

## Rocket League Championship Series - Règlement officiel pour la saison 2026

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

***Dernière mise à jour le 2026-05-04***

1.	Introduction et acceptation.	7
1.1	Introduction	7
1.2	Acceptation du présent Règlement	7
1.3	Mineurs	7
1.4	Équipes	7
1.5	Modifications apportées au Règlement	7
2.	Structure de l'Événement	8
2.1	Termes importants	8
2.2	Format de l'événement	12
2.2.1	Résumé du format	12
2.2.2	Format des Opens	12
2.2.2.1	Format des Opens 1 et 4	12
2.2.2.2	Format des Opens 2, 3, 5 et 6	14
2.2.3	Format du tournoi de lancement	15
2.2.4	Format du Major 1	16
2.2.5	Format du Major 2	16
2.2.6	Format des qualifications de dernière chance	17
2.2.7	Format du Championnat du monde de Rocket League	19
2.2.8	Qualifications	20
2.2.8.1	Qualifications pour le Tournoi de lancement	20
2.2.8.2	Qualifications pour les Opens 2, 3, 5, 6	20
2.2.8.3	Qualifications pour le Major du Segment 1	20
2.2.8.4	Qualifications pour le Major du Segment 2	21
2.2.8.5	Qualifications au Championnat du monde de Rocket League	21
2.2.8.6	Qualification alternative des équipes	22
2.2.9	Jeux décisifs	23

2.2.10	Plateformes	23
2.3	Répartition	23
2.3.1	Répartition pour l'Open 1	24
2.3.1.1	Tableau ouvert à double élimination	24
2.3.1.2	Phase de ronde suisse ouverte	24
2.3.1.3	Phase GSL ouverte	24
2.3.1.4	Tableau ouvert à double élimination	25
2.3.2	Répartition pour les Opens 2 et 3	25
2.3.2.1	Tableau ouvert à double élimination	25
2.3.2.2	Phase de ronde suisse ouverte	26
2.3.2.3	Phase GSL ouverte	26
2.3.2.4	Tableau ouvert à élimination hybride	26
2.3.3	Répartition pour l'Open 4	26
2.3.3.1	Tableau ouvert à double élimination	26
2.3.3.2	Phase de ronde suisse ouverte	27
2.3.3.3	Phase GSL ouverte	27
2.3.3.4	Tableau ouvert à élimination hybride	27
2.3.4	Répartition pour les Opens 5 et 6	28
2.3.4.1	Tableau ouvert à double élimination	28
2.3.4.2	Phase de ronde suisse ouverte	28
2.3.4.3	Phase GSL ouverte	28
2.3.4.4	Tableau ouvert à élimination hybride	28
2.3.5	Répartition pour le Major 1	29
2.3.5.1	Phase de groupe du Major 1	29
2.3.5.2	Tableau à élimination hybride du Major 1	31
2.3.6	Répartition pour le Major 2	31
2.3.6.1	Phase de groupe du Major 2	31
2.3.6.2	Tableau à élimination hybride du Major 2	33
2.3.7	Répartition pour la qualification de dernière chance	33
2.3.7.1	Tableau ouvert à double élimination	33
2.3.7.2	Phase de ronde suisse ouverte	34
2.3.7.3	Phase GSL ouverte	34
2.3.7.4	Tableau ouvert à élimination double	34

2.3.8	Répartition pour le Championnat du monde RLCS 2026	35
2.3.8.1	Phase préliminaire GSL du Championnat du monde	35
2.3.8.2	Phase de groupe du Championnat du monde	36
2.3.8.3	Phase d'élimination hybride du Championnat du monde	38
2.3.9	Tableau de qualification	38
2.4	Calendrier	39
2.5	Reprogrammation	39
2.6	Prix	39
2.6.1	Opens, Majors et Championnat du monde 2026.	39
2.6.2	Régions où les prix sont restreints	39
2.6.3	Informations sur les prix	40
3.	Éligibilité des Joueurs ; statut du Compte Epic	42
3.1	Âge du Joueur ; comptes limités	42
3.2	CGU d'Epic et CLUF de Rocket League	42
3.3	A2F	42
3.4	Affiliation avec Psyonix/Epic	42
3.5	Noms des Joueurs et des Équipes	42
3.5.6	Logos de l'Équipe	43
3.5.7	Interdictions relatives aux sponsors	43
3.6	Compte Epic ; bonne conformité	43
3.7	Autres restrictions	44
3.8	Effectifs des Équipes	45
3.8.1	Point de contact de l'équipe	45
3.8.2	Taille de l'équipe et effectifs.	45
3.8.3	Restrictions de résidence majoritaire pour l'effectif	45
3.8.4	Soumission de l'effectif	46
3.8.5	Période de changement d'effectif et date de verrouillage des effectifs	46
3.8.6	Changements d'effectif et transferts	47
3.8.7	Noms des Joueurs et des Équipes	48
3.8.8	Continuité de l'effectif	48
3.8.9	Exclusivité de l'équipe	48
3.8.10	Inscription	48
3.8.11	Vérification de l'éligibilité des équipes	48

3.8.12	Associations d'équipes	49
3.8.13	Non-transférabilité de la qualification des équipes	49
3.9	Relations au sein des équipes	49
3.10	Responsabilités des propriétaires, Managers et coachs des équipes	49
4.	Règles de jeu	50
4.1	Paramètres des parties	50
4.1.1	Paramètres des Manches	51
4.1.2	Périphériques	51
4.1.3	Arènes	51
4.2	Procédures relatives aux parties	51
4.2.1	Hébergement des parties et couleurs des équipes	51
4.2.2	Réhébergement	52
4.2.3	Serveurs	52
4.2.4	Début de la Manche	53
4.2.5	Remplacements	53
4.2.6	Partage des scores	54
4.2.7	Observateurs	54
4.3	Obligations relatives aux parties	55
4.3.1	Ponctualité	55
4.3.1.1	Ponctualité pour les Tableaux ouverts à double élimination, la Phase de ronde suisse ouverte, la Phase GSL ouverte et le Tableau ouvert à élimination hybride	55
4.3.1.2	Ponctualité pour le Tournoi de lancement, les Majors et le Championnat du monde de Rocket League	55
4.3.2	Forfaits	55
4.3.3	Accès aux appareils pendant le Tournoi de lancement, les Majors et le Championnat du monde de Rocket League 2026	56
5.	Problèmes	56
5.1	Gestion du match pendant les matchs privés	56
5.2	Problèmes techniques	56
5.3	Interruption des parties	56
5.3.1	Déconnexions	56
5.3.2	Arrêt du jeu	58
5.3.3	Pauses	58
5.3.4	Nouvelle Manche ou partie	59

5.3.5	Soumission du journal	59
6.	Communication	59
6.1	Canal d'assistance	59
6.2	Communication lors des parties	59
7.	Code de conduite	60
7.1	Conduite personnelle ; pas de comportement toxique	60
7.2	Intégrité compétitive	60
7.3	Paris	61
7.4	Harcèlement	62
7.5	Confidentialité	62
7.6	Conduite illégale	62
7.7	Rapports	62
7.8	Code vestimentaire	62
7.8.2	Restrictions	63
8.	Violations du règlement et du code de conduite	63
8.1	Application	64
8.2	Enquête et conformité	64
8.3	Mesure disciplinaire	64
8.4	Conflits relatifs aux règles	65
9.	Exclusions de responsabilité	65
10.	Publicité ; consentement à une interview	66
11.	Droit applicable	66
12.	Renonciation aux procès devant jury	67
13.	Confidentialité	67
14.	Santé et sécurité	67
14.1	Conformité avec les directives de santé	67
14.2	Décisions finales relatives à la sécurité des joueurs	67
14.3	Communication avec les administrateurs du tournoi	67
14.4	Contrôle de l'état de santé	68
14.5	Problèmes de santé impliquant les joueurs	68
14.6	Problèmes de santé impliquant les coachs et managers	69
14.7	Confidentialité liée à la santé	69
15	Autres langues	69

Annexe A - Système de Points RLCS	70
Annexe B - Calendrier	72
Annexe C - Éligibilité régionale	81
Amérique du Nord (NA)	81
Europe (EU)	81
Amérique du Sud (SAM)	81
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA)	81
Océanie (OCE)	81
Asie-Pacifique (APAC)	81
Afrique subsaharienne (SSA)	81
Exceptions	82
Annexe D - Prix	83
Annexe E - Tableau de qualification	86

## 1. Introduction et acceptation.

### 1.1 Introduction

Le présent Règlement est destiné à protéger l'Événement et à faire en sorte que chaque Partie soit amusante, juste et sans Comportement toxique (tel que défini dans la [section 7.1](#)).

### 1.2 Acceptation du présent Règlement

En participant à l'Événement, y compris en rejoignant une Session ou une Partie dans l'Événement, ou en cliquant pour accepter le présent Règlement au cours de l'Inscription (telle que définie dans la [section 3.8.10](#)), vous acceptez le présent Règlement. Les références à « **vous** », « **votre/vos** » et « **chaque Joueur** » se rapportent à vous et, si vous êtes un Mineur (tel que défini dans la section 1.3), à votre parent ou Tuteur légal, selon le cas.

### 1.3 Mineurs

Si vous avez moins de dix-huit (18) ans (ou n'avez pas atteint l'âge de la majorité légale telle que définie dans votre pays de résidence) (un « **Mineur** »), vous devez obtenir l'autorisation de vos parents ou de votre Tuteur légal pour accepter le présent Règlement et participer à l'Événement. En outre, si vous êtes un Mineur, votre parent ou Tuteur légal doit également accepter le présent Règlement en votre nom et le leur. Si vous êtes le parent ou le Tuteur d'un Mineur, vous devez accepter le présent Règlement. Si vous acceptez le Règlement en tant que parent ou Tuteur d'un Mineur, vous confirmez que vous êtes le parent ou Tuteur légal du Mineur et vous acceptez de superviser et d'être entièrement responsable de sa participation à l'Événement, y compris du respect du présent Règlement.

### 1.4 Équipes

Le présent Règlement s'applique également à chaque Équipe (telle que définie à la [section 3.8](#)) qui a été autorisée à participer au Tournoi et à son/ses Propriétaire(s) (« **Propriétaire** »), Manager (tel que défini dans la [section 3.8.2](#)) et Coach (tel que défini dans la [section 3.8.2](#)). Le ou les Propriétaire(s) d'une Équipe peuvent être des personnes physiques ou morales, et le présent Règlement s'applique également aux deux. La participation à un Tournoi par une Équipe est conditionnée à l'acceptation du présent Règlement par le ou les Joueur(s), le Manager et l'Coach de l'Équipe.

### 1.5 Modifications apportées au Règlement

Psyonix peut modifier le présent Règlement de temps à autre en vous informant de ces modifications par tout moyen raisonnable, y compris en publiant un Règlement révisé en ligne à l'adresse <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. En continuant à participer à l'Événement, vous acceptez le Règlement mis à jour. Si vous n'acceptez pas le Règlement mis à jour, vous devez retirer votre participation à l'Événement.

## 2. Structure de l'Événement

### 2.1 Termes importants

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

« **X Manches** » : désigne une Partie comportant X Manches ; l'Équipe qui remporte le plus de Manches est déclarée gagnante. Une fois qu'une Équipe aura remporté le nombre de Manches nécessaires pour atteindre la majorité requise, elle remportera la Partie, et toutes les Manches n'ayant pas encore été jouées ne seront pas jouées. Par exemple, lors d'une Partie en trois Manches, dès qu'une Équipe remporte deux (2) Manches, cette Équipe sera immédiatement déclarée gagnante de cette Partie.

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

« **Bug** » désigne une erreur, un défaut, une défaillance, une anomalie ou tout autre problème technique produisant un résultat incorrect ou inattendu, ou entraînant un fonctionnement imprévu de Rocket League et/ou d'un périphérique informatique.

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

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

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

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

« **Déconnexion intentionnelle** » signifie qu'un Joueur a perdu la connexion à Rocket League en raison de ses actions ou de son inaction. Une Déconnexion intentionnelle n'est pas considérée comme un problème technique valide justifiant une nouvelle Partie.

« **Tableau à élimination hybride du Major 1** » désigne un tableau de huit (8) Équipes qui se compose de quatre (4) Manches de Parties.

« **Tableau à élimination hybride du Major 2** » désigne un tableau de douze (12) Équipes qui se compose de cinq (5) Manches de Parties.

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

« **MENA** » : désigne le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord. Cette Région sera hébergée sur des Serveurs comme décrit à la [section 4.2.3](#) et les Pays éligibles conformément aux Restrictions de résidence majoritaire pour l'effectif (telles que définies à la [section 3.8.3](#)) se trouvent à l'[annexe C](#).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

« **Place Régionale** » : désigne l'Équipe classée X d'une Région sur le tableau de classement des Points RLCS pour cette Région avant un Major ou un Championnat du monde, ou l'Équipe de la Région la mieux placée X lors d'un tel événement. Les Places régionales sont attribuées de manière dynamique aux Équipes en fonction des positions ou des résultats, et n'appartiennent pas de manière permanente à une Équipe spécifique.

Par exemple, « NA5 » peut signifier :

- L'Équipe nord-américaine classée cinquième sur le classement des Points RLCS avant le Major 1, ou ;
- La cinquième Équipe nord-américaine la mieux placée dans le Major 1, en fonction du contexte.

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

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

« **Points RLCS** » : désignent les points accordés à une Équipe en fonction de sa dernière position lors d'un Open ou d'un Major (définis ci-dessous).

« **Effectif** » : désigne les trois (3) ou quatre (4) Joueurs (selon le cas) qui sont inscrits dans une Équipe.

« **Changement d'effectif** » : désigne l'ajout d'un nouveau Joueur (y compris les Titulaires, Remplaçant, Coach et Manager) à un Effectif existant. Notez qu'un Joueur quittant un Effectif ne sera pas considéré comme un Changement d'effectif, à condition que l'Équipe maintienne un minimum de trois (3) Joueurs.

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

« **Crash de serveur** » signifie que tous les Joueurs ont perdu la connexion à Rocket League en raison d'un problème avec le serveur de jeu.

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

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

« **Remplacement** » : désigne un changement de Joueur une fois que la Partie a commencé.

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

« **Équipe** » : désigne un groupe de Joueurs qui participent au Tournoi ensemble en tant qu'unité. Une Équipe peut être composée d'un Effectif (y compris un Remplaçant, le cas échéant), d'un Manager et d'un Coach. Une description des exigences de l'Équipe est fournie dans la [section 3](#).

« **Administrateur du tournoi** » : désigne tout employé ou membre de l'Équipe administrative, de stream ou de production de Psyonix, tout membre du personnel de l'événement ou tout autre individu recruté pour l'organisation du Tournoi (y compris, sans s'y limiter, BLAST ApS (« **BLAST** »)).

« **Entités du tournoi** » : désigne Psyonix, les Administrateurs du tournoi, les sponsors officiels du Tournoi ainsi que chacune de leurs entités mères, filiales et affiliées, vendeurs, agents et représentants respectifs, ainsi que les dirigeants, administrateurs et employés de tout ce qui précède.

« **Déconnexion involontaire** » signifie qu'un Joueur a perdu la connexion à Rocket League en raison de problèmes liés au client de jeu, à la plateforme, au réseau ou au PC.

« **Phase de groupe du championnat du monde** » désigne quatre (4) groupes de quatre (4) Équipes qui jouent chacune toutes les autres Équipes de leurs groupes.

« **Tableau à élimination hybride du championnat du monde** » désigne un tableau de douze (12) Équipes qui se compose de cinq (5) Manches de Parties.

« **Phase préliminaire GSL du championnat du monde** » désigne un (1) tableau de huit (8) Équipes qui se compose de deux (2) Manches de Parties. Une Équipe progressera à partir de la Phase préliminaire GSL du championnat du monde si l'Équipe remporte deux (2) Parties. Une Équipe sera éliminée de la Phase préliminaire GSL du championnat du monde si l'Équipe perd deux (2) Parties.

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



## 2.2 Format de l'événement

### 2.2.1 Résumé du format

La Saison RLCS 2026 comprendra quatre (4) événements principaux : Segment 1 RLCS 2026, Segment 2 RLCS 2026, Qualifications de la dernière chance RLCS 2026 et Championnat du monde de Rocket League 2026. Chaque Segment (« **Segment** ») comprendra trois (3) tournois de qualification Régionale ouverts en ligne (« **Open** » ou « **Opens** ») et un (1) tournoi mondial majeur en personne (« **Major** »).

Les Opens pour chaque Segment attribueront des Points RLCS, lesquels détermineront la qualification pour le Major en personne respectif. Les Majors de chaque Segment attribueront des Points RLCS. Chaque Segment sera différent en termes de nombre de Points RLCS attribués pour les Opens et Majors. Les Points RLCS détermineront la qualification pour seize (16) Équipes sur vingt (20) pour le Championnat du monde de Rocket League 2026.

Les Qualifications de la dernière chance (« **Qualifications de la dernière chance** ») seront affectées aux quatre (4) Régions les plus performantes en fonction des résultats du Major RLCS 2026, comme décrit à [la section 2.2.8.5](#). Les Qualifications de la dernière chance détermineront la qualification pour quatre (4) Équipes au Championnat du monde de Rocket League 2026.

### 2.2.2 Format des Opens

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

À la fin de chaque série de trois (3) Opens, les Équipes seront qualifiées au Major en personne applicable, comme indiqué dans les [sections 2.2.8.3](#) et [2.2.8.4](#).

#### 2.2.2.1 Format des Opens 1 et 4

Pour les Opens 1 et 4 dans chaque Région, les Équipes inscrites s'affronteront dans un Tableau ouvert à double élimination. Le calendrier de la répartition des Équipes et des Parties pour chaque jour d'un Open sera déterminé par les Administrateurs du tournoi comme indiqué dans [la section 2.3.1](#) et [la section 2.3.3](#). Chaque Partie du Tableau à double élimination, avant que les cent quatre-vingt-douze (192) Équipes supérieures ne soient déterminées, se déroulera en Partie à trois Manches, et toutes les Parties des cent quatre-vingt-douze (192) Équipes supérieures se dérouleront en Partie en cinq Manches.

Pour les Opens 1 et 4 dans chaque Région, le Tableau ouvert à double élimination comprendra jusqu'à deux (2) jours de Parties et continuera jusqu'à ce qu'il reste trente-deux (32) Équipes dans le Tableau ouvert à double élimination. S'il y a cent quatre-vingt-douze (192) Équipes ou moins qui s'inscrivent à un Open, alors le Tableau ouvert à double élimination sera composé d'un (1) jour de Parties et continuera jusqu'à ce qu'il reste trente-deux (32) Équipes dans le Tableau ouvert à double élimination. Si une Équipe perd deux (2) Parties durant ce Tableau

ouvert à double élimination, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour les Opens 1 et 4, les trente-deux (32) meilleures Équipes du Tableau ouvert à double élimination passeront à la Phase de ronde suisse ouverte.

Pour les Opens 1 et 4 dans chaque Région, la Phase de ronde suisse ouverte se composera de trente-deux (32) Équipes réparties entre deux (2) groupes qui s'affronteront en Partie en cinq Manches contre les autres Équipes qualifiées. Si une Équipe remporte trois (3) Parties pendant la Phase de ronde suisse ouverte, elle sera qualifiée à la Phase GSL ouverte. Si une Équipe perd trois (3) Parties pendant la Phase de ronde suisse ouverte, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour les Opens 1 et 4 dans chaque Région, la Phase GSL ouverte se composera de seize (16) Équipes réparties entre deux (2) tableaux (« **Groupes GSL** ») qui s'affronteront en Partie en cinq Manches contre les autres Équipes qualifiées. Si une Équipe perd deux (2) Parties au cours de la Phase GSL ouverte, elle sera éliminée du tournoi et recevra des Points RLCS et les Prix indiqués dans la [section 2.6](#). Les quatre (4) premières Équipes de chaque Groupe GSL passeront au Tableau ouvert à élimination hybride.

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

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

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

À partir de la Manche 2 du Tableau inférieur, si une Équipe perd une Partie, elle sera éliminée du tournoi et recevra des Points RLCS et les Prix indiqués dans la section 2.6. Le Tableau continuera jusqu'à la détermination d'une Équipe gagnante. Des Points RLCS et des Prix seront accordés à l'Équipe gagnante comme défini dans la [section 2.6](#).

### 2.2.2.2 Format des Opens 2, 3, 5 et 6

Pour les Opens 2, 3, 5 et 6 dans chaque Région, les Équipes inscrites s'affronteront dans un Tableau ouvert à double élimination. Le calendrier de la répartition des Équipes et des Parties pour chaque jour d'un Open sera déterminé par les Administrateurs du tournoi comme indiqué dans la [section 2.3.2](#) et la [section 2.3.4](#). Chaque Partie du Tableau à double élimination, avant que les cent quatre-vingt-douze (192) Équipes supérieures ne soient déterminées, se déroulera en Partie à trois Manches, et toutes les Parties des cent quatre-vingt-douze (192) Équipes supérieures se dérouleront en Partie en cinq Manches.

Pour les Opens 2, 3, 5 et 6 dans chaque Région, le Tableau ouvert à double élimination comprendra jusqu'à deux (2) jours de Parties et continuera jusqu'à ce qu'il reste vingt-quatre (24) équipes dans le Tableau ouvert à double élimination. S'il y a cent quatre-vingt-douze (192) Équipes ou moins qui s'inscrivent à un Open, alors le Tableau ouvert à double élimination sera composé d'un (1) jour de Parties et continuera jusqu'à ce qu'il reste vingt-quatre (24) Équipes dans le Tableau ouvert à double élimination. Si une Équipe perd deux (2) Parties durant ce Tableau ouvert à double élimination, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour les Opens 2, 3, 5 et 6 dans chaque Région, les huit (8) premières Équipes comme défini dans les [sections 2.3.2.1](#) et [2.3.4.1](#) et les vingt-quatre (24) premières Équipes du Tableau ouvert à double élimination passeront à la Phase de ronde suisse ouverte.

Pour les Opens 2, 3, 5 et 6 dans chaque Région, la Phase de ronde suisse ouverte se composera de trente-deux (32) Équipes réparties entre deux (2) groupes qui s'affronteront en Partie en cinq Manches contre les autres Équipes qualifiées. Si une Équipe remporte trois (3) Parties pendant la Phase de ronde suisse ouverte, elle sera qualifiée à la Phase GSL ouverte. Si une Équipe perd trois (3) Parties pendant la Phase de ronde suisse ouverte, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour les Opens 2, 3, 5 et 6 dans chaque Région, la Phase GSL ouverte se composera de seize (16) Équipes réparties entre deux (2) tableaux (« **Groupes GSL** ») qui s'affronteront en Partie en cinq Manches contre les autres Équipes qualifiées. Si une Équipe perd deux (2) Parties au cours de la Phase GSL ouverte, elle sera éliminée du tournoi et recevra des Points RLCS et les Prix indiqués dans la [section 2.6](#). Les quatre (4) premières Équipes de chaque Groupe GSL passeront au Tableau ouvert à élimination hybride.

Pour les Opens 2, 3, 5 et 6 dans chaque Région, le Tableau ouvert à élimination hybride sera composé des huit (8) meilleures Équipes de la Phase GSL ouverte, réparties en deux (2) groupes en fonction de la progression de chaque Équipe à travers la Phase GSL ouverte. Les Équipes classées de la 1<sup>ère</sup> à la 4<sup>e</sup> place seront désignées comme le Groupe supérieur, et les Équipes classées de la 5<sup>e</sup> à la 8<sup>e</sup> place seront désignées comme le Groupe inférieur. Toutes les Parties de ce Tableau ouvert à élimination hybride s'affronteront en Partie en sept Manches.

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

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

À partir de la Manche 2 du Tableau inférieur, si une Équipe perd une Partie, elle sera éliminée du tournoi et recevra des Points RLCS et les Prix indiqués dans la [section 2.6](#). Le Tableau continuera jusqu'à la détermination d'une Équipe gagnante. Des Points RLCS et des Prix seront accordés à l'Équipe gagnante comme défini dans la [section 2.6](#).

### 2.2.3 Format du tournoi de lancement

Les quatre (4) meilleures Équipes de l'Open 1 d'Amérique du Nord et les quatre (4) meilleures Équipes de l'Open 1 de l'UE concourront dans un Tableau à élimination directe de huit (8) Équipes (« **Tableau à élimination directe** »), ce qui signifie qu'une Équipe ne pourra pas progresser à la phase suivante si elle perd une (1) Partie dans le tableau.

Les Équipes seront placées dans le Tableau à élimination directe comme suit :

Manche	Équipes		X Manches
Manche 1 Partie A	EU4	NA3	Cinq Manches
Manche 1 Partie B	NA4	EU3	Cinq Manches
Quart de finale 1	EU2	<i>Vainqueur de la Manche 1 Partie A</i>	Cinq Manches
Quart de finale 2	NA2	<i>Vainqueur de la Manche 1 Partie B</i>	Cinq Manches
Demi-finale 1	NA1	<i>Vainqueur du Quart de finale 1</i>	Sept Manches
Demi-finale 2	EU1	<i>Vainqueur du Quart de finale 2</i>	Sept Manches
Grande finale	<i>Vainqueur de la Demi-finale 1</i>	<i>Vainqueur de la Demi-finale 2</i>	Sept Manches

Le tableau se poursuivra jusqu'à ce qu'une Équipe gagnante soit déterminée, et cette Équipe gagnante se verra attribuer une (1) place de qualification supplémentaire au Major du Segment 1, au Major du Segment 2 et au Championnat du monde de Rocket League 2026.

L'Équipe gagnante du Tournoi de lancement se qualifiera automatiquement pour le Major du Segment 1.

#### **2.2.4 Format du Major 1**

Pour le Major 1, la Phase de groupe du Major 1 se composera de seize (16) Équipes réparties en quatre (4) groupes (« **Poules** ») qui s'affronteront en Parties en cinq Manches contre toutes les autres Équipes de leur Poule. Les deux (2) premières Équipes de chaque Poule passeront au Tableau à élimination hybride du Major 1. Les deux (2) Équipes du bas de tableau de chaque Poule seront éliminées du tournoi et recevront les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour le Major 1, le Tableau à élimination hybride du Major 1 sera composé des huit (8) premières Équipes de la Phase de groupe du Major 1, réparties en deux (2) groupes en fonction de la progression de chaque Équipe à travers la Phase de groupe du Major 1. Les Équipes classées de la 1<sup>ère</sup> à la 4<sup>e</sup> place seront désignées comme le Groupe supérieur, et les Équipes classées de la 5<sup>e</sup> à la 8<sup>e</sup> place seront désignées comme le Groupe inférieur. Toutes les Parties de ce Tableau à élimination hybride du Major 1 se joueront en Partie en sept Manches.

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

Dans le Groupe inférieur du Tableau à élimination hybride du Major 1, l'Équipe classée n° 5 jouera un match contre l'Équipe classée n° 8, et l'Équipe classée n° 6 jouera un match contre l'Équipe classée n° 7. Les Équipes qui perdent leur Partie de groupe supérieur passeront directement aux Quarts de finale du Tableau inférieur. Les Équipes qui perdent leur Partie de groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront les Prix indiqués dans [la section 2.6](#).

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

#### **2.2.5 Format du Major 2**

Pour le Major 2, le Major 2 Group Stage se composera de seize (16) Équipes réparties en quatre (4) groupes (« **Poules** ») qui s'affronteront en cinq Manches contre toutes les autres

Équipes de leur Poule. Les trois (3) premières Équipes de chaque Poule passeront au Tableau à élimination hybride du Major 2. L'Équipe (1) du bas de tableau de chaque Poule sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour le Major 2, le Tableau à élimination hybride du Major 2 se composera des douze (12) premières Équipes de la Phase de groupe du Major 2, réparties en deux (2) groupes en fonction de la progression de chaque Équipe à travers la Phase de groupe du Major 2. Les Équipes classées de la 1<sup>ère</sup> à la 4<sup>e</sup> place seront désignées comme le Groupe supérieur, et les Équipes classées de la 5<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> place seront désignées comme le Groupe inférieur. Toutes les Parties de ce Tableau à élimination hybride du Major 2 se joueront en Partie en sept Manches.

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

Dans le Groupe inférieur du Tableau à élimination hybride du Major 2, l'Équipe classée n° 5 jouera un match contre l'Équipe classée n° 11, l'Équipe classée n° 6 jouera un match contre l'Équipe classée n° 12, l'Équipe classée n° 7 jouera un match contre l'Équipe classée n° 9 et l'Équipe classée n° 8 jouera un match contre l'Équipe classée n° 10. Les Équipes qui gagnent leur Partie de groupe inférieur passeront directement à la Manche 2 du Tableau inférieur. Les Équipes qui perdent leur Partie de groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront les Prix indiqués dans [la section 2.6](#).

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

## **2.2.6 Format des qualifications de dernière chance**

Après la conclusion du Major du Segment 2, les quatre (4) Régions les plus performantes dans les deux (2) événements LAN gagneront leur place pour un événement de Qualifications de la dernière chance (« **Qualifications de la dernière chance** »). La structure des Qualifications de la dernière chance sera la suivante :

Les Qualifications de la dernière chance de chaque Région applicable seront composées d'un Tableau ouvert à double élimination, d'une Phase de ronde suisse ouverte, d'une Phase GSL ouverte et d'un Tableau ouvert à élimination hybride, les Équipes progressant d'une phase à l'autre en fonction du format et de leurs performances.

À la fin des Qualifications de la dernière chance de chaque Région applicable, les Équipes seront qualifiées au Championnat du monde de Rocket League comme indiqué dans la [section 2.2.8.5](#).

Pour les Qualifications de la dernière chance dans chaque Région applicable, les Équipes inscrites s'affronteront dans un Tableau ouvert à double élimination. Le calendrier de la répartition des Équipes et des Parties pour chaque jour d'un Open sera déterminé par les Administrateurs du tournoi comme indiqué dans la [section 2.3.7](#). Chaque Partie du Tableau à double élimination, avant que les cent quatre-vingt-douze (192) Équipes supérieures ne soient déterminées, se déroulera en Partie à trois Manches, et toutes les Parties des cent quatre-vingt-douze (192) Équipes supérieures se dérouleront en Partie en cinq Manches.

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

Pour les Qualifications de la dernière chance dans chaque Région applicable, les trente-deux (32) meilleures équipes du Tableau ouvert à double élimination passeront à la Phase de ronde suisse ouverte.

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

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

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

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

Dans le Groupe inférieur du Tableau ouvert à élimination hybride, l'Équipe classée n° 5 jouera un match contre l'Équipe classée n° 8, et l'Équipe classée n° 6 jouera un match contre l'Équipe classée n° 7. Les Équipes qui gagnent leur Partie de groupe inférieur passeront directement à la Manche 2 du Tableau inférieur. Les Équipes qui perdent leur Partie de groupe inférieur seront éliminées du tournoi.

À partir de la Manche 2 du Tableau inférieur, si une Équipe perd une Partie pendant le tableau, elle sera éliminée du tournoi. Le Tableau continuera jusqu'à ce qu'une Équipe gagnante soit déterminée.

### **2.2.7 Format du Championnat du monde de Rocket League**

Le Championnat du monde de Rocket League 2026 comprendra une Phase préliminaire GSL du championnat du monde, une Phase de groupe du championnat du monde et un Tableau à élimination hybride du championnat du monde, les Équipes progressant d'une phase à l'autre en fonction du format et de leurs performances.

Pour le Championnat du monde de Rocket League 2026, la Phase préliminaire GSL du championnat du monde se composera de huit (8) Équipes qui s'affronteront en Parties en cinq Manches contre d'autres Équipes qualifiées. Si une Équipe perd deux (2) Parties au cours de la Phase préliminaire GSL du championnat du monde, elle sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#). Les quatre (4) meilleures Équipes de la Phase préliminaire GSL du championnat du monde GSL progresseront jusqu'à la Phase de groupe GSL du championnat du monde.

Pour le Championnat du monde de Rocket League 2026, la Phase de groupe du championnat du monde se composera de seize (16) Équipes réparties en quatre (4) groupes (« **Poules** ») qui s'affronteront en Parties en cinq Manches contre toutes les autres Équipes de leur Poule. Les trois (3) meilleures Équipes de chaque Poule passeront au Tableau à élimination hybride du Championnat du monde. L'Équipe (1) du bas de tableau de chaque Poule sera éliminée du tournoi et recevra les Prix indiqués dans la [section 2.6](#).

Pour le Championnat du monde de Rocket League, le Tableau à élimination hybride du Championnat du monde se composera des douze (12) meilleures Équipes de la Phase de groupe du Championnat du monde, réparties en deux (2) groupes en fonction de la progression de chaque Équipe à travers la Phase de groupe GSL du championnat du monde. Les Équipes classées de la 1ère à la 4e place seront désignées comme le Groupe supérieur, et les Équipes classées de la 5e à la 12e place seront désignées comme le Groupe inférieur. Toutes les

Parties de ce Tableau à élimination hybride du championnat du monde se joueront en Partie en sept Manches.

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

Dans le Groupe inférieur du Tableau d'élimination hybride du championnat du monde, l'Équipe classée n° 5 jouera un match contre l'Équipe classée n° 11, l'Équipe classée n° 6 jouera un match contre l'Équipe classée n° 12, l'Équipe classée n° 7 jouera un match contre l'Équipe classée n° 9 et l'Équipe classée n° 8 jouera un match contre l'Équipe classée n° 10. Les Équipes qui gagnent leur Partie de groupe inférieur passeront directement à la Manche 2 du Tableau inférieur. Les Équipes qui perdent leur Partie de groupe inférieur seront éliminées du tournoi et recevront les Prix indiqués dans [la section 2.6](#).

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

## **2.2.8 Qualifications**

### **2.2.8.1 Qualifications pour le Tournoi de lancement**

Les quatre (4) premières Équipes de l'Open 1 d'Amérique du Nord et les quatre (4) premières Équipes de l'Open 1 de l'UE seront qualifiées au Tournoi de lancement.

### **2.2.8.2 Qualifications pour les Opens 2, 3, 5, 6**

Sous réserve de la [section 2.6.2](#), pour les Opens 2, 3, 5 et 6 dans chaque Région, les huit (8) meilleures Équipes comme défini dans la [section 2.3.2.1](#) et la [section 2.3.4.1](#) pour l'Open concerné progresseront vers la Phase de ronde suisse ouverte applicable.

### **2.2.8.3 Qualifications pour le Major du Segment 1**

Sous réserve de la [section 2.6.2](#), les Équipes cumulant le plus de Points RLCS dans les catégories Open 1, Open 2 et Open 3 à l'issue de l'Open 3 seront qualifiées au Major du Segment 1 pour chaque Région, comme spécifié ci-dessous :

Région	Équipes qualifiées pour le Major du
<u>Segment 1</u>	
Europe (EU) :	Les quatre (4) meilleures Équipes
Amérique du Nord (NA) :	Les quatre (4) meilleures Équipes
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	Les deux (2) meilleures Équipes
Amérique du Sud (SAM) :	Les deux (2) meilleures Équipes
Océanie (OCE) :	La (1) meilleure Équipe
Asie-Pacifique (APAC) :	La (1) meilleure Équipe
Afrique subsaharienne (SSA) :	La (1) meilleure Équipe

Le vainqueur du Tournoi de lancement sera également qualifié au Major du Segment 1. Dans le cas d'une Équipe qui se qualifie également via les qualifications listées ci-dessus, la seconde Équipe cumulant le plus de Points RLCS dans cette Région sera également qualifiée au Major du Segment 1.

#### 2.2.8.4 Qualifications pour le Major du Segment 2

Sous réserve de la [section 2.6.2](#), les Équipes cumulant le plus de Points RLCS dans les catégories Open 4, Open 5 et Open 6 après la fin de l'Open 6 seront qualifiées au Major du Segment 2 pour chaque Région, comme spécifié ci-dessous :

Région	Équipes qualifiées pour le Major du
<u>Segment 2</u>	
Europe (EU) :	Les cinq (5) meilleures Équipes
Amérique du Nord (NA) :	Les quatre (4) meilleures Équipes
Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	Les deux (2) meilleures Équipes
Amérique du Sud (SAM) :	Les deux (2) meilleures Équipes
Océanie (OCE) :	La (1) meilleure Équipe
Asie-Pacifique (APAC) :	La (1) meilleure Équipe
Afrique subsaharienne (SSA) :	La (1) meilleure Équipe

#### 2.2.8.5 Qualifications au Championnat du monde de Rocket League

Sous réserve de la [section 2.6.2](#), les meilleures Équipes en termes de Points RLCS dans chaque Région après la conclusion du Major du Segment 2 seront qualifiées au Championnat du monde de Rocket League 2026, comme spécifié ci-dessous :

Région	Équipes qualifiées pour le Championnat du
<u>monde</u>	
Europe (EU) :	Les cinq (5) meilleures Équipes
Amérique du Nord (NA) :	Les quatre (4) meilleures Équipes

Moyen-Orient et Afrique du Nord (MENA) :	Les deux (2) meilleures Équipes
Amérique du Sud (SAM) :	Les deux (2) meilleures Équipes
Océanie (OCE) :	La (1) meilleure Équipe
Asie-Pacifique (APAC) :	La (1) meilleure Équipe
Afrique subsaharienne (SSA) :	La (1) meilleure Équipe

Les quatre (4) Équipes restantes qui doivent se qualifier pour le Championnat du monde de Rocket League se qualifieront grâce aux Qualifications de la dernière chance. Après la conclusion du Major du Segment 2, les quatre (4) Régions avec les meilleures performances lors du Major du Segment 1 et du Major du Segment 2 gagneront leur place pour les Qualifications de la dernière chance pour leur Région. Les quatre (4) Régions qui gagneront une place pour les Qualifications de la dernière chance seront déterminées selon les critères suivants :

1. La moyenne des Points RLCS d'une Région gagnés par cette Région lors du Major du Segment 1 et du Major du Segment 2.
2. Le cumul des Points RLCS d'une Région gagnés par l'Équipe la mieux placée de cette Région lors du Major du Segment 1 et du Major du Segment 2.

Les quatre (4) Équipes qui remportent les Qualifications de la dernière chance de chaque Région se qualifieront pour le Championnat du monde de Rocket League 2026.

#### **2.2.8.6 Qualification alternative des équipes**

Si une Équipe renonce ou n'est pas en mesure de participer à un Major ou au Championnat du monde de Rocket League 2026, sa place de qualification sera remise à l'Équipe suivante dans le Classement des Points RLCS correspondant.

Dans le cas où aucune autre Équipe de cette Région ne peut y participer, la place de qualification sera attribuée à l'Équipe suivante dans le Classement des Points RLCS de la Région la plus forte. La Région la plus forte est calculée à l'aide des Points RLCS moyens d'une Région gagnés par cette Région lors du Major du Segment 1 et Major du Segment 2 et en prenant la Région la plus élevée.

Si ce scénario se produit avant le Major du Segment 1, la Région la plus forte sera calculée en fonction des performances lors du Major et du Championnat du monde pendant la Saison RLCS 2025.

#### **2.2.9 Jeux décisifs**

En cas d'égalité pour une place de qualification en Major ou au Championnat du monde, un tableau sera créé pour s'adapter au nombre d'Équipes à égalité avec des Équipes recevant des exemptions (« bye ») conformément au système de répartition énoncé dans la [section 2.3.9](#) (chacun de ces tableaux étant un « **Tableau de qualification** »). Toutes les Parties d'un Tableau de qualification seront en sept Manches. Les Tableaux de qualification seront un

Tableau à élimination directe, les têtes de série les mieux classées étant exemptées de certaines phases du tableau (le cas échéant). Les Tableaux de qualification seront confirmés par les Administrateurs d'événement avant le début du Tableau de qualification. Voir l'[annexe E](#) pour le Tableau de qualification.

Si trois (3) Parties ou moins doivent être jouées dans un Tableau de qualification pour briser une égalité, le Tableau de qualification sera joué après la fin du Tableau ouvert à élimination hybride de la Région concernée. Si quatre (4) Parties ou plus doivent être jouées dans un Tableau de qualification pour briser une égalité, le Tableau de qualification sera joué pendant la journée de départage des égalités de la Région, tel que définie dans le Calendrier ([annexe B](#)).

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

## **2.2.10 Plateformes**

Les Joueurs reconnaissent et acceptent que l'Événement est multiplateforme, que d'autres Joueurs peuvent participer à l'Événement sur différentes plateformes [par exemple : PC ou console (selon ce qui est applicable)] et que différentes plateformes peuvent comporter des caractéristiques, telles que les manettes, l'interface Joueur et/ou la possibilité d'individualiser certains critères/sensibilités de jeu, etc., qui peuvent fournir un avantage compétitif à une plateforme plutôt qu'à une autre. Epic ne procède à aucun ajustement de l'Événement afin de tenir compte des différentes plateformes, et il est de la responsabilité de chaque Joueur de choisir la plateforme qu'il utilise pour participer à l'Événement.

## **2.3 Répartition**

### **2.3.1 Répartition pour l'Open 1**

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

À des fins de répartition dans le Tableau ouvert à double élimination de l'Open 1, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. La moyenne du dernier classement de chaque Titulaire au Championnat du monde de Rocket League 2025 où le Joueur était un Titulaire.
  - a. Le classement final de chaque Joueur ne sera pris en compte que si le Joueur est enregistré pour la même Région qu'il a représentée au Championnat du monde de Rocket League 2025.
2. Le score de répartition moyen des trois (3) Titulaires lors des RLCS 2025
  - a. Le score de répartition de chaque Titulaire lors des RLCS 2025 est déterminé en ajoutant 66 % des Points RLCS gagnés dans les Qualifications ouvertes du Major 1 et au Major de Birmingham en 2025, et 100 % des Points RLCS gagnés dans les Qualifications ouvertes du Major 2 et au Major de Raleigh en 2025. Les

Points de la saison RLCS 2025 ne s'appliquent qu'aux Titulaires d'Équipes des RLCS 2025 et ne s'appliquent pas aux Remplaçants, aux Coachs ou aux Managers de ces Équipes RLCS 2025.

- b. Pour chaque Titulaire, si le Titulaire est enregistré pour une Région différente de la Région qu'il a représentée dans les Qualifications au Major 1, au Major de Birmingham, au Qualifications ouvertes du Major 2 et au Major de Raleigh en 2025, une déduction supplémentaire de 50 % pour la phase concernée sera appliquée au score de répartition du Titulaire.
3. La moyenne du plus haut classement de chaque Joueur atteint lors des Qualifications ouvertes au Major de Raleigh RLCS 2025 ou le Major de Raleigh, qui a attribué des Points RLCS ou des Prix, pour chaque Titulaire.
4. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Joueur titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription.

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

À des fins de répartition dans la Phase de ronde suisse ouverte de l'Open 1, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

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

### **2.3.1.3 Phase GSL ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase GSL ouverte de l'Open 1, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

#### Groupe A

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

#### Groupe B

1. Première place du Groupe suisse B
2. Deuxième place du Groupe suisse A
3. Troisième place du Groupe suisse B
4. Quatrième place du Groupe suisse A
5. Cinquième place du Groupe suisse B

6. Sixième place du Groupe suisse A
7. Septième place du Groupe suisse B
8. Huitième place du Groupe suisse A

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées selon les critères suivants :

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

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

À des fins de répartition dans le Tableau ouvert à élimination hybride de l'Open 1, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

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

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

### **2.3.2 Répartition pour les Opens 2 et 3**

#### **2.3.2.1 Tableau ouvert à double élimination**

À des fins de répartition dans le Tableau à double élimination des Opens 2 et 3, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Cumul des Points RLCS du Segment 1
2. Cumul des Points RLCS 2026.
3. La moyenne du classement final moyen de chaque Joueur titulaire qui a attribué un Prix lors des trois (3) derniers Opens qui ont eu lieu lorsque ce Joueur était un Titulaire au RLCS 2026.
  - a. Pour chaque Joueur titulaire, lorsque le Joueur n'a pas participé ou gagné de Prix, le classement final est traité comme le classement qui attribue le montant le plus bas non nul de Prix pour cet Open, plus un.
4. La moyenne du meilleur classement de chaque Joueur titulaire qui a attribué un Prix lorsque ce Joueur était un Titulaire au RLCS 2026.

5. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Joueur titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription.

### **2.3.2.2 Phase de ronde suisse ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase de ronde suisse des Opens 2 et 3, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Classement final à partir du Tableau ouvert à double élimination.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.2.1.](#)

### **2.3.2.3 Phase GSL ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase GSL des Opens 2 et 3, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

#### Groupe A

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

#### Groupe B

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

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées selon les critères suivants :

1. Score de Buchholz.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.2.2.](#)

#### **2.3.2.4 Tableau ouvert à élimination hybride**

À des fins de répartition dans le Tableau à élimination hybride des Opens 2 et 3, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

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

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées par Répartition initiale comme déterminé dans [la section 2.3.2.3.](#)

#### **2.3.3 Répartition pour l'Open 4**

##### **2.3.3.1 Tableau ouvert à double élimination**

À des fins de répartition dans le Tableau ouvert à double élimination de l'Open 4, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Cumul des Points RLCS 2026.
2. La moyenne du classement final moyen de chaque Joueur titulaire qui a attribué un Prix lors des trois (3) derniers Opens qui ont eu lieu lorsque ce Joueur était un Titulaire au RLCS 2026.
  - a. Pour chaque Joueur titulaire, lorsque le Joueur n'a pas participé ou gagné de Prix, le classement final est traité comme le classement qui attribue le montant le plus bas non nul de Prix pour cet Open, plus un.
3. La moyenne du meilleur classement de chaque Joueur titulaire qui a attribué un Prix lorsque ce Joueur était un Titulaire au RLCS 2026.
4. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Joueur titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription.

##### **2.3.3.2 Phase de ronde suisse ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase de ronde suisse ouverte de l'Open 4, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Classement final à partir du Tableau ouvert à double élimination.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.3.1.](#)

### **2.3.3.3 Phase GSL ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase GSL ouverte de l'Open 4, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

#### Groupe A

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

#### Groupe B

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

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées selon les critères suivants :

1. Score de Buchholz.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.3.2.](#)

### **2.3.3.4 Tableau ouvert à élimination hybride**

À des fins de répartition dans le Tableau ouvert à élimination hybride de l'Open 4, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

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

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées par Répartition initiale comme déterminé dans [la section 2.3.3.3.](#)

## **2.3.4 Répartition pour les Opens 5 et 6**

### **2.3.4.1 Tableau ouvert à double élimination**

À des fins de répartition dans le Tableau à double élimination des Opens 5 et 6, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Cumul des Points RLCS du Segment 2
2. Cumul des Points RLCS 2026.
3. La moyenne du classement final moyen de chaque Joueur titulaire qui a attribué un Prix lors des trois (3) derniers Opens lorsque ce Joueur était un Titulaire au RLCS 2026.
  - a. Pour chaque Joueur titulaire, lorsque le Joueur n'a pas participé ou gagné de Prix, le classement final est traité comme le classement qui attribue le montant le plus bas non nul de Prix pour cet Open, plus un.
4. La moyenne du meilleur classement de chaque Joueur titulaire qui a attribué un Prix lorsque ce Joueur était un Titulaire au RLCS 2026.
5. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Joueur titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription.

### **2.3.4.2 Phase de ronde suisse ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase de ronde suisse des Opens 5 et 6, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Classement final à partir du Tableau ouvert à double élimination.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.4.1.](#)

### **2.3.4.3 Phase GSL ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase GSL des Opens 5 et 6, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

#### Groupe A

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

### Groupe B

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

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées selon les critères suivants :

1. Score de Buchholz.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.4.2.](#)

### **2.3.4.4 Tableau ouvert à élimination hybride**

À des fins de répartition dans le Tableau à élimination hybride des Opens 5 et 6, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

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

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées par Répartition initiale comme déterminé dans [la section 2.3.4.3.](#)

### **2.3.5 Répartition pour le Major 1**

#### **2.3.5.1 Phase de groupe du Major 1**

À des fins de répartition, les Places régionales seront réparties selon le classement de Place Régionale prédéfini suivant :

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

Les Équipes seront organisées en Poules comme suit :

Groupe A : Tête de série 1, Tête de série 8, Tête de série 9, Tête de série 16

Groupe B : Tête de série 2, Tête de série 7, Tête de série 10, Tête de série 15

Groupe C : Tête de série 3, Tête de série 6, Tête de série 11, Tête de série 14

Groupe D : Tête de série 4, Tête de série 5, Tête de série 12, Tête de série 13

Les Poules seront ajustées pour éviter que plusieurs Équipes représentant la même Région soient réparties dans la même Poule.

- Pour les Régions avec cinq (5) représentants d'Équipe, une (1) Poule contiendra deux (2) Équipes représentant cette Région. Les autres Poules contiendront une (1) Équipe représentant cette Région.
- Pour les Régions avec quatre (4) représentants de l'Équipe ou moins, aucune Poule ne contiendra plus d'une (1) Équipe représentant cette Région.

Les échanges d'Équipes entre les Poules seront effectués par les Administrateurs du tournoi selon les critères suivants :

- Les Têtes de série 1 à 4 sont verrouillées et ne changeront pas de Poule.
- Considérez que seules les Têtes de série 5 à 8, les Têtes de série 9 à 12 et les Têtes de série 13 à 16 sont éligibles à faire des échanges entre elles.
- Hiérarchisez l'ajustement des groupes de Têtes de série dans l'ordre suivant.
  - Têtes de série 16, 15, 14, 13.
  - Têtes de série 12, 11, 10, 9.
  - Têtes de série 8, 7, 6, 5.
- Faites en sorte de déplacer le moins possible les Têtes de série (par exemple, en privilégiant le déclassement de deux (2) Têtes de série de deux (2) Groupes plutôt que le déclassement d'une (1) Têtes de série de trois (3) Groupes).

Par souci de clarté, les échanges d'Équipes entre les Poules ne modifient pas la Répartition initiale d'une Équipe, comme déterminé dans la présente section 2.3.5.1.

Les Équipes qui se qualifient pour le Major 1 RLCS seront placées dans les Places régionales ci-dessus en fonction de la Région à partir de laquelle elles se sont qualifiées et des critères suivants :

1. Cumul des Points RLCS 2026.
2. Classement final d'un Open qui a attribué le plus de Points RLCS, suivi du classement qui a attribué le plus de Points RLCS suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus d'Opens.
3. Classement final dans l'Open le plus récent, suivi de l'Open le plus récent suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus d'Opens. La priorité des Opens sera la suivante :
  - a. Open 3
  - b. Open 2
  - c. Open 1
4. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription pour l'Open 3.

#### **2.3.5.2 Tableau à élimination hybride du Major 1**

À des fins de répartition dans le Tableau à élimination hybride du Major 1, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Première place du Groupe A
2. Première place du Groupe B
3. Première place du Groupe C
4. Première place du Groupe D
5. Deuxième place du Groupe C
6. Deuxième place du Groupe D
7. Deuxième place du Groupe A
8. Deuxième place du Groupe B

Les égalités de classement entre les Équipes dans la même Poule seront départagées par les critères suivants :

1. Résultats des matchs de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
2. Différentiel de matchs de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
3. Différentiel de matchs de la Phase de groupe
4. Différentiel de buts de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
5. Différentiel de buts de la Phase de groupe
6. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.5.1](#).

## 2.3.6 Répartition pour le Major 2

### 2.3.6.1 Phase de groupe du Major 2

À des fins de répartition, les Places régionales seront organisées selon les critères suivants :

1. Score de répartition des Places régionales.
  - a. Le score de répartition d'une Place régionale est déterminé en prenant la moyenne du classement final de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS et le score de répartition de la Place régionale tel que calculé au début du précédent Major ou Championnat du monde RLCS.
    - i. Les scores de répartition initiaux des Places régionales tels que calculés au début du Major 1 RLCS 2026 sont les scores de répartition initiaux des Places régionales pour la Phase de ronde suisse du Major 1 RLCS 2026 tels que déterminés dans la [section 2.3.5.1](#).
2. Classement final de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS.
3. Répartition initiale de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS.

Les Équipes seront organisées en Poules comme suit :

Groupe A : Tête de série 1, Tête de série 8, Tête de série 9, Tête de série 16

Groupe B : Tête de série 2, Tête de série 7, Tête de série 10, Tête de série 15

Groupe C : Tête de série 3, Tête de série 6, Tête de série 11, Tête de série 14

Groupe D : Tête de série 4, Tête de série 5, Tête de série 12, Tête de série 13

Les Poules seront ajustées pour éviter que plusieurs Équipes représentant la même Région soient réparties dans la même Poule.

- Pour les Régions avec cinq (5) représentants d'Équipe, une (1) Poule contiendra deux (2) Équipes représentant cette Région. Les autres Poules contiendront une (1) Équipe représentant cette Région.
- Pour les Régions avec quatre (4) représentants de l'Équipe ou moins, aucune Poule ne contiendra plus d'une (1) Équipe représentant cette Région.

Les échanges d'Équipes entre les Poules seront effectués par les Administrateurs du tournoi selon les critères suivants :

- Les Têtes de série 1 à 4 sont verrouillées et ne changeront pas de Poule.
- Considérez que seules les Têtes de série 5 à 8, les Têtes de série 9 à 12 et les Têtes de série 13 à 16 sont éligibles à faire des échanges entre elles.
- Hiérarchisez l'ajustement des groupes de Têtes de série dans l'ordre suivant.
  - Têtes de série 16, 15, 14, 13.
  - Têtes de série 12, 11, 10, 9.
  - Têtes de série 8, 7, 6, 5.

- Faites en sorte de déplacer le moins possible les Têtes de série (par exemple, en privilégiant le déclassement de deux (2) Têtes de série de deux (2) Groupes plutôt que le déclassement d'une (1) Têtes de série de trois (3) Groupes).

Par souci de clarté, les échanges d'Équipes entre les Poules ne modifient pas la Répartition initiale d'une Équipe, comme déterminé dans la présente section 2.3.6.1.

Les Équipes qui se qualifient pour le Major 2 RLCS seront placées dans les Places régionales en fonction de la Région à partir de laquelle elles se sont qualifiées et des critères suivants :

1. Cumul des Points RLCS du Segment 2
2. Cumul des Points RLCS 2026.
3. Classement final d'un Major ou Open qui a attribué le plus de Points RLCS, suivi du classement qui a attribué le plus de Points RLCS suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus de Majors/Opens.
4. Classement final dans le Major/Open le plus récent, suivi du Major/Open le plus récent suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus de Majors/Opens.  
La priorité des Majors/Opens sera la suivante :
  - a. Open 6
  - b. Open 5
  - c. Open 4
  - d. Major 1
  - e. Open 3
  - f. Open 2
  - g. Open 1
5. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription pour l'Open 6.

### **2.3.6.2 Tableau à élimination hybride du Major 2**

À des fins de répartition dans le Tableau à élimination hybride du Major 2, les Équipes seront organisées selon les critères suivants :

1. Première place du Groupe A
2. Première place du Groupe B
3. Première place du Groupe C
4. Première place du Groupe D
5. Deuxième place du Groupe B
6. Deuxième place du Groupe C
7. Deuxième place du Groupe A
8. Deuxième place du Groupe D
9. Troisième place du Groupe C
10. Troisième place du Groupe B
11. Troisième place du Groupe D
12. Troisième place du Groupe A

Les égalités de classement entre les Équipes dans la même Poule seront départagées par les critères suivants :

1. Résultats des matchs de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
2. Différentiel de matchs de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
3. Différentiel de matchs de la Phase de groupe
4. Différentiel de buts de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
5. Différentiel de buts de la Phase de groupe
6. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.6.1](#).

## **2.3.7 Répartition pour la qualification de dernière chance**

### **2.3.7.1 Tableau ouvert à double élimination**

À des fins de répartition dans le Tableau à double élimination d'une Qualification de la dernière chance, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Le score de répartition moyen des trois (3) Titulaires lors des RLCS 2026.
  - a. Le score de répartition des RLCS 2026 de chaque Titulaire est calculé en additionnant 66 % des Points RLCS gagnés lors du Segment 1 et 100 % des Points RLCS gagnés lors du Segment 2. Les Points de la saison RLCS 2026 ne s'appliquent qu'aux Titulaires d'Équipes des RLCS 2026 et ne s'appliquent pas aux Remplaçants, aux Coachs ou aux Managers de ces Équipes RLCS 2026
  - b. Pour chaque Titulaire, si le Titulaire est enregistré pour une Région différente de la Région qu'il a représentée dans un événement RLCS 2026, une déduction supplémentaire de 50 % pour la phase concernée sera appliquée au score de répartition du Titulaire.
2. La moyenne du classement final moyen de chaque Joueur titulaire qui a attribué un Prix lors des trois (3) derniers Opens qui ont eu lieu lorsque ce Joueur était un Titulaire au RLCS 2026.
  - a. Pour chaque Joueur titulaire, lorsque le Joueur n'a pas participé ou gagné de Prix, le classement final est traité comme le classement qui attribue le montant le plus bas non nul de Prix pour cet Open, plus un.
3. La moyenne du meilleur classement de chaque Joueur titulaire qui a attribué un Prix lorsque ce Joueur était un Titulaire au RLCS 2026.
4. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Joueur titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription.

### **2.3.7.2 Phase de ronde suisse ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase de ronde suisse de la Qualification de la dernière chance, les Équipes seront organisées selon les critères suivants :

1. Classement final à partir du Tableau ouvert à double élimination.

2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.7.1.](#)

### **2.3.7.3 Phase GSL ouverte**

À des fins de répartition dans la Phase GSL ouverte de la Qualification de la dernière chance, les Équipes seront organisées selon les critères suivants :

#### Groupe A

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

#### Groupe B

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

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées selon les critères suivants :

1. Score de Buchholz.
2. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.7.2.](#)

### **2.3.7.4 Tableau ouvert à élimination double**

À des fins de répartition dans le Tableau à élimination hybride d'une Qualification de la dernière chance, les Équipes seront organisées selon les critères suivants :

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

## 8. Quatrième place du Groupe GSL B

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées par Répartition initiale comme déterminé dans [la section 2.3.7.3](#).

### 2.3.8 Répartition pour le Championnat du monde RLCS 2026

#### 2.3.8.1 Phase préliminaire GSL du Championnat du monde

À des fins de répartition dans la Phase préliminaire GSL du Championnat du monde, les Équipes seront réparties selon les critères suivants :

1. Tête de série 13 pour la Place régionale du Championnat du monde
2. Tête de série 14 pour la Place régionale du Championnat du monde
3. Tête de série 15 pour la Place régionale du Championnat du monde
4. Tête de série 16 pour la Place régionale du Championnat du monde
5. Équipe qui s'est qualifiée par le biais de la Qualification de la dernière chance de la Région la plus forte (telle que définie dans [la section 2.2.8.5](#))
6. Équipe qui s'est qualifiée par le biais de la Qualification de la dernière chance de la deuxième Région la plus forte (telle que définie dans [la section 2.2.8.5](#))
7. Équipe qui s'est qualifiée par le biais de la Qualification de la dernière chance de la troisième Région la plus forte (telle que définie dans [la section 2.2.8.5](#))
8. Équipe qui s'est qualifiée par le biais de la Qualification de la dernière chance de la quatrième Région la plus forte (telle que définie dans [la section 2.2.8.5](#))

À des fins de répartition dans la Phase préliminaire GSL du Championnat du monde, les Places régionales seront organisées selon les critères suivants :

1. Score de répartition des Places régionales
  - a. Le score de répartition d'une Place régionale est déterminé en prenant la moyenne du classement final de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS et le score de répartition de la Place régionale tel que calculé au début du précédent Major ou Championnat du monde RLCS.
2. Classement final de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS
3. Répartition initiale de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS

Les Équipes qui se qualifient pour le Championnat du monde seront placées dans les Places régionales en fonction de la Région à partir de laquelle elles se sont qualifiées et des critères suivants :

1. Cumul des Points RLCS 2026
2. Classement final d'un Major ou Open qui a attribué le plus de Points RLCS, suivi du classement qui a attribué le plus de Points RLCS suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus de Majors/Opens.

3. Classement final dans le Major/Open le plus récent, suivi du Major/Open le plus récent suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus de Majors/Opens. La priorité des Majors/Opens sera la suivante :
  - 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. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription pour l'Open 6.

### **2.3.8.2 Phase de groupe du Championnat du monde**

À des fins de répartition dans la Phase de groupe du Championnat du monde, les Équipes seront organisées selon les critères suivants :

1. Tête de série 1 pour la Place régionale du Championnat du monde
2. Tête de série 2 pour la Place régionale du Championnat du monde
3. Tête de série 3 pour la Place régionale du Championnat du monde
4. Tête de série 4 pour la Place régionale du Championnat du monde
5. Tête de série 5 pour la Place régionale du Championnat du monde
6. Tête de série 6 pour la Place régionale du Championnat du monde
7. Tête de série 7 pour la Place régionale du Championnat du monde
8. Tête de série 8 pour la Place régionale du Championnat du monde
9. Tête de série 9 pour la Place régionale du Championnat du monde
10. Tête de série 10 pour la Place régionale du Championnat du monde
11. Tête de série 11 pour la Place régionale du Championnat du monde
12. Tête de série 12 pour la Place régionale du Championnat du monde
13. Première place de la Phase préliminaire GSL
14. Deuxième place de la Phase préliminaire GSL
15. Troisième place de la Phase préliminaire GSL
16. Quatrième place de la Phase préliminaire GSL

Les égalités concernant le classement final des Équipes seront départagées par Répartition initiale tel que déterminé dans [la section 2.3.8.1](#).

Les Équipes seront organisées en Poules comme suit :

Groupe A : Tête de série 1, Tête de série 8, Tête de série 9, Tête de série 16

Groupe B : Tête de série 2, Tête de série 7, Tête de série 10, Tête de série 15

Groupe C : Tête de série 3, Tête de série 6, Tête de série 11, Tête de série 14

Groupe D : Tête de série 4, Tête de série 5, Tête de série 12, Tête de série 13

Les Poules seront ajustées pour éviter que plusieurs Équipes représentant la même Région soient réparties dans la même Poule.

- Pour les Régions avec six (6) représentants d'Équipe, deux (2) Poules contiendront deux (2) Équipes représentant cette Région. Les autres Poules contiendront une (1) Équipe représentant cette Région.
- Pour les Régions avec cinq (5) représentants d'Équipe, une (1) Poule contiendra deux (2) Équipes représentant cette Région. Les autres Poules contiendront une (1) Équipe représentant cette Région.
- Pour les Régions avec quatre (4) représentants de l'Équipe ou moins, aucune Poule ne contiendra plus d'une (1) Équipe représentant cette Région.

Les échanges d'Équipes entre les Poules seront effectués par les Administrateurs du tournoi selon les critères suivants :

- Les Têtes de série 1 à 4 sont verrouillées et ne changeront pas de Poule
- Considérez que seules les Têtes de série 5 à 8, les Têtes de série 9 à 12 et les Têtes de série 13 à 16 sont éligibles à faire des échanges entre elles.
- Hiérarchisez l'ajustement des groupes de Têtes de série dans l'ordre suivant.
  - Têtes de série 16, 15, 14, 13.
  - Têtes de série 12, 11, 10, 9.
  - Têtes de série 8, 7, 6, 5.
- Faites en sorte de déplacer le moins possible les Têtes de série (par exemple, en privilégiant le déclassement de deux (2) Têtes de série de deux (2) Groupes plutôt que le déclassement d'une (1) Têtes de série de trois (3) Groupes).

Par souci de clarté, les échanges d'Équipes entre les Poules ne modifient pas la Répartition initiale d'une Équipe, tel que déterminé dans la présente section [2.3.8.2](#).

À des fins de répartition dans la Phase de groupe du Championnat du monde, les Places régionales seront organisées selon les critères suivants :

1. Score de répartition des Places régionales.
  - a. Le score de répartition d'une Place régionale est déterminé en prenant la moyenne du classement final de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS et le score de répartition de la Place régionale tel que calculé au début du précédent Major ou Championnat du monde RLCS.
2. Classement final de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS.
3. Répartition initiale de la Place régionale dans le précédent Major ou Championnat du monde RLCS.

Les Équipes qui se qualifient pour le Championnat du monde seront placées dans les Places régionales en fonction de la Région à partir de laquelle elles se sont qualifiées et des critères suivants :

1. Cumul des Points RLCS 2026

2. Classement final d'un Major ou Open qui a attribué le plus de Points RLCS, suivi du classement qui a attribué le plus de Points RLCS suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus de Majors/Opens.
3. Classement final dans le Major/Open le plus récent, suivi du Major/Open le plus récent suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus de Majors/Opens. La priorité des Majors/Opens sera la suivante :
  - 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. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription pour l'Open 6.

### **2.3.8.3 Phase d'élimination hybride du Championnat du monde**

À des fins de répartition dans la Phase d'élimination hybride du Championnat du monde, les Équipes seront organisées selon les critères suivants :

1. Première place du Groupe A
2. Première place du Groupe B
3. Première place du Groupe C
4. Première place du Groupe D
5. Deuxième place du Groupe D
6. Deuxième place du Groupe C
7. Deuxième place du Groupe B
8. Deuxième place du Groupe A
9. Troisième place du Groupe A
10. Troisième place du Groupe B
11. Troisième place du Groupe C
12. Troisième place du Groupe D

Les égalités de classement entre les Équipes dans le même Groupe seront départagées par les critères suivants :

1. Résultats des matchs de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
2. Différentiel de matchs de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
3. Différentiel de matchs de la Phase de groupe
4. Différentiel de buts de la Phase de groupe contre les Équipes à égalité
5. Différentiel de buts de la Phase de groupe
6. Répartition initiale telle que déterminée dans [la section 2.3.8.2.](#)

### **2.3.9 Tableau de qualification**

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

1. Cumul des Points RLCS 2026.
2. Classement final d'un Major ou Open qui a attribué le plus de Points RLCS, suivi du classement qui a attribué le plus de Points RLCS suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus de Majors/Opens.
3. Classement final dans le Major/Open le plus récent, suivi du Major/Open le plus récent suivant jusqu'à ce qu'une égalité soit départagée ou qu'il ne reste plus de Majors/Opens.  
La priorité des Majors/Opens sera la suivante :
  - 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. Les trois (3) Scores de partie moyennes du « Mode standard classé 3v3 » du Titulaire, telles que suivies sur les classements du jeu au moment de la clôture de l'Inscription pour l'Open le plus récent.

## **2.4 Calendrier**

Le calendrier et les dates provisoires des Événements sont définis dans l'[annexe B](#). Les dates sont sujettes à changement, les dates et horaires définitifs seront affichés sur le Site d'inscription.

## **2.5 Reprogrammation**

Psyonix peut, à sa seule discrétion, modifier le calendrier, la date et/ou l'heure de toute Partie ou de toute Session de l'Événement. Cependant, les Administrateurs du tournoi informeront les Joueurs de tout changement dès que possible.

## **2.6 Prix**

### **2.6.1 Opens, Majors et Championnat du monde 2026.**

Sous réserve de la [section 2.6.2](#), des prix seront attribués à chaque Équipe (répartis équitablement entre les trois (3) Titulaires) en fonction de leur classement final à la fin de chaque Open, Major et Championnat du monde. Les prix spécifiques sont indiqués à l'[annexe D](#).

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

**SANS CONTREDIRE CE QUI A PRÉCÉDÉ OU TOUT AUTRE TERME DE CE RÈGLEMENT, SI VOUS ÊTES UNE PERSONNE RÉSIDANT EN TURQUIE OU EN RUSSIE (CHACUNE, UNE « RÉGION OÙ LES PRIX SONT RESTREINTS »), VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ QUE VOUS N'ÊTES PAS ÉLIGIBLE ET QUE VOUS NE POUVEZ PRÉTENDRE À AUCUN PRIX EN LIEN AVEC L'ÉVÉNEMENT.**

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

Seuls les Joueurs classés éligibles ne résidant pas dans une Région où les prix sont restreints (comme déterminée par Psonix à sa seule discrétion) seront éligibles pour recevoir les prix applicables définis à la section [Section 2.6.1](#) (« **Joueurs gagnants** »). Aucun autre Joueur n'aura le droit de remporter un prix en rapport avec l'Événement.

Les prix seront attribués « en l'état » sans garantie, qu'elle soit explicite ou implicite. Les prix ne sont pas transférables ou assignables et ne peuvent pas être transférés par un Joueur gagnant. Les prix qui ne sont pas de l'argent (s'il y en a) ne peuvent pas être récupérés sous forme d'argent. Tout le détail des prix se fait à la seule discrétion de Psonix. Les Joueurs gagnants ne peuvent pas prétendre à un surplus entre la valeur au détail effective des prix et leur valeur au détail approximative, et aucune différence entre les valeurs approximatives et réelles du prix ne sera accordée. Les Joueurs gagnants sont responsables de tout coût et toute dépense associée à l'acceptation du prix et à une utilisation non spécifiée par les présentes. Les Joueurs gagnants ne peuvent pas échanger un prix, mais Psonix se réserve le droit, à son entière discrétion, pour des raisons justifiées, de remplacer un prix (ou une partie d'un prix) par un autre de valeur comparable ou supérieure. Des termes et conditions supplémentaires peuvent s'appliquer à l'acceptation et l'utilisation d'un prix.

Psonix notifiera les Joueurs gagnants potentiels de leur statut de Joueur gagnant potentiel à l'adresse e-mail associée au Compte Epic Games (le « **Compte Epic** ») de ces Joueurs dans les soixante (60) jours suivant la fin de la Session de l'Événement concernée, ou à tout autre moment dont la notification par Psonix est raisonnablement requise. Le Joueur gagnant sera soumis à une vérification de son éligibilité conformément à la [section 3](#) et du respect de ce Règlement. Un Joueur gagnant potentiel doit conserver le compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'Événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité.

À compter de la date d'envoi par e-mail de la notification officielle de Psonix, un Joueur gagnant potentiel disposera de quarante-cinq (45) jours pour répondre et fournir (1) tout renseignement ou matériel demandé par Psonix, aux fins de vérification de son éligibilité conformément à la [section 3](#) et (2) la Remise (comme définie ci-dessous). Cette réponse d'un Joueur gagnant potentiel doit être envoyée à l'adresse e-mail d'envoi de la notification officielle de Psonix ou, à la seule discrétion de Psonix, à une autre adresse e-mail spécifiée dans la notification. La date de réception par Psonix sera déterminante quant au respect des délais fixés par le Joueur gagnant potentiel conformément à la présente section 2.6.3.

Dans le cas (a) de l'absence par le Joueur (i) de conservation du Compte Epic qu'il utilisait pour participer à l'Événement tout au long du processus de vérification de son éligibilité, ou (ii) de réponse rapide par ledit Joueur dans les délais à toute notification ou demande de matériel ou d'information ; ou (b) de l'impossibilité par le Joueur d'accepter ou de recevoir le prix pour quelque raison que ce soit (y compris, mais sans s'y limiter, le non-respect des conditions d'éligibilité à tout moment pendant toute la durée de la participation à l'Événement jusqu'à la réception du prix ou l'absence de transmission des informations fiscales et de paiement nécessaires via les prestataires de traitement des taxes et de paiement approuvés par Psyonix), ou (c) de la constatation que le Joueur a enfreint les règles d'intégrité concurrentielle (ou toute règle équivalente, le cas échéant) pour tout événement passé (l'« **Événement passé** ») organisé par Epic, si les prix pour cet Événement passé n'ont pas encore été versés audit Joueur, ledit Joueur ne sera par conséquent pas autorisé à remporter un prix dans le cadre de l'Événement. Dans de tels cas, aucun autre Joueur gagnant ne sera nommé, et Psyonix aura le droit, à sa seule et absolue discrétion, (y) d'attribuer toutes sommes de prix qui aurait autrement été attribué à un Joueur disqualifié tel que dans le cadre d'un Événement futur des compétitions de championnat du Jeu ou (z) de remettre lesdites sommes de prix à des causes et actions à but non lucratif. Un Joueur gagnant ne sera annoncé qu'une fois le processus de vérification de son éligibilité finalisé par Psyonix conformément au présent Règlement.

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

LES PRIX SONT SOUMIS AUX IMPÔTS (CE QUI INCLUT, SANS S'Y LIMITER, LES IMPÔTS SUR LE REVENU ET LA TVA) APPLICABLES À L'ÉCHELON INTERNATIONAL, FÉDÉRAL, ÉTATIQUE ET LOCAL ET IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DE CHAQUE JOUEUR GAGNANT DE : (I) VÉRIFIER AUPRÈS DE SON CONSEILLER FISCAL QUELS IMPÔTS LUI SONT APPLICABLES ET (II) PAYER CES IMPÔTS AU CENTRE DES IMPÔTS APPROPRIÉ. La politique de Psyonix est de retenir le montant des impôts à la source selon les taux de rétention applicables pour les résidents des États-Unis et les non-résidents des États-Unis. Le revenu et la retenue d'impôt en relation avec le prix seront déclarés sur les formulaires (y) 1099-MISC pour les résidents des États-Unis et 1042-S pour les non-résidents, et (z) tout autre formulaire fiscal applicable conformément à la législation locale.

Psyonix déterminera le mode de paiement des prix à sa seule discrétion et, sauf obligation légale contraire, tous les paiements seront effectués directement auprès du Joueur gagnant en sa qualité ou à titre individuel (ou, dans le cas d'un mineur, auprès du parent ou Tuteur légal du vainqueur). Aucun paiement des prix ne sera émis par Psyonix au profit d'une organisation, entreprise ou entité, quelle qu'elle soit. Chaque Joueur gagnant recevra un Formulaire d'acceptation et de remise de prix (la « **Remise** »). Sauf avis contraire prévu par la loi, chaque Joueur gagnant (ou dans le cas d'un Mineur, l'un des parents ou le Tuteur légal) devra compléter et soumettre l'avis de Remise conformément aux délais fixés dans la présente

section 2.6.3. En outre, en acceptant un prix, le Joueur gagnant accepte (ou l'un des parents ou le Tuteur légal dudit Joueur gagnant accepte) de dégager Psyonix de tout(e) responsabilité, perte ou dommage résultant de ou en relation avec l'attribution, la réception et/ou l'utilisation ou la mauvaise utilisation du prix ou la participation à toute activité liée au prix.

### **3. Éligibilité des Joueurs ; statut du Compte Epic**

Pour pouvoir participer à toute Partie de l'Événement ou recevoir un prix dans le cadre d'un Événement, vous devez satisfaire aux critères d'éligibilité énoncés dans cette section 3.

#### **3.1 Âge du Joueur ; comptes limités**

Vous devez avoir au minimum 13 ans (ou plus, dans le cas où la loi de votre pays de résidence l'imposerait). Vous ne pouvez pas utiliser un Compte limité pour participer à l'Événement. Vous devez avoir au minimum 18 ans (ou l'âge de la majorité, si plus élevé, dans le cas où la loi de votre pays de résidence l'imposerait).

#### **3.2 CGU d'Epic et CLUF de Rocket League**

Vous devez accepter les Conditions générales d'utilisation d'Epic (les « **CGU d'Epic** ») (<https://www.epicgames.com/site/en-US/tos>) et le Contrat de licence d'utilisateur final de Rocket League (« **CLUF de Rocket League** ») (<https://www.psyonix.com/eula>), y compris toutes les règles, politiques et autres termes référencés dans les CGU d'Epic et le CLUF de Rocket League. Le présent Règlement s'ajoute au CLUF de Rocket League et ne le remplace pas.

#### **3.3 A2F**

Vous devez activer (si elle n'est pas déjà activée) l'authentification à deux facteurs (« **A2F** ») sur votre Compte Epic. Pour activer l'A2F, veuillez vous rendre sur <https://epicgames.com/2FA>, vous connecter à votre Compte Epic et suivre les instructions à l'écran.

#### **3.4 Affiliation avec Psyonix/Epic**

N'ont pas le droit de participer à l'Événement : les employés, cadres, directeurs, agents et représentants de Psyonix et d'Epic (y compris dans les agences de Psyonix/Epic chargées du juridique, de la promotion et de la publicité) et les membres immédiats de leur famille (époux, mère, père, sœurs, frères, fils, filles, oncles, tantes, nièces, neveux, grands-parents et famille par alliance, où qu'ils vivent) ainsi que ceux qui vivent à leur foyer (qu'ils soient liés par le sang ou non), et toute personne ou entité liée à la production ou l'administration de l'Événement, et chaque compagnie parente, filiale, agent et représentant de Psyonix/Epic.

#### **3.5 Noms des Joueurs et des Équipes**

**3.5.1** Tous les noms des Équipes et des Joueurs individuels doivent respecter le Code de conduite de la [section 8](#). De plus, pour les Parties diffusés, les noms des Joueurs ne doivent inclure uniquement des caractères alphanumériques latins. Epic et les Administrateurs du tournoi peuvent chacun interdire ou modifier les pseudonymes ou les tags des Équipes ou des Joueurs pour toute raison.

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

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

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

**3.5.5** Psyonix et/ou les Administrateurs du tournoi se réservent chacun le droit d'interdire ou de restreindre l'utilisation de tout nom pendant le Tournoi (y compris, sans s'y limiter, l'interdiction d'utiliser tout matériel protégé d'un tiers d'une manière qui indique, suggère ou pourrait être interprétée comme représentant une association ou une affiliation avec ce tiers).

### **3.5.6 Logos de l'Équipe**

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

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

Les noms des Équipes, les noms des Joueurs, les logos et les avatars ne doivent pas comporter de sponsors ou de marques en lien avec les catégories interdites indiquées dans la [section 7.8.2](#).

Tous les autres partenariats, soutiens, activités professionnelles et identifications commerciales figurant dans les noms des Équipes sont soumis à l'approbation finale des Administrateurs de l'Événement. Les Administrateurs du tournoi et/ou Psyonix se réservent le droit d'interdire ou de modifier tout nom d'Équipe.

## **3.6 Compte Epic ; bonne conformité**

**3.6.1** Afin de faciliter la répartition des Équipes et le processus de paiement des prix énoncés à la [section 2.6](#), chaque Joueur doit (a) avoir un Compte Epic Games actif et valide enregistré à son nom (le « **Compte Epic** ») et (b) fournir ledit Compte Epic à Psyonix dans le cadre du Processus d'inscription. Pour créer un Compte Epic, les Joueurs peuvent se rendre sur <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> et suivre les instructions à l'écran. Pour plus de clarté, la fourniture d'un Compte Epic dans le cadre du Processus d'inscription ne garantit pas qu'un Joueur recevra un prix dans le cadre du Tournoi. Seuls les Joueurs gagnants pourront recevoir des prix dans le cadre du Tournoi.

**3.6.2** Le Compte Epic que vous utilisez dans le cadre de l'Événement doit être de bonne conformité, sans violations non divulguées. Cela signifie également que votre Compte Epic doit être enregistré à votre nom et ne peut pas avoir été précédemment acheté, donné ou transféré d'un autre Joueur.

**3.6.3** Vous (et tout Compte Epic qui est associé à vous) ne devez avoir fait l'objet d'aucune suspension ou de toute autre sanction en lien avec une précédente infraction de tout règlement officiel d'Epic, ou avoir pleinement purgé celles-ci.

**3.6.4** Epic peut communiquer à Sony les informations relatives au classement dans le classement du tournoi pour tout Joueur participant sur un appareil PlayStation 4 ou PlayStation 5.

### **3.7 Autres restrictions**

**3.7.1** L'Événement est ouvert dans son intégralité aux Joueurs du monde entier, sauf indication contraire incluse dans la présente section 3. L'Événement n'est pas ouvert aux individus soumis à une juridiction imposant des restrictions ou interdictions ou résidant dans un pays où la participation est interdite par la loi américaine (les « **Pays interdits** »), y compris à Cuba, au Soudan, en Iran, Irak, Corée du Nord, Somalie, Syrie et dans les régions de Crimée, Donetsk et Louhansk.

**3.7.2** Pendant toute la durée de l'Événement, un seul Joueur peut jouer sur un Compte Epic donné. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser le même Compte Epic que d'autres Joueurs pendant l'Événement.

**3.7.3** Vous ne pouvez avoir qu'une (1) participation (en utilisant un (1) Compte Epic) à l'Événement lors d'un Open ou d'une Qualification de la dernière chance. Il vous est formellement interdit d'avoir des participations supplémentaires à l'Événement en utilisant un ou plusieurs Comptes Epic supplémentaires ou secondaires.

**3.7.4** Les Joueurs ne peuvent participer que dans une (1) Région (en utilisant un (1) compte Epic) pendant le cours de l'Événement. Par souci de clarté, cela signifie qu'une fois que vous aurez participé à toute session d'Open, vous serez verrouillé dans cette Région pour tout Open

ultérieur. Cette règle ne s'applique pas aux Joueurs qui font l'objet d'un Changement d'effectif pendant la Fenêtre de transfert (comme indiqué à [la section 3.8.6](#)).

**3.7.5** Vous ne pouvez participer à une seule Équipe que lors de tout Open ou Qualification de la dernière chance. En dehors de la Fenêtre de transfert telle qu'indiquée ci-après, vous pourrez changer de Coéquipiers au début de chaque nouvel Open, mais vous et vos Coéquipiers serez alors considérés comme une nouvelle Équipe, et tous vos Points RLCS précédemment gagnés ne seront pas transférés à votre nouvelle Équipe.

## **3.8 Effectifs des Équipes**

### **3.8.1 Point de contact de l'équipe**

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

### **3.8.2 Taille de l'équipe et effectifs.**

Les Équipes ne peuvent utiliser que les Joueurs qui sont dans leur Effectif pour une Partie. Lors de l'inscription au Tournoi, les Effectifs doivent contenir au moins trois (3) Joueurs titulaires (chacun, un « **Titulaire** »), et peuvent contenir jusqu'à un (1) Joueur remplaçant désigné (chacun, un « **Remplaçant** »). Les Effectifs peuvent également inclure un Manager et/ou un Coach qui, selon leur autre rôle de Titulaire ou de Remplaçant, peut ou non jouer une Partie. Le Manager et le Coach d'une Équipe seront inscrits dans l'Effectif par un Administrateur du tournoi à des phases ultérieures de chaque Tournoi. Une personne ne peut pas simultanément faire partie de plus d'un Effectif à la fois.

- « **Titulaire** » : Un Effectif doit comporter un minimum de trois (3) Titulaires. Un Titulaire peut participer aux Parties.
- « **Remplaçant** » : Un Effectif peut comporter jusqu'à un (1) Remplaçant. Un Remplaçant peut participer aux Parties.
- « **Coach** » : Un Effectif peut comporter jusqu'à un (1) Coach. Un Coach peut participer aux Parties s'il est également Titulaire ou Remplaçant, mais sa participation doit être expressément autorisée par Epic ou par les Administrateurs du tournoi avant le début du jeu. Les Coachs doivent être âgés d'au moins 18 ans.
- « **Manager** » : Un Effectif peut comporter jusqu'à un (1) Manager. Un Manager peut participer aux Parties s'il est également Titulaire ou Remplaçant, mais sa participation doit être expressément autorisée par Epic ou par les Administrateurs du tournoi avant le début du jeu. Les Managers doivent être âgés d'au moins 18 ans.

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

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

- Pour les Effectifs composés de trois (3) Joueurs (tous Titulaires), au moins deux (2) Joueurs doivent remplir l'un des critères listés ci-dessous.
- Pour les Effectifs composés de quatre (4) Joueurs (trois (3) Titulaires et un (1) Remplaçant), au moins trois (3) Joueurs sur quatre (4) doivent remplir l'un des critères listés ci-dessous.

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

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

Les Joueurs détenant une double nationalité doivent déclarer leur citoyenneté prévue pour chaque Segment et seront soumis aux restrictions de l'Équipe dans les [sections 3.8.5](#) et [3.8.6](#). Les Coachs et les Managers inscrits dans un Effectif ne contribuent pas à la majorité de résidence de l'Effectif.

Les Administrateurs du tournoi traiteront les cas de résidence au cas par cas et pourront demander une preuve de résidence à leur discrétion. Une décision finale des Administrateurs du tournoi concernant la Résidence du Joueur sera définitive et contraignante pour tous les Joueurs et toutes les Équipes.

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

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

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

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

Sauf indication contraire expresse dans le présent Règlement, les Effectifs d'équipes qui ont gagné des Points RLCS ne peuvent effectuer un Changement d'effectif (tel que défini dans la [section 3.8.6](#)) que pendant la Fenêtre de transfert (telle que définie ci-dessous). Tous les Effectifs seront réputés verrouillés à la fin du processus d'inscription au Tournoi (le « **Processus**

**d'inscription** ») à l'heure et à la date qui seront spécifiées sur le Site d'inscription (ces dates et heures étant collectivement désignées comme la « **Date de verrouillage des effectifs** »).

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

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

Toute Équipe qui effectue un Changement d'effectif (tel que défini dans la [section 3.8.6](#)) qui est effectué en dehors des restrictions ci-dessus sera soumise à la perte complète des Points RLCS.

### **3.8.6 Changements d'effectif et transferts**

Les Équipes pourront ajouter des Joueurs à leur Effectif pendant une « **Fenêtre de transfert** » prévue au cours de la saison.

Fenêtre de transfert par Région

- APAC : 23 février 2026 à 00 h 00 JST – 8 mars 2026 à 17 h 00 JST
- EU : 23 février 2026 à 00 h 00 CET – 8 mars 2026 à 17 h 00 CET
- MENA : 23 février 2026 à 00 h 00 KSA – 8 mars 2026 à 17 h 00 KSA
- NA : 23 février 2026 à 00 h 00 PT – 8 mars 2026 à 17 h 00 PDT
- OCE : 23 février 2026 à 00 h 00 AEDT – 8 mars 2026 à 17 h 00 AEDT
- SSA : 23 février 2026 à 00 h 00 SAST – 8 mars 2026 à 17 h 00 SAST
- SAM : 23 février 2026 à 00 h 00 BRT – 8 mars 2026 à 17 h 00 BRT

Pendant la Fenêtre de transfert, les Équipes pourront ajouter un membre à leur Effectif (hors Manager et Coach), tout en respectant le nombre maximum de Joueurs par Équipe, fixé à quatre (4). Les Équipes sont autorisées à ajouter un membre à leur Effectif par Fenêtre de transfert pendant toute la durée de l'Événement. Si les Administrateurs du tournoi déterminent qu'une Équipe a ajouté plus d'un membre à son Effectif au cours d'une seule et même Fenêtre de transfert, ladite Équipe perdra tous ses Points RLCS accumulés et sera jugée inactive.

Nonobstant ce qui précède, les Équipes peuvent également ajouter un membre « exempté » à leur Effectif (chacun un « **Membre exempté** ») pendant toute la durée de l'Événement. Les Membres exemptés doivent être ajoutés dans la Fenêtre de transfert et doivent être ajoutés

dans la position « Remplaçant ». En outre, les Membres exemptés doivent répondre aux critères d'éligibilité suivants :

1. Le Membre exempté doit être éligible à participer pendant toute la durée de l'Open immédiatement après la Fenêtre de transfert lors de laquelle il a été ajouté.
2. Le Membre exempté ne peut pas avoir gagné de Points RLCS.

Afin d'effectuer un Membre exempté ou un Changement d'effectif, les Équipes doivent soumettre leur demande via Discord dans le Canal d'assistance Discord applicable, comme indiqué à la [section 6.1](#), avant la clôture de la Fenêtre de transfert. Des transferts peuvent également être effectués entre les Régions (sans tenir compte des restrictions énoncées à la [section 3.7.4](#)).

Une Équipe perdra tous ses Points RLCS accumulés et deviendra une Équipe inactive si elle a moins de trois (3) Joueurs enregistrés à la clôture de la Fenêtre de transfert.

### **3.8.7 Noms des Joueurs et des Équipes**

Les Joueurs ou les Équipes ne peuvent pas modifier leurs Noms d'utilisateur, leurs Noms de jeu ou leurs Noms d'équipe sans l'approbation des Administrateurs du tournoi. Tous ces noms doivent être conformes au présent Règlement (y compris, mais sans s'y limiter, la [section 3](#)) et les Administrateurs du tournoi peuvent demander qu'ils soient modifiés à tout moment. Un Effectif ne peut pas contenir plusieurs fois le même nom, des noms constitués uniquement de symboles ou des noms difficiles à distinguer les uns des autres.

### **3.8.8 Continuité de l'effectif**

Si une Équipe a trois (3) Joueurs, les trois (3) Joueurs seront considérés comme des « Titulaires ». Si une Équipe a quatre (4) Joueurs, trois (3) Joueurs seront considérés comme des « Titulaires » et un (1) Joueur sera considéré comme « Exempté » ou « Remplaçant » (le cas échéant).

### **3.8.9 Exclusivité de l'équipe**

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

### **3.8.10 Inscription**

Chaque Joueur appartenant à une Équipe doit satisfaire à toutes les exigences d'éligibilité du présent Règlement pour les Joueurs, et chaque Joueur doit s'inscrire sur le Site d'inscription (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2026>) avant la clôture du Processus d'inscription afin d'être considéré comme un membre de l'Équipe concernée. Lors du Processus d'inscription, un membre de l'Équipe créera/enregistrera le Nom d'équipe et les Joueurs pourront rejoindre

l'Équipe en recherchant le Nom d'équipe ou par invitation. Si une Équipe franchit différents Manches du Tournoi, les Administrateurs du tournoi tenteront d'en informer l'Équipe par l'intermédiaire de son Point de contact de l'équipe.

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

Conformément à la [section 2.6.2](#), tous les membres d'une Équipe compris dans les seuils d'attribution des prix définis dans l'[annexe D](#) doivent compléter le processus de vérification de leur éligibilité décrit dans la [section 2.6](#) pour pouvoir prétendre auxdits prix. Si un membre de l'Équipe échoue au processus de vérification de son éligibilité, tous les membres de cette Équipe seront disqualifiés en tant que Joueurs gagnants potentiels, et cette Équipe ne pourra remporter aucun prix dans le cadre du Tournoi.

### **3.8.12 Associations d'équipes**

Sauf mention expressément contraire dans le présent document, tous les droits des Administrateurs du tournoi en vertu de ce Règlement peuvent être exercés à l'égard de l'Équipe dans son ensemble et de chacun de ses membres individuellement. Si un membre individuel de l'Équipe est concerné par un droit de disqualification, les Administrateurs du tournoi pourront exercer ce droit de disqualification à l'égard de l'ensemble de l'Équipe.

Si les Administrateurs du tournoi décident de ne disqualifier que certains membres d'une Équipe, alors les Joueurs restants continueront d'être liés au présent règlement. Si les Administrateurs du tournoi l'autorisent à leur seule discrétion, l'Équipe pourra remplacer le(s) Joueur(s) disqualifié(s) (même si le Joueur disqualifié était le point de contact de l'Équipe) par un nouveau Joueur éligible et continuer la compétition sous le même nom d'Équipe, si chaque Joueur disqualifié signe dans les plus brefs délais tout document jugé nécessaire par les Administrateurs du tournoi pour permettre au(x) membre(s) de son ancienne Équipe de poursuivre le tournoi sous le même nom d'Équipe, ou sous un nouveau nom si les Administrateurs du tournoi l'autorisent à leur seule discrétion.

Tout membre d'une Équipe qui décide de mettre fin à sa participation au Tournoi et/ou qui est disqualifié du Tournoi ne sera pas autorisé à participer au Tournoi à quelque titre que ce soit, à la seule discrétion des Administrateurs du tournoi.

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

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

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

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

### **3.10 Responsabilités des propriétaires, Managers et coachs des équipes**

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

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

**3.10.3** Aucun Manager, Coach ou toute autre personne ayant des responsabilités de gestion ou de supervision d'une Équipe des RLCS (collectivement appelées « **Personnes au contrôle** ») ne peut : (a) être une Personne au contrôle d'une autre Équipe des RLCS ; ou (b) être impliqué directement ou indirectement ou pouvoir déterminer la gestion ou l'administration d'une autre Équipe des RLCS ou influencer les performances d'une autre Équipe des RLCS de quelque façon que ce soit dans le cadre d'une Manche, d'une partie ou du tournoi. Une exception peut être faite pour une (1) entrée d'Équipe supplémentaire d'une organisation, à condition que cette Équipe relève de toutes les catégories et restrictions suivantes :

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

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

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

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

## **4. Règles de jeu**

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

### **4.1 Paramètres des parties**

#### **4.1.1 Paramètres des Manches**

- Arène par défaut : DFH Stadium
- Taille des Équipes : 3c3
- Difficulté des bots : aucun bot
- Admin du match : Désactivée
- Mutateurs : aucun
- Durée des Parties : 5 minutes
- Rejoignable par : nom/mot de passe
- Plateforme : Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Serveur : États-Unis-Est ou États-Unis-Ouest (NA), Europe (EU), Amérique du Sud (SAM), Océanie (OCE), Moyen-Orient (MENA), Asie de l'Est, Asie du Sud-Est maritime ou Asie du Sud-Est continentale (APAC) et Afrique du Sud (SSA)
- Couleurs de l'Équipe : par défaut

#### **4.1.2 Périphériques**

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

#### **4.1.3 Arènes**

Dans un Tableau ouvert à double élimination, Phase de ronde suisse ouverte et Segment 1 Phase GSL ouverte, toutes les Manches sont jouées sur le DFH Stadium, à moins que les Équipes n'acceptent mutuellement de jouer dans une autre arène standard. Les Manches jouées jusqu'à leur achèvement dans une autre arène standard sont considérés comme ayant été mutuellement convenues. Dans toutes les autres phases du Tournoi, la rotation de la carte sera choisie dans les arènes standard, choisie par les Administrateurs du tournoi à leur seule discrétion.

Pour les Parties diffusés, les Équipes peuvent demander à éviter une arène en raison de problèmes de performance et sont tenues de soumettre une demande détaillée aux Administrateurs du tournoi au moins 24 heures avant l'heure de début de la Partie. Les

Administrateurs du tournoi se réservent le droit de rejeter pour quelque raison que ce soit, à leur seule discrétion, toute demande faite par les Équipes pour éviter une arène.

## **4.2 Procédures relatives aux parties**

### **4.2.1 Hébergement des parties et couleurs des équipes**

Les Administrateurs du tournoi indiqueront quelle Équipe jouera en bleu et laquelle jouera en orange. Dans le Tableau ouvert à double élimination et la Phase de ronde suisse ouverte, les Équipes recevront des instructions sur la manière d'organiser la Partie. À toutes les autres phases du Tournoi, un Administrateur du tournoi organisera la Partie.

### **4.2.2 Réhébergement**

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

Au cours de n'importe quelle Partie, à toutes les phases du tournoi, sauf pendant un Tableau ouvert à double élimination, la Phase de ronde suisse ouverte et la Segment 1 Phase GSL ouverte, avant (a) qu'un but ait été marqué ou (b) que quinze (15) secondes se soient écoulées (selon la première éventualité), les Équipes peuvent décider d'un commun accord d'annuler la Manche en cours d'une Partie et de ré-héberger la Partie avec l'accord des Administrateurs du tournoi.

Les Équipes doivent recréer et rejoindre le nouveau salon de Partie dans les trois (3) minutes suivant la création du nouveau salon de Partie. Tout manquement d'une Équipe ou d'un Joueur à rejoindre le salon pendant cette période fera l'objet de mesures disciplinaires, comme décrit plus en détail dans [la section 8.3](#).

Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de suspendre et d'invalider la Manche en cours d'une Partie pour ré-héberger la Partie à tout moment.

### **4.2.3 Serveurs**

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

- « États-Unis-Centre » sera le serveur par défaut pour les Parties nord-américaines, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur le serveur « États-Unis-Ouest » ou « États-Unis-Est ».
- Les serveurs « Europe » seront systématiquement utilisés pour les Parties européennes.
- Les serveurs « Amérique du Sud » seront systématiquement utilisés pour les Parties sud-américaines.

- Les serveurs « Océanie » seront systématiquement utilisés pour les Parties océaniques.
- Les serveurs « Moyen-Orient » seront systématiquement utilisés pour les Parties de la région MENA.
- « Asie du Sud-Est continentale » sera le serveur par défaut pour les Parties de la région APAC, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur le serveur « Asie de l'Est » ou « Asie du Sud-Est maritime ».
- Les serveurs « Afrique du Sud » seront systématiquement utilisés pour les Parties de la région SSA.

#### **4.2.3.2 Serveurs pour la Phase GSL ouverte, le Tableau ouvert à élimination hybride, le Tournoi de lancement, la Phase de ronde suisse de Major, le Tableau à élimination hybride de Major, la Phase préliminaire GSL du championnat du monde, la Phase de groupe GSL du championnat du monde et le Tableau à élimination hybride du championnat du monde**

- « RLCS USE-Ohio » sera le serveur par défaut pour les parties nord-américaines, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Amérique du Nord.
- « RLCS EU-paris » sera le serveur par défaut pour les parties européennes, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Europe.
- « RLCS SAM-SaoPaulo » sera le serveur par défaut pour les parties sud-américaines, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Amérique du Sud.
- « RLCS OCE-Sydney » sera le serveur par défaut pour les parties océaniques, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS d'Océanie.
- « RLCS ME-Bahrain » sera le serveur par défaut pour les parties MENA, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS MENA.
- « RLCS ASM-Asia Mainland » sera le serveur par défaut pour les parties APAC, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS APAC.
- « RLCS SAF-Cape-Town » sera le serveur par défaut pour les parties SSA, à moins que les deux Équipes conviennent de jouer sur un autre serveur RLCS SSA.

#### **4.2.4 Début de la Manche**

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

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

## **4.2.5 Remplacements**

### **4.2.5.1 Remplacements dans le Tableau ouvert à double élimination, la Phase de ronde suisse ouverte et la Segment 1 Phase GSL ouverte**

Les Remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les Manches d'une Partie. Les Équipes sont limitées à un Remplacement par Partie. Les Équipes sont autorisées à annuler un Remplacement entre les Manches afin de jouer avec leur effectif initial de Joueurs, mais ne pourront pas effectuer de Remplacements supplémentaires dans cette Partie. Les Équipes peuvent commencer une Manche avec n'importe quelle combinaison de trois (3) Joueurs de leur Effectif inscrit.

### **4.2.5.2 Remplacements dans la Segment 2 Phase GSL ouverte, le Tableau ouvert à élimination hybride, le Tournoi de lancement, la Phase de ronde suisse de Major, le Tableau à élimination hybride de Major, la Phase préliminaire GSL du championnat du monde, la Phase de groupe GSL du championnat du monde et le Tableau à élimination hybride du championnat du monde**

Les Remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les Manches d'une Partie ou avant une Partie. Les Équipes doivent informer les Administrateurs du tournoi de tout changement d'alignement entre les Manches et recevoir une approbation avant qu'un ou plusieurs Remplacement(s) ne puissent être effectués.

## **4.2.6 Partage des scores**

Une fois une Partie terminée, l'Équipe gagnante doit communiquer le résultat de la Partie aux Administrateurs du tournoi dans un salon de discussion désigné. L'Équipe perdante doit également confirmer le résultat de la Partie. Faire une capture d'écran de l'écran de résultats ou enregistrer le fichier de replay de la Partie est nécessaire en cas de contestation des résultats. Si une Équipe conteste le résultat d'une Partie indiquant l'avoir remportée et fournit des preuves de sa contestation, l'autre Équipe doit également fournir des preuves de sa victoire pour éviter une défaite automatique. Toute Équipe ou tout Joueur ayant fourni de faux résultats ou des résultats truqués sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#).

## **4.2.7 Observateurs**

Pour tous les Événements, y compris les Opens, le Tournoi de lancement, les Qualifications de la dernière chance, les Majors et le Championnat du monde, les observateurs dans le jeu ne sont pas autorisés, sauf pour les Administrateurs du tournoi ou les personnes précédemment autorisées. Les Équipes dont il s'avérera qu'elles ont partagé les informations du salon afin de permettre à un spectateur non autorisé de rejoindre la Partie seront passibles de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#). Les Coachs, les Managers et les Remplaçants ne sont pas autorisés à être des observateurs dans le jeu.

Un Joueur ou une Équipe peut être autorisé à retransmettre en direct ses parties sur une plateforme de diffusion en ligne (p. ex., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Les Équipes peuvent également demander à ce qu'un seul observateur soit autorisé à rejoindre toute partie non retransmise en direct à des fins de « stream d'Équipe » pendant les Parties du Tableau à double élimination, de la Phase de ronde suisse ouverte, de la Phase GSL ouverte, du Tableau à double élimination de la qualification de dernière chance, de la Phase de ronde suisse de dernière chance ou de la Phase GSL de dernière chance en soumettant une Demande de retransmission et en recevant une autorisation pour ledit observateur au plus tard 24 heures avant le début de la journée de tournoi concernée. Les Coachs, les Managers et les Remplaçants ne sont pas autorisés à rejoindre des parties en tant qu'observateur à des fins de « stream d'Équipe ». Les Demandes de retransmission sont disponibles via le canal d'assistance Discord indiqué dans la [section 6.1](#).

Un observateur autorisé ne peut pas rejoindre un camp spécifique en tant que Joueur à aucun moment de la Partie. Sinon, son Équipe associée sera passible de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#).

### **4.3 Obligations relatives aux parties**

#### **4.3.1 Ponctualité**

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

Toutes les Équipes doivent avoir leurs trois (3) Joueurs présents physiquement ou dans le salon de la Partie en ligne à l'heure prévue de début de la Partie. Les Équipes qui ne disposent pas de trois (3) Joueurs prêts à jouer dans les cinq (5) minutes après l'heure de début de la Partie feront l'objet de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#). Lors de chaque Partie, le Point de contact de l'équipe doit être disponible dans le salon de discussion prévu au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue de début de la Partie. L'heure de début de la Partie peut être modifiée par les Administrateurs du tournoi, à leur seule discrétion, selon les accélérations ou retards du Tournoi, le cas échéant.

##### **4.3.1.2 Ponctualité pour le Tournoi de lancement, les Majors et le Championnat du monde de Rocket League**

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

### **4.3.2 Forfaits**

Les Équipes ne peuvent pas déclarer volontairement forfait à une Partie sans l'autorisation préalable des Administrateurs du tournoi. Nonobstant ce qui précède, même munies d'une telle autorisation, ces Équipes seront passibles de mesures disciplinaires telles que définies dans la [section 8.3](#).

### **4.3.3 Accès aux appareils pendant le Tournoi de lancement, les Majors et le Championnat du monde de Rocket League 2026**

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

## **5. Problèmes**

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

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

### **5.2 Problèmes techniques**

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

### **5.3 Interruption des parties**

#### **5.3.1 Déconnexions**

### **5.3.1.1 Déconnexions pendant les Parties du Tableau ouvert à double élimination, la Phase de ronde suisse ouverte et le Segment 1 Phase GSL ouverte**

En cas de déconnexion, l'Équipe en sous-effectif devra continuer de jouer la Manche de la Partie concernée. Le Joueur déconnecté peut revenir dans la Manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux Manches d'une Partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des Manches suivantes de la Partie. Après une déconnexion, si le Joueur ne peut pas revenir dans la même Manche, il aura cinq (5) minutes pour se reconnecter avant le début de la prochaine Manche de la Partie concernée. Si le Joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la Manche avant la Manche suivante de la Partie concernée, l'Équipe du Joueur devra le remplacer par un autre Joueur de son Effectif (dans le respect des règles de Remplacement indiquées dans la [section 4.2.5](#)) ou déclarer forfait pour cette Partie.

### **5.3.1.2 Déconnexions pendant le Segment 2 Phase GSL ouverte et la Tableau ouvert à élimination hybride**

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

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

Si le Joueur ne se reconnecte pas dans la Manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu, il aura trois (3) minutes supplémentaires à la fin de la Manche pour se reconnecter avant le début de la prochaine Manche de la Partie concernée. Le Joueur déconnecté peut uniquement revenir dans la Manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux Manches d'une Partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des Manches suivantes de la Partie. Si le Joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la Manche avant la Manche suivante de la Partie concernée, l'Équipe du Joueur devra le remplacer par un autre Joueur de son Effectif (dans le respect des règles de Remplacement indiquées dans la [section 4.2.5](#)) ou déclarer forfait pour cette Partie.

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

Si une Équipe ne peut pas fournir une Équipe complète de trois (3) Joueurs pour continuer à jouer, elle devra déclarer forfait pour la Manche. Si une Équipe ne peut pas fournir une Équipe complète de trois (3) Joueurs dans les huit (8) minutes après avoir déclaré forfait pour la Manche, elle devra déclarer forfait pour la Partie.

### **5.3.1.3 Déconnexions pendant le Tournoi de lancement, la Phase de ronde suisse de Major, le Tableau à élimination hybride de Major, la Phase préliminaire GSL du championnat du monde, la Phase de groupe GSL du championnat du monde et le Tableau à élimination hybride du championnat du monde**

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

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

Le Joueur déconnecté peut uniquement revenir dans la Manche lors de laquelle la déconnexion a eu lieu ou entre deux Manches d'une Partie, mais il ne peut pas reprendre le jeu au cours d'une des Manches suivantes de la Partie. Si le Joueur déconnecté est dans l'incapacité de revenir dans la Manche avant la Manche suivante de la Partie concernée, l'Équipe du Joueur devra le remplacer par un autre Joueur de son Effectif (dans le respect des règles de Remplacement indiquées dans la [section 4.2.5](#)) ou déclarer forfait pour cette Partie.

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

### **5.3.2 Arrêt du jeu**

Les Administrateurs du tournoi peuvent mettre une Manche ou une Partie en pause à tout moment et pour quelque raison que ce soit. En cas d'arrêt du jeu, les Joueurs doivent rester devant leur appareil et prêter attention aux instructions des Administrateurs du tournoi.

### **5.3.3 Pauses**

Pour toute Partie qui a lieu pendant le Tableau ouvert à élimination hybride, le Tournoi de lancement, le Major, le Championnat du monde de Rocket League 2026 ou le Tableau de

qualification, les Équipes peuvent demander une (1) pause (chacune, une « Pause ») entre les Manches pendant ladite Partie.

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

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

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

Les Administrateurs du tournoi peuvent décider de faire rejouer une Manche ou une Partie dans certaines circonstances exceptionnelles, comme dans le cas où un bug affecterait de façon considérable la capacité d'un Joueur à jouer, ou si la Manche ou la Partie est interrompue par un cas de force majeure ou autre événement.

#### **5.3.5 Soumission du journal**

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

### **6. Communication**

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

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

- [Asie-Pacifique \(APAC\)](#)
- [Europe \(EU\)](#)
- [Moyen-Orient et Afrique du Nord \(MENA\)](#)

- [Amérique du Nord \(NA\)](#)
- [Océanie \(OCE\)](#)
- [Amérique du Sud \(SAM\)](#)
- [Afrique subsaharienne \(SSA\)](#)

## 6.2 Communication lors des parties

Pour chaque Partie, les Équipes pourront communiquer avec leurs adversaires et les Administrateurs du tournoi (le cas échéant) dans un salon de discussion désigné pendant toutes les phases en ligne du Tournoi. Lors des événements en direct, une fois qu'une Partie a officiellement commencé, il est strictement interdit de communiquer avec toute personne non désignée pour jouer dans la Partie en cours, sous peine d'entraîner la disqualification immédiate du ou des Joueur(s) ou de l'Équipe. Pour plus de clarté, les Coachs ne relèvent pas de cette restriction et la communication entre les Joueurs et les Coachs n'est pas limitée pendant le jeu. Les Administrateurs du tournoi informeront les Joueurs de la salle de discussion désignée avant le début de chaque phase du Tournoi.

## 7. Code de conduite

### 7.1 Conduite personnelle ; pas de comportement toxique

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

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

**7.1.3** Les Joueurs et les Personnes au contrôle ne doivent pas se comporter d'une façon (a) contrevenant au présent Règlement, (b) qui soit intrusive, perturbatrice ou destructrice ou (c) qui gâche pour les autres utilisateurs le plaisir du jeu de Rocket League souhaité par Psyonix (tel que décidé par Psyonix). Notamment, les Joueurs et les Personnes au contrôle ne doivent pas s'adonner à des actes de harcèlement ou de comportement irrespectueux, utiliser de langage injurieux ou offensant, saboter le jeu, utiliser des spams, pratiquer l'ingénierie sociale, mettre en place des escroqueries ou toute autre activité illégale (le « **Comportement toxique** »).

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

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

## 7.2 Intégrité compétitive

**7.2.1** Chaque Joueur est censé jouer dans l'esprit de Rocket League et de ces règles en tout temps lors de toute Manche ou partie. Toute forme de jeu déloyal est interdite par le présent Règlement, et peut entraîner une mesure disciplinaire. Parmi les exemples de jeu déloyal :

- La collusion (comme définie ci-dessous), le trucage ou le sabotage d'une Partie, la corruption d'un arbitre ou d'un responsable d'une Partie, ou toute autre action injuste ou illégale ou accord pour influencer intentionnellement (ou tenter d'influencer) le résultat de toute Partie ou tout Événement.
- Le piratage ou autrement la modification du comportement prévu du client de jeu Rocket League, y compris, mais sans s'y limiter, apporter des modifications aux fichiers de jeu.
- Jouer ou permettre à un autre Joueur de jouer sur un Compte Epic enregistré au nom d'une autre personne (ou solliciter, encourager ou diriger quelqu'un d'autre à le faire).
- Le recours à une aide extérieure concernant la position des autres joueurs, la trajectoire du ballon, le turbo d'un adversaire ou toute autre information que le joueur ne peut obtenir par les seules données affichées sur son propre écran (par exemple, regarder ou tenter de regarder l'écran Spectateur alors qu'il joue un match). Pour éviter toute ambiguïté : le fait qu'un joueur bénéficie de conseils de la part d'un coach ou utilise l'outil de replay du jeu n'est pas concerné par cette interdiction.
- Exploiter intentionnellement toute fonction du jeu (par exemple, un bug ou un glitch en jeu) d'une manière non prévue par Psyonix afin d'obtenir un avantage compétitif.
- Utiliser des attaques par déni de service distribué, swatting ou des méthodes similaires pour interférer avec la connexion d'un autre Joueur au client de jeu Rocket League.
- L'utilisation de touches macro ou autres méthodes de même nature pour automatiser certaines actions dans le jeu.
- Accepter tout cadeau, récompense, pot-de-vin ou compensation pour des services promis, rendus, ou à rendre concernant des actions de jeu déloyal dans Rocket League (par exemple, des services conçus pour truquer une Partie ou une Session).
- Interférer avec le fonctionnement du Tournoi, du Site Web du règlement ou de tout site Web détenu ou exploité par Psyonix ou les Administrateurs du tournoi.
- Apporter toute modification à Rocket League qui n'a pas été divulguée et autorisée par les Administrateurs du tournoi.

- Utiliser toute installation, service ou équipement du tournoi fourni ou mis à disposition par les entités du tournoi pour poster, transmettre, diffuser ou rendre disponible de toute autre manière toute communication interdite par le code de conduite.
- Se déconnecter du salon de jeu avant d'être libéré par les Administrateurs du tournoi.
- Violier le présent Règlement de toute autre manière que ce soit.

### **7.3 Paris**

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

### **7.4 Harcèlement**

Il est interdit aux Joueurs de s'engager dans toute forme de comportement de harcèlement, abusif ou discriminatoire, y compris l'un quelconque des éléments suivants, basé sur l'origine raciale, la couleur, l'ethnie, l'origine nationale, la religion, les opinions politiques ou toute autre opinion, le genre, l'identité de genre, l'orientation sexuelle, l'âge, la situation de handicap ou tout autre statut ou caractéristique protégé en vertu du droit applicable.

### **7.5 Confidentialité**

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

### **7.6 Conduite illégale**

Les Joueurs et les Personnes au contrôle ont l'obligation de se conformer en toutes circonstances aux lois en vigueur. Toute tentative pour saboter ou gêner le fonctionnement légitime de l'Événement est une violation des lois civiles et criminelles en vigueur et entraînera une disqualification. Si un tel cas se présentait, Epic se réserve le droit de prendre toutes les mesures nécessaires et de réclamer des dommages-intérêts, incluant les frais d'avocat, dans le cadre légal autorisé, pouvant aller jusqu'à des poursuites pénales.

### **7.7 Rapports**

Tout Joueur qui est témoin ou sujet à un comportement qui viole le Code de conduite doit en informer Psyonix ou un Administrateur du tournoi. Toutes les plaintes déposées selon les modalités de la section 7.7 feront l'objet d'une enquête rapide et de mesures adaptées. Tout

acte de rétorsion à l'encontre d'un Joueur émettant une plainte ou coopérant avec l'enquête née d'une plainte est interdit.

## 7.8 Code vestimentaire

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

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

### 7.8.2 Restrictions

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

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

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

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

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

### **8.1 Application**

Psyonix aura la responsabilité principale de faire respecter le présent Règlement pour tous les Joueurs lors de l'Événement et peut, en collaboration avec les Administrateurs du tournoi, imposer des sanctions aux Joueurs pour violations du présent Règlement, tel que décrit plus en détail dans la présente section 8.

### **8.2 Enquête et conformité**

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

**8.2.2** Psyonix a le droit, à sa seule discrétion, de retirer un Joueur ou une Personne au contrôle, ou de limiter la participation de tel Joueur ou Personne au contrôle, à toute activité de l'Événement dans le cadre de toute enquête menée par Epic et/ou un Administrateur de l'événement (selon le cas) conformément à la section 8.2.

### **8.3 Mesure disciplinaire**

**8.3.1** Si les Administrateurs du tournoi décident qu'un Joueur ou une Personne au contrôle a violé le code, les Administrateurs du tournoi peuvent prendre les mesures disciplinaires suivantes (selon le cas) :

- Donner un avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au Joueur ou à la Personne au contrôle ;
- Redémarrage de la Partie ;
- Perte d'une Pause ;

- Perte de la Manche ;
- Perte de la Partie ;
- Perte de tout ou d'une partie des prix précédemment attribués au Joueur ou à l'Équipe ;
- Imposition d'une amende correspondant à un pourcentage de tout ou d'une partie des prix précédemment attribués au Joueur ou à l'Équipe ;
- Disqualification du Joueur ou de la Personne au contrôle pour participer à une ou plusieurs parties et/ou phases de l'événement ; et/ou
- Empêcher le Joueur ou la Personne au contrôle de participer à une ou plusieurs compétitions futures organisées par Psyonix.

**8.3.2** Dans un souci de clarté, la nature et l'étendue de la mesure disciplinaire prise par les Administrateurs du tournoi conformément à cette section 8.3 seront à la seule et absolue discrétion des Administrateurs du tournoi. Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de réclamer des dommages et intérêts et autres recours à ce Joueur ou Personne au contrôle dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

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

**8.3.3** Si les Administrateurs du tournoi décide qu'un Joueur ou une Personne au contrôle a commis des violations répétées du présent Règlement, elle pourra augmenter la sévérité de la mesure disciplinaire, qui pourra aller jusqu'à l'exclusion permanente de toute compétition future de Rocket League organisée ou administrée par ou au nom de Psyonix. Epic peut également faire valoir l'un quelconque de ses droits en vertu des Conditions générales d'utilisation de Psyonix et/ou du CLUF de Rocket League en cas de violation.

**8.3.4** Toutes les violations du Règlement lors de l'Événement seront déterminées par Psyonix à sa seule discrétion et régies par la Matrice de violation concurrentielle de Psyonix. Toute décision finale de Psyonix quant à la mesure disciplinaire appropriée sera définitive et obligatoire pour tous les Joueurs et les Personnes au contrôle.

## **8.4 Conflits relatifs aux règles**

Psyonix dispose de l'autorité finale et contraignante pour prendre une décision concernant tous les litiges relatifs à toute partie du présent Règlement, y compris la violation, l'application ou l'interprétation de celles-ci.

## **9. Exclusions de responsabilité**

DANS LA MESURE MAXIMALE PERMISE PAR LA LOI, PSYONIX ET SES FILIALES ET LES ADMINISTRATEURS DE L'ÉVÉNEMENT NE SERONT PAS RESPONSABLES DE (A) TOUT PROBLÈME TECHNIQUE OU AUTRE PERTURBATION DE L'ÉVÉNEMENT, Y COMPRIS

TOUTE PERTE OU CORRUPTION DE DONNÉES, (B) LA MAUVAISE CONDUITE DE L'UN QUELCONQUE DES JOUEURS OU AUTRES TIERS, (C) TOUTE BLESSURE (Y COMPRIS LA MORT) OU DOMMAGE MATÉRIEL DÉCOULANT DE TOUT PRIX OU PARTICIPATION À L'ÉVÉNEMENT, (D) TOUS DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS, ACCESSOIRES OU SPÉCIAUX, OU (E) TOUTE ERREUR D'IMPRESSION, TYPOGRAPHIQUE OU ADMINISTRATIVE DANS TOUT MATÉRIEL ASSOCIÉ À L'ÉVÉNEMENT. PSYONIX SE RÉSERVE LE DROIT DE SUSPENDRE, MODIFIER OU ANNULER L'ÉVÉNEMENT À SA SEULE DISCRÉTION SI UN VIRUS, UN BUG OU UN AUTRE PROBLÈME TECHNIQUE, UNE INTERVENTION NON AUTORISÉE, UNE CATASTROPHE NATURELLE OU TOUTE AUTRE CAUSE INDÉPENDANTE DE LA VOLONTÉ DE PSYONIX AFFECTE L'ADMINISTRATION, LA SÉCURITÉ OU LE BON DÉROULEMENT DE L'ÉVÉNEMENT, OU SI PSYONIX DEVIENT AUTREMENT INCAPABLE (COMME DÉTERMINÉ À SA SEULE DISCRÉTION) DE MENER L'ÉVÉNEMENT COMME PRÉVU INITIALEMENT.

## **10. Publicité ; consentement à une interview**

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

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

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

Cependant, le Représentant de l'équipe doit être présent pour toutes les interviews programmées, à moins que l'Équipe informe Psyonix ou l'Administrateur du tournoi qu'un autre Joueur assistera à l'interview avant la partie pour laquelle une interview est programmée. À la

seule discrétion de Psyonix, un Coach (le cas échéant) peut servir de Représentant de l'équipe lors d'une interview.

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

## **11. Droit applicable**

Les lois internes de l'État de Caroline du Nord, sans référence à aucun de ses principes de conflits de lois, régiront le présent Règlement, y compris tout litige concernant le présent Règlement et/ou l'Événement.

## **12. Renonciation aux procès devant jury**

SAUF INTERDICTION PAR LA LOI APPLICABLE ET COMME CONDITION DE PARTICIPATION À CET ÉVÉNEMENT, CHAQUE PARTICIPANT RENONCE IRRÉVOCABLEMENT ET PERPÉTUELLEMENT À TOUT DROIT QU'IL POURRAIT AVOIR À UN PROCÈS DEVANT JURY CONCERNANT TOUT LITIGE DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT LIÉ À, DÉCOULANT DE OU EN LIEN AVEC CET ÉVÉNEMENT, TOUT DOCUMENT OU ACCORD CONCLU EN LIEN AVEC CELUI-CI, TOUT PRIX DISPONIBLE EN LIEN AVEC CELUI-CI, ET TOUTES LES TRANSACTIONS ENVISAGÉES PAR LES PRÉSENTES OU EN LIEN AVEC CELLES-CI.

## **13. Confidentialité**

Veuillez vous référer à la politique de confidentialité de Psyonix accessible à l'adresse <https://www.psyonix.com/privacy/> pour des informations importantes concernant la collecte, l'utilisation et la divulgation des informations personnelles par Psyonix.

## **14. Santé et sécurité**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La première responsabilité de tous les Managers et Coachs est de prendre soin de la santé et de la sécurité des Joueurs et du personnel de l'Équipe. Un Manager doit rapidement informer Psyonix ou les Administrateurs du tournoi de tout problème de santé impliquant un Joueur, afin

que des mesures appropriées puissent être prises pour tracer les contacts et suivre d'autres protocoles de santé et de sécurité.

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

#### **14.6 Problèmes de santé impliquant les coachs et managers**

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

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

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

### **15 Autres langues**

Le présent Règlement peut être traduit dans d'autres langues. En cas de conflit ou d'incohérence entre une version traduite et la version anglaise du présent Règlement, la version anglaise prévaudra et régira.

## Annexe A - Système de Points RLCS

### Structure des Points RLCS - Opens 1, 2 et 3

Place	Total des équipes	Points de l'Open
1er	1	15
2e	1	10
3e - 4e	2	7
5e - 6e	2	5
7e - 8e	2	3
9e - 12e	4	2
13e - 16e	4	1
Total	16	67

### Structure des Points RLCS - Major 1

Place	Total des équipes	Points du Major
1er	1	30
2e	1	20
3e - 4e	2	14
5e - 6e	2	10
7e - 8e	2	6
9e - 12e	4	5
13e - 16e	4	3
Total	16	142

### Structure des Points RLCS - Opens 4, 5 et 6

Place	Total des équipes	Points de l'Open
1er	1	18
2e	1	12
3e - 4e	2	8
5e - 6e	2	6
7e - 8e	2	4
9e - 12e	4	2
13e - 16e	4	1
Total	16	78

### Structure des Points RLCS - Major 2

Place	Total des équipes	Points du Major
1er	1	36
2e	1	24
3e - 4e	2	16
5e - 6e	2	12
7e - 8e	2	8
9e - 12e	4	6
13e - 16e	4	4
Total	16	172

## Annexe B - Calendrier

### Europe (EU)

<b>EU</b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Double élimination - Jour 1</b>	Vendredi 14 novembre 2025	Vendredi 9 janvier 2026	Vendredi 23 janvier 2026	Vendredi 20 mars 2026	Vendredi 3 avril 2026	Vendredi 17 avril 2026
<b>Double élimination - Jour 2</b>	Samedi 15 novembre 2025	Samedi 10 janvier 2026	Samedi 24 janvier 2026	Samedi 21 mars 2026	Samedi 4 avril 2026	Samedi 18 avril 2026
<b>Phase de ronde suisse</b>	Dimanche 16 novembre 2025	Dimanche 11 janvier 2026	Dimanche 25 janvier 2026	Dimanche 22 mars 2026	Dimanche 5 avril 2026	Dimanche 19 avril 2026
<b>Phase GSL</b>	Vendredi 21 novembre 2025	Vendredi 16 janvier 2026	Vendredi 30 janvier 2026	Vendredi 27 mars 2026	Vendredi 10 avril 2026	Vendredi 24 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	Dimanche 23 novembre 2025	Samedi 17 janvier 2026	Samedi 31 janvier 2026	Samedi 28 mars 2026	Samedi 11 avril 2026	Samedi 25 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	Vendredi 5 décembre 2025	Dimanche 18 janvier 2026	Dimanche 1er février 2026	Dimanche 29 mars 2026	Dimanche 12 avril 2026	Dimanche 26 avril 2026

### Amérique du Nord (NA)

<b>NA</b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Double élimination - Jour 1</b>	Vendredi 14 novembre 2025	Vendredi 16 janvier 2026	Vendredi 30 janvier 2026	Vendredi 13 mars 2026	Vendredi 27 mars 2026	Vendredi 10 avril 2026
<b>Double élimination - Jour 2</b>	Samedi 15 novembre 2025	Samedi 17 janvier 2026	Samedi 31 janvier 2026	Samedi 14 mars 2026	Samedi 28 mars 2026	Samedi 11 avril 2026
<b>Phase de ronde suisse</b>	Dimanche 16 novembre 2025	Dimanche 18 janvier 2026	Dimanche 1er février 2026	Dimanche 15 mars 2026	Dimanche 29 mars 2026	Dimanche 12 avril 2026
<b>Phase GSL</b>	Vendredi 21 novembre 2025	Vendredi 23 janvier 2026	Vendredi 6 février 2026	Vendredi 20 mars 2026	Vendredi 3 avril 2026	Vendredi 17 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	Samedi 22 novembre 2025	Samedi 24 janvier 2026	Samedi 7 février 2026	Samedi 21 mars 2026	Samedi 4 avril 2026	Samedi 18 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	Samedi 6 décembre 2025	Dimanche 25 janvier 2026	Dimanche 8 février 2026	Dimanche 22 mars 2026	Dimanche 5 avril 2026	Dimanche 19 avril 2026

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

<b>MENA</b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Double élimination - Jour 1</b>	Jeudi 20 novembre 2025	Jeudi 8 janvier 2026	Jeudi 22 janvier 2026	Jeudi 12 mars 2026	Jeudi 26 mars 2026	Jeudi 9 avril 2026
<b>Double élimination - Jour 2</b>	Vendredi 21 novembre 2025	Vendredi 9 janvier 2026	Vendredi 23 janvier 2026	Vendredi 13 mars 2026	Vendredi 27 mars 2026	Vendredi 10 avril 2026
<b>Phase de ronde suisse</b>	Samedi 22 novembre 2025	Samedi 10 janvier 2026	Samedi 24 janvier 2026	Samedi 14 mars 2026	Samedi 28 mars 2026	Samedi 11 avril 2026
<b>Phase GSL</b>	Jeudi 27 novembre 2025	Jeudi 15 janvier 2026	Jeudi 29 janvier 2026	<b>Samedi 21 mars 2026</b>	Jeudi 2 avril 2026	Jeudi 16 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	Vendredi 28 novembre 2025	Vendredi 16 janvier 2026	Vendredi 30 janvier 2026		Vendredi 3 avril 2026	Vendredi 17 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	Samedi 29 novembre 2025	Samedi 17 janvier 2026	Samedi 31 janvier 2026	<b>Dimanche 22 mars 2026</b>	Samedi 4 avril 2026	Samedi 18 avril 2026

## Amérique du Sud (SAM)

<b><u>SAM</u></b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Double élimination - Jour 1</b>	Vendredi 14 novembre 2025	Vendredi 9 janvier 2026	Vendredi 23 janvier 2026	Vendredi 20 mars 2026	Vendredi 3 avril 2026	Vendredi 17 avril 2026
<b>Double élimination - Jour 2</b>	Samedi 15 novembre 2025	Samedi 10 janvier 2026	Samedi 24 janvier 2026	Samedi 21 mars 2026	Samedi 4 avril 2026	Samedi 18 avril 2026
<b>Phase de ronde suisse</b>	Dimanche 16 novembre 2025	Dimanche 11 janvier 2026	Dimanche 25 janvier 2026	Dimanche 22 mars 2026	Dimanche 5 avril 2026	Dimanche 19 avril 2026
<b>Phase GSL</b>	Vendredi 21 novembre 2025	Vendredi 16 janvier 2026	Vendredi 30 janvier 2026	Vendredi 27 mars 2026	Vendredi 10 avril 2026	Vendredi 24 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	Samedi 22 novembre 2025	Samedi 17 janvier 2026	Samedi 31 janvier 2026	Samedi 28 mars 2026	Samedi 11 avril 2026	Samedi 25 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	Dimanche 23 novembre 2025	Dimanche 18 janvier 2026	Dimanche 1er février 2026	Dimanche 29 mars 2026	Dimanche 12 avril 2026	Dimanche 26 avril 2026

## Océanie (OCE)

<b><u>OCE</u></b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Double élimination - Jour 1</b>	Samedi 22 novembre 2025	Vendredi 9 janvier 2026	Vendredi 23 janvier 2026	Vendredi 13 mars 2026	Vendredi 27 mars 2026	Vendredi 10 avril 2026
<b>Double élimination - Jour 2</b>	-	Samedi 10 janvier 2026	Samedi 24 janvier 2026	Samedi 14 mars 2026	Samedi 28 mars 2026	Samedi 11 avril 2026
<b>Phase de ronde suisse</b>	Dimanche 23 novembre 2025	Dimanche 11 janvier 2026	Dimanche 25 janvier 2026	Dimanche 15 mars 2026	Dimanche 29 mars 2026	Dimanche 12 avril 2026
<b>Phase GSL</b>	Vendredi 28 novembre 2025	Vendredi 16 janvier 2026	Vendredi 30 janvier 2026	Vendredi 20 mars 2026	Vendredi 3 avril 2026	Vendredi 17 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	Samedi 29 novembre 2025	Samedi 17 janvier 2026	Samedi 31 janvier 2026	Samedi 21 mars 2026	Samedi 4 avril 2026	Samedi 18 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	Dimanche 30 novembre 2025	Dimanche 18 janvier 2026	Dimanche 1er février 2026	Dimanche 22 mars 2026	Dimanche 5 avril 2026	Dimanche 19 avril 2026

## Asie-Pacifique (APAC)

<b><u>APAC</u></b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Double élimination</b>	Samedi 15 novembre 2025	Samedi 10 janvier 2026	Samedi 24 janvier 2026	Samedi 21 mars 2026	Samedi 4 avril 2026	Samedi 18 avril 2026
<b>Phase de ronde suisse</b>	Dimanche 16 novembre 2025	Dimanche 11 janvier 2026	Dimanche 25 janvier 2026	Dimanche 22 mars 2026	Dimanche 5 avril 2026	Dimanche 19 avril 2026
<b>Phase GSL</b>	Vendredi 21 novembre 2025	Vendredi 16 janvier 2026	Vendredi 30 janvier 2026	Vendredi 27 mars 2026	Vendredi 10 avril 2026	Vendredi 24 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	Samedi 22 novembre 2025	Samedi 17 janvier 2026	Samedi 31 janvier 2026	Samedi 28 mars 2026	Samedi 11 avril 2026	Samedi 25 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	Dimanche 23 novembre 2025	Dimanche 18 janvier 2026	Dimanche 1er février 2026	Dimanche 29 mars 2026	Dimanche 12 avril 2026	Dimanche 26 avril 2026

## Afrique subsaharienne (SSA)

<b>SSA</b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Double élimination</b>	Samedi 22 novembre 2025	Samedi 10 janvier 2026	Samedi 24 janvier 2026	Samedi 14 mars 2026	Samedi 28 mars 2026	Samedi 11 avril 2026
<b>Phase de ronde suisse</b>	Dimanche 23 novembre 2025	Dimanche 11 janvier 2026	Dimanche 25 janvier 2026	Dimanche 15 mars 2026	Dimanche 29 mars 2026	Dimanche 12 avril 2026
<b>Phase GSL</b>	Vendredi 28 novembre 2025	Vendredi 16 janvier 2026	Vendredi 30 janvier 2026	Vendredi 20 mars 2026	Vendredi 3 avril 2026	Vendredi 17 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	Samedi 29 novembre 2025	Samedi 17 janvier 2026	Samedi 31 janvier 2026	Samedi 21 mars 2026	Samedi 4 avril 2026	Samedi 18 avril 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	Dimanche 30 novembre 2025	Dimanche 18 janvier 2026	Dimanche 1er février 2026	Dimanche 22 mars 2026	Dimanche 5 avril 2026	Dimanche 19 avril 2026

## Qualification de la dernière chance (Last Chance Qualifiers)

<b>LCQ</b>	<b>Région A</b>	<b>Région B</b>	<b>Région C</b>	<b>Région D</b>
<b>Double élimination - Jour 1</b>	Vendredi 3 juillet 2026	Vendredi 3 juillet 2026	Vendredi 3 juillet 2026	Jeudi 2 juillet 2026
<b>Double élimination - Jour 2</b>	Dimanche 5 juillet 2026	Samedi 4 juillet 2026	Samedi 4 juillet 2026	Vendredi 3 juillet 2026
<b>Phase de ronde suisse</b>	Vendredi 10 juillet 2026	Dimanche 5 juillet 2026	Dimanche 5 juillet 2026	Samedi 4 juillet 2026
<b>Phase GSL</b>	Samedi 11 juillet 2026	Samedi 11 juillet 2026	Samedi 11 juillet 2026	Vendredi 10 juillet 2026
<b>Élimination hybride - Jour 1</b>	Dimanche 12 juillet 2026	Dimanche 12 juillet 2026	Dimanche 12 juillet 2026	Samedi 11 juillet 2026
<b>Élimination hybride - Jour 2</b>	Samedi 25 juillet 2026	Dimanche 26 juillet 2026	Vendredi 24 juillet 2026	Jeudi 23 juillet 2026

## Tournoi de lancement, Majors et Championnat du monde

<b>Événements mondiaux</b>	<b>Tournoi de lancement</b>	<b>Major 1</b>	<b>Major 2</b>	<b>Championnat du monde</b>
<b>Jour 1</b>	Vendredi 5 décembre 2025 (Open EU 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 2)	Jeudi 19 février 2026	Mercredi 20 mai 2026	Mardi 15 septembre 2026
<b>Jour 2</b>	Samedi 6 décembre 2025 (Open NA 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 2)	Vendredi 20 février 2026	Jeudi 21 mai 2026	Mercredi 16 septembre 2026
<b>Jour 3</b>	Dimanche 7 décembre 2025	Samedi 21 février 2026	Vendredi 22 mai 2026	Jeudi 17 septembre 2026
<b>Jour 4</b>	-	Dimanche 22 février 2026	Samedi 23 mai 2026	Vendredi 18 septembre 2026
<b>Jour 5</b>	-	-	Dimanche 24 mai 2026	Samedi 19 septembre 2026
<b>Jour 6</b>	-	-	-	Dimanche 20 septembre 2026

## Segment 1 RLCS 2026

### Open 1 - [EU, Amérique du Nord, SAM et APAC]

14 novembre : Open 1 - Tableau à double élimination - Jour 1 [EU/NA/SAM]  
15 novembre : Open 1 - Tableau à double élimination - Jour 2 [EU/NA/SAM]  
15 novembre : Open 1 - Tableau à double élimination - Jour 1 [APAC]  
16 novembre : Open 1 - Phase de ronde suisse [EU/NA/SAM/APAC]  
21 novembre : Open 1 - Phase GSL [EU/NA/SAM/APAC]  
22 novembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [NA/SAM/APAC]  
23 novembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [EU]  
23 novembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [SAM/APAC]  
5 décembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [EU]  
6 décembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [NA]

### Open 1 - [MENA, OCE et SSA]

20 novembre : Open 1 - Tableau à double élimination - Jour 1 [MENA]  
21 novembre : Open 1 - Tableau à double élimination - Jour 2 [MENA]  
22 novembre : Open 1 - Phase de ronde suisse [MENA]  
22 novembre : Open 1 - Tableau à double élimination - Jour 1 [OCE/SSA]  
23 novembre : Open 1 - Phase de ronde suisse [OCE/SSA]  
27 novembre : Open 1 - Phase GSL [MENA]  
28 novembre : Open 1 - Phase GSL [OCE/SSA]  
28 novembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [MENA]  
29 novembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [OCE/SSA]  
29 novembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [MENA]  
30 novembre : Open 1 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [OCE/SSA]

### Open 2 - [EU, MENA, OCE, SAM, APAC et SSA]

8 janvier : Open 2 - Tableau à double élimination - Jour 1 [MENA]  
9 janvier : Open 2 - Tableau à double élimination - Jour 1 [EU/SAM/OCE]  
9 janvier : Open 2 - Tableau à double élimination - Jour 2 [MENA]  
10 janvier : Open 2 - Phase de ronde suisse [MENA]  
10 janvier : Open 2 - Tableau à double élimination - Jour 1 [APAC/SSA]  
10 janvier : Open 2 - Tableau à double élimination - Jour 2 [EU/SAM/OCE]  
11 janvier : Open 2 - Phase de ronde suisse [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]  
15 janvier : Open 2 - Phase de GSL [MENA]  
16 janvier : Open 2 - Phase GSL [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]  
16 janvier : Open 2 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [MENA]  
17 janvier : Open 2 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]  
17 janvier : Open 2 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [MENA]  
18 janvier : Open 2 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]

### Open 2 - [NA]

16 janvier : Open 2 - Tableau à double élimination - Jour 1 [NA]  
17 janvier : Open 2 - Tableau à double élimination - Jour 2 [NA]  
18 janvier : Open 2 - Phase de ronde suisse [NA]  
23 janvier : Open 2 - Phase GSL [NA]  
24 janvier : Open 2 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [NA]  
25 janvier : Open 2 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [NA]

### Open 3 - [EU, MENA, OCE, SAM, APAC et SSA]

22 janvier : Open 3 - Tableau à double élimination - Jour 1 [MENA]  
23 janvier : Open 3 - Tableau à double élimination - Jour 1 [EU/SAM/OCE]  
23 janvier : Open 3 - Tableau à double élimination - Jour 2 [MENA]  
24 janvier : Open 3 - Phase de ronde suisse [MENA]  
24 janvier : Open 3 - Tableau à double élimination - Jour 1 [APAC/SSA]  
24 janvier : Open 3 - Tableau à double élimination - Jour 2 [EU/SAM/OCE]  
25 janvier : Open 3 - Phase de ronde suisse [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]  
29 janvier : Open 3 - Phase GSL [MENA]  
30 janvier : Open 3 - Phase GSL [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]  
30 janvier : Open 3 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [MENA]  
31 janvier : Open 3 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]  
31 janvier : Open 3 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [MENA]  
1er février : Open 3 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]

### Open 3 - [NA]

30 janvier : Open 3 - Tableau à double élimination - Jour 1 [NA]  
31 janvier : Open 3 - Tableau à double élimination - Jour 2 [NA]  
1er février : Open 3 - Phase de ronde suisse [NA]  
6 février : Open 3 - Phase GSL [NA]  
7 février : Open 3 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [NA]  
8 février : Open 3 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [NA]

### Major 1 des RLCS 2026

19 février : Major 1 - Jour 1  
20 février : Major 1 - Jour 2  
21 février : Major 1 - Jour 3  
22 février : Major 1 - Jour 4

### Période de transfert

APAC : 23 février 2026 à 00 h 00 JST – 8 mars 2026 à 17 h 00 JST  
EU : 23 février 2026 à 00 h 00 CET – 8 mars 2026 à 17 h 00 CET

MENA : 23 février 2026 à 00 h 00 KSA – 8 mars 2026 à 17 h 00 KSA  
NA : 23 février 2026 à 00 h 00 PT – 8 mars 2026 à 17 h 00 PDT  
OCE : 23 février 2026 à 00 h 00 AEDT – 8 mars 2026 à 17 h 00 AEDT  
SSA : 23 février 2026 à 00 h 00 SAST – 8 mars 2026 à 17 h 00 SAST  
SAM : 23 février 2026 à 00 h 00 BRT – 8 mars 2026 à 17 h 00 BRT

## Segment 2 RLCS 2026

### Open 4 - [NA, MENA, OCE et SSA]

12 mars : Open 4 - Tableau à double élimination - Jour 1 [MENA]  
13 mars : Open 4 - Tableau à double élimination - Jour 1 [NA/OCE]  
13 mars : Open 4 - Tableau à double élimination - Jour 2 [MENA]  
14 mars : Open 4 - Phase de ronde suisse [MENA]  
14 mars : Open 4 - Tableau à double élimination - Jour 1 [SSA]  
14 mars : Open 4 - Tableau à double élimination - Jour 2 [NA/OCE]  
15 mars : Open 4 - Phase de ronde suisse [NA/OCE/SSA]  
20 mars : Open 4 - Phase GSL [NA/OCE/SSA]  
21 mars : Open 4 - Phase GSL / Tableau à élimination hybride - Jour 1 [MENA]  
21 mars : Open 4 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [NA/OCE/SSA]  
22 mars : Open 4 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [MENA]  
22 mars : Open 4 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [NA/OCE/SSA]

### Open 4 - [EU, SAM et APAC]

20 mars : Open 4 - Tableau à double élimination - Jour 1 [EU/SAM]  
21 mars : Open 4 - Tableau à double élimination - Jour 1 [APAC]  
21 mars : Open 4 - Tableau à double élimination - Jour 2 [EU/SAM]  
22 mars : Open 4 - Phase de ronde suisse [EU/SAM/APAC]  
27 mars : Open 4 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]  
28 mars : Open 4 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [EU/SAM/APAC]  
29 mars : Open 4 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [EU/SAM/APAC]

### Open 5 - [NA, MENA, OCE et SSA]

26 mars : Open 5 - Tableau à double élimination - Jour 1 [MENA]  
27 mars : Open 5 - Tableau à double élimination - Jour 1 [NA/OCE]  
27 mars : Open 5 - Tableau à double élimination - Jour 2 [MENA]  
28 mars : Open 5 - Phase de ronde suisse [MENA]  
28 mars : Open 5 - Tableau à double élimination - Jour 1 [SSA]  
28 mars : Open 5 - Tableau à double élimination - Jour 2 [NA/OCE]  
29 mars : Open 5 - Phase de ronde suisse [NA/OCE/SSA]  
2 avril : Open 5 - Phase GSL [MENA]  
3 avril : Open 5 - Phase GSL [NA/OCE/SSA]  
3 avril : Open 5 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [MENA]

4 avril : Open 5 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [NA/OCE/SSA]  
4 avril : Open 5 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [MENA]  
5 avril : Open 5 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [NA/OCE/SSA]

#### Open 5 - [EU, SAM et APAC]

3 avril : Open 5 - Tableau à double élimination - Jour 1 [EU/SAM]  
4 avril : Open 5 - Tableau à double élimination - Jour 1 [APAC]  
4 avril : Open 5 - Tableau à double élimination - Jour 2 [EU/SAM]  
5 avril : Open 5 - Phase de ronde suisse [EU/SAM/APAC]  
10 avril : Open 5 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]  
11 avril : Open 5 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [EU/SAM/APAC]  
12 avril : Open 5 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [EU/SAM/APAC]

#### Open 6 - [NA, MENA, OCE & SSA]

9 avril : Open 6 - Tableau à double élimination - Jour 1 [MENA]  
10 avril : Open 6 - Tableau à double élimination - Jour 1 [NA/OCE]  
10 avril : Open 6 - Tableau à double élimination - Jour 2 [MENA]  
11 avril : Open 6 - Phase de ronde suisse [MENA]  
11 avril : Open 6 - Tableau à double élimination - Jour 1 [SSA]  
11 avril : Open 6 - Tableau à double élimination - Jour 2 [NA/OCE]  
12 avril : Open 6 - Phase de ronde suisse [NA/OCE/SSA]  
16 avril : Open 6 - Phase GSL [MENA]  
17 avril : Open 6 - Phase GSL [NA/OCE/SSA]  
17 avril : Open 6 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [MENA]  
18 avril : Open 6 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [NA/OCE/SSA]  
18 avril : Open 6 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [MENA]  
19 avril : Open 6 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [NA/OCE/SSA]

#### Open 6 - [EU, SAM et APAC]

17 avril : Open 6 - Tableau à double élimination - Jour 1 [EU/SAM]  
18 avril : Open 6 - Tableau à double élimination - Jour 1 [APAC]  
18 avril : Open 6 - Tableau à double élimination - Jour 2 [EU/SAM]  
19 avril : Open 6 - Phase de ronde suisse [EU/SAM/APAC]  
24 avril : Open 6 - Phase GSL [EU/SAM/APAC]  
25 avril : Open 6 - Tableau à élimination hybride - Jour 1 [EU/SAM/APAC]  
26 avril : Open 6 - Tableau à élimination hybride - Jour 2 [EU/SAM/APAC]

#### Major 2 des RLCS 2026

20 mai : Major 2 - Jour 1  
21 mai : Major 2 - Jour 2  
22 mai : Major 2 - Jour 3

23 mai : Major 2 - Jour 4

24 mai : Major 2 - Jour 5

### Fin des restrictions d'effectif RLCS 2026

25 mai : (Exclut les Équipes qualifiées pour le Championnat du monde de Rocket League)

### Jeux décisifs du Championnat du monde RLCS

À confirmer

### Qualifications de la dernière chance RLCS

2 juillet : Région D - Double élimination - Jour 1

3 juillet : Régions A, B, C - Double élimination - Jour 1

3 juillet : Région D - Double élimination - Jour 2

4 juillet : Régions B, C - Double élimination - Jour 2

4 juillet : Région D - Phase de ronde suisse

5 juillet : Région A - Double élimination - Jour 2

5 juillet : Régions B, C - Phase de ronde suisse

10 juillet : Région A - Phase de ronde suisse

10 juillet : Région D - Phase GSL

11 juillet : Régions A, B, C - Phase GSL

11 juillet : Région D - Tableau à élimination hybride - Jour 1

12 juillet : Régions A, B, C - Tableau à élimination hybride - Jour 1

23 juillet : Région D - Tableau à élimination hybride - Jour 2

24 juillet : Région C - Tableau à élimination hybride - Jour 2

25 juillet : Région A - Tableau à élimination hybride - Jour 2

26 juillet : Région B - Tableau à élimination hybride - Jour 2

### Championnat du monde de Rocket League

15 septembre : Championnat du monde - Jour 1

16 septembre : Championnat du monde - Jour 2

17 septembre : Championnat du monde - Jour 3

18 septembre : Championnat du monde - Jour 4

19 septembre : Championnat du monde - Jour 5

20 septembre : Championnat du monde - Jour 6

## **Annexe C - Éligibilité régionale**

### **Amérique du Nord (NA)**

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

### **Europe (EU)**

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

### **Amérique du Sud (SAM)**

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

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

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

### **Océanie (OCE)**

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

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

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

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

Angola, Bénin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Cameroun, Cap-Vert, République centrafricaine, Comores, Congo (République démocratique), Congo (République

démocratique), Côte d'Ivoire, Guinée équatoriale, Érythrée, Eswatini, Éthiopie, Gabon, Gambie, Ghana, Guinée, Guinée-Bissau, Kenya, Lesotho, Liberia, Madagascar, Malawi, Mali, Maurice, Mozambique, Namibie, Nigeria, La Réunion, Rwanda, Sao Tome et Principe, Sénégal, Seychelles, Sierra Leone, Afrique du Sud, Tanzanie, Togo, Ouganda, Zambie, Zimbabwe.

## **Exceptions**

Les pays suivants peuvent participer à plusieurs Régions en vertu de l'Éligibilité régionale, comme indiqué ci-dessous. Une fois qu'un Joueur s'est inscrit à un Événement dans une Région, il est verrouillé dans cette Région pour tout Open ou Qualification de la dernière chance ultérieur en dehors d'un Changement d'effectif officiel pendant la Fenêtre de transfert (comme indiqué dans la [section 3.8.6](#)).

Algérie - EU/MENA

Tchad - MENA/SSA

Colombie - NA/SAM

Djibouti - MENA/SSA

Équateur - NA/SAM

Égypte - EU/MENA

Israël - EU/MENA

Libye - EU/MENA

Mauritanie - MENA/SSA

Maroc - EU/MENA

Niger - MENA/SSA

Pakistan - MENA/APAC

Tunisie - EU/MENA

Venezuela - NA/SAM

## **Annexe D - Prix**

### Prix de l'événement - Opens 1 et 4 - EU et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	21 000 USD
2e place	12 000 USD
3e - 4e place	8 100 USD
5e - 6e place	4 800 USD
7e - 8e place	3 600 USD
9e - 12e place	2 400 USD
13e - 16e place	1 800 USD
17e - 32e place	1 050 USD
33e - 64e place	450 USD
65e - 128e place	300 USD

### Prix de l'événement - Opens 2, 3, 5 et 6 - EU et NA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	21 000 USD
2e place	12 000 USD
3e - 4e place	8 100 USD
5e - 6e place	4 800 USD
7e - 8e place	3 600 USD
9e - 12e place	2 400 USD
13e - 16e place	1 800 USD
17e - 32e place	1 050 USD
33e - 72e place	450 USD
73e - 136e place	300 USD

### Prix de l'événement - Opens 1 et 4 - SAM, OCE et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	12 000 USD
2e place	8 100 USD
3e - 4e place	6 000 USD
5e - 6e place	4 200 USD
7e - 8e place	3 300 USD
9e - 12e place	2 100 USD
13e - 16e place	1 200 USD
17e - 32e place	450 USD
33e - 64e place	300 USD

Prix de l'événement - Opens 2, 3, 5 et 6 - SAM, OCE et MENA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	12 000 USD
2e place	8 100 USD
3e - 4e place	6 000 USD
5e - 6e place	4 200 USD
7e - 8e place	3 300 USD
9e - 12e place	2 100 USD
13e - 16e place	1 200 USD
17e - 32e place	450 USD
33e - 72e place	300 USD

Prix de l'événement - Opens - APAC et SSA

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	6 600 USD
2e place	3 600 USD
3e - 4e place	2 400 USD
5e - 6e place	1 650 USD
7e - 8e place	1 200 USD
9e - 12e place	1 050 USD
13e - 16e place	600 USD
17e - 32e place	300 USD

Prix de l'événement - Majors

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1er	102 000 USD
2e place	51 000 USD
3e - 4e place	36 000 USD
5e - 6e place	22 500 USD
7e - 8e place	15 000 USD
9e - 12e place	9 000 USD
13e - 16e place	4 500 USD

Prix de l'événement - Championnat du monde

<u>Classement</u>	<u>Prix total (USD)</u>
1ère place	300 000 USD
2e place	153 000 USD
3e - 4e place	99 000 USD
5e - 6e place	84 000 USD
7e - 8e place	66 000 USD
9e - 12e place	37 500 USD
13e - 16e place	17 250 USD
17e - 18e place	9 000 USD
19e - 20e	6 000 USD

## Annexe E - Tableau de qualification

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

3 places de qualification	---	---	<p>Tableau à élimination directe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 1 contre Tête de série n° 4</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 2 contre Tête de série n° 3</li> <li>- Partie 3 : Perdant de la partie 1 contre Perdant de la partie 2</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 1, Gagnant de la partie 2 et Gagnant de la partie 3 se qualifient</p>	<p>Tableau à élimination directe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 4 contre Tête de série n° 5</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 2 contre Tête de série n° 3</li> <li>- Partie 3 : Tête de série n° 1 contre Gagnant de la partie 1</li> <li>- Partie 4 : Perdant de la partie 2 contre Perdant de la partie 3</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 2, Gagnant de la partie 3 et Gagnant de la partie 4 se qualifient</p>	<p>Tableau à élimination directe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 4 contre Tête de série n° 5</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 3 contre Tête de série n° 6</li> <li>- Partie 3 : Tête de série n° 1 contre Gagnant de la partie 1</li> <li>- Partie 4 : Tête de série n° 2 contre Gagnant de la partie 2</li> <li>- Partie 5 : Perdant de la partie 3 contre Perdant de la partie 4</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 3, Gagnant de la partie 4 et Gagnant de la partie 5 se qualifient</p>
4 places de qualification	---	---	---	<p>Tableau inversé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 1 contre Tête de série n° 2</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 3 contre Perdant de la partie 1</li> <li>- Partie 3 : Tête de série n° 4 contre Perdant de la partie 2</li> <li>- Partie 4 : Tête de série n° 5 contre Perdant de la partie 3</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 1, Gagnant de la partie 2, Gagnant de la partie 3 et Gagnant de la partie 4 se qualifient</p>	<p>Tableau inversé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 1 contre Tête de série n° 4</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 2 contre Tête de série n° 3</li> <li>- Partie 3 : Tête de série n° 6 contre Perdant de la partie 1</li> <li>- Partie 4 : Tête de série n° 5 contre Perdant de la partie 2</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 1, Gagnant de la partie 2, Gagnant de la partie 3 et Gagnant de la partie 4 se qualifient</p>

5 places de qualification	---	---	---	---	<p>Tableau inversé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partie 1 : Tête de série n° 1 contre Tête de série n° 4</li> <li>- Partie 2 : Tête de série n° 2 contre Tête de série n° 3</li> <li>- Partie 3 : Tête de série n° 6 contre Perdant de la partie 1</li> <li>- Partie 4 : Tête de série n° 5 contre Perdant de la partie 2</li> <li>- Partie 5 : Perdant de la partie 3 contre Perdant de la partie 4</li> </ul> <p>Gagnant de la partie 1, Gagnant de la partie 2, Gagnant de la partie 3, Gagnant de la partie 4 et Gagnant de la partie 5 se qualifient</p>
---------------------------	-----	-----	-----	-----	--

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

© 2026 Epic Games, Inc. Tous droits réservés.