Rocket League Championship Series – offizielle Regeln für die Saison 2026

Dies sind die offiziellen Regeln („**Regeln**“) für die Rocket League Championship Series für 2026 („**RLCS**“, „**Event**“, „**Veranstaltung**“ oder „**Turnier**“), die von oder im Namen von Psyonix, LLC („**Psyonix**“) veranstaltet wird. Diese Regeln sind ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen und Psyonix für Ihre Teilnahme an dem Event.

Zuletzt aktualisiert: 2026-05-04

1. Einführung und Einverständnis. **7**
1.1 Einführung 7
1.2 Annahme der vorliegenden Regeln 7
1.3 Minderjährige 7
1.4 Teams 7
1.5 Änderungen der Regeln 7
2. Ablauf des Events **9**
2.1 Wichtige Begriffe **9**
2.2 Event-Format 14
2.2.1 Format-Zusammenfassung 14
2.2.2 Open Format 14
2.2.2.1 Format von Open 1 und 4 14
2.2.2.2 Format der Opens 2, 3, 5 und 6 15
2.2.3 Format des Auftaktturniers 17
2.2.4 Format des Major 1 17
2.2.5 Format des Major 2 18
2.2.6 Format des Last-Chance-Qualifiers 19
2.2.7 Format der Rocket League World Championship 20
2.2.8 Vorschüsse 21
2.2.8.1 Aufstieg in das Auftaktturnier 21
2.2.8.2 Aufstiegs in die Opens 2, 3, 5 und 6 22
2.2.8.3 Aufstieg in das Split-1-Major 22
2.2.8.4 Aufstieg in das Split-2-Major 22
2.2.8.5 Aufstieg in die Rocket League World Championship 23
2.2.8.6 Aufstieg eines Ersatzteams 24
2.2.9 Gleichstand 24
2.2.10 Plattformen 24
2.3 Setzplatz 25
2.3.1 Setzplatz für Open 1 25
2.3.1.1 Offene Doppelte K.O.-Phase 25
2.3.1.2 Offene Schweizer Phase 25
2.3.1.3 Offene GSL-Phase 26
2.3.1.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase 26
2.3.2 Setzplatz für die Opens 2 und 3 26
2.3.2.1 Offene Doppelte K.O.-Phase 26
2.3.2.2 Offene Schweizer Phase 27
2.3.2.3 Offene GSL-Phase 27
2.3.2.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase 27
2.3.3 Setzplatz für Open 4 27
2.3.3.1 Offene Doppelte K.O.-Phase 27
2.3.3.2 Offene Schweizer Phase 28
2.3.3.3 Offene GSL-Phase 28

2.3.3.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase 28
2.3.4 Setzplatz für die Opens 5 und 6 29
2.3.4.1 Offene Doppelte K.O.-Phase 29
2.3.4.2 Offene Schweizer Phase 29
2.3.4.3 Offene GSL-Phase 29
2.3.4.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase 30
2.3.5 Setzplatz für Major 1 30
2.3.5.1 Major-1-Gruppenphase 30
2.3.5.2 Major-1-Hybrid-K.O.-Phase 32
2.3.6 Setzplatz für Major 2 33
2.3.6.1 Major-2-Gruppenphase 33
2.3.6.2 Major-2-Hybrid-K.O.-Phase 34
2.3.7 Setzplatz für den Last-Chance-Qualifier 35
2.3.7.1 Offene Doppelte K.O.-Phase 35
2.3.7.2 Offene Schweizer Phase 35
2.3.7.3 Offene GSL-Phase 36
2.3.7.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase 36
2.3.8 Setzplatz für die RLCS 2026 Weltmeisterschaft 36
2.3.8.1 Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase 36
2.3.8.2 Weltmeisterschafts-Phase 37
2.3.8.3 Hybrid-K.O.-Phase der Weltmeisterschaft 40
2.3.9 Qualifikationsplatzrunde 40
2.4 Spielplan 40
2.5 Spielplanänderungen 41
2.6 Preise 41
2.6.1 Open, Majors und Weltmeisterschaft 2026. 41
2.6.2 Von Preisen ausgeschlossene Regionen 41
2.6.3 Informationen zu den Preisen 41
3. Teilnahmebedingungen für Spieler; Status des Epic-Kontos **43**
3.1 Alter des Spielers; geschützte Konten 43
3.2 Epic-Nutzungsbedingungen und EULA von Rocket League 44
3.3 2FA 44
3.4 Zugehörigkeit zu oder Verbindung mit Psyonix/Epic 44
3.5 Spieler- und Teamnamen 44
3.5.6 Team-Logos 45
3,5,7 Sponsorenverbote. 45
3.6 Epic-Konto, Unbescholtenheit 45
3.7 Zusätzliche Beschränkungen 46
3.8 Teamaufstellungen 46
3.8.1 Team-Ansprechpartner 47
3.8.2 Teamgröße und Teamaufstellungen 47
3.8.3 Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz 47
3.8.4 Einreichung der Teamaufstellung 48
3.8.5 Änderungszeitraum und Einreichungsfrist der Teamaufstellung 48
3.8.6 Änderungen der Teamaufstellung und Transfers 49
3.8.7 Spieler- und Teamnamen 50
3.8.8 Kontinuität der Teamaufstellung 50
3.8.9 Team-Exklusivität 50
3.8.10 Registrierung 50
3.8.11 Verifizierung der Teilnahmeberechtigung des Teams 50
3.8.12 Teamverbände 51
3.8.13 Team-Qualifikation ohne Transfers 51
3.9 Beziehungen innerhalb von Teams 51

3.10 Verantwortlichkeiten von Teambesitzern, Managern und Trainern 51
4. Spielregeln 52
4.1 Matcheinstellungen 52
4.1.1 Spieleinstellungen 52
4.1.2 Controller 53
4.1.3 Arenas 53
4.2 Verfahrensweisen für Matches 53
4.2.1 Hosting und Teamfarben 53
4.2.2 Re-Hosting 53
4.2.3 Server 54
4.2.4 Spielstart 55
4.2.5 Spielerwechsel 55
4.2.6 Berichtsergebnisse 56
4.2.7 Beobachter 56
4.3 Matchverpflichtungen 56
4.3.1 Pünktlichkeit 56
4.3.1.1 Pünktlichkeit für die Offene Doppelte K.O.-Phase, Offene Schweizer Phase, Offene GSL-Phase und die Offene Hybrid-K.O.-Phase 57
4.3.1.2 Pünktlichkeit für Auftaktturnier, Majors und Rocket League World Championship 57
4.3.2 Verzicht 57
4.3.3 Gerätezugriff während Auftaktturnier, Majors und Rocket League Weltmeisterschaft 2026 57
5. Probleme 57
5.1 Match-Admin während privater Matches 57
5.2 Technische Probleme 58
5.3 Matchunterbrechungen 58
5.3.1 Verbindungsunterbrechungen 58
5.3.2 Spielstopp 60
5.3.3 Auszeiten 60
5.3.4 Neustarts 61
5.3.5 Einreichung des Protokolls 61
6. Kommunikation 61
6.1. Support-Kanal 61
6.2. Match-Kommunikation 61
7. Verhaltenskodex 62
7.1 Persönliches Verhalten, Kein toxisches Verhalten 62
7.2 Fairer Wettkampf 62
7.3 Wetten 63
7.4 Belästigung 64
7.5 Vertraulichkeit 64
7.6 Rechtswidriges Verhalten 64
7.7 Berichterstattung 64
7.8 Kleiderordnung 64
7.8.2 Einschränkungen 65
8. Verstöße gegen Regeln und Verhaltenskodex 66
8.1 Durchsetzung 66
8.2 Untersuchung und Einhaltung 66
8.3 Disziplinarischen Maßnahmen 66
8.4 Regelanfechtungen 67
9. Ausschlüsse 67
10. Öffentlichkeitsarbeit, Einwilligung zum Interview 68
11. Anwendbares Recht 69
12. Verzicht auf ein Geschworenengericht 69
13\. Datenschutz 69

14. Gesundheitsschutz und Sicherheit **69**
14.1 Einhaltung von Gesundheitsrichtlinien 69
14.2 Endgültige Entscheidungen zur Sicherheit der Spieler 70
14.3 Kommunikation mit Turnieradministratoren 70
14.4 Gesundheitsüberprüfung 70
14.5 Gesundheitsprobleme von Spielern 70
14.6 Gesundheitsprobleme von Trainern und Managern 71
14.7 Gesundheitliche Privatsphäre 71
15 Andere Sprachen **71**
Anhang A – RLCS-Punktesystem **73**
Anhang B – Spielplan **75**
Anhang C – Regionsberechtigung **85**
Nordamerika (NA) 85
Europa (EU) 85
Südamerika (SAM) 85
Naher Osten und Nordafrika (MENA) 85
Ozeanien (OCE) 85
Asien-Pazifik (APAC) 85
Subsahara-Afrika (SSA) 86
Ausnahmen 86
Anhang D – Preise **87**
Anhang E – Tabelle der Qualifikationsplatzrunde **90**

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 Annahme der vorliegenden Regeln

Durch die Teilnahme an der Veranstaltung, einschließlich der Teilnahme an einem Wettkampfabschnitt oder Match der Veranstaltung, oder durch das Anklicken, um diese Regeln während des Registrierungsverfahrens (wie in Abschnitt 3.8.10 definiert) zu akzeptieren, stimmen Sie diesen Regeln zu. Verweise auf „**Sie**“, „**Ihr**“ und „**jeder Spieler**“ beziehen sich auf Sie und, falls Sie minderjährig sind (wie in Abschnitt 1.3 definiert), auf Ihre Eltern oder ggf. Ihren gesetzlichen Vormund.

1.3 Minderjährige

Wenn Sie unter achtzehn (18) Jahre alt sind (oder unter dem in Ihrem Wohnsitzland geltenden Volljährigkeitsalter) (ein „**Minderjähriger**“), müssen Sie die Erlaubnis Ihrer Eltern oder Ihres gesetzlichen Vormunds haben, um diesen Regeln zuzustimmen und an der Veranstaltung teilzunehmen. Wenn Sie minderjährig sind, müssen außerdem Ihre Eltern oder Ihr gesetzlicher Vormund diesen Regeln in ihrem eigenen Namen und in Ihrem Namen zustimmen. Wenn Sie der Elternteil oder Vormund eines Minderjährigen sind, müssen Sie die Regeln akzeptieren. Wenn Sie die Regeln als Elternteil oder Vormund eines Minderjährigen akzeptieren, bestätigen Sie, dass Sie der Elternteil oder Vormund des Minderjährigen sind, und erklären sich damit einverstanden, dessen Teilnahme an der Veranstaltung zu beaufsichtigen und die volle Verantwortung dafür zu übernehmen, einschließlich der Einhaltung dieser Regeln.

1.4 Teams

Diese Regeln gelten auch für jedes Team (wie in Abschnitt 3.8 definiert), das zur Teilnahme am Turnier autorisiert wurde, und seine(n) Besitzer („**Besitzer**“), Manager (wie in Abschnitt 3.8.2 definiert) und Trainer (wie in Abschnitt 3.8.2 definiert). Der/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 die Annahme dieser Regeln durch den/die Spieler, den Manager und den Trainer des Teams voraus.

1.5 Änderungen der Regeln

Psyonix kann diese Regeln von Zeit zu Zeit ändern, indem das Unternehmen Sie mit allen angemessenen Mitteln über solche Änderungen informiert, einschließlich der Veröffentlichung der überarbeiteten Regeln online unter https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules. Indem Sie weiterhin an der Veranstaltung teilnehmen, erklären Sie sich mit den aktualisierten

Regeln einverstanden. Wenn Sie mit den aktualisierten Regeln nicht einverstanden sind, müssen Sie Ihre Teilnahme an der Veranstaltung beenden.

2. Ablauf des Events

2.1 Wichtige Begriffe

„**APAC**“: bedeutet Asien-Pazifik. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in Abschnitt 4.2.3 beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in Abschnitt 3.8.3 definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang C.

„**Best-of-X**“: bezeichnet ein Match mit X Spielen, wobei das Team, das die Mehrheit der Spiele gewinnt, zum Sieger erklärt wird. Sobald ein Team die erforderliche Anzahl von Spielen gewonnen hat, um die erforderliche Mehrheit zu erreichen, wird dieses Team zum Gewinner des Matches erklärt, und alle Spiele, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht gespielt wurden, werden nicht gespielt. Wenn zum Beispiel in einem „Best-of-Three“-Match ein Team zwei (2) Spiele gewinnt, wird dieses Team sofort zum Gewinner des Matches erklärt.

„**Buchholz-Punkte**“: bezeichnet die Summe der bisherigen Match-Siege der Schweizer Runde des Teams aller Gegner, auf die ein Team getroffen ist.

„**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.

„**Geschütztes Konto**“ bedeutet ein geschütztes Konto von Epic Games.

„**EU**“: bedeutet Europa. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in Abschnitt 4.2.3 beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in Abschnitt 3.8.3 definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang C.

„**Epic**“ bezeichnet Epic Games, Inc.

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

„**Absichtliche Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler aufgrund seiner Handlungen oder Unterlassungen die Verbindung zu Rocket League verliert. Absichtliche Verbindungsunterbrechungen gelten nicht als technische Probleme, die ein Wiederholungsmatch rechtfertigen.

„**Major 1 Hybrid-K.O.-Phase“** bezieht sich auf eine Gruppe von (8) Teams und besteht aus vier (4) Runden von Matches.

„**Major 2 Hybrid-K.O.-Phase**“ bezieht sich auf eine Gruppe aus zwölf (12) Teams und besteht aus fünf (5) Runden von Matches.

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

„**MENA**“: bedeutet Naher Osten und Nordafrika. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in Abschnitt 4.2.3 beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in Abschnitt 3.8.3 definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang C.

„**NA**“: bedeutet Nordamerika. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in Abschnitt 4.2.3 beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in Abschnitt 3.8.3 definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang C.

„**OCE**“ bedeutet Ozeanien. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in Abschnitt 4.2.3 beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in Abschnitt 3.8.3 definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang C.

„**Offene Doppelte K.O-Phase**“ bezeichnet eine Phase mit allen registrierten Teams, bei der ein Team gegen andere Teams spielt. Ein Team wird aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase entfernt, wenn das Team zwei (2) Matches verliert.

„**Offene GSL-Phase**“ bezieht sich auf zwei (2) Gruppen von acht (8) Teams und besteht aus jeweils zwei (2) Runden von Matches. Ein Team wird von der Offenen GSL-Phase aufsteigen, wenn das Team zwei (2) Matches gewinnt. Ein Team wird aus der Offenen GSL-Phase ausgeschlossen, wenn das Team zwei (2) Matches verliert.

„**Offene Hybrid-K.O.-Phase“** bezieht sich auf eine Gruppe von (8) Teams und besteht aus vier (4) Runden von Matches.

„**Offene Schweizer Phase**“ bezieht sich auf zwei (2) Gruppen von zweiunddreißig (32) Teams und besteht jeweils aus fünf (5) Runden von Matches. Ein Match wird durch die Buchholz-Punkte jedes Teams und den Gewinnrekord der Offenen Schweizer Phase jedes Teams bestimmt. Ein Team wird von der Offenen Schweizer Phase aufsteigen, wenn das Team drei (3) Matches gewinnt. Ein Team wird aus der Offenen Schweizer Phase ausgeschlossen, wenn das Team drei (3) Matches verliert.

„**Spieler**“: bezeichnet einen teilnahmeberechtigten Teilnehmer der Veranstaltung, der ein registriertes Mitglied eines Teams ist.

„**Von Preisen ausgeschlossene Region**“: bezeichnet Russland und die Türkei.

„**Region**“: bezeichnet das geografische Gebiet (wie in Anhang C definiert), in dem sich ein teilnahmeberechtigter Spieler oder ein teilnahmeberechtigtes Team entscheidet, anzutreten.

„**Regions-Slot**“: bezeichnet das X-Rang-Team einer Region auf der RLCS-Punkteliste für diese Region vor einem Major oder einer Weltmeisterschaft oder das X-Platzierungsteam der Region bei einer solchen Veranstaltung. Regions-Slots werden Teams dynamisch basierend auf Ranglisten oder Ergebnissen zugewiesen und gehören nicht dauerhaft zu einem bestimmten Team.
Zum Beispiel kann „NA5“ bedeuten:

- Das fünfte nordamerikanische Team in der RLCS-Punkte-Rangliste vor Major 1 oder
- Das fünftbestplatzierte nordamerikanische Team bei Major 1, je nach Kontext.

„**Registrierungs-Website**“: Steht für die Website (https://www.start.gg/hub/rlcs-2026) 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 Open oder einem Major (jeweils wie unten definiert) erhält.

„Teamaufstellung“: bezeichnet die drei (3) oder vier (4) Spieler (falls zutreffend), die für ein Team registriert sind.

„**Änderung der Teamaufstellung**“: bedeutet das Hinzufügen eines neuen Spielers (einschließlich Stammspieler, Ersatzspieler, Trainer und Manager) zu einer bestehenden Teamaufstellung. Bitte beachten Sie, dass das Ausscheiden eines Spielers aus der Teamaufstellung nicht als Änderung der Teamaufstellung gilt, sofern das Team mindestens drei (3) Spieler behält.

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

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

„**SAM**“: bedeutet Südamerika. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in Abschnitt 4.2.3 beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in Abschnitt 3.8.3 definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang C.

„**SSA**“: bedeutet Subsahara-Afrika. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in Abschnitt 4.2.3 beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in Abschnitt 3.8.3 definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang C.

„**Spielerwechsel**“ bezeichnet eine Änderung der Spieleraufstellung nach Beginn eines Matches.

„**Schweizer**“: bezeichnet eine Stufe des Turniers mit mehreren Runden, bei denen Teams nicht unbedingt gegen jedes andere Team spielen müssen. Die Teams werden anhand ihrer direkten Ergebnisse und ihrer Gewinn-/Verlustquoten in Matches eingeteilt und treten gegen gegnerische Teams mit ähnlichen oder gleichen Gewinn-/Verlustquoten an.

„**Team**“: bezeichnet eine Gruppe von Spielern, die gemeinsam als eine Einheit am Turnier teilnehmen. Ein Team kann aus einer Teamaufstellung (einschließlich eines Ersatzspielers, falls zutreffend), einem Manager und einem Trainer bestehen. Eine Beschreibung der Teamanforderungen findet sich in Abschnitt 3.

„**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 Führungskräfte, Vorstandsmitglieder und Mitarbeiter aller Vorgenannten.

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

„**Weltmeisterschafts-Gruppenphase**“ bezeichnet vier (4) Gruppen von vier (4) Teams, die jeweils gegen alle anderen Teams in ihren Gruppen spielen.

„**Weltmeisterschafts-Hybrid-K.O.-Phase**“ bezieht sich auf eine Gruppe von zwölf (12) Teams und besteht aus fünf (5) Runden von Matches.

„**Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase**“ bezieht sich auf eine (1) Gruppe von acht (8) Teams und besteht aus zwei (2) Runden von Matches. Ein Team wird von der Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase aufsteigen, wenn das Team zwei (2) Matches verliert. Ein Team wird von der Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase ausgeschlossen, wenn das Team zwei (2) Matches verliert.

„**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 Format-Zusammenfassung

Die Saison RLCS 2026 wird vier (4) Hauptveranstaltungen umfassen: RLCS 2026 Split 1, RLCS 2026 Split 2, RLCS 2026 Last-Chance-Qualifier und die Rocket League World Championship 2026. Jeder Split („**Split**“) umfasst drei (3) offene regionale Online-Qualifikationsturniere (**„Open“** oder **„Opens“**) und ein (1) globales Major-Präsenzturnier (**„Major“**).

Die Opens für jeden Split vergeben RLCS-Punkte, die die Qualifikation für das jeweilige Präsenz-Major bestimmen. Bei den Majors jedes Splits werden RLCS-Punkte vergeben. Jeder Split unterscheidet sich in der Anzahl der RLCS-Punkte, die für die Opens und Majors vergeben werden. RLCS-Punkte bestimmt die Qualifikation für sechzehn (16) von zwanzig (20) Teams für die Rocket League World Championship 2026.

Die Last-Chance-Qualifiers („**Last-Chance-Qualifiers“)** werden den vier (4) Regionen mit der besten Performance basierend auf den wichtigsten Ergebnissen aus RLCS 2026 zugewiesen, wie in Abschnitt 2.2.8.5 beschrieben. Die Last-Chance-Qualifiers bestimmen die Qualifikation für vier (4) Teams für die Rocket League World Championship 2026.

2.2.2 Open Format

Die Opens bestehen aus einer Offenen Doppelten K.O.-Phase, einer Offenen Schweizer Phase, einer Offenen GSL-Phase und einer Offenen Hybrid-K.O.-Phase, wobei die Teams je nach Format und ihrer Leistung von jeder Phase voranschreiten.

Am Ende jedes Satzes von drei (3) Opens werden die Teams zum jeweiligen Präsenz-Major weitergeleitet, wie in den Abschnitten 2.2.8.3 und 2.2.8.4 beschrieben.

2.2.2.1 Format von Open 1 und 4

Bei den Opens 1 und 4 in jeder Region treten registrierte Teams in einer Offenen Doppelten K.O.-Phase an. Der Setzplatz und die Match-Pläne für jeden Tag des Opens werden von den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.1 und Abschnitt 2.3.3 beschrieben festgelegt. Jedes Match in der Doppelten K.O.-Phase, bevor die besten einhundertzweiundneunzig (192) Teams bestimmt werden, wird Best-of-Three sein, und alle Matches ab den besten einhundertzweiundneunzig (192) werden Best-of-Five sein.

Für die Opens 1 und 4 in jeder Region besteht die Offene Doppelte K.O.-Phase aus bis zu zwei (2) Tagen von Matches und wird fortgesetzt, bis noch zweiunddreißig (32) Teams in der Offenen Doppelten K.O.-Phase vorhanden sind. Wenn es einhundertzweiundneunzig (192) Teams oder weniger gibt, die sich für ein Open registrieren, dann besteht die Offene Doppelte K.O.-Phase aus einem (1) Tag von Matches und wird fortgesetzt, bis zweiunddreißig (32) Teams in der Offenen Doppelten K.O.-Phase verbleiben. Wenn ein Team während der Offenen Doppelten K.O.-Phase zwei (2) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für die Opens 1 und 4 werden die zweiunddreißig (32) besten Teams aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase zur Offenen Schweizer Phase übergehen.

Für die Opens 1 und 4 in jeder Region besteht die Offene Schweizer Phase aus zweiunddreißig (32) Teams, die in zwei (2) Gruppen aufgeteilt sind, die an Best-of-Five Schweizer Matches gegen andere qualifizierte Teams teilnehmen. Wenn ein Team während der Offenen Schweizer Phase drei (3) Matches gewinnt, geht es zur Offenen GSL-Phase über. Wenn ein Team während der Offenen Schweizer Phase drei (3) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für die Opens 1 und 4 in jeder Region besteht die Offene GSL-Phase aus sechzehn (16) Teams, die in zwei (2) Gruppen („**GSL-Gruppen“)** aufgeteilt sind und in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team während der Offenen GSL-Phase zwei (2) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält RLCS-Punkte und Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die vier (4) besten Teams jeder GSL-Gruppe werden zur Offenen Hybrid-K.O.-Phase übergehen.

Für die Opens 1 und 4 in jeder zutreffenden Region besteht die Offene Hybrid-K.O.-Phase aus den acht (8) Top-Teams aus der Offenen GSL-Phase, die basierend auf dem Fortschritt jedes Teams durch die Offene GSL-Phase in zwei (2) Gruppen aufgeteilt werden. Die Teams auf den Plätzen 1 bis 4 werden der oberen Gruppe zugeordnet, und die Teams auf den Plätzen 5 bis 8 werden der unteren Gruppe zugeordnet. Alle Matches in dieser Offenen Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der oberen Gruppe in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 1 ein Match gegen Setzplatz 4 und Setzplatz 2 ein Match gegen Setzplatz 3. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match gewinnen, gehen direkt zu den Halbfinalen der Phase über. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match verlieren, werden zur Runde 2 der unteren Gruppe übergehen.

In der unteren Gruppe in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 5 ein Match gegen Setzplatz 8 und Setzplatz 6 ein Match gegen Setzplatz 7. Die Teams, die ihre unteren Gruppen-Matches verlieren, gehen direkt zur Runde 2 der unteren Gruppe über. Die Teams, die ihr unteres Gruppen-Match verlieren, werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten RLCS-Punkte und Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Wenn ein Team während der unteren Gruppen-Matches in Runde 2 ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die Runde wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam ermittelt wurde, und die RCLS-Punkte und Preise werden gemäß Abschnitt 2.6 an das Gewinnerteam vergeben.

2.2.2.2 Format der Opens 2, 3, 5 und 6

Für die Opens 2, 3, 5 und 6 in jeder Region treten registrierte Teams in einer Offenen Doppelten K.O.-Phase an. Der Setzplatz und die Match-Pläne für jeden Tag des Opens werden von den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.2 und Abschnitt 2.3.4 beschrieben festgelegt. Jedes Match in der Doppelten K.O.-Phase, bevor die besten einhundertzweiundneunzig (192) Teams

bestimmt werden, wird Best-of-Three sein, und alle Matches ab den besten einhundertzweiundneunzig (192) werden Best-of-Five sein.

Für die Opens 2, 3, 5 und 6 in jeder Region besteht die Offene Doppelte K.O.-Phase aus bis zu zwei (2) Tagen von Matches und wird fortgesetzt, bis noch vierundzwanzig (24) Teams in der Offenen Doppelten K.O.-Phase vorhanden sind. Wenn es einhundertzweiundneunzig (192) Teams oder weniger gibt, die sich für ein Open registrieren, dann besteht die Offene Doppelte K.O.-Phase aus einem (1) Tag von Matches und wird fortgesetzt, bis vierundzwanzig (24) Teams in der Offenen Doppelten K.O.-Phase verbleiben. Wenn ein Team während der Offenen Doppelten K.O.-Phase zwei (2) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für die Opens 2, 3, 5 und 6 in jeder Region werden die acht (8) besten Teams, wie in Abschnitt 2.3.2.1 und Abschnitt 2.3.4.1 definiert, und die vierundzwanzig (24) besten Teams aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase zur Offenen Schweizer Phase übergehen.

Für die Opens 2, 3, 5 und 6 in jeder Region besteht die Offene Schweizer Phase aus zweiunddreißig (32) Teams, die in zwei (2) Gruppen aufgeteilt sind, die an Best-of-Five Schweizer Matches gegen andere qualifizierte Teams teilnehmen. Wenn ein Team während der Offenen Schweizer Phase drei (3) Matches gewinnt, geht es zur Offenen GSL-Phase über. Wenn ein Team während der Offenen Schweizer Phase drei (3) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für die Opens 2, 3, 5 und 6 in jeder Region besteht die Offene GSL-Phase aus sechzehn (16) Teams, die in zwei (2) Gruppen („**GSL-Gruppen“)** aufgeteilt sind und in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team während der Offenen GSL-Phase zwei (2) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält RLCS-Punkte und Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die vier (4) besten Teams jeder GSL-Gruppe werden zur Offenen Hybrid-K.O.-Phase übergehen.

Für die Opens 2, 3, 5 und 6 in jeder zutreffenden Region besteht die Offene Hybrid-K.O.-Phase aus den acht (8) Top-Teams aus der Offenen GSL-Phase, die basierend auf dem Fortschritt jedes Teams durch die Offene GSL-Phase in zwei (2) Gruppen aufgeteilt werden. Die Teams auf den Plätzen 1 bis 4 werden der oberen Gruppe zugeordnet, und die Teams auf den Plätzen 5 bis 8 werden der unteren Gruppe zugeordnet. Alle Matches in dieser Offenen Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der oberen Gruppe in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 1 ein Match gegen Setzplatz 4 und Setzplatz 2 ein Match gegen Setzplatz 3. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match gewinnen, gehen direkt zu den Halbfinalen der Phase über. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match verlieren, werden zur Runde 2 der unteren Gruppe übergehen.

In der unteren Gruppe in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 5 ein Match gegen Setzplatz 8 und Setzplatz 6 ein Match gegen Setzplatz 7. Die Teams, die ihre unteren Gruppen-Matches verlieren, gehen direkt zur Runde 2 der unteren Gruppe über. Die Teams, die

ihr unteres Gruppen-Match verlieren, werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten RLCS-Punkte und Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Wenn ein Team während der unteren Gruppen-Matches in Runde 2 ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die Runde wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam ermittelt wurde, und die RCLS-Punkte und Preise werden gemäß Abschnitt 2.6 an das Gewinnerteam vergeben.

2.2.3 Format des Auftaktturniers

Die vier (4) besten Teams aus NA Open 1 und die vier (4) besten Teams aus EU Open 1 treten in einer Einfachen K.O.-Phase mit acht (8) Teams (**„Einfache K.O.-Phase“**) an, was bedeutet, dass ein Team nicht weiterkommt, wenn es ein (1) Match in der Phase verliert.

Die Teams werden wie folgt in die Einfache K.O.-Phase aufgenommen:

Runde	**Teams**		**Match**
Runde 1 Match A	EU4	NA3	Best-of-Five
Runde 1 Match B	NA4	EU3	Best-of-Five
Viertelfinale 1	EU2	*Gewinner von Runde 1 Match A*	Best-of-Five
Viertelfinale 2	NA2	*Gewinner von Runde 1 Match B*	Best-of-Five
Halbfinale 1	NA1	*Gewinner des Viertelfinales 1*	Best-of-Five
Halbfinale 2	EU1	*Gewinner des Viertelfinales 2*	Best-of-Seven
Großes Finale	*Gewinner des Halbfinales 1*	*Gewinner des Halbfinales 2*	Best-of-Seven

Die Gruppe wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam bestimmt ist und die Gewinner-Region erhält einen (1) zusätzlichen Qualifikationsplatz bei der Split-1-Major, Split-2-Major und der Rocket League World Championship 2026.

Das Gewinnerteam des Auftaktturniers wird sich automatisch für das Split-1-Major qualifizieren.

2.2.4 Format des Major 1

Für das Major 1 besteht die Major-1-Gruppenphase aus sechzehn (16) Teams, die in vier (4) Gruppen („**Gruppen im Rundenturnier“)** aufgeteilt sind und an Best-of-Five-Matches gegen alle anderen Teams in ihrer Gruppe im Rundenturnier teilnehmen. Die zwei (2) besten Teams jeder Gruppe im Rundenturnier werden zur Major-1-Hybrid-K.O.-Phase übergehen. Die zwei (2) letztplatzierten Teams aus jeder Gruppe im Rundenturnier werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für Major 1 besteht die Major-1-Hybrid-K.O.-Phase aus den acht (8) besten Teams aus der Major-1-Gruppenphase, die basierend auf dem Fortschritt jedes Teams in der Major-1-Gruppenphase in zwei (2) Gruppen eingeteilt werden. Die Teams auf den Plätzen 1 bis 4 werden der oberen Gruppe zugeordnet, und die Teams auf den Plätzen 5 bis 8 werden der unteren Gruppe zugeordnet. Alle Matches in dieser Major-1-Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der oberen Gruppe in der Maor-1-Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 1 ein Match gegen Setzplatz 4 und Setzplatz 2 ein Match gegen Setzplatz 3. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match gewinnen, gehen direkt zu den Halbfinalen der Phase über. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match verlieren, werden zu den Viertelfinalen der unteren Gruppe übergehen.

In der unteren Gruppe in der Major-1–Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 5 ein Match gegen Setzplatz 8 und Setzplatz 6 ein Match gegen Setzplatz 7. Die Teams, die ihr unteres Gruppen-Match gewinnen, gehen direkt zu den Viertelfinalen der unteren Gruppen über. Die Teams, die ihr unteres Gruppen-Match verlieren, werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Wenn ein Team während der unteren Gruppen-Matches in Runde 2 ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die Phase wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam ermittelt wurde, und die Preise werden gemäß Abschnitt 2.6 an das Gewinnerteam vergeben.

2.2.5 Format des Major 2

Für das Major 2 besteht die Major-2-Gruppenphase aus sechzehn (16) Teams, die in vier (4) Gruppen („**Gruppen im Rundenturnier“)** aufgeteilt sind und an Best-of-Five-Matches gegen alle anderen Teams in ihrer Gruppe im Rundenturnier teilnehmen. Die drei (3) besten Teams jeder Gruppe im Rundenturnier werden zur Major-2-Hybrid-K.O.-Phase übergehen. Das letztplatzierte (1) Team aus jeder Gruppe im Rundenturnier werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für Major 2 besteht die Major-2-Hybrid-K.O.-Phase aus den zwölf (12) besten Teams aus der Major-2-Gruppenphase, die basierend auf dem Fortschritt jedes Teams in der Major-2-Gruppenphase in zwei (2) Gruppen eingeteilt werden. Die Teams auf den Plätzen 1 bis 4 werden der oberen Gruppe zugeordnet, und die Teams auf den Plätzen 5 bis 12 werden der

unteren Gruppe zugeordnet. Alle Matches in dieser Major-2-Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der oberen Gruppe in der Maor-2-Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 1 ein Match gegen Setzplatz 4 und Setzplatz 2 ein Match gegen Setzplatz 3. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match gewinnen, gehen direkt zu den Halbfinalen der Phase über. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match verlieren, werden zu den Viertelfinalen der unteren Gruppe übergehen.

In der unteren Gruppe in der Major-2-Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 5 ein Match gegen Setzplatz 11, Setzplatz 6 spielt ein Match gegen Setzplatz 12, Setzplatz 7 spielt ein Match gegen Setzplatz 9 und Setzplatz 8 spielt einen Match gegen Setzplatz 10. Die Teams, die ihre unteres Gruppen-Match verlieren, gehen direkt zur Runde 2 der unteren Gruppe über. Die Teams, die ihr unteres Gruppen-Match verlieren, werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Wenn ein Team während der unteren Gruppen-Matches in Runde 2 ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die Phase wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam ermittelt wurde, und die Preise werden gemäß Abschnitt 2.6 an das Gewinnerteam vergeben.

2.2.6 Format des Last-Chance-Qualifiers

Nach Abschluss von Split-2-Major erhalten die vier (4) erfolgreichsten Regionen in den zwei (2) LAN-Veranstaltungen ein Event für den Last-Chance-Qualifier („**Last-Chance-Qualifier“).** Die Struktur der Last-Chance-Qualifiers wird wie folgt sein:

Der Last-Chance-Qualifier der jeweiligen Region besteht aus einer Offenen Doppelten K.O.-Phase, einer Offenen Schweizer Phase, einer Offenen GSL-Phase und einer Offenen Hybrid-K.O.-Phase, wobei die Teams je nach Format und Leistung von jeder Gruppe voranschreiten.

Am Ende des Last-Chance-Qualifiers der jeweiligen Region werden die Teams zur Rocket League-Weltmeisterschaft vorrücken, wie in Abschnitt 2.2.8.5 beschrieben.

Für den Last-Chance-Qualifier in jeder entsprechenden Region treten registrierte Teams in einer Offenen Doppelten K.O.-Phase an. Der Setzplatz und die Match-Pläne für jeden Tag des Opens werden von Psyonix und/oder den Turnieradministratoren wie in Abschnitt 2.3.7 beschrieben festgelegt. Jedes Match in der Doppelten K.O.-Phase, bevor die besten einhundertzweiundneunzig (192) Teams bestimmt werden, wird Best-of-Three sein, und alle Matches ab den besten einhundertzweiundneunzig (192) werden Best-of-Five sein.

Für den Last-Chance-Qualifier in jeder zutreffenden Region besteht die Offene Doppelte K.O.-Phase aus bis zu zwei (2) Tagen von Matches und wird fortgesetzt, bis noch zweiunddreißig (32) Teams in der Offenen Doppelten K.O.-Phase vorhanden sind. Wenn es einhundertzweiundneunzig (192) Teams oder weniger gibt, die sich für die

Last-Chance-Qualifiers registrieren, dann besteht die Offene Doppelte K.O.-Phase aus einem (1) Tag von Matches und wird fortgesetzt, bis zweiunddreißig (32) Teams in der Offenen Doppelten K.O.-Phase verbleiben. Wenn ein Team während der Offenen Doppelten K.O.-Phase zwei (2) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für den Last-Chance-Qualifier in jeder entsprechenden Region werden die zweiunddreißig (32) besten Teams aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase zur Offenen Schweizer Phase übergehen.

Für den Last-Chance-Qualifier der jeweiligen Region besteht die Offene Schweizer Phase aus zweiunddreißig (32) Teams, die in zwei (2) Gruppen aufgeteilt sind, die an Best-of-Five Schweizer Matches gegen andere qualifizierte Teams teilnehmen. Wenn ein Team während der Offenen Schweizer Phase drei (3) Matches gewinnt, geht es zur Offenen GSL-Phase über. Wenn ein Team während der Offenen Schweizer Phase drei (3) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für den Last-Chance-Qualifier in jeder jeweiligen Region besteht die Offene GSL-Phase aus sechzehn (16) Teams, die in zwei (2) Gruppen („**GSL-Gruppen“)** aufgeteilt sind und in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team während der Offenen GSL-Phase zwei (2) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält RLCS-Punkte und Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die vier (4) besten Teams jeder GSL-Gruppe werden zur Offenen Hybrid-K.O.-Phase übergehen.

Für den Last-Chance-Qualifier in jeder zutreffenden Region besteht die Offene Hybrid-K.O.-Phase aus den acht (8) Top-Teams aus der Offenen GSL-Phase, die basierend auf dem Fortschritt jedes Teams durch die Offene GSL-Phase in zwei (2) Gruppen aufgeteilt werden. Die Teams auf den Plätzen 1 bis 4 werden der oberen Gruppe zugeordnet, und die Teams auf den Plätzen 5 bis 8 werden der unteren Gruppe zugeordnet. Alle Matches in dieser Offenen Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der oberen Gruppe in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 1 ein Match gegen Setzplatz 4 und Setzplatz 2 ein Match gegen Setzplatz 3. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match gewinnen, gehen direkt zu den Halbfinalen der Phase über. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match verlieren, werden zur Runde 2 der unteren Gruppe übergehen.

In der unteren Gruppe in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 5 ein Match gegen Setzplatz 8 und Setzplatz 6 ein Match gegen Setzplatz 7. Die Teams, die ihre unteren Gruppen-Matches verlieren, gehen direkt zur Runde 2 der unteren Gruppe über. Die Teams, die ihr unteres Gruppen-Match verlieren, werden aus dem Turnier ausgeschlossen.

Wenn ein Team während der unteren Gruppen-Matches in Runde 2 ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus. Die Runde wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam ermittelt wird.

2.2.7 Format der Rocket League World Championship

Die Rocket League World Championship 2026 wird aus einer Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase, einer Weltmeisterschafts-Gruppenphase und einer Weltmeisterschafts-Hybrid-K.O.-Phase bestehen, wobei die Teams jeweils auf der Grundlage des Formats und ihrer Leistung vorankommen.

Für die Rocket League Weltmeisterschaft 2026 wird die Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase aus acht (8) Teams bestehen, die in den Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team während der Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase zwei (2) Spiele verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält RLCS-Punkte und Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die vier (4) besten Teams der Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase werden zur Weltmeisterschaft-GSL-Gruppenphase übergehen.

Für die Rocket League World Championship 2026 besteht die Weltmeisterschafts-Gruppenphase aus sechzehn (16) Teams, die in vier (4) Gruppen („**Gruppen im Rundenturnier“)** aufgeteilt sind und an Best-of-Five-Matches gegen alle anderen Teams in ihrer Gruppe im Rundenturnier teilnehmen. Die drei (3) besten Teams jeder Gruppe im Rundenturnier werden zur Weltmeisterschafts-Hybrid-K.O.-Phase übergehen. Das letztplatzierte (1) Team aus jeder Gruppe im Rundenturnier werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Für die Rocket League World Championship besteht die Weltmeisterschafts-Hybrid-K.O.-Phase aus den zwölf (12) besten Teams der Weltmeisterschafts-Gruppenphase, die je nach dem Fortschritt jedes Teams in der Weltmeisterschafts-GSL-Gruppenphase in zwei (2) Gruppen eingeteilt werden. Die Teams auf den Plätzen 1 bis 4 werden der oberen Gruppe zugeordnet, und die Teams auf den Plätzen 5 bis 12 werden der unteren Gruppe zugeordnet. Alle Matches in dieser Weltmeisterschafts-Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der oberen Gruppe in der Weltmeisterschafts-Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 1 ein Match gegen Setzplatz 4 und Setzplatz 2 ein Match gegen Setzplatz 3. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match gewinnen, gehen direkt zu den Halbfinalen der Phase über. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match verlieren, werden zu den Viertelfinalen der unteren Gruppe übergehen.

In der unteren Gruppe in der Weltmeisterschafts-Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 5 ein Match gegen Setzplatz 11, Setzplatz 6 spielt ein Match gegen Setzplatz 12, Setzplatz 7 spielt ein Match gegen Setzplatz 9 und Setzplatz 8 spielt einen Match gegen Setzplatz 10. Die Teams, die ihre unteren Gruppen-Matches verlieren, gehen direkt zur Runde 2 der unteren Gruppe über. Die Teams, die ihr unteres Gruppen-Match verlieren, werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten Preise, wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Wenn ein Team während der unteren Gruppen-Matches in Runde 2 ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält RLCS-Punkte und Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

Die Phase wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam ermittelt wurde, und die Preise werden gemäß Abschnitt 2.6 an das Gewinnerteam vergeben.

2.2.8 Vorschüsse

2.2.8.1 Aufstieg in das Auftaktturnier

Die vier (4) besten Teams von NA Open 1 und die vier (4) besten Teams von EU Open 1 werden zum Auftaktturnier übergehen.

2.2.8.2 Aufstiegs in die Opens 2, 3, 5 und 6

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 qualifizieren sich für die Opens 2, 3, 5 und 6 in jeder Region die acht (8) bestplatzierten Teams gemäß Abschnitt 2.3.2.1 und Abschnitt 2.3.4.1 für die jeweilige Offene Schweizer Phase.

2.2.8.3 Aufstieg in das Split-1-Major

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden die Teams mit den kumulativ höchsten RLCS-Punktebewertungen in Open 1, Open 2 und Open 3 nach Abschluss von Open 3 für jede Region zum Split-1-Major übergehen, wie unten angegeben:

Region	Teams, die sich für Split-1-Major qualifiziert haben
Europa (EU):	Die vier (4) bestplatzierten Teams
Nordamerika (NA):	Die vier (4) bestplatzierten Teams
Naher Osten und Nordafrika (MENA):	Die zwei (2) bestplatzierten Teams
Südamerika (SAM):	Die zwei (2) bestplatzierten Teams
Ozeanien (OCE):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Asien-Pazifik (APAC):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Subsahara-Afrika (SSA):	Das eine (1) bestplatzierte Team

Der Gewinner des Auftaktturniers geht auch zum Split-1-Major über. Im Falle, dass dieses Team sich auch über die oben aufgeführten Aufstiegsmöglichkeiten qualifiziert, wird das Team mit der nächsthöheren kumulativen RLCS-Punktebewertung aus dieser Region auch zum Split-1-Major übergehen.

2.2.8.4 Aufstieg in das Split-2-Major

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden die Teams mit den kumulativ höchsten RLCS-Punktebewertungen in Open 4, Open 5 und Open 6 nach Abschluss von Open 6 für jede Region zum Split-2-Major übergehen, wie unten angegeben:

Region	Teams, die sich für Split-2-Major qualifiziert haben
Europa (EU):	Die fünf (5) bestplatzierten Teams
Nordamerika (NA):	Die vier (4) bestplatzierten Teams
Naher Osten und Nordafrika (MENA):	Die zwei (2) bestplatzierten Teams
Südamerika (SAM):	Die zwei (2) bestplatzierten Teams
Ozeanien (OCE):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Asien-Pazifik (APAC):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Subsahara-Afrika (SSA):	Das eine (1) bestplatzierte Team

2.2.8.5 Aufstieg in die Rocket League World Championship

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden die besten Teams in der RLCS-Punktetabelle jeder Region nach Abschluss von Split-2-Major zur Rocket League World Championship 2026 vorrücken, wie unten angegeben:

Region	Teams, die sich für die World Championship qualifiziert haben
Europa (EU):	Die fünf (5) bestplatzierten Teams
Nordamerika (NA):	Die vier (4) bestplatzierten Teams
Naher Osten und Nordafrika (MENA):	Die zwei (2) bestplatzierten Teams
Südamerika (SAM):	Die zwei (2) bestplatzierten Teams
Ozeanien (OCE):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Asien-Pazifik (APAC):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Subsahara-Afrika (SSA):	Das eine (1) bestplatzierte Team

Die verbleibenden vier (4) Teams, die sich für die Rocket League World Championship qualifizieren, werden von den Last-Chance-Qualifiers aufsteigen. Nach Abschluss des Split-2-Major erhalten die vier (4) Regionen mit den stärksten Split-1-Major und Split-2-Major-Performances einen Last-Chance-Qualifier für ihre Region. Die vier (4) Regionen, für die der Last-Chance-Qualifier gilt, werden nach den folgenden Kriterien bestimmt:

1. Die durchschnittlichen RLCS-Punkte einer Region, die von dieser Region im Split-1-Major und Split-2-Major gesammelt wurden.
2. Die kumulativen RLCS-Punkte einer Region, die durch die beste Platzierung aus dieser Region bei Split-1-Major und Split-2-Major gesammelt wurden.

Die vier (4) Teams, die den Last-Chance-Qualifier jeder Region gewinnen, qualifizieren sich für die Rocket League World Championship 2026.

2.2.8.6 Aufstieg eines Ersatzteams

Wenn ein Team die Teilnahme an einem RLCS-Major oder der Rocket League World Championship 2026 ablehnt oder aus anderen Gründen nicht daran teilnehmen kann, wird sein Startplatz an das Team mit der nächsthöheren Punktzahl in der entsprechenden RLCS-Punktetabelle vergeben.

Falls kein anderes Team aus dieser Region teilnehmen kann, wird der Startplatz an das Team mit der nächsthöchsten Punktzahl in der RLCS-Punktetabelle der stärksten Region vergeben. Die stärkste Region wird ermittelt, indem der Durchschnitt der RLCS-Punkte berechnet wird, die eine Region beim Split-1-Major und beim Split-2-Major erzielt hat, und die Region mit dem höchsten Durchschnitt wird als stärkste Region bestimmt.

Falls dieses Szenario vor dem Split-1-Major eintritt, wird die stärkste Region anhand der Leistungen bei den Majors und der Weltmeisterschaft der RLCS-Saison 2025 ermittelt.

2.2.9 Gleichstand

Im Falle eines Gleichstands für einen Qualifikationsplatz für ein Major oder die World Championship wird eine Phase erstellt, um die Anzahl der gleichplatzierten Teams aufzunehmen, wobei die Teams gemäß dem in Abschnitt 2.3.9 dargelegten Setzplatzsystem ein „Freilos“ erhalten (jede dieser Phasen ist eine **„Qualifikationsplatzrunde“).** Alle Matches in einer Qualifikationsplatzrunde sind die Best-of-Seven. Qualifikationsplatzrunden sind eine Einfache K.O.-Phase, wobei höhere Setzplätze Freilose in der Phase erhalten (falls zutreffend). Qualifikationsplatzrunden werden von Event-Koordinatoren bestätigt, bevor die Qualifikationsplatzrunde beginnt. Siehe Anhang E für die Tabelle der Qualifikationsplatzrunde.

Wenn drei (3) oder weniger Matches in einer Qualifikationsplatzrunde gespielt werden müssen, um einen Gleichstand aufzuheben, wird die Qualifikationsplatzrunde nach Abschluss der Offenen Hybrid-K.O.-Phase der jeweiligen Region gespielt. Wenn vier (4) oder mehr Matches in einer Qualifikationsplatzrunde gespielt werden müssen, um einen Gleichstand aufzuheben, wird die Qualifikationsplatzrunde am Tag der Stichrunde der jeweiligen Region gespielt, wie im Spielplan (Anhang B) definiert.

Im Falle eines Gleichstands zwischen Teams innerhalb derselben Region, die sich bereits für einen Major- oder World Championship-Platz qualifiziert haben, werden Teams gemäß dem in Abschnitt 2.3.5, Abschnitt 2.3.6 und Abschnitt 2.3.8 (falls zutreffend) dargelegten Setzplatz-System gesetzt. In diesem Szenario wird keine Qualifikationsplatzrunde gespielt.

2.2.10 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 Setzplatz

2.3.1 Setzplatz für Open 1

2.3.1.1 Offene Doppelte K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Doppelten K.O.-Phase von Open 1 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Der Mittelwert der letzten Platzierung jedes Stammspielers bei der Rocket League World Championship 2025, bei der der Spieler ein Stammspieler war.
    a. Die endgültige Platzierung jedes Spielers wird nur berücksichtigt, wenn der Spieler für dieselbe Region registriert ist, die er bei der Rocket League World Championship 2025 vertreten hat.
2. Die durchschnittliche Setzplatz-Punktzahl aller 3 (drei) Stammspieler während der RLCS 2025
    a. Die RLCS 2025-Setzplatz-Punkte jedes Stammspielers werden bestimmt, indem 66 % der RLCS-Punkte addiert werden, die 2025 in den Major-1-Open-Qualifiers und dem Birmingham-Major gesammelt wurden, und 100 % der RLCS-Punkte, die 2025 in den Major-2-Open-Qualifiers und dem Raleigh-Major gesammelt wurden. RLCS 2025-Saisonpunkte gelten nur für Stammspieler von RLCS 2025-Teams und nicht für Ersatzspieler, Trainer oder Manager dieser RLCS 2025-Teams.
    b. Wenn der Stammspieler für eine andere Region als die Region registriert ist, die er 2025 in den Major-1-Open-Qualifiers, Birmingham-Major, Major-2-Open-Qualifiers und Raleigh-Major repräsentiert hat, wird ein zusätzlicher Abzug von 50 % für die entsprechende Stufe auf die Setzplatz-Punktzahl des Stammspielers angewendet.
3. Der Durchschnitt der höchsten Platzierung jedes Spielers, die er in den RLCS 2025 Raleigh-Major-Open-Qualifiers oder im Raleigh-Major erreicht hat und für die RLCS-Punkte oder Preise vergeben wurden, für jeden Stammspieler.
4. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.1.2 Offene Schweizer Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen Schweizer Phase von Open 1 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Abschließende Platzierung aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.1.1 bestimmt.

2.3.1.3 Offene GSL-Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen GSL-Phase von Open 1 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

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

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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheiden die folgenden Parametern organisiert:
1. Buchholz-Punktzahl.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.1.2 bestimmt.

2.3.1.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase von Open 1 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:
1. GSL Gruppe A Erster Platz
2. GSL Gruppe B Erster Platz
3. GSL Gruppe A Zweiter Platz
4. GSL Gruppe B Zweiter Platz
5. GSL Gruppe A Dritter Platz
6. GSL Gruppe B Dritter Platz

7. GSL Gruppe A Vierter Platz
8. GSL Gruppe B Vierter Platz

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheidet der in Abschnitt 2.3.1.3 festgelegte initiale Setzplatz.

2.3.2 Setzplatz für die Opens 2 und 3

2.3.2.1 Offene Doppelte K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Doppelten K.O.-Phase der Opens 2 und 3 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Kumulative RLCS-Punkte aus Split 1.
2. Kumulative RLCS-Punkte 2026.
3. Der Durchschnitt der durchschnittlichen Endplatzierung jedes Stammspielers, der in den letzten drei (3) Opens, an denen dieser Spieler als Stammspieler in der RLCS 2026 teilgenommen hat, Preise gewonnen hat.
    a. Für jeden Stammspieler, der nicht teilgenommen oder keinen Preis gewonnen hat, wird die endgültige Platzierung als die Platzierung behandelt, die den niedrigsten Preisbetrag ungleich Null für dieses Open gewährt, zuzüglich eins.
4. Der Durchschnitt der höchsten Platzierung jedes Stammspielers, die ihm einen Preis einbrachte, als dieser Spieler Stammspieler in der RLCS 2026 war.
5. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.2.2 Offene Schweizer Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen Schweizer Phase von Open 2 und Open 3 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Abschließende Platzierung aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.2.1 bestimmt.

2.3.2.3 Offene GSL-Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen GSL-Phase von Open 2 und Open 3 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

<u>Gruppe A</u>

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

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

Gruppe B

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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheiden die folgenden Parametern organisiert:

1. Buchholz-Punktzahl.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.2.2 bestimmt.

2.3.2.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase von Open 2 und 3 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheidet der in Abschnitt 2.3.2.3 festgelegte initiale Setzplatz.

2.3.3 Setzplatz für Open 4

2.3.3.1 Offene Doppelte K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Doppelten K.O.-Phase von Open 4 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Kumulative RLCS-Punkte 2026.

2. Der Durchschnitt der durchschnittlichen Endplatzierung jedes Stammspielers, der in den letzten drei (3) Opens, an denen dieser Spieler als Stammspieler in der RLCS 2026 teilgenommen hat, Preise gewonnen hat.
    a. Für jeden Stammspieler, der nicht teilgenommen oder keinen Preis gewonnen hat, wird die endgültige Platzierung als die Platzierung behandelt, die den niedrigsten Preisbetrag ungleich Null für dieses Open gewährt, zuzüglich eins.
3. Der Durchschnitt der höchsten Platzierung jedes Stammspielers, die ihm einen Preis einbrachte, als dieser Spieler Stammspieler in der RLCS 2026 war.
4. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.3.2 Offene Schweizer Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen Schweizer Phase von Open 4 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Abschließende Platzierung aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.3.1 bestimmt.

2.3.3.3 Offene GSL-Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen GSL-Phase von Open 4 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

Gruppe A

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

Gruppe B

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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheiden die folgenden Parametern organisiert:

1. Buchholz-Punktzahl.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.3.2 bestimmt.

2.3.3.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase von Opens 4 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheidet der in Abschnitt 2.3.3.3 festgelegte initiale Setzplatz.

2.3.4 Setzplatz für die Opens 5 und 6

2.3.4.1 Offene Doppelte K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Doppelten K.O.-Phase von Opens 5 und 6 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Kumulative RLCS-Punkte aus Split 2.
2. Kumulative RLCS-Punkte 2026.
3. Der Durchschnitt der durchschnittlichen Endplatzierung jedes Stammspielers, der in den letzten drei (3) Opens, in denen dieser Spieler Stammspieler in der RLCS 2026 war, Preise gewonnen hat.
    a. Für jeden Stammspieler, der nicht teilgenommen oder keinen Preis gewonnen hat, wird die endgültige Platzierung als die Platzierung behandelt, die den niedrigsten Preisbetrag ungleich Null für dieses Open gewährt, zuzüglich eins.
4. Der Durchschnitt der höchsten Platzierung jedes Stammspielers, die ihm einen Preis einbrachte, als dieser Spieler Stammspieler in der RLCS 2026 war.
5. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.4.2 Offene Schweizer Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen Schweizer Phase von Open 5 und Open 6 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Abschließende Platzierung aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.4.1 bestimmt.

2.3.4.3 Offene GSL-Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen GSL-Phase von Open 5 und Open 6 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

Gruppe A

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

Gruppe B

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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheiden die folgenden Parametern organisiert:

1. Buchholz-Punktzahl.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.4.2 bestimmt.

2.3.4.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase von Opens 5 und 6 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. GSL Gruppe A Erster Platz
2. GSL Gruppe B Erster Platz

3. GSL Gruppe A Zweiter Platz
4. GSL Gruppe B Zweiter Platz
5. GSL Gruppe A Dritter Platz
6. GSL Gruppe B Dritter Platz
7. GSL Gruppe A Vierter Platz
8. GSL Gruppe B Vierter Platz

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheidet der in Abschnitt 2.3.4.3 festgelegte initiale Setzplatz.

2.3.5 Setzplatz für Major 1

2.3.5.1 Major-1-Gruppenphase

Zu Setzplatz-Zwecken werden die Regions-Slots nach der folgenden voreingestellten Rangfolge des Regions-Slots organisiert:

1. NA1
2. MENA1
3. EU1
4. EU2
5. NA2
6. EU3
7. SAM1
8. OCE1
9. NA3
10. EU4
11. MENA2
12. SAM2
13. NA4
14. EU5
15. APAC1
16. SSA1

Die Teams werden wie folgt in Gruppen im Rundenturnier organisiert:
Gruppe A: Setzplatz 1, Setzplatz 8, Setzplatz 9, Setzplatz 16
Gruppe B: Setzplatz 2, Setzplatz 7, Setzplatz 10, Setzplatz 15
Gruppe C: Setzplatz 3, Setzplatz 6, Setzplatz 11, Setzplatz 14
Gruppe D: Setzplatz 4, Setzplatz 5, Setzplatz 12, Setzplatz 13

Gruppen im Rundenturnier werden angepasst, um zu vermeiden, dass mehrere Teams, die dieselbe Region repräsentieren, in derselben Gruppe im Rundenturnier organisiert werden.

- Für Regionen mit fünf (5) vertretenen Teams wird genau eine (1) Gruppe im Rundenturnier zwei (2) Teams enthalten, die diese Region repräsentieren. Die

verbleibenden Gruppen im Rundenturnier werden ein (1) Team enthalten, das diese Region repräsentiert.
- Für Regionen mit vier (4) oder weniger vertretenen Teams enthält keine Gruppen im Rundenturnier mehr als ein (1) Team, das diese Region repräsentiert.

Der Austausch von Teams zwischen Gruppen im Rundenturnier erfolgt durch Turnieradministratoren nach den folgenden Kriterien:
- Setzplätze 1-4 sind gesperrt und werden keine Gruppen wechseln.
- Die Setzplätze 5-8, Setzplätze 9-12, Setzplätze 13-16 werden nur für den Austausch untereinander in Betracht gezogen.
- Die Setzplätze werden in der folgenden Reihenfolge angepasst.
    - Setzplätze 16, 15, 14, 13.
    - Setzplätze 12, 11, 10, 9.
    - Setzplätze 8, 7, 6, 5.
- Priorisieren minimaler individuelle Verschiebungen der Setzplätze (z. B. Priorisieren der Verschiebung von zwei (2) Setzplätzen um zwei (2) Gruppen anstatt die Verschiebung eines (1) Setzplatzes um drei (3) Gruppen).

Zur Klarstellung: Teamwechsel zwischen den Gruppen im Rundenturnier ändern nicht den anfänglichen Setzplatz eines Teams, wie in diesem Abschnitt 2.3.5.1 festgelegt.

Teams, die sich für den RLCS-Major 1 qualifizieren, werden basierend auf der Region, aus der sie sich qualifiziert haben, und den folgenden Kriterien in die oben genannten Regions-Slots platziert:

1. Kumulative RLCS-Punkte 2026.
2. Die endgültige Platzierung aus einem Open, bei dem die meisten RLCS-Punkte vergeben wurden, gefolgt von der Platzierung, bei der die nächstmeisten RLCS-Punkte vergeben wurden, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Opens mehr übrig sind.
3. Die endgültige Platzierung im letzten Open, gefolgt vom nächstjüngsten Open, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Opens mehr übrig sind. Die Priorität von Opens lautet wie folgt:
    a. Open 3
    b. Open 2
    c. Open 1

4. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses für Open 3 in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.5.2 Major-1-Hybrid-K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Major-1-Hybrid-K.O.-Phase werden die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Gruppe A Erster Platz
2. Gruppe B Erster Platz
3. Gruppe C Erster Platz
4. Gruppe D Erster Platz
5. Gruppe C Zweiter Platz
6. Gruppe D Zweiter Platz
7. Gruppe A Zweiter Platz
8. Gruppe B Zweiter Platz

Gleichstände zwischen Teams in derselben Gruppe im Rundenturnier werden durch die folgenden Parameter aufgelöst:

1. Matchbilanz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
2. Spieldifferenz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
3. Spieldifferenz aus der Gruppenphase
4. Tordifferenz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
5. Tordifferenz von der Gruppenphase
6. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.5.1 bestimmt.

2.3.6 Setzplatz für Major 2

2.3.6.1 Major-2-Gruppenphase

Bei der Erstellung der Setzplätze werden die Regions-Slots anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Setzplatz-Punkte des Regions-Slots.
    a. Die Setzplatz-Punkte eines Regions-Slots werden bestimmt, indem der Mittelwert der endgültigen Platzierung des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft und die Setzplatz-Punktzahl des Regions-Slots, wie zu Beginn des vorherigen RLCS-Majors oder der vorherigen Weltmeisterschaft berechnet, gebildet wird.
        i. Die zu Beginn des RLCS 2026 Major 1 berechneten anfänglichen Regions-Slot-Setzplatz-Punkte sind der initiale Setzplatz der Region-Slots für die Schweizer Phase des RLCS 2026 Major 1, wie in Abschnitt 2.3.5.1 bestimmt.
2. Die endgültige Platzierung des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft.
3. Der endgültige Setzplatz des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft.

Die Teams werden wie folgt in Gruppen im Rundenturnier organisiert:
Gruppe A: Setzplatz 1, Setzplatz 8, Setzplatz 9, Setzplatz 16
Gruppe B: Setzplatz 2, Setzplatz 7, Setzplatz 10, Setzplatz 15
Gruppe C: Setzplatz 3, Setzplatz 6, Setzplatz 11, Setzplatz 14
Gruppe D: Setzplatz 4, Setzplatz 5, Setzplatz 12, Setzplatz 13

Gruppen im Rundenturnier werden angepasst, um zu vermeiden, dass mehrere Teams, die dieselbe Region repräsentieren, in derselben Gruppe im Rundenturnier organisiert werden.

- Für Regionen mit fünf (5) vertretenen Teams wird genau eine (1) Gruppe im Rundenturnier zwei (2) Teams enthalten, die diese Region repräsentieren. Die verbleibenden Gruppen im Rundenturnier werden ein (1) Team enthalten, das diese Region repräsentiert.
- Für Regionen mit vier (4) oder weniger vertretenen Teams enthält keine Gruppen im Rundenturnier mehr als ein (1) Team, das diese Region repräsentiert.

Der Austausch von Teams zwischen Gruppen im Rundenturnier erfolgt durch Turnieradministratoren nach den folgenden Kriterien:

- Setzplätze 1-4 sind gesperrt und werden keine Gruppen wechseln.
- Die Setzplätze 5-8, Setzplätze 9-12, Setzplätze 13-16 werden nur für den Austausch untereinander in Betracht gezogen.
- Die Setzplätze werden in der folgenden Reihenfolge angepasst.
    - Setzplätze 16, 15, 14, 13.
    - Setzplätze 12, 11, 10, 9.
    - Setzplätze 8, 7, 6, 5.
- Priorisieren minimaler individuelle Verschiebungen der Setzplätze (z. B. Priorisieren der Verschiebung von zwei (2) Setzplätzen um zwei (2) Gruppen anstatt die Verschiebung eines (1) Setzplatzes um drei (3) Gruppen).

Zur Klarstellung: Teamwechsel zwischen den Gruppen im Rundenturnier ändern nicht den initialen Setzplatz eines Teams, wie in diesem Abschnitt 2.3.6.1 festgelegt.

Teams, die sich für den RLCS Major 2 qualifizieren, werden basierend auf der Region, aus der sie sich qualifiziert haben, und den folgenden Kriterien in die genannten Regions-Slots platziert:

1. Kumulative RLCS-Punkte aus Split 2.
2. Kumulative RLCS-Punkte 2026.
3. Die endgültige Platzierung aus einem Major oder Open, bei dem die meisten RLCS-Punkte vergeben wurden, gefolgt von der Platzierung, bei der die nächstmeisten RLCS-Punkte vergeben wurden, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Majors/Opens mehr übrig sind.
4. Die endgültige Platzierung im letzten Major/Open, gefolgt vom nächstjüngsten Major/Open, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Majors/Opens mehr übrig sind. Die Priorität von Majors/Opens ist wie folgt:
    a. Open 6
    b. Open 5

    c. Open 4
    d. Major 1
    e. Open 3
    f. Open 2
    g. Open 1
5. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses für Open 6 in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.6.2 Major-2-Hybrid-K.O.-Phase

Aus Setzplatz-Gründen im Major 2 Hybrid-K.O.-Phase werden die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Gruppe A Erster Platz
2. Gruppe B Erster Platz
3. Gruppe C Erster Platz
4. Gruppe D Erster Platz
5. Gruppe B Zweiter Platz
6. Gruppe C Zweiter Platz
7. Gruppe A Zweiter Platz
8. Gruppe D Zweiter Platz
9. Gruppe C Dritter Platz
10. Gruppe B Dritter Platz
11. Gruppe D Dritter Platz
12. Gruppe A Dritter Platz

Gleichstände zwischen Teams in derselben Gruppe im Rundenturnier werden durch die folgenden Parameter aufgelöst:

1. Matchbilanz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
2. Spieldifferenz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
3. Spieldifferenz aus der Gruppenphase
4. Tordifferenz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
5. Tordifferenz von der Gruppenphase
6. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.6.1 bestimmt.

2.3.7 Setzplatz für den Last-Chance-Qualifier

2.3.7.1 Offene Doppelte K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Doppelten K.O.-Phase eines Last-Chance-Qualifiers die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Die durchschnittlichen Setzplatz-Punkte aller 3 (drei) Stammspieler während der RLCS 2026.

    a. Die Setzplatz-Punkte jedes Stammspielers während der RLCS 2026 wird ermittelt, indem 66 % der RLCS-Punkte, die in Split 1 erzielt werden und 100 % der RLCS-Punkte, die in Split 2 erzielt wurden, addiert werden. RLCS 2026-Saisonpunkte gelten nur für Stammspieler von RLCS 2026-Teams und nicht für Ersatzspieler, Trainer oder Manager dieser RLCS 2026-Teams.
    b. Wenn der Stammspieler für eine andere Region als die Region registriert ist, die er in einem RLCS 2026-Event repräsentiert hat, wird ein zusätzlicher Abzug von 50 % für die entsprechende Phase auf die Stammspieler-Setzplatz-Punktzahl angewendet.
2. Der Durchschnitt der durchschnittlichen Endplatzierung jedes Stammspielers, der in den letzten drei (3) Opens, an denen dieser Spieler als Stammspieler in der RLCS 2026 teilgenommen hat, Preise gewonnen hat.
    a. Für jeden Stammspieler, der nicht teilgenommen oder keinen Preis gewonnen hat, wird die endgültige Platzierung als die Platzierung behandelt, die den niedrigsten Preisbetrag ungleich Null für dieses Open gewährt, zuzüglich eins.
3. Der Durchschnitt der höchsten Platzierung jedes Stammspielers, die ihm einen Preis einbrachte, als dieser Spieler Stammspieler in der RLCS 2026 war.
4. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.7.2 Offene Schweizer Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen Schweizer Phase eines Last-Chance-Qualifiers werden die Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Abschließende Platzierung aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.7.1 bestimmt.

2.3.7.3 Offene GSL-Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Offenen GSL-Phase eines Last-Chance-Qualifier werden die Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

<u>Gruppe A</u>

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

Gruppe B

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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheiden die folgenden Parametern organisiert:

1. Buchholz-Punktzahl.
2. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.7.2 bestimmt.

2.3.7.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase

Für Setzplatz-Zwecke werden in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase eines Last-Chance-Qualifier die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheidet der in Abschnitt 2.3.7.3 festgelegte initiale Setzplatz.

2.3.8 Setzplatz für die RLCS 2026 Weltmeisterschaft

2.3.8.1 Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase werden die Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 13
2. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 14
3. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 15
4. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 16
5. Team, das sich durch den Last-Chance-Qualifier aus der stärksten Region qualifiziert hat (wie in Abschnitt 2.2.8.5 definiert)

6. Team, das sich durch den Last-Chance-Qualifier aus der zweitstärksten Region qualifiziert hat (wie in Abschnitt 2.2.8.5 definiert)
7. Team, das sich durch den Last-Chance-Qualifier aus der drittstärksten Region qualifiziert hat (wie in Abschnitt 2.2.8.5 definiert)
8. Team, das sich durch den Last-Chance-Qualifier aus der viertstärksten Region qualifiziert hat (wie in Abschnitt 2.2.8.5 definiert)

Für Setzplatz-Zwecke in der Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase werden die Region-Slots nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Setzplatz-Punkte des Regions-Slots
    a. Die Setzplatz-Punkte eines Regions-Slots werden bestimmt, indem der Mittelwert der endgültigen Platzierung des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft und die Setzplatz-Punktzahl des Regions-Slots, wie zu Beginn des vorherigen RLCS-Majors oder der vorherigen Weltmeisterschaft berechnet, gebildet wird.
2. Die endgültige Platzierung des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft
3. Der endgültige Setzplatz des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft

Teams, die sich für die Weltmeisterschaft qualifizieren, werden basierend auf der Region, aus der sie sich qualifiziert haben, und den folgenden Kriterien in Regions-Slots platziert:

1. Gesamtpunktzahl aus der RLCS 2026
2. Die endgültige Platzierung aus einem Major oder Open, bei dem die meisten RLCS-Punkte vergeben wurden, gefolgt von der Platzierung, bei der die nächstmeisten RLCS-Punkte vergeben wurden, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Majors/Opens mehr übrig sind.
3. Die endgültige Platzierung im letzten Major/Open, gefolgt vom nächstjüngsten Major/Open, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Majors/Opens mehr übrig sind. Die Priorität von Majors/Opens ist wie folgt:
    a. Major 2
    b. Open 6
    c. Open 5
    d. Open 4
    e. Major 1
    f. Open 3
    g. Open 2
    h. Open 1
4. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses für Open 6 in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.8.2 Weltmeisterschafts-Phase

Für Setzplatz-Zwecke in der Weltmeisterschafts-Gruppenphase werden die Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 1
2. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 2
3. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 3
4. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 4
5. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 5
6. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 6
7. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 7
8. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 8
9. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 9
10. Weltmeisterschaft Region-Slot Setzplatz 10
11. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 11
12. Weltmeisterschaft Regions-Slot Setzplatz 12
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

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheidet der in Abschnitt 2.3.8.1 festgelegte initiale Setzplatz.

Die Teams werden wie folgt in Gruppen im Rundenturnier organisiert:
Gruppe A: Setzplatz 1, Setzplatz 8, Setzplatz 9, Setzplatz 16
Gruppe B: Setzplatz 2, Setzplatz 7, Setzplatz 10, Setzplatz 15
Gruppe C: Setzplatz 3, Setzplatz 6, Setzplatz 11, Setzplatz 14
Gruppe D: Setzplatz 4, Setzplatz 5, Setzplatz 12, Setzplatz 13

Gruppen im Rundenturnier werden angepasst, um zu vermeiden, dass mehrere Teams, die dieselbe Region repräsentieren, in derselben Gruppe im Rundenturnier organisiert werden.

- Für Regionen mit sechs (6) vertretenen Teams werden genau zwei (2) Gruppen im Rundenturnier zwei (2) Teams enthalten, die diese Region repräsentieren. Die verbleibenden Gruppen im Rundenturnier werden ein (1) Team enthalten, das diese Region repräsentiert.
- Für Regionen mit fünf (5) vertretenen Teams wird genau eine (1) Gruppe im Rundenturnier zwei (2) Teams enthalten, die diese Region repräsentieren. Die verbleibenden Gruppen im Rundenturnier werden ein (1) Team enthalten, das diese Region repräsentiert.
- Für Regionen mit vier (4) oder weniger vertretenen Teams enthält keine Gruppen im Rundenturnier mehr als ein (1) Team, das diese Region repräsentiert.

Der Austausch von Teams zwischen Gruppen im Rundenturnier erfolgt durch Turnieradministratoren nach den folgenden Kriterien:

- Setzplätze 1-4 sind gesperrt und werden keine Gruppen wechseln.
- Die Setzplätze 5-8, Setzplätze 9-12, Setzplätze 13-16 werden nur für den Austausch untereinander in Betracht gezogen.
- Die Setzplätze werden in der folgenden Reihenfolge angepasst.
    - Setzplätze 16, 15, 14, 13.
    - Setzplätze 12, 11, 10, 9.
    - Setzplätze 8, 7, 6, 5.
- Priorisieren minimaler individuelle Verschiebungen der Setzplätze (z. B. Priorisieren der Verschiebung von zwei (2) Setzplätzen um zwei (2) Gruppen anstatt die Verschiebung eines (1) Setzplatzes um drei (3) Gruppen).

Zur Klarstellung: Teamwechsel zwischen den Gruppen im Rundenturnier ändern nicht den anfänglichen Setzplatz eines Teams, wie in diesem Abschnitt 2.3.8.2 festgelegt.

Für Setzplatz-Zwecke in der Weltmeisterschafts-Gruppen Stage werden die Regions-Slots nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Setzplatz-Punkte des Regions-Slots.
    a. Die Setzplatz-Punkte eines Regions-Slots werden bestimmt, indem der Mittelwert der endgültigen Platzierung des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft und die Setzplatz-Punktzahl des Regions-Slots, wie zu Beginn des vorherigen RLCS-Majors oder der vorherigen Weltmeisterschaft berechnet, gebildet wird.
2. Die endgültige Platzierung des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft.
3. Der endgültige Setzplatz des Regions-Slots im vorherigen RLCS-Major oder der vorherigen Weltmeisterschaft.

Teams, die sich für die Weltmeisterschaft qualifizieren, werden basierend auf der Region, aus der sie sich qualifiziert haben, und den folgenden Kriterien in Regions-Slots platziert:

1. Gesamtpunktzahl aus der RLCS 2026
2. Die endgültige Platzierung aus einem Major oder Open, bei dem die meisten RLCS-Punkte vergeben wurden, gefolgt von der Platzierung, bei der die nächstmeisten RLCS-Punkte vergeben wurden, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Majors/Opens mehr übrig sind.
3. Die endgültige Platzierung im letzten Major/Open, gefolgt vom nächstjüngsten Major/Open, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Majors/Opens mehr übrig sind. Die Priorität von Majors/Opens ist wie folgt:
    a. Major 2
    b. Open 6
    c. Open 5
    d. Open 4
    e. Major 1

    f. Open 3
    g. Open 2
    h. Open 1
4. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses für Open 6 in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.8.3 Hybrid-K.O.-Phase der Weltmeisterschaft

Für Setzplatz-Zwecke in der Weltmeisterschafts-Hybrid-K.O.-Phase werden die Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Gruppe A Erster Platz
2. Gruppe B Erster Platz
3. Gruppe C Erster Platz
4. Gruppe D Erster Platz
5. Gruppe D Zweiter Platz
6. Gruppe C Zweiter Platz
7. Gruppe B Zweiter Platz
8. Gruppe A Zweiter Platz
9. Gruppe A Dritter Platz
10. Gruppe B Dritter Platz
11. Gruppe C Dritter Platz
12. Gruppe D Dritter Platz

Gleichstände zwischen Teams in derselben Gruppe werden durch die folgenden Parameter aufgelöst:

1. Matchbilanz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
2. Spieldifferenz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
3. Spieldifferenz aus der Gruppenphase
4. Tordifferenz aus der Gruppenphase zwischen gleichplatzierten Teams
5. Tordifferenz von der Gruppenphase
6. Initialer Setzplatz wie in Abschnitt 2.3.8.2 bestimmt.

2.3.9 Qualifikationsplatzrunde

Für Zwecke des Setzplatzes in der Qualifikationsplatzrunde werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Kumulative RLCS-Punkte 2026.
2. Die endgültige Platzierung aus einem Major oder Open, bei dem die meisten RLCS-Punkte vergeben wurden, gefolgt von der Platzierung, bei der die nächstmeisten RLCS-Punkte vergeben wurden, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Majors/Opens mehr übrig sind.

3. Die endgültige Platzierung im letzten Major/Open, gefolgt vom nächstjüngsten Major/Open, bis ein Gleichstand aufgelöst ist oder keine Majors/Opens mehr übrig sind. Die Priorität von Majors/Opens ist wie folgt:
    a. Major 2
    b. Open 6
    c. Open 5
    d. Open 4
    e. Major 1
    f. Open 3
    g. Open 2
    h. Open 1
4. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller drei (3) Stammspieler im „Ranglisten-3v3-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses für die aktuelle Open 3 in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.4 Spielplan

Der vorläufige Spielplan und die Eventtermine sind in Anhang B aufgeführt. Die Termine können sich noch ändern, die endgültigen Termine und Zeiten werden auf der Registrierungswebsite bekanntgegeben.

2.5 Spielplanänderungen

Psyonix kann nach eigenem Ermessen den Spielplan, das Datum und/oder die Uhrzeit für ein Match oder einen Wettkampfabschnitt des Events ändern. Die Turnieradministratoren werden die Spieler jedoch so schnell wie möglich über alle Änderungen informieren.

2.6 Preise

2.6.1 Open, Majors und Weltmeisterschaft 2026.

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 werden die Preise an jedes Team (gleichmäßig aufgeteilt zwischen den drei (3) Stammspielern) auf der Grundlage des endgültigen Punktestands von jedem Open, Major und der Weltmeisterschaft vergeben. Die konkreten Preisgelder sind in Anhang D 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 von dem Preisgewinn ausgeschlossenen Regionen wohnen (wie von Psyonix nach eigenem Ermessen festgelegt), sind berechtigt, die in Abschnitt 2.6.1 („**Preisgewinner**“) dargelegt sind. Kein anderer Spieler ist berechtigt, Preise im Zusammenhang mit dem Event zu gewinnen.

Die Preise werden ohne Mängelgewähr sowie ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantien vergeben. Preise sind nicht übertragbar oder zuweisbar und Preisgewinner können die Preise nicht weitergeben. Sachpreise (falls zutreffend) können nicht gegen Geld eingetauscht 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 und derartige Differenzbeträge werden nicht ausgezahlt. Preisgewinner sind dafür verantwortlich, jegliche Kosten oder Ausgaben zu begleichen, die durch die Annahme und Benutzung des Preises entstehen und hier nicht explizit davon ausgenommen werden. 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. Die Annahme und Nutzung eines Preises unterliegen unter Umständen weiteren Geschäftsbedingungen.

Potenzielle Preisgewinner werden von Psyonix über ihren Status als potenzielle Preisgewinner informiert, und zwar über die E-Mail-Adresse, die für ihr Epic Games-Konto („**Epic Account**“) eingetragen ist. Derlei Benachrichtigungen erfolgen innerhalb von sechzig (60) Tagen nach Beendigung des entsprechenden Event-Wettkampfabschnitts oder innerhalb eines für die Benachrichtigung durch Psyonix benötigten, angemessenen Zeitraums. Die jeweiligen Spieler unterliegen den in Abschnitt 3 festgelegten Schritten zur Anspruchsüberprüfung und müssen sich an diese Regeln halten. Das Epic-Konto eines potenziellen Preisgewinners, mit dem dieser an dem Event teilgenommen hat, muss weiterhin aktiv bleiben, während die Schritte zur Anspruchsüberprüfung durchgeführt werden.

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 Freigabeerklärung (wie unten definiert) vorzulegen. Eine solche Antwort eines möglichen Preisgewinners muss an die E-Mail-Adresse gesendet werden, von der aus die Benachrichtigung von Psyonix gesendet wurde, oder, nach alleinigem Ermessen von Psyonix, an eine andere in der Benachrichtigung angegebene E-Mail-Adresse. Das Datum des Eingangs bei Psyonix ist maßgeblich für die Einhaltung der in diesem Abschnitt 2.6.3 genannten Fristen durch einen möglichen Preisgewinner.

Falls (a) ein Spieler es versäumt, (i) das Epic-Konto, das er für die Teilnahme an der Veranstaltung verwendet hat, während des gesamten Prozesses der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung aktiv zu halten oder (ii) rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anforderung von Materialien oder Informationen zu reagieren; (b) ein solcher Spieler aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, den Preis anzunehmen oder zu erhalten (einschließlich

für Versäumnisse, die Teilnahmevoraussetzungen während der gesamten Teilnahme am Event bis zum Erhalt des Preises zu erfüllen, oder des Versäumnisses, die erforderlichen Steuer- und Zahlungsinformationen durch von Psyonix zugelassene Steuer- und Zahlungsabwicklungsanbieter bereitzustellen), oder (c) festgestellt wird, dass der Spieler gegen die Integritätsregeln für Wettbewerbe (oder gegebenenfalls gleichwertige Regeln) für ein früheres von Epic organisiertes Event („**vorheriges Event**“) verstoßen hat, wenn die Preise für ein solches früheres Event noch nicht an den Spieler ausgezahlt wurden, dann wird der Spieler als potenzieller Preisgewinner disqualifiziert, und der Spieler ist nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Event zu gewinnen. 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 Steuereinbehalte 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 bestimmt nach eigenem Ermessen eine Zahlungsmethode für die Preise. Alle Auszahlungen gehen direkt an den Preisgewinner als natürliche Person (oder, falls der Preisgewinner minderjährig ist, an dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigten), solange das anzuwendende Recht nichts anderes vorsieht. Es werden von Psyonix keine Gewinnauszahlungen an Organisationen, Firmen oder andere Körperschaften jeglicher Art geleistet. Jedem Preisgewinner wird ein Preisannahme- und Freigabeerklärungsformular bereitgestellt („**Freigabeerklärung**“). Solange dies nicht anderweitig gesetzlich eingeschränkt ist, muss der Preisgewinner (oder ein Elternteil bzw. Erziehungsberechtigter, wenn es einen Minderjährigen betrifft) die Freigabeerklärung innerhalb der in Abschnitt 2.6.3 festgelegten Fristen ausfüllen und bei Epic einreichen. Mit der Annahme eines Preises erklärt sich der Preisgewinner (bzw. der Erziehungsberechtigte des Gewinners) damit einverstanden, Psyonix von jeglicher Haftung, Verlusten oder Schäden freizustellen, die sich aus oder in Verbindung mit

der Vergabe, dem Erhalt und/oder der Nutzung oder dem Missbrauch des Preises oder der Teilnahme an preisbezogenen Aktivitäten ergeben.

3. Teilnahmebedingungen für Spieler; Status des Epic-Kontos

Um dazu berechtigt zu sein, an einem Event-Match teilzunehmen oder Preise im Zusammenhang mit dem Event zu erhalten, müssen Sie die Berechtigungskriterien in diesem Abschnitt 3 erfüllen.

3.1 Alter des Spielers; geschützte Konten

Sie müssen mindestens 13 Jahre alt sein (oder ein höheres Alter haben, das in dem Land, in dem Sie wohnen, vorgeschrieben ist). Sie können kein geschütztes Konto verwenden, um an der Veranstaltung teilzunehmen. Manager und Trainer müssen mindestens 18 Jahre alt sein (oder ein höheres Alter für die Volljährigkeit haben, das in dem Land, in dem Sie wohnen, vorgeschrieben ist).

3.2 Epic-Nutzungsbedingungen und EULA von Rocket League

Sie müssen die Nutzungsbedingungen von Epic („**Nutzungsbedingungen von Epic**“) (https://www.epicgames.com/site/en-US/tos) und den Rocket League Endbenutzer-Lizenzvertrag („**EULA von Rocket League**“) (https://www.psyonix.com/eula) einhalten, einschließlich aller Regeln, Richtlinien und anderer Bedingungen, auf die in den Nutzungsbedingungen von Epic und der EULA von Rocket League verwiesen 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**“) auf Ihrem Epic-Konto aktivieren (falls diese nicht bereits aktiviert ist). Um 2FA zu aktivieren, besuchen Sie bitte https://epicgames.com/2FA, melden Sie sich bei Ihren Epic-Konten an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

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 Einzelspielernamen dürfen nur lateinische alphanumerische Zeichen enthalten und 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, Turnieradministrators, 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 Team-Logos

Teams, die sich für die Offenen GSL-Phasen, Majors und/oder die Rocket League World Championship qualifizieren, müssen den Turnieradministratoren ein Logo sowohl im 1) .png-Format als auch im 2) .psd- oder .ai-Format zur Verfügung stellen. Wenn kein Logo bereitgestellt oder abgelehnt wird, ersetzen die Turnieradministratoren das Logo durch ein Standard-Turnierlogo. Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, nach Beginn des Turniers eingereichte Logos abzulehnen.

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 Erstellung der Setzliste und den in Abschnitt 2.6 beschriebenen Preisauszahlungsprozess zu unterstützen, muss jeder Spieler (a) über ein aktives, gültiges Epic Games-Konto verfügen, das auf den Spieler registriert ist („**Epic-Konto**“), und (b) ein solches Epic-Konto im Rahmen des Registrierungsprozesses an Psyonix übermitteln. Um ein Epic-Konto zu eröffnen, können Spieler https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth besuchen und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Zur Klarstellung: Die Angabe eines Epic-Kontos als Teil des Registrierungsprozesses ist keine Garantie dafür, dass ein Spieler einen Preis in Verbindung mit dem Turnier erhalten wird. Nur Preisgewinner sind berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Turnier zu erhalten.

3.6.2 Das Epic-Konto, das Sie in Verbindung mit der Veranstaltung verwenden, muss unbescholten sein und darf keine nicht offengelegten Verstöße aufweisen. Das bedeutet auch, dass Ihr Epic-Konto auf Ihren Namen registriert sein muss und nicht zuvor von einem anderen Spieler gekauft, verschenkt oder anderweitig übertragen worden sein darf.

3.6.3 Gegen Sie (und jedes mit ihnen verbundene 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 Abschnitt 3 nicht anders angegeben, steht das Event mit allen 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 der gesamten Veranstaltung darf nur ein einzelner Spieler auf einem einzigen Epic-Konto spielen. Das bedeutet, dass Sie während des Events nicht dasselbe Epic-Konto wie andere Spieler verwenden können.

3.7.3 Sie können nur eine (1) Teilnahme (mit einem (1) Epic-Konto) am Event für ein Open oder einen Last-Chance-Qualifier haben. Es ist Ihnen ausdrücklich verboten, zusätzliche Event-Teilnahmen über ein oder mehrere zusätzliche oder sekundäre Epic-Konten wahrzunehmen.

3.7.4 Sie sind während des gesamten Events nur zur Teilnahme in einer (1) Region (mit einem (1) Epic-Konto) berechtigt. Zur Klarstellung: Das bedeutet, dass Sie, sobald Sie in einer Region an einem Open teilgenommen haben, für alle nachfolgenden Opens an diese Region gebunden sind. Diese Regel gilt nicht für Spieler, die sich während des Transferfensters einer offiziellen Änderung der Teamaufstellung unterziehen (wie in Abschnitt 3.8.6 aufgeführt).

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

3.8 Teamaufstellungen

3.8.1 Team-Ansprechpartner

Jedes Team muss ein Mitglied seiner Teamaufstellung 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 Teamaufstellungen

Teams dürfen für ein Match nur Spieler einsetzen, die in ihrer Teamaufstellung stehen. Nach der Anmeldung zum Turnier müssen die Teamaufstellungen mindestens drei (3) Stammspieler (jeweils ein „**Stammspieler**“) und bis zu einen (1) bestimmten Ersatzspieler enthalten, der als Alternative verwendet werden kann (jeweils ein „**Ersatzspieler**“). Zu den Teamaufstellungen können auch Manager und/oder Trainer gehören, der je nachdem, ob sie auch als Stammspieler oder Ersatzspieler fungieren, in einem Spiel spielen können oder nicht. Der Manager und der Trainer eines Teams werden von einem Turnieradministrator zu einem späteren Zeitpunkt jedes Turniers in einer Teamaufstellung registriert. Eine Person kann nicht gleichzeitig Teil von mehr als einer Teamaufstellung sein.

- „Stammspieler“: In einer Teamaufstellung müssen mindestens 3 (drei) Stammspieler aufgeführt sein. Ein Stammspieler ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt.
- „Ersatzspieler“: Eine Teamaufstellung kann maximal 1 (einen) Ersatzspieler enthalten. Ein Ersatzspieler ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt.
- „Trainer“: Eine Teamaufstellung 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 Spiel beginnt. Das Mindestalter für Trainer beträgt 18 Jahre.
- „Manager“: Eine Teamaufstellung 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 Spiel beginnt. Das Mindestalter für Manager beträgt 18 Jahre.

3.8.3 Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz

Ein Team muss mehrheitlich aus Spielern bestehen, die Einwohner oder Staatsbürger der Region sind, in der sie antreten, wie für jede Region in Anhang C definiert.

- Bei einer aus drei (3) Spielern bestehenden Teamaufstellung (alle Stammspieler) müssen mindestens zwei (2) Spieler eines der unten aufgeführten Kriterien erfüllen.
- Bei Teamaufstellungen, die aus vier (4) Spielern (drei (3) Stammspielern und einem (1) Ersatzspieler) bestehen, müssen mindestens drei (3) von vier (4) Spielern eines der unten aufgeführten Kriterien erfüllen.

Mindestens eines der folgenden Kriterien gilt als Wohnsitz:

- Besitz der Staatsbürgerschaft
- Dauerhafter/langfristiger rechtmäßiger Wohnsitz
- Aufrechterhaltung einer Präsenzausbildung in dieser Region
- Aufrechterhaltung eines Arbeitsplatzes innerhalb dieser Region

Spieler, die eine doppelte Staatsbürgerschaft besitzen, müssen ihre beabsichtigte Staatsbürgerschaft für jeden Split erklären und unterliegen den Teambeschränkungen gemäß Abschnitt 3.8.5 und Abschnitt 3.8.6. Trainer und Manager, die für eine Teamaufstellung registriert sind, tragen nicht zur Wohnsitz-Mehrheit der Teamaufstellung bei.

Die Turnieradministratoren werden die Aufenthaltsfälle von Fall zu Fall bearbeiten und können nach eigenem Ermessen einen Nachweis der Aufenthaltsgenehmigung verlangen. Eine endgültige Entscheidung der Turnieradministratoren über den Spielersitz ist für alle Spieler und Teams endgültig und bindend.

Spieler und/oder Teams können eine Bestätigung der Wohnsitzberechtigung vor Ablauf der Anmeldefrist für die Veranstaltung anfordern, indem sie die Turnieradministratoren über die Supportkanäle gemäß Abschnitt 6.1 kontaktieren.

3.8.4 Einreichung der Teamaufstellung

Die Listen der antretenden Spieler für jedes übertragene Spiel müssen mindestens eine (1) Stunde vor Beginn des Spiels an die Turnieradministratoren übermittelt werden.

3.8.5 Änderungszeitraum und Einreichungsfrist der Teamaufstellung

Sofern in diesen Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt ist, dürfen Teamaufstellungen, die RLCS-Punkte gesammelt haben, nur während des Transferfensters (wie unten definiert) eine Änderung der Teamaufstellung (wie in Abschnitt 3.8.6 definiert) vornehmen. Alle Teamaufstellungen gelten zum Abschluss des Registrierungsprozesses für das Turnier (der „**Registrierungsprozess**“) zu dem auf der Registrierungswebsite angegebenen Zeitpunkt und Datum (diese Termine und Uhrzeiten werden zusammen als die „**Einreichungsfrist der Teamaufstellung**“ bezeichnet) als bindend.

Wenn ein Team einen Manager oder Trainer hat, den es in seine Teamaufstellung aufnehmen möchte, muss das Team die Turnieradministratoren vor Ablauf der entsprechenden Einreichungsfrist der Teamaufstellung 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 Teamaufstellung einen Turnieradministrator darüber benachrichtigen.

Andernfalls ist es einem Team nicht erlaubt, nach Ablauf der Einreichungsfrist der Teamaufstellung einen Spielerwechsel vorzunehmen.

Jedes Team, das eine Änderung der Teamaufstellung (wie in Abschnitt 3.8.6 definiert) vornimmt, die außerhalb der oben genannten Beschränkungen vorgenommen wird, unterliegt dem vollständigen Verfall von RLCS-Punkten.

3.8.6 Änderungen der Teamaufstellung und Transfers

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

Transferfenster nach Region

- APAC: 23. Februar 2026 um 00:00 Uhr JST – 8. März 2026 um 17:00 Uhr JST
- EU: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr MEZ – 8. März 2026 um 17:00 Uhr MEZ
- MENA: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr KSA – 8. März 2026 um 17:00 Uhr KSA
- NA: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr PT – 8. März 2026 um 17:00 Uhr PDT
- OCE 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr AEDT – 8. März 2026 um 17:00 Uhr AEDT
- SSA: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr SAST – 8. März 2026 um 17:00 Uhr SAST
- SAM: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr BRT – 8. März 2026 um 17:00 Uhr BRT

Während des Transferfensters können Teams ihre Teamaufstellung 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 Teamaufstellung vorzunehmen. Sollte ein Turnieradministrator feststellen, dass von einem Team in einem Transferfenster mehr als eine Ergänzung durchgeführt wurde, so verliert das Team seine angesammelten RLCS-Punkte und nimmt nicht weiter am Wettkampf teil.

Ungeachtet des Vorstehenden können Teams während der gesamten Veranstaltung auch eine „Ausnahmeergänzung“ zu ihren Teamaufstellungen vornehmen (jeweils eine „**Ausnahmeergänzung**“). Ausnahmeergänzungen müssen im Transferfenster vorgenommen und in der Position „Ersatzspieler“ hinzugefügt werden. Darüber hinaus müssen die Ausnahmeergänzungen die folgenden Eignungskriterien erfüllen:

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

Um eine Ausnahmeergänzung oder eine Änderung der Teamaufstellung vorzunehmen, müssen Teams ihre Anfrage über Discord im entsprechenden Discord-Supportkanal vor dem Ende des Transferfensters einreichen, wie in Abschnitt 6.1 aufgeführt. Transfers können auch überregional erfolgen (und unterliegen nicht den Beschränkungen in Absatz 3.7.4).

Ein Team verliert alle gesammelten RLCS-Punkte und wird zu einem inaktiven Team, wenn es weniger als drei (3) registrierte Spieler hat, wenn das Transferfenster endet.

3.8.7 Spieler- und Teamnamen

Spieler oder Teams dürfen ihre Benutzernamen, Spielnamen oder Teamnamen nicht ohne Genehmigung der Turnieradministratoren ändern. Alle diese Namen müssen mit diesen Regeln (einschließlich und ohne Einschränkung Abschnitt 3) übereinstimmen, und die Turnieradministratoren können jederzeit verlangen, dass sie geändert werden. Eine Teamaufstellung darf keine Duplikate desselben Namens, Namen, die nur aus Symbolen bestehen, oder Namen, die schwer voneinander zu unterscheiden sind, enthalten.

3.8.8 Kontinuität der Teamaufstellung

Wenn ein Team drei (3) Spieler hat, werden alle drei (3) Spieler als „Stammspieler“ betrachtet. Wenn ein Team aus vier (4) Spielern besteht, werden drei (3) Spieler als „Stammspieler“ und ein (1) Spieler als „Ausnahme“ oder „Ersatzspieler“ (falls zutreffend) betrachtet.

3.8.9 Team-Exklusivität

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

3.8.10 Registrierung

Jeder Spieler in einem Team muss alle Teilnahmebedingungen in diesen Regeln für Spieler erfüllen, und jeder Spieler muss sich auf der Registrierungs-Website (https://www.start.gg/hub/rlcs-2026) vor dem Ende des Registrierungsprozesses registrieren, um als Mitglied des entsprechenden Teams zu gelten. Während des Registrierungsprozesses wird ein Teammitglied den Teamnamen erstellen/registrieren und Spieler können dem Team beitreten, indem sie den Teamnamen suchen oder per Einladung. Falls ein Team in weitere Runden des Turniers kommt, werden die Turnieradministratoren versuchen, das Team über seinen Team-Ansprechpartner zu informieren.

3.8.11 Verifizierung der Teilnahmeberechtigung des Teams

Vorbehaltlich Abschnitt 2.6.2 müssen alle Mitglieder eines Teams, die unter die in Anhang D festgelegten Preisgrenzen fallen, das in Abschnitt 2.6 beschriebene Verfahren zur Überprüfung der Teilnahmeberechtigung erfolgreich durchlaufen, um zum Erhalt dieser Preise berechtigt zu sein. Sollte ein Mitglied des Teams die Überprüfung der Teilnahmeberechtigung nicht bestehen, verliert jedes Teammitglied seinen Status als potenzieller Preisgewinner. Entsprechend erlischt auch der Anspruch des Teams auf einen Preis in Verbindung mit diesem Turnier.

3.8.12 Teamverbände

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. Entsteht ein Grund für eine Disqualifikation eines einzelnen Teammitglieds, so kann der Event-Administrator das Recht auf Disqualifikation gegen das gesamte Team ausüben.

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 einem 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.

3.8.13 Team-Qualifikation ohne Transfers

Sämtliche erlangten Qualifikationsplätze für jede neue Phase (falls zutreffend) können nicht an andere Personen oder Organisationen übertragen, verkauft oder verschenkt und auch nicht mit diesen getauscht 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 in ihren jeweiligen Teams verantwortlich. Streitigkeiten zwischen den Teammitgliedern können jedoch nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren als Grund für eine Disqualifikation des entsprechenden Teams 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. Eine Ausnahme kann für eine (1) zusätzlichen Teamanmeldung von einer Organisation gemacht werden, solange dieses Team allen folgenden Kategorien und Einschränkungen entspricht:

1. Das zusätzliche Team ist auf Vielfalt ausgerichtet, und alle teilnehmenden Spieler repräsentieren diese Vielfalts-Initiative (Beispiel: ein Frauenteam) oder das zusätzliche Team ist ein College- oder Universitätsteam.
2. Die Teamnamen sind nicht identisch.

Vor Ablauf der Anmeldefrist ist eine schriftliche Genehmigung der Turnieradministratoren erforderlich. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, Ausnahmen abzulehnen.

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

4.1 Matcheinstellungen

4.1.1 Spieleinstellungen

- Standard-Arena: DFH-Stadion
- Teamgröße: 3v3
- Bot-Schwierigkeitsgrad: Keine Bots
- Spiel-Adminstrator: Deaktiviert
- Mutatoren: -
- Matchzeit: 5 Minuten
- Beitreten bis: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: USA-Ost, US-Central oder USA-West (NA), Europa (EU), Südamerika (SAM), Ozeanien (OCE), Naher Osten (MENA), Ostasien oder Insulares Südostasien oder Kontinentales Südostasien (APAC) und Südafrika (SSA)
- Teamfarben: Standard

4.1.2 Controller

Alle Standard-Controller, einschließlich Maus und Tastatur, sind zulässig. Makrofunktionen (z. B. Turbotasten) sind nicht erlaubt. Beachten Sie, dass drahtlose Controller bei Präsenzturnierveranstaltungen nicht zulässig sind. Bei jeder Präsenzturnierveranstaltung unterliegen alle Controller der Genehmigung der Turnieradministratoren.

4.1.3 Arenas

In einer Offenen Doppelten K.O.-Phase, einer Offenen Schweizer Phase und einer Split 1 Offenen GSL-Phase werden alle Spiele im DFH-Stadion gespielt, es sei denn, die Teams vereinbaren einvernehmlich, in einer anderen Standardarena zu spielen. Spiele, die bis zum Abschluss in einer anderen Standardarena gespielt werden, gelten als einvernehmlich vereinbart. In allen anderen Phasen des Turniers wird die Kartenrotation aus den

Standardarenen ausgewählt, die von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen ausgewählt werden.

Für übertragene Matches können Teams verlangen, eine Arena aufgrund von Leistungsproblemen zu vermeiden, und müssen eine detaillierte Anfrage mindestens 24 Stunden vor Beginn des Matches an die Turnieradministratoren senden. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, aus beliebigem Grund nach eigenem Ermessen alle von Teams gestellten Anfragen zur Vermeidung einer Arena abzulehnen.

4.2 Verfahrensweisen für Matches

4.2.1 Hosting und Teamfarben

Die Turnieradministratoren legen fest, welches Team blau und welches Team orange ist. In der Offenen Doppelten K.O.-Phase und Offenen Schweizer Phase werden die Teams angewiesen, wie sie das Spiel ausrichten. In allen anderen Phasen des Turniers veranstaltet ein Turnieradministrator das Spiel.

4.2.2 Re-Hosting

Zwischen Spielen in einem Match können Teams verlangen, dass das Match aufgrund von Verbindungsproblemen erneut auf derselben Serverregion gehostet wird.

Während eines Spiels in allen Phasen des Turniers, mit Ausnahme der Offenen Doppelten K.O.-Phase, der Offenen Schweizer Phase und der Split 1 Offenen GSL-Phase, können die Teams, bevor (a) ein Tor erzielt wurde oder (b) fünfzehn (15) Sekunden vergangen sind (je nachdem, was zuerst eintritt), einvernehmlich vereinbaren, das aktuelle Spiel des Matches abzubrechen und das Match mit der Genehmigung der Turnieradministratoren neu zu hosten.

Teams müssen die neue Match-Lobby innerhalb von drei (3) Minuten nach der Erstellung der neuen Match-Lobby neu erstellen und ihr beitreten. Wenn ein Team oder Spieler während dieses Zeitraums nicht wieder beitritt, werden Disziplinarmaßnahmen ergriffen, wie in Abschnitt 8.3 näher beschrieben.

Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches jederzeit auszusetzen und für ein Re-Hosting für ungültig zu erklären.

4.2.3 Server

4.2.3.1 Server für die Offene Doppelte K.O.-Phase und Offene Schweizer Phase

- „USA-Central“ ist der Standardserver für nordamerikanische Spiele, es sei denn, dass beide Teams zustimmen, auf „USA-West“ oder „USA-Ost“ zu spielen.
- Die „Europa“-Server werden immer für europäische Matches verwendet.

- Die südamerikanischen Matches werden immer auf den „Südamerika“-Servern ausgetragen.
- Die ozeanischen Matches werden immer auf den „Ozeanien“-Servern ausgetragen.
- Die MENA-Matches werden immer auf den „Naher Osten“-Servern ausgetragen.
- „Kontinentales Südostasien“ gilt als Standard-Server für die APAC-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf „Ostasien“ oder „Insulares Südostasien“ zu spielen.
- Die SSA-Matches werden immer auf den „Südafrika“-Servern ausgetragen.

4.2.3.2 Server für Offene GSL-Phase, Offene Hybrid-K.O.-Phase, Auftaktturnier, Major Schweizer Phase, Major Offene Hybrid-K.O.-Phase, Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase, Weltmeisterschaft-GSL-Gruppenphase und Weltmeisterschaft-Hybrid-K.O.-Phase

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

4.2.4 Spielstart

In der Offenen Doppelten K.O.-Phase und Offene Schweizer Phase dürfen die Spieler nicht ihrer eigenen Seite beitreten, bis drei Spieler aus jedem Team am Spiel teilgenommen haben. In allen anderen Spielen für alle anderen Phasen des Turniers dürfen die Spieler nicht ihrer vorgesehenen Seite beitreten, bis sie von einem Turnieradministrator dazu aufgefordert werden.

Für alle Phasen des Turniers gilt ein Spiel als gestartet, wenn der In-Game-„GO“-Indikator nach dem ersten Auftaktturnier-Countdown angezeigt wird.

4.2.5 Spielerwechsel

4.2.5.1 Spielerwechsel in der Offenen Doppelten K.O.-Phase, der Offenen Schweizer Phase und Split 1 Offenen GSL-Phase

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

4.2.5.2 Spielerwechsel für die Split 2 Offenen GSL-Phase, Offene Hybrid-K.O.-Phase, das Auftaktturnier, Major Schweizer Phase, Major Offene Hybrid-K.O.-Phase, Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase, Weltmeisterschaft-GSL-Gruppenphase und Weltmeisterschaft-Hybrid-K.O.-Phase

Spielerwechsel dürfen nur zwischen den Spielen eines Matches oder vor einem Match vorgenommen werden. Teams müssen die Turnieradministratoren über jede Änderung der Spieleraufstellung informieren und eine Genehmigung erhalten, bevor eine/mehrere Spielerwechsel vorgenommen werden können.

4.2.6 Berichtsergebnisse

Nach Beendigung eines Matches muss das Gewinnerteam das Matchergebnis in einem dafür vorgesehenen Chatroom an die Turnieradministratoren übermitteln. Das unterlegene Team muss das Matchergebnis ebenfalls bestätigen. Für den Fall von Streitigkeiten über das Ergebnis ist ein Screenshot des Ergebnisbildschirms oder das Speichern der Replay-Datei des Matches erforderlich. Wenn ein Team ein Match unter Berufung auf einen Sieg anficht und einen Beweis für seine Behauptung vorlegt, muss das andere Team einen Beweis für die Behauptung vorlegen, um eine automatische Niederlage im Match zu vermeiden. Teams oder Spieler, die falsche oder manipulierte Ergebnisse übermittelt haben, werden gemäß Abschnitt 8.3 disziplinarisch belangt.

4.2.7 Beobachter

Für alle Veranstaltungen, einschließlich Opens, Auftaktturnier, Last-Chance-Qualifier, Majors und Weltmeisterschaft, sind In-Game-Beobachter außer Turnieradministratoren oder zuvor autorisierten Personen nicht zugelassen. Teams, die Lobby-Details weitergeben, um einem nicht autorisierten Beobachter die Teilnahme am Match zu ermöglichen, werden mit Disziplinarmaßnahmen gemäß Abschnitt 8.3 belegt. Trainer, Manager und Ersatzspieler dürfen keine Beobachter im Spiel sein.

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 Offenen Doppelten K.O.-Phase oder der Offenen Schweizer Phase der Offenen GSL-Phase, des Last-Chance-Qualifiers der Offenen Doppelten K.O.-Phase, Last-Chance der Schweizer Phase oder Last-Chance der GSL-Phase beobachtet, indem es einen Übertragungsantrag (Englisch: „Broadcast Application“) ausfüllt und mindestens 24 Stunden vor dem Beginn des jeweiligen Turniertages eine Genehmigung als Beobachter erhält. Trainer, Manager und Ersatzspieler werden nicht als berechtigte „Team-Stream“-Beobachter zugelassen. Übertragungsanträge sind über den entsprechenden Discord-Supportkanal 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

4.3.1.1 Pünktlichkeit für die Offene Doppelte K.O.-Phase, Offene Schweizer Phase, Offene GSL-Phase und die Offene Hybrid-K.O.-Phase

Alle Teams müssen alle drei (3) Spieler zur festgelegten Match-Startzeit physisch anwesend oder in der Online-Match-Lobby anwesend haben. Teams, von denen drei (3) Spieler fünf (5) Minuten nach der Match-Startzeit nicht mit einer vollständigen Teamaufstellung spielbereit sind, werden mit Disziplinarmaßnahmen gemäß Abschnitt 8.3 belegt. Während aller Matches muss der Team-Ansprechpartner mindestens zehn (10) Minuten vor der festgelegten Match-Startzeit im dafür vorgesehenen Chatraum erreichbar sein. Die Match-Startzeiten können von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen je nach Turnierverlauf (Beschleunigung oder Verzögerung) angepasst werden.

4.3.1.2 Pünktlichkeit für Auftaktturnier, Majors und Rocket League World Championship

Bei Präsenz-Matches müssen alle teilnehmenden Mitglieder einer Aufstellung zum festgelegten Zeitpunkt des Matchbeginns physisch anwesend sein. Der Zeitpunkt des Matchbeginns wird von den Turnieradministratoren mitgeteilt. Es ist Teamaufstellungen nicht gestattet, den Wettbewerbsbereich nach dem festgelegten Zeitpunkt des Matchbeginns zu verlassen, es sei denn, sie erhalten die ausdrückliche Genehmigung der Turnieradministratoren. Teamaufstellungen, die zum festgelegten Zeitpunkt des Matchbeginns nicht physisch anwesend sind, unterliegen Disziplinarmaßnahmen, wie in Abschnitt 8.3 näher beschrieben.

4.3.2 Verzicht

Teams dürfen ohne vorherige Genehmigung der Turnieradministratoren nicht freiwillig auf ein Match verzichten. Ungeachtet des Vorstehenden können solche Teams auch mit einer solchen Genehmigung den in Abschnitt 8.3 näher beschriebenen Disziplinarmaßnahmen unterliegen.

4.3.3 Gerätezugriff während Auftaktturnier, Majors und Rocket League Weltmeisterschaft 2026

Während aller Spiele im Auftaktturnier, den Majors und der Rocket League World Championship 2026 dürfen Spieler und Trainer kein elektronisches Gerät (z. B. Mobiltelefone, Uhren jeglicher Form, elektrische Handwärmer, Ohrhörer) an ihrer Person haben und ohne Genehmigung der Turnieradministratoren nicht auf das Internet zugreifen.

5. Probleme

5.1 Spiel-Adminstrator während privater Matches

Während aller Phasen der Veranstaltung ist es Spielern untersagt, die Funktion „Spiel-Adminstrator“ im Spiel zu verwenden. Spieler dürfen das Spiel nicht pausieren, die Spielzeit ändern oder die Spielpunktzahl ändern. Alle Spieler, die während eines Spiels in der Veranstaltung die Funktion „Spiel-Adminstrator“ nutzen, unterliegen Disziplinarmaßnahmen, wie in Abschnitt 8.3 näher beschrieben.

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, dass die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen anders entscheiden. 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

5.3.1.1 Unterbrechungen während Matches der Offenen Doppelten K.O.-Phase, Offenen Schweizer Phase und Split 1 Offenen GSL-Phase

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, kann das Team des Spielers einen anderen Spieler aus seiner Teamaufstellung einwechseln (gemäß den in Abschnitt 4.2.5 beschriebenen Regeln für Spielerwechsel), oder es muss das Spiel aufgeben.

5.3.1.2 Unterbrechung sich während der Split 2 Offenen GSL-Phase und Offenen Hybrid-K.O.-Phase

Wenn es zu einer Unterbrechung kommt, muss das unterbesetzte Team sofort die Turnieradministratoren im dafür vorgesehenen Chatroom 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, acht (8) Minuten Zeit, um dem Spiel erneut beizutreten, ehe es fortgesetzt wird. Im Fall von mehreren Pausen wegen Verbindungsunterbrechungen gelten diese acht (8) Minuten als Gesamtzeit für sämtliche Wiederverbindungversuche des betroffen Team. 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 drei (3) 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 Teamaufstellung 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 beitritt 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 darauffolgenden 8 (acht) Minuten kein vollständiges Team aus 3 (drei) Spielern aufstellen, verliert es das Match.

5.3.1.3 Trennt während des Auftaktturniers, der Major Schweizer Phase, Major Offene Hybrid-K.O.-Phase, Weltmeisterschaft-GSL-Play-In-Phase, Weltmeisterschaft-GSL-Gruppenphase und Weltmeisterschaft-Hybrid-K.O.-Phase

Wenn es zu einer Unterbrechung kommt, muss das unterbesetzte Team sofort die Turnieradministratoren im Spiel benachrichtigen. Sobald die Turnieradministratoren die Benachrichtigung über die Verbindungsunterbrechung erhalten haben, können sie das Spiel nach eigenem Ermessen pausieren. Wenn 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 angehalten wurde, arbeiten die Turnieradministratoren direkt mit dem betroffenen Spieler zusammen, um das angegebene Problem zu lösen.

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 Teamaufstellung 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, wieder beitritt, 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.

5.3.2 Spielstopp

Turnieradministratoren können ein Spiel oder Match jederzeit und aus beliebigen Gründen unterbrechen. Im Falle einer Spielunterbrechung müssen die Spieler an ihren Geräten bleiben und den Anweisungen der Turnieradministratoren aufmerksam folgen.

5.3.3 Auszeiten

Für jedes Match, das während der Offenen Hybrid-K.O.-Phase, des Auftaktturniers, des Majors, der Rocket League World Championship 2026 oder der Qualifikationsplatzrunde stattfindet, können Teams eine (1) Auszeit (jeweils eine „Auszeit“) zwischen den Spielen während eines solchen Matches anfordern.

Jede Auszeit dauert 2 (zwei) Minuten. Ein Team muss einen Turnieradministrator darüber informieren, dass es sich entscheidet, eine Auszeit zu verwenden, bevor fünfundvierzig (45) Sekunden auf der Wertungstafel nach dem Spiel verbleiben. Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, einem Team eine Auszeit zu verweigern, wenn dieses Team seine Wahl nicht gemäß den in diesem Abschnitt 5.3.3 festgelegten Fristen trifft. Der zwei (2) Minuten Zeitablauf beginnt mit fünfundvierzig (45) Sekunden, die noch auf der Wertungstafel nach dem Spiel verbleiben. Am Ende des Zeitablaufs weisen die Turnieradministratoren jedes Team an, am nachfolgenden Spiel teilzunehmen.

Zur Klarstellung: Auszeiten können nicht in Matches verwendet werden, die in der Offenen Doppelten K.O.-Phase, Offenen Schweizer Phase, Offenen GSL-Phase oder während des Gameplays auftreten. Des Weiteren können Auszeiten nicht verwendet werden, um die in Abschnitt 5.3.1 beschriebenen Disqualifikationsfristen zu verlängern.

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

Wenn ein Spieler oder ein Team eine Beschwerde einreicht, die zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, muss er/es den Turnieradministratoren die Protokolldateien aus dem Spiel oder Match zur Verfügung stellen. Diese Protokolldateien werden untersucht, und wenn die Turnieradministratoren feststellen, dass der Neustart zu Unrecht beantragt wurde, werden gegen den Spieler oder das Team Disziplinarmaßnahmen gemäß Abschnitt 8.3 verhängt.

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 spielerspezifische Fragen beantworten und zusätzliche Hilfe leisten. Diese Regeln werden durch online übermittelte Antworten oder Kommentare nicht beeinträchtigt.

- Asien-Pazifik (APAC)
- Europa (EU)
- Naher Osten und Nordafrika (MENA)
- Nordamerika (NA)
- Ozeanien (OCE)
- Südamerika (SAM)
- Subsahara-Afrika (SSA)

6.2. Match-Kommunikation

Für jedes Match kommunizieren die Teams während aller Online-Phasen des Turniers in einem dafür vorgesehenen Chatroom mit ihren Gegnern und den Turnieradministratoren (falls zutreffend). Bei Live-Events ist es nach dem offiziellen Beginn eines Matches strengstens untersagt, mit Personen zu kommunizieren, die nicht als Spieler des aktuellen Matches ausgewiesen sind. Ein Verstoß gegen diese Regel kann zur sofortigen Disqualifikation des Spielers/der Spieler oder des Teams führen. Zur Klarstellung: Trainer fallen nicht unter diese Einschränkung und die Spieler-zu-Trainer-Kommunikation ist während des Gameplays nicht eingeschränkt. Die Turnieradministratoren teilen den Spielern vor Beginn jeder Phase des Turniers den dafür vorgesehenen Chatraum mit.

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 Weise verhalten, (a) die gegen diese Regeln verstößt, (b) die als störend, nicht sicher oder destruktiv gilt oder (c) die den von Psyonix angestrebten Spaß an Rocket League der anderen Benutzer (wie von Psyonix festgelegt) beeinträchtigt. Im Einzelnen ist es Spielern und Kontrollpersonen untersagt, andere zu belästigen, sie respektlos zu behandeln, beleidigende oder verletzende Ausdrücke zu verwenden, ein Spiel zu sabotieren sowie gesetzwidrigen Aktivitäten nachzugehen, wie zum Beispiel Spam, sozialer Manipulation oder Betrug („**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 unfairem Spiel ist nach diesen Regeln verboten und kann zu disziplinarischen Maßnahmen führen. Beispiele für unfaires Verhalten:

- 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.

- Auf einem 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 Nutzung externer Hilfe in Bezug auf die Position anderer Spieler, die Flugbahn des Balls, die Raketenspur eines gegnerischen Spielers oder sonstige Informationen, die dem Spieler nicht aus den Angaben auf seinem eigenen Bildschirm ersichtlich sind (z. B. das Betrachten oder der Versuch, Zuschauerbildschirme zu beobachten, während man sich gerade in einem Spiel befindet). Zur Klarstellung: Die Inanspruchnahme von Coaching oder die Nutzung der Replay-Funktion im Spiel fallen nicht unter dieses Verbot.

- 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.

- Der Einsatz von Makro-Tasten 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

Den Spielern ist jede Form von belästigendem, beleidigendem oder diskriminierendem Verhalten untersagt, einschließlich solcher, die auf der Rasse, der Hautfarbe, der ethnischen Zugehörigkeit, der nationalen Herkunft, der Religion, der politischen oder sonstigen Meinung, dem Geschlecht, der Geschlechtsidentität, der sexuellen Orientierung, dem Alter, einer Behinderung oder einem anderen Status oder Merkmal beruhen, das nach geltendem Recht geschützt ist.

7.5 Vertraulichkeit

Ein Spieler oder eine Kontrollperson darf keine vertraulichen Informationen, die der Spieler im Zusammenhang mit dem Event erhält, an Dritte weitergeben, auch nicht durch Veröffentlichung in sozialen Medienkanälen.

7.6 Rechtswidriges Verhalten

Spieler und Kontrollpersonen müssen sich jederzeit an geltendes Recht halten. Jeder Versuch, dem rechtmäßigen Ablauf des Events mutwillig zu schaden oder ihn zu untergraben, kann gegen Strafgesetze und Zivilgesetze verstoßen und führt zur Disqualifizierung von der Teilnahme am Event. Wenn ein Versuch unternommen wird, behält sich Epic das Recht vor, Rechtsmittel und Schadenersatzansprüche (einschließlich Anwaltskosten) im vollen Umfang des Gesetzes einzuleiten, einschließlich einer Strafverfolgung.

7.7 Berichterstattung

Jeder Spieler, der ein Verhalten beobachtet oder erlebt, das gegen den Verhaltenskodex verstößt, muss Psyonix oder einen Turnieradministrator darüber informieren. Alle Beschwerden werden sofort gemäß den Regeln in Abschnitt 7.7 untersucht und die entsprechenden Maßnahmen werden, falls nötig, ergriffen. Vergeltungsmaßnahmen gegen Spieler, die eine Beschwerde vorbringen oder mit den Verantwortlichen im Rahmen der Untersuchung einer Beschwerde zusammenarbeiten, sind nicht gestattet.

7.8 Kleiderordnung

Während des Events müssen sich alle Spieler und Erziehungsberechtigten an die Kleiderordnung (die „**Kleiderordnung**“) halten. Ohne jedwede Einschränkung des Vorangegangenen gilt die Kleiderordnung für alle Spieler und Erziehungsberechtigten während des Medientags, Walkouts und Gameplays des Events sowie aller anderen Event-Aktivitäten, wie von den Turnieradministratoren bestimmt.

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 und/oder Insignien (insgesamt „**Kommerzielle Kennzeichen**“) von Personen, Produkten oder Dienstleistungen zu tragen, die in der folgenden Liste (kein Anspruch auf Vollständigkeit) aufgeführt sind:

- 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 hasserfüllt 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 Geschäft, 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 ein Spieler oder Eltern bzw. Erziehungsberechtigten gegen die Kleiderordnung verstoßen hat, behält sich der Turnieradministrator das Recht vor, den Spieler oder Erziehungsberechtigten aufzufordern, seine Kleidung unverzüglich zu ändern, um die Kleiderordnung einzuhalten. Kommt dieser Spieler oder Erziehungsberechtigte 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 bei Verstößen gegen diese Regeln Sanktionen gegen Spieler verhängen, wie in Abschnitt 8 beschrieben.

8.2 Untersuchung und Einhaltung

8.2.1. Sie und alle Kontrollpersonen müssen bei der Untersuchung von Verstößen oder mutmaßlichen Verstößen gegen diese Regeln uneingeschränkt mit den Turnieradministratoren

kooperieren. Wenn Turnieradministratoren Sie kontaktieren, um die Untersuchung zu besprechen, müssen Sie den Turnieradministratoren wahrheitsgemäße Informationen zur Verfügung stellen. Alle Spieler oder Kontrollpersonen, die entsprechende Informationen zurückhalten, zerstören, manipulieren oder auf eine andere Weise einen Turnieradministrator während einer Untersuchung irregeführt haben, werden den in Abschnitt 8.3 beschriebenen Disziplinarmaßnahmen unterzogen.

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 diesem 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 die Turnieradministratoren entscheiden, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson gegen den Kodex verstoßen hat, können die Turnieradministratoren 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;
- Verlust einer Auszeit;
- Niederlage in einem Spiel;
- Niederlage in einem Match;
- Verlust aller oder eines Teils der zuvor an den Spieler oder das Team vergebenen Preise;
- Geldstrafe in Höhe eines Prozentsatzes aller oder eines Teils der zuvor an den Spieler oder das Team vergebenen Preise;
- Disqualifizierung des Spielers oder der Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren Matches und/oder Phasen des Events; und/oder
- Ausschluss des Spielers oder der Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren zukünftigen von Psyonix veranstalteten Wettbewerben.

8.3.2 Zur Verdeutlichung: Die Art und das Ausmaß der von den Turnieradministratoren gemäß Abschnitt 8.3 verhängten Disziplinarmaßnahme liegt im alleinigen und freien Ermessen der Turnieradministratoren. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, von einem solchen Spieler oder einer solchen Kontrollperson im vollen Umfang des geltenden Rechts Schadenersatz und andere Rechtsmittel 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 ein Turnieradministrator feststellt, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson wiederholt gegen diese Regeln verstoßen hat, kann er zunehmende disziplinarische Maßnahmen ergreifen, bis hin zum dauerhaften Ausschluss von allen zukünftigen Spielen von Rocket League, die von oder im Namen von Psyonix veranstaltet oder verwaltet werden. Epic kann im Falle eines Verstoßes auch alle seine Rechte gemäß den Nutzungsbedingungen von Psyonix und/oder der EULA von Rocket League geltend machen.

8.3.4 Alle Verstöße gegen die Regeln während des Events werden von Psyonix nach eigenem Ermessen festgestellt und unterliegen der Psyonix-Matrix für Verstöße gegen Wettbewerbsregeln. Die endgültige Entscheidung von Psyonix über die angemessene Disziplinarmaßnahme ist final und für alle Spieler und Kontrollpersonen verbindlich.

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. Ausschlüsse

SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, HAFTEN PSYONIX UND SEINE VERBUNDENEN UNTERNEHMEN SOWIE DIE VERANSTALTUNGSORGANISATOREN NICHT FÜR (A) TECHNISCHE PROBLEME ODER SONSTIGE STÖRUNGEN DER VERANSTALTUNG, EINSCHLIESSLICH DATENVERLUST ODER -BESCHÄDIGUNG, (B) DAS FEHLVERHALTEN VON SPIELERN ODER ANDEREN DRITTEN, (C) VERLETZUNGEN (EINSCHLIESSLICH TOD) ODER SACHSCHÄDEN, DIE DURCH PREISE ODER DIE TEILNAHME AN DER VERANSTALTUNG ENTSTEHEN, (D) INDIREKTE, FOLGE-, ZUFÄLLIGE ODER BESONDERE SCHÄDEN ODER (E) DRUCK-, TIPP- ODER VERWALTUNGSFEHLER IN MATERIALIEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VERANSTALTUNG. PSYONIX BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE VERANSTALTUNG NACH EIGENEM ERMESSEN AUSZUSETZEN, ZU ÄNDERN ODER ABZUBRECHEN, WENN EIN VIRUS, EIN FEHLER ODER EIN ANDERES TECHNISCHES PROBLEM, EINE UNBEFUGTE INTERVENTION, EINE NATURKATASTROPHE ODER EIN ANDERER GRUND, DER AUSSERHALB DER KONTROLLE VON PSYONIX LIEGT, DIE VERWALTUNG, SICHERHEIT ODER DEN ORDNUNGSGEMÄSSEN ABLAUF DER VERANSTALTUNG BEEINTRÄCHTIGT ODER PSYONIX ANDERWEITIG (NACH EIGENEM ERMESSEN) NICHT IN DER LAGE IST, DIE VERANSTALTUNG WIE URSPRÜNGLICH GEPLANT DURCHZUFÜHREN.

10. Öffentlichkeitsarbeit, Einwilligung zum Interview

10.1 Psyonix darf Ihren Namen, Ihre Kennzeichnung, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Spielstatistiken bzw. Ihren Epic-Konto-Namen 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 Ihnen die Möglichkeit geboten wird, an einem Interview im Zusammenhang mit dem Event teilzunehmen (jeweils ein „**Interview**“), erklären Sie sich damit einverstanden, für das Interview aufgezeichnet zu werden, und Sie gewähren Psyonix hiermit eine gebührenfreie, weltweite Lizenz (mit dem Recht zur Vergabe von Unterlizenzen), Ihre Aussagen und sämtliches Audio-/Videomaterial aus dem Interview sowie Ihren Namen, Ihr Tag, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Gameplay-Statistiken, Ihre Epic-Account-ID und andere biografische Informationen (zusammen die „**Interview-Materialien**“) im Zusammenhang mit dem Interview zu verwenden. 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 einen Turnieradministrator unter tournaments@epicgames.com, kontaktieren, allerdings berührt dies nicht die Nutzungen, die Psyonix vor dem Widerruf von dieser Lizenz vorgenommen hat.

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 abhält.

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 alternativer 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 Stunden im Voraus über die Interviews zu informieren, die am Matchtag 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, ungeachtet der Prinzipien des Kollisionsrechts, bestimmen diese Regeln, einschließlich aller Streitigkeiten in Bezug auf diese Regeln bzw. das Event.

12. Verzicht auf ein Geschworenengericht

VORBEHALTLICH DES GELTENDEN RECHTS UND ALS VORAUSSETZUNG FÜR DIE TEILNAHME AN DIESEM EVENT VERZICHTET JEDER TEILNEHMER HIERMIT UNWIDERRUFLICH UND FORTWÄHREND AUF JEGLICHES RECHT AUF EIN

GERICHTSVERFAHREN IN BEZUG AUF RECHTSSTREITIGKEITEN, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS, UNTER ODER IN VERBINDUNG MIT DIESEM EVENT, IN VERBINDUNG MIT JEGLICHEM HIERMIT ZUSTANDE GEKOMMENEN DOKUMENT ODER VERTRAG, IN VERBINDUNG MIT JEGLICHEM HIERMIT VERFÜGBAREN PREIS UND JEGLICHEN DER HIERMIT IN BETRACHT GEZOGENEN TRANSAKTIONEN ENTSTEHEN.

13\. Datenschutz

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

14. Gesundheitsschutz und Sicherheit

14.1 Einhaltung von Gesundheitsrichtlinien

Alle Spieler, Besitzer, Manager, Trainer und Teams müssen (a) sich an alle schriftlichen Anweisungen zu Gesundheits- und Sicherheitsangelegenheiten halten, die gelegentlich Turnieradministratoren bereitgestellt werden, und (b) alle gültigen Gesetze, Anordnungen und Verordnungen öffentlicher Gesundheitsbehörden befolgen. In Situationen, in denen Richtlinien oder Standards widersprüchlich sind,
hat die strengere Anforderung Vorrang.

14.2 Endgültige Entscheidungen zur Sicherheit der Spieler

Ungeachtet des Vorstehenden wird die endgültige Entscheidung, ob es für Spieler in einem Team sicher ist, an einem Turnier teilzunehmen, vom Manager dieses Teams in Absprache mit den Turnieradministratoren getroffen. Jedes Team muss sich an örtliches Recht und örtliche Vorschriften in Bezug auf öffentliche Treffen und die öffentliche Gesundheit halten. Falls unklar ist, ob eine Versammlung von Spielern sicher stattfinden kann, liegt es im Ermessen des Managers des Teams, eine Entscheidung zugunsten des Wohlergehens und der Sicherheit von Spielern, Fans, Mitarbeitern und anderen Teilnehmern am Turnier zu treffen.

14.3 Kommunikation mit Turnieradministratoren

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

Vor dem Betreten eines Turniergeländes kann jeder Spieler, Trainer und Manager aufgefordert werden, seine Identität gegenüber dem Turnierpersonal nachzuweisen und sich einer Gesundheitsuntersuchung durch das Turnierpersonal zu unterziehen, die unter anderem eine Temperaturmessung umfassen kann. Gesundheitsuntersuchungen können nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren auch zu anderen Zeitpunkten während eines Turniers durchgeführt werden. Sollten Psyonix oder die Turnieradministratoren zu irgendeinem Zeitpunkt vor oder während eines Turniers feststellen, dass eine Person Symptome eines Virus oder einer anderen übertragbaren Krankheit aufweist oder anderweitig damit infiziert sein könnte, kann diese Person aufgefordert werden, den Veranstaltungsort unverzüglich zu verlassen.

Wenn Psyonix oder die Turnieradministratoren entscheiden, dass ein Spieler aus gesundheitlichen Gründen nicht an einem Turnier teilnehmen darf, 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 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 Gesundheitsprobleme von Spielern

Die oberste Verantwortung aller Manager und Trainer besteht darin, sich um die Gesundheit und Sicherheit der Spieler und Mitarbeiter des Teams zu kümmern. Ein Manager muss Psyonix oder Turnieradministratoren unverzüglich über alle Gesundheitsprobleme informieren, die einen Spieler betreffen, damit geeignete Maßnahmen ergriffen werden können, um Kontakte zu verfolgen und andere Gesundheits- und Sicherheitsprotokolle zu befolgen.

Während des Auftaktturniers, der Majors und der Rocket League World Championship 2026 müssen die Spieler die Turnieradministratoren über gesundheitliche Probleme informieren, die ihre Fähigkeit beeinträchtigen, vierundzwanzig (24) Stunden vor dem jeweiligen Turnier anzutreten, indem sie eine schriftliche Mitteilung an RocketLeague@BLAST.tv senden. Wenn nach Ablauf dieses Zeitraums von vierundzwanzig (24) Stunden ein bisher unbekanntes Gesundheitsproblem auftritt, müssen die Spieler die Turnieradministratoren mindestens eine (1) Stunde vor ihrer geplanten Spielzeit benachrichtigen, indem sie eine schriftliche Mitteilung an RocketLeague@BLAST.tv senden. Alle schriftlichen Mitteilungen bedürfen der endgültigen Genehmigung durch die Event-Administratoren.

14.6 Gesundheitsprobleme von Trainern und Managern

Wenn der Manager oder Trainer eines Teams aufgrund eines Gesundheitsproblems nicht an einem Turnier teilnehmen kann, müssen die Besitzer des Teams oder andere verantwortliche Personen die Turnieradministratoren unverzüglich benachrichtigen und einen geeigneten Ersatz benennen. Sobald die gesundheitlichen Probleme des zuständigen Managers oder Trainers

abgeklungen sind und die entsprechende Quarantäne abgelaufen ist, darf er seine Pflichten beim Team wieder aufnehmen.

14.7 Gesundheitliche Privatsphäre

Alle Spieler, Manager und Trainer erklären sich damit einverstanden, (a) dass Aufzeichnungen und Informationen über die Exposition gegenüber oder Symptome von übertragbaren Krankheiten, Testergebnisse oder den Impfstatus, wie in diesem Abschnitt 14 beschrieben, gesammelt, gespeichert und verwendet werden, und (b) dass diese Aufzeichnungen und Informationen verwendet werden, um die lokalen Gesetze, Verordnungen und Richtlinien für öffentliche Versammlungen und die öffentliche Gesundheit einzuhalten und, falls erforderlich, Fans und andere Mitglieder der Öffentlichkeit vor einer Exposition zu schützen. Sollten Spieler, Manager oder Trainer Fragen darüber haben, wie solche Daten und Informationen von Spielern, Managern oder Trainern im Rahmen dieses Abschnitts 14 gesammelt und verwendet werden, oder darüber, welche Entscheidungsmöglichkeiten und Rechte sie in Bezug auf diese Verwendung haben, können sie in der Datenschutzrichtlinie von BLAST mehr darüber erfahren: 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 – Opens 1, 2 und 3

Platz	Teams gesamt	Open-Punkte
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

RLCS-Punktestruktur – Major 1

Platz	Teams gesamt	Major-Punkte
1.	1	30
2.	1	20
3. - 4.	2	14
5. - 6.	2	10
7. - 8.	2	6
9. - 12.	4	5
13. - 16.	4	3
Gesamt	16	142

RLCS-Punktestruktur – Opens 4, 5 und 6

Platz	Teams gesamt	Open-Punkte
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

RLCS-Punktestruktur – Major 2

Platz	Teams gesamt	Major-Punkte
1.	1	36
2.	1	24
3. - 4.	2	16
5. - 6.	2	12
7. - 8.	2	8
9. - 12.	4	6
13. - 16.	4	4
Gesamt	16	172

Anhang B – Spielplan

Europa (EU)

EU	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppeltes K.O. Tag 1	Freitag, 14. November 2025	Freitag, 9. Januar 2026	Freitag, 23. Januar 2026	Freitag, 20. März 2026	Freitag, 3. April 2026	Freitag, 17. April 2026
Doppeltes K.O. Tag 2	Samstag, 15. November 2025	Samstag, 10. Januar 2026	Samstag, 24. Januar 2026	Samstag, 21. März 2026	Samstag, 4. April 2026	Samstag, 18. April 2026
Schweizer Phase	Sonntag, 16. November 2025	Sonntag, 11. Januar 2026	Sonntag, 25. Januar 2026	Sonntag, 22. März 2026	Sonntag, 5. April 2026	Sonntag, 19. April 2026
GSL-Phase	Freitag, 21. November 2025	Freitag, 16. Januar 2026	Freitag, 30. Januar 2026	Freitag, 27. März 2026	Freitag, 10. April 2026	Freitag, 24. April 2026
Hybrid-K.O Tag 1	Sonntag, 23. November 2025	Samstag, 17. Januar 2026	Samstag, 31. Januar 2026	Samstag, 28. März 2026	Samstag, 11. April 2026	Samstag, 25. April 2026
Hybrid-K.O Tag 2	Freitag, 5. Dezember 2025	Sonntag, 18. Januar 2026	Sonntag, 1. Februar 2026	Sonntag, 29. März 2026	Sonntag, 12. April 2026	Sonntag, 26. April 2026

Nordamerika (NA)

NA	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppeltes K.O. Tag 1	Freitag, 14. November 2025	Freitag, 16. Januar 2026	Freitag, 30. Januar 2026	Freitag, 13. März 2026	Freitag, 27. März 2026	Freitag, 10. April 2026
Doppeltes K.O. Tag 2	Samstag, 15. November 2025	Samstag, 17. Januar 2026	Samstag, 31. Januar 2026	Samstag, 14. März 2026	Samstag, 28. März 2026	Samstag, 11. April 2026
Schweizer Phase	Sonntag, 16. November 2025	Sonntag, 18. Januar 2026	Sonntag, 1. Februar 2026	Sonntag, 15. März 2026	Sonntag, 29. März 2026	Sonntag, 12. April 2026
GSL-Phase	Freitag, 21. November 2025	Freitag, 23. Januar 2026	Freitag, 6. Februar 2026	Freitag, 20. März 2026	Freitag, 3. April 2026	Freitag, 17. April 2026
Hybrid-K.O Tag 1	Samstag, 22. November 2025	Samstag, 24. Januar 2026	Samstag, 7. Februar 2026	Samstag, 21. März 2026	Samstag, 4. April 2026	Samstag, 18. April 2026
Hybrid-K.O Tag 2	Samstag, 6. Dezember 2025	Sonntag, 25. Januar 2026	Sonntag, 8. Februar 2026	Sonntag, 22. März 2026	Sonntag, 5. April 2026	Sonntag, 19. April 2026

Naher Osten und Nordafrika (MENA)

MENA	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppeltes K.O. Tag 1	Donnerstag, 20. November 2025	Donnerstag, 8. Januar 2026	Donnerstag, 22. Januar 2026	Donnerstag, 12. März 2026	Donnerstag, 26. März 2026	Donnerstag, 9. April 2026
Doppeltes K.O. Tag 2	Freitag, 21. November 2025	Freitag, 9. Januar 2026	Freitag, 23. Januar 2026	Freitag, 13. März 2026	Freitag, 27. März 2026	Freitag, 10. April 2026
Schweizer Phase	Samstag, 22. November 2025	Samstag, 10. Januar 2026	Samstag, 24. Januar 2026	Samstag, 14. März 2026	Samstag, 28. März 2026	Samstag, 11. April 2026
GSL-Phase	Donnerstag, 27. November 2025	Donnerstag, 15. Januar 2026	Donnerstag, 29. Januar 2026	**Samstag, 21. März 2026**	Donnerstag, 2. April 2026	Donnerstag, 16. April 2026
Hybrid-K.O Tag 1	Freitag, 28. November 2025	Freitag, 16. Januar 2026	Freitag, 30. Januar 2026		Freitag, 3. April 2026	Freitag, 17. April 2026
Hybrid-K.O Tag 2	Samstag, 29. November 2025	Samstag, 17. Januar 2026	Samstag, 31. Januar 2026	**Sonntag, 22. März 2026**	Samstag, 4. April 2026	Samstag, 18. April 2026

Südamerika (SAM)

SAM	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppeltes K.O. Tag 1	Freitag, 14. November 2025	Freitag, 9. Januar 2026	Freitag, 23. Januar 2026	Freitag, 20. März 2026	Freitag, 3. April 2026	Freitag, 17. April 2026
Doppeltes K.O. Tag 2	Samstag, 15. November 2025	Samstag, 10. Januar 2026	Samstag, 24. Januar 2026	Samstag, 21. März 2026	Samstag, 4. April 2026	Samstag, 18. April 2026
Schweizer Phase	Sonntag, 16. November 2025	Sonntag, 11. Januar 2026	Sonntag, 25. Januar 2026	Sonntag, 22. März 2026	Sonntag, 5. April 2026	Sonntag, 19. April 2026
GSL-Phase	Freitag, 21. November 2025	Freitag, 16. Januar 2026	Freitag, 30. Januar 2026	Freitag, 27. März 2026	Freitag, 10. April 2026	Freitag, 24. April 2026
Hybrid-K.O Tag 1	Samstag, 22. November 2025	Samstag, 17. Januar 2026	Samstag, 31. Januar 2026	Samstag, 28. März 2026	Samstag, 11. April 2026	Samstag, 25. April 2026
Hybrid-K.O Tag 2	Sonntag, 23. November 2025	Sonntag, 18. Januar 2026	Sonntag, 1. Februar 2026	Sonntag, 29. März 2026	Sonntag, 12. April 2026	Sonntag, 26. April 2026

Ozeanien (OCE)

OCE	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppeltes K.O. Tag 1	Samstag, 22. November 2025	Freitag, 9. Januar 2026	Freitag, 23. Januar 2026	Freitag, 13. März 2026	Freitag, 27. März 2026	Freitag, 10. April 2026
Doppeltes K.O. Tag 2	-	Samstag, 10. Januar 2026	Samstag, 24. Januar 2026	Samstag, 14. März 2026	Samstag, 28. März 2026	Samstag, 11. April 2026
Schweizer Phase	Sonntag, 23. November 2025	Sonntag, 11. Januar 2026	Sonntag, 25. Januar 2026	Sonntag, 15. März 2026	Sonntag, 29. März 2026	Sonntag, 12. April 2026
GSL-Phase	Freitag, 28. November 2025	Freitag, 16. Januar 2026	Freitag, 30. Januar 2026	Freitag, 20. März 2026	Freitag, 3. April 2026	Freitag, 17. April 2026
Hybrid-K.O Tag 1	Samstag, 29. November 2025	Samstag, 17. Januar 2026	Samstag, 31. Januar 2026	Samstag, 21. März 2026	Samstag, 4. April 2026	Samstag, 18. April 2026
Hybrid-K.O Tag 2	Sonntag, 30. November 2025	Sonntag, 18. Januar 2026	Sonntag, 1. Februar 2026	Sonntag, 22. März 2026	Sonntag, 5. April 2026	Sonntag, 19. April 2026

Asien-Pazifik (APAC)

APAC	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppeltes K.O.	Samstag, 15. November 2025	Samstag, 10. Januar 2026	Samstag, 24. Januar 2026	Samstag, 21. März 2026	Samstag, 4. April 2026	Samstag, 18. April 2026
Schweizer Phase	Sonntag, 16. November 2025	Sonntag, 11. Januar 2026	Sonntag, 25. Januar 2026	Sonntag, 22. März 2026	Sonntag, 5. April 2026	Sonntag, 19. April 2026
GSL-Phase	Freitag, 21. November 2025	Freitag, 16. Januar 2026	Freitag, 30. Januar 2026	Freitag, 27. März 2026	Freitag, 10. April 2026	Freitag, 24. April 2026
Hybrid-K.O Tag 1	Samstag, 22. November 2025	Samstag, 17. Januar 2026	Samstag, 31. Januar 2026	Samstag, 28. März 2026	Samstag, 11. April 2026	Samstag, 25. April 2026
Hybrid-K.O Tag 2	Sonntag, 23. November 2025	Sonntag, 18. Januar 2026	Sonntag, 1. Februar 2026	Sonntag, 29. März 2026	Sonntag, 12. April 2026	Sonntag, 26. April 2026

Subsahara-Afrika (SSA)

SSA	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppeltes K.O.	Samstag, 22. November 2025	Samstag, 10. Januar 2026	Samstag, 24. Januar 2026	Samstag, 14. März 2026	Samstag, 28. März 2026	Samstag, 11. April 2026
Schweizer Phase	Sonntag, 23. November 2025	Sonntag, 11. Januar 2026	Sonntag, 25. Januar 2026	Sonntag, 15. März 2026	Sonntag, 29. März 2026	Sonntag, 12. April 2026
GSL-Phase	Freitag, 28. November 2025	Freitag, 16. Januar 2026	Freitag, 30. Januar 2026	Freitag, 20. März 2026	Freitag, 3. April 2026	Freitag, 17. April 2026
Hybrid-K.O Tag 1	Samstag, 29. November 2025	Samstag, 17. Januar 2026	Samstag, 31. Januar 2026	Samstag, 21. März 2026	Samstag, 4. April 2026	Samstag, 18. April 2026
Hybrid-K.O Tag 2	Sonntag, 30. November 2025	Sonntag, 18. Januar 2026	Sonntag, 1. Februar 2026	Sonntag, 22. März 2026	Sonntag, 5. April 2026	Sonntag, 19. April 2026

Last-Chance-Qualifiers

LCQs	Region A	Region B	Region C	Region D
Doppeltes K.O. Tag 1	Freitag, 3. Juli 2026	Freitag, 3. Juli 2026	Freitag, 3. Juli 2026	Donnerstag, 2. Juli 2026
Doppeltes K.O. Tag 2	Sonntag, 5. Juli 2026	Samstag, 4. Juli 2026	Samstag, 4. Juli 2026	Freitag, 3. Juli 2026
Schweizer Phase	Freitag, 10. Juli 2026	Sonntag, 5. Juli 2026	Sonntag, 5. Juli 2026	Samstag, 4. Juli 2026
GSL-Phase	Samstag, 11. Juli 2026	Samstag, 11. Juli 2026	Samstag, 11. Juli 2026	Freitag, 10. Juli 2026
Hybrid-K.O Tag 1	Sonntag, 12. Juli 2026	Sonntag, 12. Juli 2026	Sonntag, 12. Juli 2026	Samstag, 11. Juli 2026
Hybrid-K.O Tag 2	Samstag, 25. Juli 2026	Sonntag, 26. Juli 2026	Freitag, 24. Juli 2026	Donnerstag, 23. Juli 2026

Auftaktturnier, Majors und Weltmeisterschaft

Globale Veranstaltungen	Auftaktturnier	Major 1	Major 2	Weltmeisterschaft
Tag 1	Freitag, 5. Dezember 2025 (EU Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2)	Donnerstag, 19. Februar 2026	Mittwoch, 20. Mai 2026	Dienstag, 15. September 2026
Tag 2	Samstag, 6. Dezember 2025 (NA Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2)	Freitag, 20. Februar 2026	Donnerstag, 21. Mai 2026	Mittwoch, 16. September 2026
Tag 3	Sonntag, 7. Dezember 2025	Samstag, 21. Februar 2026	Freitag, 22. Mai 2026	Donnerstag, 17. September 2026
Tag 4	-	Sonntag, 22. Februar 2026	Samstag, 23. Mai 2026	Freitag, 18. September 2026
Tag 5	-	-	Sonntag, 24. Mai 2026	Samstag, 19. September 2026
Tag 6	-	-	-	Sonntag, 20. September 2026

RLCS 2026 Split 1

Open 1 – [EU, NA, SAM & APAC]

14. November: Open 1 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [EU/NA/SAM]
15. November: Open 1 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [EU/NA/SAM]
15. November: Open 1 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [APAC]
16. November: Open 1 Schweizer Phase [EU/NA/SAM/APAC]
21. November: Open 1 GSL-Phase [EU/NA/SAM/APAC]
22. November: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [NA/SAM/APAC]
23. November: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [EU]
23. November: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [SAM/APAC]
5. Dezember: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [EU]
6. Dezember: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [NA]

Open 1 – [MENA, OCE und SSA]

20. November: Open 1 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
21. November: Open 1 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
22. November: Open 1 Schweizer Phase [MENA]
22. November: Open 1 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [OCE/SSA]
23. November: Open 1 Schweizer Phase [OCE/SSA]
27. November: Open 1 GSL-Phase [MENA]
28. November: Open 1 GSL-Phase [OCE/SSA]
28. November: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
29. November: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [OCE/SSA]
29. November: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
30. November: Open 1 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [OCE/SSA]

Open 2 – [EU, MENA, OCE, SAM, APAC und SSA]

8. Januar: Open 2 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
9. Januar: Open 2 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM/OCE]
9. Januar: Open 2 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
10. Januar: Open 2 Schweizer Phase [MENA]
10. Januar: Open 2 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [SSA/APAC]
10. Januar: Open 2 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM/OCE]
11. Januar: Open 2 Schweizer Phase [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
15. Januar: Open 2 GSL-Phase [MENA]
16. Januar: Open 2 GSL-Phase [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
16. Januar: Open 2 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
17. Januar: Open 2 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
17. Januar: Open 2 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
18. Januar: Open 2 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]

Open 2 – [NA]

16. Januar: Open 2 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [NA]
17. Januar: Open 2 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [NA]
18. Januar: Open 2 Schweizer Phase [NA]
23. Januar: Open 2 GSL-Phase [NA]
24. Januar: Open 2 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [NA]
25. Januar: Open 2 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [NA]

Open 3 – [EU, MENA, OCE, SAM, APAC & SSA]

22. Januar Open 3 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
23. Januar: Open 3 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM/OCE]
23. Januar: Open 3 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
24. Januar: Open 3 Schweizer Phase [MENA]
24. Januar: Open 3 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [SSA/APAC]
24. Januar: Open 3 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM/OCE]
25. Januar: Open 3 Schweizer Phase [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
29. Januar: Open 3 GSL-Phase [MENA]
30. Januar: Open 3 GSL-Phase [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
30. Januar: Open 3 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
31. Januar: Open 3 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
31. Januar: Open 3 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
1. Februar: Open 3 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]

Open 3 – [NA]

30. Januar: Open 3 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [NA]
31. Januar: Open 3 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [NA]
1. Februar: Open 3 Schweizer Phase [NA]
6. Februar: Open 3 GSL-Phase [NA]
7. Februar: Open 3 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [NA]
8. Februar: Open 3 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [NA]

RLCS-Major 1 2026

19. Februar: Major 1 Tag 1
20. Februar: Major 1 Tag 2
21. Februar: Major 1 Tag 3
22. Februar: Major 1 Tag 4

Transferfenster

APAC: 23. Februar 2026 um 00:00 Uhr JST – 8. März 2026 um 17:00 Uhr JST
EU: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr MEZ – 8. März 2026 um 17:00 Uhr MEZ

MENA: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr KSA – 8. März 2026 um 17:00 Uhr KSA
NA: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr PT – 8. März 2026 um 17:00 Uhr PDT
OCE 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr AEDT – 8. März 2026 um 17:00 Uhr AEDT
SSA: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr SAST – 8. März 2026 um 17:00 Uhr SAST
SAM: 23. Februar 2026 um 12:00 Uhr BRT – 8. März 2026 um 17:00 Uhr BRT

RLCS-2026 Split 2

Open 4 – [NA, MENA, OCE und SSA]

12. März: Open 4 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
13. März: Open 4 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [NA/OCE]
13. März: Open 4 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
14. März: Open 4 Schweizer Phase [MENA]
14. März: Open 4 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [SSA]
14. März: Open 4 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [NA/OCE]
15. März: Open 4 Schweizer Phase [NA/OCE/SSA]
20. März: Open 4 GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
21. März: Open 4 GSL-Phase / Open 4 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
21. März: Open 4 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [NA/OCE/SSA]
22. März: Open 4 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
22. März: Open 4 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Open 4 – [EU, SAM und APAC]

20. März: Open 4 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM]
21. März: Open 4 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [APAC]
21. März: Open 4 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM]
22. März: Open 4 Schweizer Phase [EU/SAM/APAC]
27. März: Open 4 GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
28. März: Open 4 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM/APAC]
29. März: Open 4 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM/APAC]

Open 5 – [NA, MENA, OCE und SSA]

26. März: Open 5 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
27. März: Open 5 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [NA/OCE]
27. März: Open 5 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
28. März: Open 5 Schweizer Phase [MENA]
28. März: Open 5 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [SSA]
28. März: Open 5 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [NA/OCE]
29. März: Open 5 Schweizer Phase [NA/OCE/SSA]
2. April: Open 5 GSL-Phase [MENA]
3. April: Open 5 GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
3. April: Open 5 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [MENA]

4. April: Open 5 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [NA/OCE/SSA]
4. April: Open 5 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
5. April: Open 5 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Open 5 – [EU, SAM und APAC]

3. April: Open 5 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM]
4. April: Open 5 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [APAC]
4. April: Open 5 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM]
5. April: Open 5 Schweizer Phase [EU/SAM/APAC]
10. April: Open 5 GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
11. April: Open 5 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM/APAC]
12. April: Open 5 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM/APAC]

Open 6 – [NA, MENA, OCE und SSA]

9. April: Open 6 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
10. April: Open 6 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [NA/OCE]
10. April: Open 6 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
11. April: Open 6 Schweizer Phase [MENA]
11. April: Open 6 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [SSA]
11. April: Open 6 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [NA/OCE]
12. April: Open 6 Schweizer Phase [NA/OCE/SSA]
16. April: Open 6 GSL-Phase [MENA]
17. April: Open 6 GSL-Phase [NA/OCE/SSA]
17. April: Open 6 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [MENA]
18. April: Open 6 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [NA/OCE/SSA]
18. April: Open 6 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [MENA]
19. April: Open 6 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [NA/OCE/SSA]

Open 6 – [EU, SAM und APAC]

17. April: Open 6 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM]
18. April: Open 6 Doppelte K.O.-Phase Tag 1 [APAC]
18. April: Open 6 Doppelte K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM]
19. April: Open 6 Schweizer Phase [EU/SAM/APAC]
24. April: Open 6 GSL-Phase [EU/SAM/APAC]
25. April: Open 6 Hybrid-K.O.-Phase Tag 1 [EU/SAM/APAC]
26. April: Open 6 Hybrid-K.O.-Phase Tag 2 [EU/SAM/APAC]

RLCS-Major 2 2026

20. Mai: Major 2 Tag 1
21. Mai: Major 2 Tag 2
22. Mai: Major 2 Tag 3

23. Mai: Major 2 Tag 4
24. Mai: Major 2 Tag 5

RLCS 2026 Ende der Beschränkungen der Teamaufstellung

25. Mai: (Ausgenommen Teams, die für die Rocket League World Championship qualifiziert sind)

RLCS Weltmeisterschafts-Gleichstände

Weitere Informationen folgen

RLCS Last-Chance-Qualifiers

2. Juli: Region D - Qualifikationsplatzrunde Tag 1
3. Juli: Region A, B, C - Qualifikationsplatzrunde Tag 1
3. Juli: Region D - Qualifikationsplatzrunde Tag 2
4. Juli: Region B, C - Qualifikationsplatzrunde Tag 2
4. Juli: Region D - Schweizer Phase
5. Juli: Region A - Qualifikationsplatzrunde Tag 2
5. Juli: Region B, C - Schweizer Phase

10. Juli: Region A - Schweizer Phase
10. Juli: Region D - GSL-Phase
11. Juli: Region A, B, C - GSL-Phase
11. Juli: Region D - Hybrid-K.O.-Phase Tag 1
12. Juli: Region A, B, C - Hybrid-K.O.-Phase Tag 1

23. Juli: Region D - Hybrid-K.O.-Phase Tag 2
24. Juli: Region C - Hybrid-K.O.-Phase Tag 2
25. Juli: Region A - Hybrid-K.O.-Phase Tag 2
26. Juli: Region B - Hybrid-K.O.-Phase Tag 2

Rocket League World Championship

15. September: Weltmeisterschaft Tag 1
16. September: Weltmeisterschaft Tag 2
17. September: Weltmeisterschaft Tag 3
18. September: Weltmeisterschaft Tag 4
19. September: Weltmeisterschaft Tag 5
20. September: Weltmeisterschaft Tag 6

Anhang C – Regionsberechtigung

Nordamerika (NA)

Antigua und Barbuda, Bahamas, Barbados, Belize, Kanada (ausgenommen Nunavut, Northwest Territories, Yukon), Costa Rica, Dominica, Dominikanische Republik, El Salvador, Grenada, Guatemala, Haiti, Honduras, Jamaika, Mexiko, Nicaragua, Panama, Saint Kitts und Nevis, Saint Lucia, Saint Vincent und die Grenadinen, Trinidad und Tobago, Vereinigte Staaten (einschließlich Puerto Rico und Amerikanische Jungferninseln).

Europa (EU)

Andorra, Albanien, Armenien, Österreich, Belgien, Bosnien und Herzegowina, Bulgarien, Kroatien, Zypern, Tschechische Republik, Dänemark, Estland, Finnland, Frankreich, Georgien, Deutschland, Griechenland, Ungarn, Island, Republik Irland, Italien, Lettland, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Moldawien, Monaco, Montenegro, Niederlande, Nordmazedonien, Norwegen, Polen, Portugal, Rumänien, Russland (vorbehaltlich Preisbeschränkungen), San Marino, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Schweiz, Türkei (vorbehaltlich Preisbeschränkungen), Ukraine (mit Ausnahme der Krim, Donetsk, Luhansk), Vereinigtes Königreich.

Südamerika (SAM)

Argentinien, Bolivien, Brasilien, Chile, Guyana, Paraguay, Peru, Suriname, Uruguay.

Naher Osten und Nordafrika (MENA)

Afghanistan, Aserbaidschan, Bahrain, Jordanien, Kasachstan, Kirgisistan, Kuwait, Libanon, Oman, Palästina, Katar, Saudi-Arabien, Tadschikistan, Turkmenistan, Vereinigte Arabische Emirate, Usbekistan, Jemen.

Ozeanien (OCE)

Australien, Fidschi, Kiribati, Marshallinseln, Mikronesien, Nauru, Neukaledonien, Neuseeland, Palau, Papua-Neuguinea, Samoa, Solomoninseln, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

Asien-Pazifik (APAC)

Bangladesch, Bhutan, Brunei, Kambodscha, Hongkong, Indien, Indonesien, Japan, Laos, Macau, Malaysia, Malediven, Mongolei, Myanmar, Nepal, Philippinen, Singapur, Südkorea, Sri Lanka, Taiwan, Thailand, Timor-Leste, Vietnam.

Subsahara-Afrika (SSA)

Angola, Benin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Kamerun, Kap Verde, Zentralafrikanische Republik, Komoren, Kongo (Republik), Kongo (Demokratische Republik), Elfenbeinküste,

Äquatorialguinea, Eritrea, Eswatini, Äthiopien, Gabun, Gambia, Ghana, Guinea, Guinea-Bissau, Kenia, Lesotho, Liberia, Madagaskar, Malawi, Mali, Mauritius, Mosambik, Namibia, Nigeria, Réunion, Ruanda, Sao Tome und Principe, Senegal, Seychellen, Sierra Leone, Südafrika, Tansania, Togo, Uganda, Sambia, Simbabwe.

Ausnahmen

Die folgenden Länder sind in der Lage, an mehreren Regionen gemäß Regionsberechtigung teilzunehmen, wie unten angegeben. Sobald sich ein Spieler für ein Event in einer Region registriert hat, ist er für alle nachfolgenden Opens außerhalb einer offiziellen Änderung der Teamaufstellung während des Transferfensters (wie in Abschnitt 3.8.6 aufgeführt) für diese Region gesperrt.

Algerien – EU/MENA
Tschad – MENA/SSA
Kolumbien – NA/SAM
Dschibuti – MENA/SSA
Ecuador – NA/SAM
Ägypten – EU/MENA
Israel - EU/MENA
Libyen – EU/MENA
Mauretanien – MENA/SSA
Marokko – EU/MENA
Niger – MENA/SSA
Pakistan - MENA/APAC
Tunesien – EU/MENA
Venezuela – NA/SAM

Anhang D – Preise

Event-Preise – Opens 1 und 4 – EU und NA

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
1.	21.000 USD
2.	12.000 USD
3. - 4.	8.100 USD
5. - 6.	4.800 USD
7. - 8.	3.600 USD
9. - 12.	2.400 USD
13. - 16.	1.800 USD
17. - 32.	1.050 USD
33. - 64.	450 USD
65. - 128.	300 USD

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

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
1.	21.000 USD
2.	12.000 USD
3. - 4.	8.100 USD
5. - 6.	4.800 USD
7. - 8.	3.600 USD
9. - 12.	2.400 USD
13. - 16.	1.800 USD
17. - 32.	1.050 USD
33. - 72.	450 USD
73. - 136.	300 USD

Event-Preise – Opens 1 und 4 – SAM, OCE und MENA

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
1.	12.000 USD
2.	8.100 USD
3. - 4.	6.000 USD
5. - 6.	4.200 USD
7. - 8.	3.300 USD
9. - 12.	2.100 USD
13. - 16.	1.200 USD
17. - 32.	450 USD
33. - 64.	300 USD

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

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
1.	12.000 USD
2.	8.100 USD
3. - 4.	6.000 USD
5. - 6.	4.200 USD
7. - 8.	3.300 USD
9. - 12.	2.100 USD
13. - 16.	1.200 USD
17. - 32.	450 USD
33. - 72.	300 USD

Event-Preise – Opens – APAC und SSA

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
1.	6.600 USD
2.	3.600 USD
3. - 4.	2.400 USD
5. - 6.	1.650 USD
7. - 8.	1.200 USD
9. - 12.	1.050 USD
13. - 16.	600 USD
17. - 32.	300 USD

Event-Preise – Majors

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
1.	102.000 USD
2.	51.000 USD
3. - 4.	36.000 USD
5. - 6.	22.500 USD
7. - 8.	15.000 USD
9. - 12.	9.000 USD
13. - 16.	4.500 USD

Event-Preise – World Championship

Platzierung	Gesamtpreisgeld (USD)
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

Anhang E – Tabelle der Qualifikationsplatzrunde

	2 Teams Unentschieden	3 Teams Unentschieden	4 Teams Unentschieden	5 Teams Unentschieden	6 Teams Unentschieden
1 Qualifikation splatz	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Erster Setzplatz gg. zweiter Setzplatz Gewinner von Match 1 qualifiziert sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 2: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 Gewinner von Match 2 qualifiziert sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Erster Setzplatz gg. vierter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Gewinner von Match 1 gegen Gewinner von Match 2 Gewinner von Match 3 qualifiziert sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Vierter Setzplatz gg. fünfter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 - Match 4: Gewinner von Match 2 gg. Gewinner von Match 3 Gewinner von Spiel 4 qualifiziert sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Vierter Setzplatz gg. fünfter Setzplatz - Match 2: Dritter Setzplatz gg. sechster Setzplatz - Match 3: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 - Match 4: Zweiter Setzplatz gg. Gewinner von Match 2 - Match 5: Gewinner von Match 3 gg. Gewinner von Match 4 Gewinner von Match 5 qualifiziert sich
2 Qualifikation splätze	---	Umgekehrtes K.O-System: - Match 1: Erster Setzplatz gg. zweiter Setzplatz - Match 2: Dritter Setzplatz gg. Verlierer von Match 1 Gewinner von Match 1 und Gewinner von Match 2 qualifizieren sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Erster Setzplatz gg. vierter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz Gewinner von Match 1 und Gewinner von Match 2 qualifizieren sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Vierter Setzplatz gg. fünfter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 Gewinner von Match 2 und Gewinner von Match 3 qualifizieren sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Vierter Setzplatz gg. fünfter Setzplatz - Match 2: Dritter Setzplatz gg. sechster Setzplatz - Match 3: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 - Match 4: Zweiter Setzplatz gg. Gewinner von Match 2 Gewinner von Match 3 und Gewinner von Match 4 qualifizieren sich

3 Qualifikation splätze	---	---	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Erster Setzplatz gg. vierter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Verlierer von Match 1 gg. Verlierer von Match 2 Gewinner von Match 1, Gewinner von Match 2 und Gewinner von Match 3 qualifizieren sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Vierter Setzplatz gg. fünfter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 - Match 4: Verlierer von Match 2 gg. Verlierer von Match 3 Gewinner von Match 2, Gewinner von Match 3 und Gewinner von Match 4 qualifizieren sich	Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Vierter Setzplatz gg. fünfter Setzplatz - Match 2: Dritter Setzplatz gg. sechster Setzplatz - Match 3: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 - Match 4: Zweiter Setzplatz gg. Gewinner von Match 2 - Match 5: Verlierer von Match 3 gg. Verlierer von Match 4 Gewinner von Match 3, Gewinner von Match 4 und Gewinner von Match 5 qualifizieren sich
4 Qualifikation splätze	---	---	---	Umgekehrtes K.O-System: - Match 1: Erster Setzplatz gg. zweiter Setzplatz - Match 2: Dritter Setzplatz gg. Verlierer von Match 1 - Match 3: Vierter Setzplatz gg. Verlierer von Match 2 - Match 4: Fünfter Setzplatz gg. Verlierer von Match 3 Gewinner von Match 1, Gewinner von Match 2, Gewinner von Match 3 und Gewinner von Match 4 qualifizieren sich	Umgekehrtes K.O-System: - Match 1: Erster Setzplatz gg. vierter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Sechster Setzplatz gg. Verlierer von Match 1 - Match 4: Fünfter Setzplatz gg. Verlierer von Match 2 Gewinner von Match 1, Gewinner von Match 2, Gewinner von Match 3 und Gewinner von Match 4 qualifizieren sich

5 Qualifikationsplätze	---	---	---	---	Umgekehrtes K.O-System: - Match 1: Erster Setzplatz gg. vierter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Sechster Setzplatz gg. Verlierer von Match 1 - Match 4: Fünfter Setzplatz gg. Verlierer von Match 2 - Match 5: Verlierer von Match 3 gg. Verlierer von Match 4 Gewinner von Match 1, Gewinner von Match 2, Gewinner von Match 3, Gewinner von Match 4 und Gewinner von Match 5 qualifizieren sich

Falls eine Qualifikationsplatzrunde erforderlich ist, die nicht in der obigen Tabelle der Qualifikationsplatzrunde definiert ist, werden die Turnieradministratoren das Format und den Spielplan dieser Qualifikationsplatzrunde direkt an die Teams weitergeben.

© 2026 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.