27. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, GSL-Phase [MENA]
- 28. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
- 28. Februar: Offenes Birmingham-Turnier 3, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [MENA]
- 1. März: Offenes Birmingham-Turnier 3, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/OCE/SSA]
- 1. März: Offenes Birmingham-Turnier 3, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [MENA]
- 2. März: Offenes Birmingham-Turnier 3, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Birmingham Major der RLCS 2025 – Birmingham LAN

- 27. März: Birmingham Major, Tag 1
- 28. März: Birmingham Major, Tag 2
- 29. März: Birmingham Major, Tag 3
- 30. März: Birmingham Major, Tag 4

Transferfenster

APAC: 31. März 2025, 0:00 Uhr JST – 13. April 2025, 17:00 Uhr JST
EU: 31. März 2025, 0:00 Uhr MESZ – 13. April 2025, 17:00 Uhr MESZ
MENA: 31. März 2025, 0:00 Uhr KSA – 13. April 2025, 17:00 Uhr KSA
NA: 31. März 2025, 0:00 Uhr PT – 13. April 2025, 17:00 Uhr PT
OCE: 31. März 2025, 0:00 Uhr AEDT – 13. April 2025, 17:00 Uhr AEDT
SSA: 31. März 2025, 0:00 Uhr SAST – 13. April 2025, 17:00 Uhr SAST
SAM: 31. März 2025, 0:00 Uhr BRT – 13. April 2025 um 17:00 Uhr BRT

RLCS Raleigh Major

Offenes Raleigh-Turnier 4 – [NA, MENA, OCE, SSA]

- 18. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/MENA]
- 19. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [NA]
- 19. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Schweizer Phase [MENA]
- 19. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [OCE/SSA]
- 20. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Schweizer Phase [NA]
- 20. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Schweizer Phase [OCE/SSA]
- 24. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, GSL-Phase [MENA]
- 25. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
- 25. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [MENA]
- 26. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/OCE/SSA]
- 26. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [MENA]
- 27. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Offenes Raleigh-Turnier 4 – [EU, SAM, APAC]

- 25. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [EU]
- 26. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [EU]
- 26. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [SAM/APAC]
- 27. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Schweizer Phase [EU]
- 27. April: Offenes Raleigh-Turnier 4, Schweizer Phase [SAM/APAC]
- 2. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 4, GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
- 3. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 4, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [EU/SAM/APAC]
- 4. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 4, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [EU/SAM/APAC]

Offenes Raleigh-Turnier 5 – [NA, MENA, OCE, SSA]

2. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/MENA]
3. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [NA]
3. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Schweizer Phase [MENA]
3. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [OCE/SSA]
4. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Schweizer Phase [NA]
4. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Schweizer Phase [OCE/SSA]
8. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, GSL-Phase [MENA]
9. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
9. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [MENA]
10. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/OCE/SSA]
10. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [MENA]
11. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Offenes Raleigh-Turnier 5 – [EU, SAM, APAC]

9. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [EU]
10. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [EU]
10. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [SAM/APAC]
11. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Schweizer Phase [EU]
11. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Schweizer Phase [SAM/APAC]
16. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
17. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [EU/SAM/APAC]
18. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 5, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [EU/SAM/APAC]

Offenes Raleigh-Turnier 6 – [NA, MENA, OCE, SSA]

16. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/MENA]
17. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [NA]
17. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Schweizer Phase [MENA]
17. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [OCE/SSA]
18. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Schweizer Phase [NA]
18. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Schweizer Phase [OCE/SSA]
22. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, GSL-Phase [MENA]
23. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
23. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [MENA]
24. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [NA/OCE/SSA]
24. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [MENA]
25. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Offenes Raleigh-Turnier 6 – [EU, SAM, APAC]

- 23. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [EU]
- 24. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2 [EU]
- 24. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1 [SAM/APAC]
- 25. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Schweizer Phase [EU]
- 25. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Schweizer Phase [SAM/APAC]
- 30. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
- 31. Mai: Offenes Raleigh-Turnier 6, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1 [EU/SAM/APAC]
- 1. Juni: Offenes Raleigh-Turnier 6, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2 [EU/SAM/APAC]

RLCS Raleigh Major

- 26. Juni: Raleigh Major, Tag 1
- 27. Juni: Raleigh Major, Tag 2
- 28. Juni: Raleigh Major, Tag 3
- 29. Juni: Raleigh Major, Tag 4

Ende der Spielerlistenbeschränkungen für die RLCS 2025

1. Juli (ausgenommen Teams, die sich für die Rocket League World Championship qualifiziert haben)

Siegerermittlung bei der RLCS World Championship

- 12. Juli: Siegerermittlung, Tag 1
- 13. Juli: Siegerermittlung, Tag 2

Last-Chance-Qualifier der RLCS

- 11. Juli: Region 1, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1
- 12. Juli: Region 1, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2
- 13. Juli: Region 1, Schweizer Phase
- 18. Juli: Region 1, GSL-Phase
- 19. Juli: Region 1, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1
- 20. Juli: Region 1, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2

- 18. Juli: Region 2, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1
- 19. Juli: Region 2, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2
- 20. Juli: Region 2, Schweizer Phase
- 25. Juli: Region 2, GSL-Phase
- 26. Juli: Region 2, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1
- 27. Juli: Region 2, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2

- 25. Juli: Region 3, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1
- 26. Juli: Region 3, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2
- 27. Juli: Region 3, Schweizer Phase
- 1. August: Region 3, GSL-Phase
- 2. August: Region 3, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1
- 3. August: Region 3, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2

- 1. August: Region 4, Doppel-K.O.-Phase, Tag 1
- 2. August: Region 4, Doppel-K.O.-Phase, Tag 2
- 3. August: Region 4, Schweizer Phase
- 8. August: Region 4, GSL-Phase
- 9. August: Region 4, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 1
- 10. August: Region 4, Hybrid-K.O.-Phase, Tag 2

Rocket League World Championship

- 10. September: World Championship, Tag 1
- 11. September: World Championship, Tag 2
- 12. September: World Championship, Tag 3
- 13. September: World Championship, Tag 4
- 14. September: World Championship, Tag 5

Anhang C – Preisgelder

Event-Preise – offene Turniere 1 und 4 – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	15.000 USD
2.	9.000 USD
3. – 4.	6.000 USD
5. – 6.	3.600 USD
7. – 8.	2.400 USD
9. – 12. Platz	1.800 USD
13. – 16.	1.350 USD
17. – 32.	750 USD
33. – 64.	450 USD
65. – 128. Platz	300 USD

Event-Preise – offene Turniere 2, 3, 5 und 6 – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1. Platz	15.000 USD
2. Platz	9.000 USD
3. – 4. Platz	6.000 USD
5. – 6. Platz	3.600 USD
7. – 8. Platz	2.400 USD
9. – 12. Platz	1.800 USD
13. – 16. Platz	1.350 USD
17. – 32. Platz	750 USD
33. – 72. Platz	450 USD
73. – 136. Platz	300 USD

Event-Preise – offene Turniere 1 und 4 – SAM, OCE und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	9.000 USD
2.	6.000 USD
3. – 4.	4.500 USD
5. – 6. Platz	3.000 USD
7. – 8. Platz	2.400 USD
9. – 12.	1.500 USD
13. – 16.	900 USD
17. – 64.	300 USD

Event-Preise – offene Turniere 2, 3, 5 und 6 – SAM, OCE und MENA

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
1. Platz	9.000 USD
2. Platz	6.000 USD
3. – 4. Platz	4.500 USD
5. – 6. Platz	3.000 USD
7. – 8. Platz	2.400 USD
9. – 12. Platz	1.500 USD
13. – 16. Platz	900 USD
17. – 72. Platz	300 USD

Event-Preise – offene Turniere – APAC und SSA

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
1.	4.800 USD
2.	2.700 USD
3. – 4.	1.800 USD
5. – 6.	1.200 USD
7. – 8.	900 USD
9. – 12. Platz	750 USD
13. – 16.	450 USD
17. – 32.	300 USD

Event-Preise – Majors

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	102.000 USD
2.	51.000 USD
3. – 4.	36.000 USD
5. – 6.	22.500 USD
7. – 8.	15.000 USD
9. – 11.	9.000 USD
12. – 14.	6.000 USD
15. – 16.	3.000 USD

Event-Preise – World Championship

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	300.000 USD
2.	153.000 USD
3. – 4.	99.000 USD
5. – 6.	84.000 USD
7. – 8.	66.000 USD
9. – 12.	37.500 USD
13. – 16.	17.250 USD
17. – 18.	9.000 USD
19. – 20.	6.000 USD

© 2024 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.