

Campionato di serie Rocket League - Regolamento ufficiale per la stagione 2026

Il presente costituisce il Regolamento ufficiale (“**Regolamento**”) per il Campionato di serie Rocket League 2026 (“**RLCS**”, “**Evento**” o “**Torneo**”), che è ospitata da o per conto di Psyonix, LLC (“**Psyonix**”). Il presente Regolamento costituisce un accordo legale tra Psyonix e l’utente che prende parte all’Evento.

Ultima modifica: 2026-05-04

1.	Introduzione e accettazione.	7
1.1	Introduzione	7
1.2	Accettazione del presente Regolamento	7
1.3	Minori	7
1.4	Squadre	7
1.5	Modifiche al Regolamento	7
2.	Struttura dell’Evento	8
2.1	Termini chiave	8
2.2	Formato dell’Evento	12
2.2.1	Riepilogo del formato	12
2.2.2	Formato dell’Open	12
2.2.2.1	Formato degli Open 1 e 4	12
2.2.2.2	Formato degli Open 2, 3, 5 e 6	13
2.2.3	Formato del Torneo di kick-off	15
2.2.4	Formato del Major 1	16
2.2.5	Formato del Major 2	16
2.2.6	Formato delle Qualificazioni Ultima occasione	17
2.2.7	Formato del Campionato del Mondo Rocket League	19
2.2.8	Avanzamenti	20
2.2.8.1	Avanzamenti del Torneo di kick-off	20
2.2.8.2	Avanzamenti agli Open 2, 3, 5, 6	20
2.2.8.3	Avanzamento al Major dello Split 1	20
2.2.8.4	Avanzamento al Major dello Split 2	21
2.2.8.5	Avanzamento del Campionato del Mondo Rocket League	21
2.2.8.6	Avanzamento di Squadra alternativo	22
2.2.9	Spareggi	22

2.2.10	Piattaforme	23
2.3	Classificazione	23
2.3.1	Classificazione per Open 1	23
2.3.1.1	Tabellone a eliminazione doppia della fase Open	23
2.3.1.2	Fase Open con sistema svizzero	24
2.3.1.3	Fase Open GSL	24
2.3.1.4	Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open	24
2.3.2	Classificazione iniziale per gli Open 2 e 3	24
2.3.2.1	Tabellone a eliminazione doppia della fase Open	24
2.3.2.2	Fase Open con sistema svizzero	25
2.3.2.3	Fase Open GSL	25
2.3.2.4	Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open	25
2.3.3	Classificazione iniziale per Open 4	26
2.3.3.1	Tabellone a eliminazione doppia della fase Open	26
2.3.3.2	Fase Open con sistema svizzero	26
2.3.3.3	Fase Open GSL	26
2.3.3.4	Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open	26
2.3.4	Classificazione iniziale per gli Open 5 e 6	27
2.3.4.1	Tabellone a eliminazione doppia della fase Open	27
2.3.4.2	Fase Open con sistema svizzero	27
2.3.4.3	Fase Open GSL	27
2.3.4.4	Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open	28
2.3.5	Classificazione iniziale per Major 1	28
2.3.5.1	Fase a gironi del Major 1	28
2.3.5.2	Tabellone a eliminazione ibrida del Major 1	30
2.3.6	Classificazione iniziale per Major 2	31
2.3.6.1	Fase a gironi del Major 2	31
2.3.6.2	Tabellone a eliminazione ibrida del Major 2	32
2.3.7	Classificazione iniziale per Qualificazione Ultima occasione	33
2.3.7.1	Tabellone a eliminazione doppia della fase Open	33
2.3.7.2	Fase Open con sistema svizzero	33
2.3.7.3	Fase Open GSL	33
2.3.7.4	Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open	34

2.3.8	Classificazione iniziale per il Campionato del Mondo RLCS 2026	34
2.3.8.1	Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo	34
2.3.8.2	Fase a gironi del Campionato del Mondo	35
2.3.8.3	Fase a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo	37
2.3.9	Tabellone di qualificazione	38
2.4	Programma	38
2.5	Cambi di programma	38
2.6	Premi	39
2.6.1	Open, Major e Campionati del Mondo 2026.	39
2.6.2	Regioni con restrizioni relative ai premi	39
2.6.3	Informazioni sui premi	39
3.	Idoneità del Giocatore: stato dell'Account Epic	41
3.1	Età del Giocatore; Account limitati	41
3.2	TOS di Epic ed EULA di Rocket League	41
3.3	2FA	41
3.4	Affiliazione a Psyonix/Epic	41
3.5	Nomi dei Giocatori e delle Squadre	42
3.5.6	Logo delle squadre	42
3.5.7	Divieti di sponsorizzazione.	42
3.6	Account Epic; buona condotta	43
3.7	Ulteriori limitazioni	43
3.8	Rosa della Squadra	44
3.8.1	Referente della Squadra	44
3.8.2	Dimensione della Squadra e Rose	44
3.8.3	Limitazione della rosa di residenza di maggioranza	45
3.8.4	Invio della rosa	45
3.8.5	Periodo di Modifica alla rosa e Termine di chiusura della rosa	45
3.8.6	Modifiche e trasferimenti della rosa	46
3.8.7	Nomi dei Giocatori o delle Squadre	47
3.8.8	Continuità della rosa	47
3.8.9	Esclusività della Squadra	47
3.8.10	Registrazione	47
3.8.11	Verifica dell'idoneità della Squadra	48

3.8.12	Associazioni di squadre	48
3.8.13	Trasferimenti di qualificazione della Squadra proibiti	48
3.9	Relazioni in una Squadra	48
3.10	Responsabilità di Proprietari, Manager e Coach di una Squadra	49
4.	Regolamento del gameplay	49
4.1	Impostazioni della Partita	50
4.1.1	Impostazioni di Gioco	50
4.1.2	Dispositivi di comando	50
4.1.3	Arene	50
4.2	Procedure della Partita	50
4.2.1	Hosting e colori delle Squadre	50
4.2.2	Reindirizzamento degli hosting	51
4.2.3	Server	51
4.2.4	Inizio del Gioco	52
4.2.5	Sostituzioni	52
4.2.6	Segnalare i punteggi	53
4.2.7	Osservatori	53
4.3	Obblighi della Partita	54
4.3.1	Puntualità	54
4.3.1.1	Puntualità per Gironi a eliminazione doppia della fase Open, Fase Open con sistema svizzero, Fase Open GSL e Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open	54
4.3.1.2	Puntualità per il Torneo di kick-off, Major e Campionato del Mondo Rocket League	54
4.3.2	Abbandoni volontari	54
4.3.3	Accesso al dispositivo durante il Torneo di kick-off, Major e Campionato del Mondo Rocket League 2026	54
5.	Problemi	54
5.1	Amministrazione delle Partite durante Partite private	55
5.2	Problemi tecnici	55
5.3	Interruzioni di una Partita	55
5.3.1	Disconnessioni	55
5.3.2	Interruzione di gioco	57
5.3.3	Timeout	57
5.3.4	Riavvi	57

5.3.5	Invio del registro	58
6.	Comunicazione	58
6.1	Canale di supporto	58
6.2	Comunicazioni sulla Partita	58
7.	Codice di condotta	58
7.1	Condotta personale, divieto di comportamenti tossici	58
7.2	Integrità agonistica	59
7.3	Scommesse	60
7.4	Molestie	60
7.5	Riservatezza	61
7.6	Condotta illegale	61
7.7	Segnalazione	61
7.8	Codice di abbigliamento	61
7.8.2	Limitazioni	61
8.	Violazioni del regolamento e della condotta	62
8.1	Applicazione	62
8.2	Indagini e conformità	62
8.3	Azioni disciplinari	63
8.4	Controversie sul Regolamento	64
9.	Esclusioni di responsabilità	64
10.	Pubblicità, consenso alle Interviste	64
11.	Legge applicabile	65
12.	Rinuncia a un processo davanti a giuria	65
13.	Privacy	66
14.	Salute e sicurezza	66
14.1	Adempimento alle linee guida sulla salute	66
14.2	Decisioni finali in merito alla sicurezza dei Giocatori	66
14.3	Comunicazione con gli Amministratori del Torneo	66
14.4	Monitoraggio della salute	66
14.5	Problemi di salute che coinvolgono i Giocatori	67
14.6	Problemi di salute che coinvolgono Coach e Manager	67
14.7	Privacy sanitaria	67
15	Altre lingue	68

Allegato A: Sistema di assegnazione dei Punti RLCS	69
Allegato B: Programma	71
Allegato C - Idoneità regionale	81
Nord America (NA)	81
Europa (UE)	81
Sud America (SAM)	81
Medio Oriente e Nord Africa (MENA)	81
Oceania (OCE)	81
Asia-Pacifico (APAC)	81
Africa subsahariana (SSA)	81
Eccezioni	82
Allegato D - Premi	83
Allegato E - Tabella del Tabellone di qualificazione	86

1. Introduzione e accettazione.

1.1 Introduzione

Il presente Regolamento ha lo scopo di proteggere l'Evento e di garantire che sia divertente, leale e privo di Comportamenti tossici (come definiti nella [Sezione 7.1](#)).

1.2 Accettazione del presente Regolamento

Partecipando all'Evento, anche unendosi a una Sessione o Partita durante l'Evento, o facendo clic per accettare il presente Regolamento durante la Registrazione (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.10](#)), l'utente accetta il presente Regolamento. I riferimenti a "utente", "suo" e "ogni Giocatore" indicano l'utente e, se questi è un Minore (secondo la definizione di cui alla Sezione 1.3), il suo genitore o tutore legale, a seconda dei casi.

1.3 Minori

Se l'utente ha meno di diciotto (18) anni (o non ha ancora raggiunto la maggiore età nel suo Paese di residenza) (un "Minore"), deve avere il permesso del suo genitore o tutore legale per accettare il presente Regolamento e partecipare all'Evento. Inoltre, se è un Minore, anche il suo genitore o tutore legale deve anche accettare il presente Regolamento per conto proprio e per conto dell'utente. Anche quando si tratta del genitore o del tutore legale di un Minore è necessario accettare il Regolamento. Accettando il Regolamento in qualità di genitore o tutore di un Minore, questi conferma di esserne il genitore o il tutore legale e accetta di supervisionare e di essere pienamente responsabile della sua partecipazione all'Evento, incluso il rispetto di questo Regolamento.

1.4 Squadre

Il presente Regolamento si applica a ciascuna Squadra (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8](#)) che è stato autorizzato a partecipare al Torneo e al/i suo/i Proprietario/i (il "Proprietario"), al Manager (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.2](#)) e al Coach (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.2](#)). Il Proprietario di una Squadra può essere una persona fisica o giuridica, e il presente Regolamento si applica a entrambe. La partecipazione di una Squadra a qualsiasi Torneo è subordinata all'accettazione del presente Regolamento da parte del Giocatore o dei Giocatori, del Manager e del Coach della Squadra.

1.5 Modifiche al Regolamento

Psyonix può modificare il presente Regolamento di volta in volta informando l'utente di tali modifiche con qualsiasi mezzo ragionevole, anche pubblicandolo online nella versione rivista all'indirizzo <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. Continuando a partecipare all'Evento, l'utente accetta il Regolamento aggiornato. Se l'utente non accetta il Regolamento aggiornato, deve revocare la sua partecipazione all'Evento.

2. Struttura dell'Evento

2.1 Termini chiave

“APAC”: Asia Pacifico. Questa Regione sarà ospitata sui Server come descritto nella [Sezione 4.2.3](#) e i Paesi idonei in conformità alle Restrizioni sulla rosa in base alla residenza maggioritaria (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.3](#)) sono disponibili nell'[Allegato C](#).

“Best-of-X”: una Partita avente un numero X di Giochi, e la Squadra che vince la maggior parte dei Giochi viene dichiarata vincitrice. Una volta che una Squadra vince il numero di Giochi necessari per raggiungere la maggior quota richiesta, tale Squadra viene dichiarata vincitrice della Partita e i Giochi che non sono stati giocati fino a quel punto non verranno disputati. Ad esempio, in una partita Best-of-Three, quando una Squadra vince due (2) Giochi, quella Squadra verrà immediatamente dichiarata la vincitrice di quella Partita.

“Punteggio di Buchholz”: la somma delle vittorie di Partite a girone svizzero delle Squadre precedenti su tutti gli avversari che una Squadra ha affrontato.

“Bug”: un errore, difetto, guasto o altro problema di natura tecnica che produce un effetto non corretto o imprevisto, o che altrimenti causa un comportamento diverso da quanto desiderato di Rocket League e/o di un dispositivo hardware.

“Account limitato”: un Account limitato di Epic Games.

“UE”: Europa. Questa Regione sarà ospitata sui Server come descritto nella [Sezione 4.2.3](#) e i Paesi idonei in conformità alle Restrizioni sulla rosa in base alla residenza maggioritaria (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.3](#)) sono disponibili nell'[Allegato C](#).

“Epic”: Epic Games, Inc.

“Gioco”: una singola istanza di competizione tra due (2) Squadre che viene giocata finché non viene visualizzata la schermata in-game “Vincitore” quando il timer in-game segna 0:00 o quando i tempi supplementari si concludono con il primo gol segnato.

“Disconnessione intenzionale”: un Giocatore che perde la connessione da Rocket League a causa di azioni o inazione del Giocatore stesso. Una disconnessione intenzionale non è considerata un problema tecnico valido ai sensi della ripetizione della partita.

“Tabellone a eliminazione ibrida del Major 1”: uno schema di competizione di otto (8) Squadre che consiste di quattro (4) round di Partite.

“Tabellone a eliminazione ibrida del Major 2”: uno schema di competizione di dodici (12) Squadre che consiste di cinque (5) round di Partite.

“Partita”: la disputa di un Torneo tra due (2) Squadre che può includere Giochi multipli, come descritto nella [Sezione 2.2](#).

“MENA”: Medio Oriente e Nord Africa. Questa Regione sarà ospitata sui Server come descritto nella [Sezione 4.2.3](#) e i Paesi idonei in conformità alle Restrizioni sulla rosa in base alla residenza maggioritaria (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.3](#)) sono disponibili nell’[Allegato C](#).

“NA”: Nord America. Questa Regione sarà ospitata sui Server come descritto nella [Sezione 4.2.3](#) e i Paesi idonei in conformità alle Restrizioni sulla rosa in base alla residenza maggioritaria (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.3](#)) sono disponibili nell’[Allegato C](#).

“OCE”: Oceania. Questa Regione sarà ospitata sui Server come descritto nella [Sezione 4.2.3](#) e i Paesi idonei in conformità alle Restrizioni sulla rosa in base alla residenza maggioritaria (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.3](#)) sono disponibili nell’[Allegato C](#).

“Tabellone a eliminazione doppia della fase Open”: uno schema di competizione contenente tutte le Squadre registrate, dove ciascuna Squadra affronta le altre. Una Squadra sarà eliminata dal Tabellone a eliminazione doppia della fase Open se perde due (2) Partite.

“Fase Open GSL”: due (2) tabelloni di otto (8) Squadre composte ciascuna da due (2) round di Partite. Una Squadra si qualificherà dalla Fase Open GSL a quella successiva se vince due (2) Partite. Una Squadra sarà eliminata dalla Fase Open GSL se la Squadra perde due (2) Partite.

“Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open”: uno schema di competizione di otto (8) Squadre composte da quattro (4) round di Partite.

“Fase Open con sistema svizzero”: due (2) tabelloni di trentadue (32) Squadre composte ciascuna da cinque (5) round di Partite. Una Partita è determinata dal punteggio Buchholz di ogni Squadra e dal record di vittorie della Fase Open con sistema svizzero di ogni Squadra. Una Squadra avanzerà dalla Fase Open con sistema svizzero se la Squadra vince tre (3) Partite. Una Squadra sarà eliminata dalla Fase Open con sistema svizzero se perde tre (3) Partite.

“Giocatore”: un partecipante idoneo all’evento registrato come membro di una Squadra.

“Regione con restrizioni relative ai premi”: Russia e Turchia.

“Regione”: indica l’area geografica (come definita nell’[Allegato C](#)) in cui un Giocatore o una Squadra idoneo/a sceglie di competere.

“Slot regionale”: indica la Squadra di una Regione con posizionamento X nella classifica dei Punti RLCS per quella Regione prima di un Major o Campionato del Mondo o la Squadra di una Regione con miglior X posizionamento in tale evento. Gli Slot regionali vengono assegnati

dinamicamente alle Squadre in base alla classifica o ai risultati e non appartengono in modo permanente a una Squadra specifica.

Per esempio, “NA5” può significare:

- La quinta Squadra nordamericana nella classifica dei Punti RLCS prima del Major 1 o
- La quinta miglior Squadra nordamericana al Major 1, a seconda del contesto.

“**Sito web di registrazione**”: il sito web (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2026>) o qualsiasi URL successivo che possa sostituirlo di volta in volta.

“**RLCS**”: il Campionato di serie Rocket League.

“**Punti RLCS**”: i punti assegnati a una Squadra in base al suo posizionamento finale in un Open o Major (ciascuna fase definita di seguito).

“**Rosa**”: i tre (3) o quattro (4) Giocatori (a seconda dei casi) che sono registrati come membri di una Squadra.

“**Modifica alla rosa**”: l’aggiunta di un nuovo Giocatore (inclusi Titolari, Sostituto, Coach e Manager) a un Rosa esistente. Nota: un Giocatore che lascia una Rosa non sarà considerato una Modifica alla rosa, a condizione che la Squadra mantenga un minimo di tre (3) Giocatori.

“**Sito web del Regolamento**”: il sito Web <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules> o qualsiasi URL successivo che possa sostituirlo di volta in volta.

“**Crash del server**”: la perdita di connessione di tutti i Giocatori da Rocket League dovuta a un problema del server di gioco.

“**SAM**”: Sud America. Questa Regione sarà ospitata sui Server come descritto nella [Sezione 4.2.3](#) e i Paesi idonei in conformità alle Restrizioni sulla rosa in base alla residenza maggioritaria (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.3](#)) sono disponibili nell’[Allegato C](#).

“**SSA**”: Africa subsahariana. Questa Regione sarà ospitata sui Server come descritto nella [Sezione 4.2.3](#) e i Paesi idonei in conformità alle Restrizioni sulla rosa in base alla residenza maggioritaria (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.3](#)) sono disponibili nell’[Allegato C](#).

“**Sostituzione**”: il cambio di un Giocatore dopo l’inizio di una Partita.

“**Sistema svizzero**”: una fase del Torneo a più round in cui le Squadre potrebbero non necessariamente giocare contro ogni altra Squadra. Le Squadre saranno abbinata utilizzando i

loro risultati testa a testa e i rapporti vittorie/sconfitte, affrontando Squadre avversarie con rapporti vittorie/sconfitte simili o uguali.

“Squadra”: un gruppo di Giocatori che gareggiano assieme, come un’unità, nel Torneo. Una Squadra può essere composta da una Rosa (incluso un Sostituto, se applicabile), un Manager e un Coach. Nella [Sezione 3](#) si riporta una descrizione dei requisiti di una Squadra.

“Amministratore del Torneo”: tutti i dipendenti di Psyonix o i membri del Team amministrativo, di trasmissione, di produzione, il personale dell’evento o qualunque altro soggetto assunto o a contratto ai fini dello svolgimento del Torneo (compresa, a titolo esemplificativo e non esaustivo, BLAST ApS (“**BLAST**”)).

“Entità del Torneo”: Psyonix, gli Amministratori del Torneo, tutti gli sponsor ufficiali del Torneo e tutte le rispettive società capogruppo, consociate e affiliate, i rispettivi fornitori, agenti e rappresentanti e i funzionari, dirigenti e dipendenti di tutti i suddetti.

“Disconnessione non intenzionale”: la perdita di connessione di un Giocatore da Rocket League dovuta a un problema del client di gioco, della piattaforma, della rete o del PC.

“Fase a gironi del Campionato del Mondo”: quattro (4) gironi di quattro (4) Squadre che affrontano ciascuna tutte le altre Squadre nei loro gironi.

“Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo”: un tabellone di dodici (12) Squadre che consiste in cinque (5) round di Partite.

“Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo”: un (1) tabellone di otto (8) Squadre composto da due (2) round di Partite. Una Squadra si qualificherà dalla Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo a quella successiva se vince due (2) Partite. Una Squadra sarà eliminata dalla Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo se perde due (2) Partite.

“Giocatore vincitore”: qualsiasi Giocatore che (a) non risieda in una Regione con restrizioni relative ai premi e (b) venga ufficialmente dichiarato Giocatore vincitore da Psyonix come stabilito nella [Sezione 2.6.3](#).

2.2 Formato dell'Evento

2.2.1 Riepilogo del formato

La stagione RLCS 2026 sarà caratterizzata da quattro (4) eventi principali: Split 1 di RLCS 2026, Split 2 di RLCS 2026, Qualificazioni Ultima occasione di RLCS 2026 e il Campionato del Mondo Rocket League 2026. Ogni Split ("**Split**") includerà tre (3) tornei di qualificazione regionali Open online ("**Open**") e un (1) torneo globale Major dal vivo ("**Major**").

Gli Open per ogni Split assegneranno Punti RLCS, che determineranno la qualificazione per il rispettivo Major dal vivo. I Major per ogni Split assegneranno Punti RLCS. Ogni Split differirà per il numero di Punti RLCS assegnati durante gli Open e i Major. I Punti RLCS determineranno la qualificazione per sedici (16) Squadre su venti (20) per il Campionato del Mondo Rocket League 2026.

Le Qualificazioni Ultima occasione ("**Qualificazioni Ultima occasione**") saranno assegnate alle quattro (4) Regioni con le migliori prestazioni in base ai risultati ai Major di RLCS 2026, come descritto nella [Sezione 2.2.8.5](#). Le Qualificazioni Ultima occasione determineranno la qualificazione per quattro (4) Squadre al Campionato del Mondo Rocket League 2026.

2.2.2 Formato dell'Open

Gli Open saranno costituiti da un Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, una Fase Open con sistema svizzero, una Fase Open GSL e un Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, e le Squadre avanzeranno da ciascuna di esse in base al formato e alle prestazioni.

Al termine di ciascuna serie di tre (3) Open, le Squadre avanzeranno al Major dal vivo applicabile come indicato nella [Sezione 2.2.8.3](#) e nella [Sezione 2.2.8.4](#).

2.2.2.1 Formato degli Open 1 e 4

Per gli Open 1 e 4 in ogni Regione, le Squadre registrate gareggeranno in un Tabellone a eliminazione doppia della fase Open. La classificazione iniziale e i programmi delle Partite per ciascuna giornata di Open saranno determinati dagli Amministratori del Torneo come indicato nella [Sezione 2.3.1](#) e nella [Sezione 2.3.3](#). Ogni Partita nel Tabellone a eliminazione doppia, prima che siano determinate le prime centonovantadue (192) Squadre, sarà Best-of-Three, e tutte le Partite dalle prime centonovantadue (192) in poi saranno Best-of-Five.

Per gli Open 1 e 4 in ogni Regione, il Tabellone a eliminazione doppia della fase Open consisterà in un massimo di due (2) giorni di Partite e continuerà finché non rimarranno trentadue (32) Squadre in tale tabellone. Se ci sono centonovantadue (192) Squadre o meno che si registrano per un Open, allora il Tabellone a eliminazione doppia della fase Open consisterà in un (1) giorno di Partite e continuerà finché non rimarranno trentadue (32) Squadre in tale tabellone. Se una Squadra perde due (2) Partite mentre è nel Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per gli Open 1 e 4, le prime trentadue (32) Squadre del Tabellone a eliminazione doppia della fase Open avanzeranno alla Fase Open con sistema svizzero.

Per gli Open 1 e 4 in ogni Regione, la Fase Open con sistema svizzero sarà composta da trentadue (32) Squadre divise in due (2) gironi che gareggiano in Partite con sistema svizzero Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra vince tre (3) Partite durante la Fase Open con sistema svizzero, avanzerà alla Fase Open GSL. Se una Squadra perde tre (3) Partite durante la Fase Open con sistema svizzero, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per gli Open 1 e 4 in ogni Regione, la Fase Open GSL consisterà in sedici (16) Squadre divise in due (2) tabelloni (“**Gironi GSL**”) che gareggiano in Partite Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra perde due (2) Partite durante la Fase Open GSL, sarà eliminata dal torneo e riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Le prime quattro (4) Squadre di ogni Girone GSL avanzeranno al Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open.

Per gli Open 1 e 4 in ogni Regione, il Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase Open GSL, poste in due (2) gironi in base all'avanzamento di ogni Squadra in tale fase. Le Squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno designate come Girone superiore, mentre le Squadre classificate dal 5° all'8° posto saranno designate come Girone inferiore. Tutte le Partite di questo Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open saranno Best-of-Seven.

Nel Girone superiore del Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, il 1° classificato giocherà una Partita contro il 4° classificato e il 2° classificato giocherà una Partita contro il 3°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno direttamente alle Semifinali del Tabellone. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno al Round 2 del Tabellone inferiore.

Nel Girone inferiore del Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, il 5° classificato giocherà una Partita contro l'8° classificato e il 6° classificato giocherà una Partita contro il 7°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone inferiore avanzeranno al Round 2 del Tabellone inferiore. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone inferiore saranno eliminate dal torneo e riceveranno Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Dal Round 2 del Tabellone inferiore in poi, se una Squadra perde una Partita mentre è nel tabellone, sarà eliminata dal torneo e riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella Sezione 2.6. Il tabellone continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, che riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

2.2.2.2 Formato degli Open 2, 3, 5 e 6

Per gli Open 2, 3, 5 e 6 in ogni Regione, le Squadre registrate gareggeranno in un Tabellone a eliminazione doppia della fase Open. La classificazione iniziale e i programmi delle Partite per ciascuna giornata di Open saranno determinati dagli Amministratori del Torneo come indicato nella [Sezione 2.3.2](#) e nella [Sezione 2.3.4](#). Ogni Partita nel Tabellone a eliminazione doppia,

prima che siano determinate le prime centonovantadue (192) Squadre, sarà Best-of-Three, e tutte le Partite dalle prime centonovantadue (192) in poi saranno Best-of-Five.

Per gli Open 2, 3, 5 e 6 in ogni Regione, il Tabellone a eliminazione doppia della fase Open consisterà in un massimo di due (2) giorni di Partite e continuerà finché non rimarranno ventiquattro (24) Squadre in tale tabellone. Se per un Open si registrano centonovantadue (192) Squadre o meno, allora il Tabellone a eliminazione doppia della fase Open consisterà in un (1) giorno di Partite e continuerà finché non rimarranno ventiquattro (24) Squadre in tale tabellone. Se una Squadra perde due (2) Partite mentre è nel Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per gli Open 2, 3, 5 e 6 in ogni Regione, le prime otto (8) Squadre classificate secondo la definizione di cui alla [Sezione 2.3.2.1](#) e nella [Sezione 2.3.4.1](#) e le prime ventiquattro (24) Squadre del Tabellone a eliminazione doppia della fase Open avanzeranno alla Fase Open con sistema svizzero.

Per gli Open 2, 3, 5 e 6 in ogni Regione, la Fase Open con sistema svizzero sarà composta da trentadue (32) Squadre divise in due (2) gironi che gareggiano in Partite con sistema svizzero Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra vince tre (3) Partite durante la Fase Open con sistema svizzero, avanzerà alla Fase Open GSL. Se una Squadra perde tre (3) Partite durante la Fase Open con sistema svizzero, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per gli Open 2, 3, 5 e 6 in ogni Regione, la Fase Open GSL consisterà in sedici (16) Squadre divise in due (2) gironi ("**Gironi GSL**") che gareggiano in Partite Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra perde due (2) Partite durante la Fase Open GSL, sarà eliminata dal torneo e riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Le prime quattro (4) Squadre di ogni Girone GSL avanzeranno al Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open.

Per gli Open 2, 3, 5 e 6 in ogni Regione, il Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase Open GSL, poste in due (2) gironi in base all'avanzamento di ogni Squadra in tale fase. Le Squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno designate come Girone superiore, mentre le Squadre classificate dal 5° all'8° posto saranno designate come Girone inferiore. Tutte le Partite di questo Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open saranno Best-of-Seven.

Nel Girone superiore del Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, il 1° classificato giocherà una Partita contro il 4° classificato e il 2° classificato giocherà una Partita contro il 3°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno direttamente alle Semifinali del Tabellone. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno al Round 2 del Tabellone inferiore.

Nel Girone inferiore del Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, il 5° classificato giocherà una Partita contro l'8° classificato e il 6° classificato giocherà una Partita contro il 7°.

Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone inferiore avanzeranno al Round 2 del Tabellone inferiore. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone inferiore saranno eliminate dal torneo e riceveranno Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Dal Round 2 del Tabellone inferiore in poi, se una Squadra perde una Partita mentre è nel tabellone, sarà eliminata dal torneo e riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Il tabellone continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, che riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

2.2.3 Formato del Torneo di kick-off

Le prime quattro (4) Squadre dell'Open 1 NA e le prime quattro (4) Squadre dell'Open 1 UE gareggeranno in un Tabellone a eliminazione diretta per otto (8) Squadre (“**Tabellone a eliminazione diretta**”), il che significa che una Squadra non sarà idonea ad avanzare se perde una (1) partita nel tabellone.

Le Squadre saranno inserite nel Tabellone a eliminazione diretta come segue:

Round	Squadre		Best-of-X
Round 1 Partita A	UE4	NA3	Best-of-Five
Round 1 Partita B	NA4	UE3	Best-of-Five
Quarto di finale 1	UE2	<i>Vincitore del Round 1 Partita A</i>	Best-of-Five
Quarto di finale 2	NA2	<i>Vincitore del Round 1 Partita B</i>	Best-of-Five
Semifinale 1	NA1	<i>Vincitore del Quarto di finale 1</i>	Best-of-Seven
Semifinale 2	UE1	<i>Vincitore del Quarto di finale 2</i>	Best-of-Seven
Gran finale	<i>Vincitore della Semifinale 1</i>	<i>Vincitore della Semifinale 2</i>	Best-of-Seven

Il tabellone continuerà fino a quando non sarà decretata una Squadra vincitrice, e la Regione di tale Squadra vincitrice riceverà uno (1) slot di qualificazione aggiuntivo al Major dello Split 1, al Major dello Split 2 e al Campionato del Mondo Rocket League 2026.

La Squadra vincitrice del Torneo di kick-off si qualificherà automaticamente per il Major dello Split 1.

2.2.4 Formato del Major 1

Per il Major 1, la relativa Fase a gironi sarà composta da sedici (16) Squadre divise in quattro (4) gironi (“**Gironi all’italiana**”) che gareggiano in Partite Best-of-Five contro tutte le altre Squadre del loro Girone all’italiana. Le prime due (2) Squadre di ogni Girone all’italiana avanzeranno al Tabellone a eliminazione ibrida del Major 1. Le ultime due (2) Squadre di ogni Girone all’italiana saranno eliminate dal torneo e riceveranno Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per il Major 1, il relativo Tabellone a eliminazione ibrida sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase a gironi del Major 1, poste in due (2) gironi in base all’avanzamento di ogni Squadra in tale fase. Le Squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno designate come Girone superiore, mentre le Squadre classificate dal 5° all’8° posto saranno designate come Girone inferiore. Tutte le Partite di questo Tabellone a eliminazione ibrida del Major 1 saranno Best-of-Seven.

Nel Girone superiore del Tabellone a eliminazione ibrida del Major 1, il 1° classificato giocherà una Partita contro il 4° classificato e il 2° classificato giocherà una Partita contro il 3°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno direttamente alle Semifinali del Tabellone. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno ai Quarti di finale del Tabellone inferiore.

Nel Girone inferiore del Tabellone a eliminazione ibrida del Major 1, il 5° classificato giocherà una Partita contro l’8° classificato e il 6° classificato giocherà una Partita contro il 7°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone inferiore avanzeranno ai Quarti di finale del Tabellone inferiore. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone inferiore saranno eliminate dal torneo e riceveranno Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Dal Round 2 del Tabellone inferiore in poi, se una Squadra perde una Partita mentre è nel tabellone, sarà eliminata dal torneo e riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Il tabellone continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, la quale riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

2.2.5 Formato del Major 2

Per il Major 2, la relativa Fase a gironi sarà composta da sedici (16) Squadre divise in quattro (4) gironi (“**Gironi all’italiana**”) che gareggiano in Partite Best-of-Five contro tutte le altre Squadre del loro Girone all’italiana. Le prime tre (3) Squadre di ogni Girone all’italiana avanzeranno al Tabellone a eliminazione ibrida del Major 2. L’ultima (1) Squadra di ogni Girone all’italiana sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per il Major 2, il relativo Tabellone a eliminazione ibrida sarà composto dalle prime dodici (12) Squadre della Fase a gironi del Major 2, poste in due (2) gironi in base all'avanzamento di ogni Squadra in tale fase. Le Squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno designate come Girone superiore e le Squadre classificate dal 5° al 12° posto saranno designate come Girone inferiore. Tutte le Partite di questo Tabellone a eliminazione ibrida del Major 2 saranno Best-of-Seven.

Nel Girone superiore del Tabellone a eliminazione ibrida del Major 2, il 1° classificato giocherà una Partita contro il 4° classificato e il 2° classificato giocherà una Partita contro il 3°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno direttamente alle Semifinali del Tabellone. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno ai Quarti di finale del Tabellone inferiore.

Nel Girone inferiore del Tabellone a eliminazione ibrida del Major 2, il 5° classificato giocherà una Partita contro il 11° classificato, il 6° classificato giocherà una Partita contro il 12°, il 7° classificato giocherà una Partita contro il 9° e l'8° classificato giocherà una Partita contro il 10°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone inferiore avanzeranno al Round 2 del Tabellone inferiore. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone inferiore saranno eliminate dal torneo e riceveranno Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Dal Round 2 del Tabellone inferiore in poi, se una Squadra perde una Partita mentre è nel tabellone, sarà eliminata dal torneo e riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Il tabellone continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, la quale riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

2.2.6 Formato delle Qualificazioni Ultima occasione

Dopo la conclusione del Major dello Split 2, le prime quattro (4) Regioni nei due (2) eventi LAN si qualificheranno per un evento di Qualificazioni Ultima occasione ("**Qualificazioni Ultima occasione**"). La struttura delle Qualificazioni Ultima occasione sarà la seguente:

Ogni Qualificazione Ultima occasione di ogni Regione applicabile sarà costituita da un Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, una Fase Open con sistema svizzero, una Fase Open GSL e un Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, e le Squadre avanzeranno da ciascuna di esse in base al formato e alle loro prestazioni.

Al termine di ogni Qualificazione Ultima occasione di ogni Regione applicabile, le Squadre avanzeranno al Campionato del Mondo Rocket League come indicato nella [Sezione 2.2.8.5](#).

Per la Qualificazione Ultima occasione in ogni Regione applicabile, le Squadre registrate gareggeranno in un Tabellone a eliminazione doppia della fase Open. La classificazione iniziale e i programmi delle Partite per ciascuna giornata di Open saranno determinati dagli Amministratori del Torneo come indicato nella [Sezione 2.3.7](#). Ogni Partita nel Tabellone a eliminazione doppia, prima che siano determinate le prime centonovantadue (192) Squadre, sarà Best-of-Three, e tutte le Partite dalle prime centonovantadue (192) in poi saranno Best-of-Five.

Per la Qualificazione Ultima occasione in ogni Regione applicabile, il Tabellone a eliminazione doppia della fase Open consisterà in un massimo di due (2) giorni di Partite e continuerà finché non rimarranno trentadue (32) Squadre in tale tabellone. Se ci sono centonovantadue (192) Squadre o meno che si registrano per una Qualificazione Ultima occasione, allora il Tabellone a eliminazione doppia della fase Open consisterà in un (1) giorno di Partite e continuerà finché non rimarranno trentadue (32) Squadre in tale tabellone. Se una Squadra perde due (2) Partite mentre è nel Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per la Qualificazione Ultima occasione in ogni Regione applicabile, le prime trentadue (32) Squadre del Tabellone a eliminazione doppia della fase Open avanzeranno alla Fase Open con sistema svizzero.

Per la Qualificazione Ultima occasione in ogni Regione, la Fase Open con sistema svizzero sarà composta da trentadue (32) Squadre divise in due (2) gironi che gareggiano nelle Partite con sistema svizzero Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra vince tre (3) Partite durante la Fase Open con sistema svizzero, avanzerà alla Fase Open GSL. Se una Squadra perde tre (3) Partite durante la Fase Open con sistema svizzero, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per la Qualificazione Ultima occasione in ogni Regione, la Fase Open GSL consisterà in sedici (16) Squadre divise in due (2) gironi (“**Gironi GSL**”) che gareggiano nelle Partite Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra perde due (2) Partite durante la Fase Open GSL, sarà eliminata dal torneo e riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Le prime quattro (4) Squadre di ogni Girone GSL avanzeranno al Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open.

Per la Qualificazione Ultima occasione in ogni Regione, il Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase Open GSL, poste in due (2) gironi in base all'avanzamento di ogni Squadra in tale fase. Le Squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno designate come Girone superiore, mentre le Squadre classificate dal 5° all'8° posto saranno designate come Girone inferiore. Tutte le Partite di questo Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open saranno Best-of-Seven.

Nel Girone superiore del Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, il 1° classificato giocherà una Partita contro il 4° classificato e il 2° classificato giocherà una Partita contro il 3°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno direttamente alle Semifinali del Tabellone. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno al Round 2 del Tabellone inferiore.

Nel Girone inferiore del Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, il 5° classificato giocherà una Partita contro l'8° classificato e il 6° classificato giocherà una Partita contro il 7°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone inferiore avanzeranno al Round 2 del Tabellone inferiore. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone inferiore saranno eliminate dal torneo.

Dal Round 2 del Tabellone inferiore in poi, se una Squadra perde una Partita mentre è nel tabellone, verrà eliminata dal torneo. Il tabellone continuerà fino a quando non sarà decretata una Squadra vincitrice.

2.2.7 Formato del Campionato del Mondo Rocket League

Il Campionato del Mondo Rocket League 2026 sarà composto dalla Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo, la Fase a gironi del Campionato del Mondo e il Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo, e le Squadre avanzeranno da ciascuna di esse in base al formato e alle prestazioni.

Per il Campionato del Mondo Rocket League 2026, la relativa Fase Play-In GSL sarà composta da otto (8) Squadre che gareggiano in Partite Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra perde due (2) Partite durante la Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Le prime quattro (4) Squadre della Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo avanzeranno alla Fase a gironi GSL del Campionato del Mondo.

Per il Campionato del Mondo Rocket League 2026, il Fase a gironi GSL del Campionato del Mondo sarà composta da sedici (16) Squadre divise in quattro (4) gruppi ("**Girone all'italiana**") che gareggiano in Partite Best-of-Five contro tutte le altre Squadre del loro Girone all'italiana. Le prime tre (3) Squadre di ogni Girone all'italiana avanzeranno al Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo. L'ultima (1) Squadra di ogni Girone all'italiana sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per il Campionato del Mondo Rocket League, il relativo Tabellone a eliminazione ibrida sarà composto dalle prime dodici (12) Squadre della Fase a gironi del Campionato del Mondo, poste in due (2) gironi in base all'avanzamento di ogni Squadra in tale fase. Le Squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno designate come Girone superiore e le Squadre classificate dal 5° al 12° posto saranno designate come Girone inferiore. Tutte le Partite di questo Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo saranno Best-of-Seven.

Nel Girone superiore del Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo, il 1° classificato giocherà una Partita contro il 4° classificato e il 2° classificato giocherà una Partita contro il 3°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno direttamente alle Semifinali del Tabellone. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone superiore avanzeranno ai Quarti di finale del Tabellone inferiore.

Nel Girone inferiore del Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo, il 5° classificato giocherà una Partita contro il 11° classificato, il 6° classificato giocherà una Partita contro il 12°, il 7° classificato giocherà una Partita contro il 9° e l'8° classificato giocherà una Partita contro il 10°. Le Squadre che vincono la Partita del loro Girone inferiore avanzeranno al Round 2 del Tabellone inferiore. Le Squadre che perdono la Partita del loro Girone inferiore saranno eliminate dal torneo e riceveranno Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Dal Round 2 del Tabellone inferiore in poi, se una Squadra perde una Partita mentre è nel tabellone, sarà eliminata dal torneo e riceverà Punti RLCS e Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Il tabellone continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, la quale riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

2.2.8 Avanzamenti

2.2.8.1 Avanzamenti del Torneo di kick-off

Le prime quattro (4) Squadre dell'Open 1 NA e le prime quattro (4) Squadre dell'Open 1 UE avanzeranno al Torneo di kick-off.

2.2.8.2 Avanzamenti agli Open 2, 3, 5, 6

Ai sensi della [Sezione 2.6.2](#), per gli Open 2, 3, 5 e 6 in ogni Regione, le prime otto (8) Squadre classificate secondo la definizione di cui alla [Sezione 2.3.2.1](#) e alla [Sezione 2.3.4.1](#) per l'avanzamento dall'Open applicabile alla Fase Open con sistema svizzero applicabile.

2.2.8.3 Avanzamento al Major dello Split 1

In base alla [Sezione 2.6.2](#), le Squadre con punteggio RLCS cumulativo più alto tra Open 1, Open 2 e Open 3 dopo la conclusione dell'Open 3 avanzeranno al Major dello Split 1 per ogni Regione, come specificato di seguito:

<u>Regione</u>	<u>Squadre qualificate per il Major dello Split 1</u>
Europa (UE):	Le prime quattro (4) Squadre
Nord America (NA):	Le prime quattro (4) Squadre
Medio Oriente e Nord Africa (MENA):	Le prime due (2) Squadre
Sud America (SAM):	Le prime due (2) Squadre
Oceania (OCE):	La prima (1) Squadra
Asia-Pacifico (APAC):	La prima (1) Squadra
Africa subsahariana (SSA):	La prima (1) Squadra

Il vincitore del Torneo di kick-off avanzerà anche al Major dello Split 1. Nel caso in cui questa Squadra si qualificasse anche tramite gli avanzamenti sopra elencati, anche la successiva Squadra con punteggio RLCS cumulativo più alto di quella regione avanzerà al Major dello Split 1.

2.2.8.4 Avanzamento al Major dello Split 2

In base alla [Sezione 2.6.2](#), le Squadre con punteggio RLCS cumulativo più alto tra Open 4, Open 5 e Open 6 dopo la conclusione dell'Open 6 avanzeranno al Major dello Split 2 per ogni Regione, come specificato di seguito:

<u>Regione</u>	<u>Squadre qualificate per il Major dello Split 2</u>
Europa (UE):	Le prime cinque (5) Squadre
Nord America (NA):	Le prime quattro (4) Squadre
Medio Oriente e Nord Africa (MENA):	Le prime due (2) Squadre
Sud America (SAM):	Le prime due (2) Squadre
Oceania (OCE):	La prima (1) Squadra
Asia-Pacifico (APAC):	La prima (1) Squadra
Africa subsahariana (SSA):	La prima (1) Squadra

2.2.8.5 Avanzamento del Campionato del Mondo Rocket League

Ai sensi della [Sezione 2.6.2](#), le migliori squadre in ogni Regione dopo la conclusione di Split 2 Major avanzeranno al Campionato del Mondo Rocket League 2026, come specificato di seguito:

<u>Regione</u>	<u>Squadre qualificate al Campionato del Mondo</u>
Europa (UE):	Le prime cinque (5) Squadre
Nord America (NA):	Le prime quattro (4) Squadre
Medio Oriente e Nord Africa (MENA):	Le prime due (2) Squadre
Sud America (SAM):	Le prime due (2) Squadre
Oceania (OCE):	La prima (1) Squadra
Asia-Pacifico (APAC):	La prima (1) Squadra
Africa subsahariana (SSA):	La prima (1) Squadra

Le restanti quattro (4) Squadre che si qualificheranno per il Campionato del Mondo Rocket League avanzeranno dalle Qualificazioni Ultima occasione. Dopo la conclusione del Major dello Split 2, le quattro (4) Regioni con le più forti prestazioni nel Major dello Split 1 e nel Major dello Split 2 guadagneranno una Qualificazione Ultima occasione per la loro Regione. Le quattro (4) Regioni che avranno una Qualificazione Ultima occasione saranno determinate in base ai seguenti criteri:

1. Punti RLCS medi di una Regione guadagnati da quella Regione al Major dello Split 1 e al Major dello Split 2.
2. Punti RLCS cumulativi di una Regione guadagnati dal miglior posizionamento di quella Regione al Major dello Split 1 e al Major dello Split 2.

Le quattro (4) Squadre che vincono le Qualificazioni Ultima occasione di ogni Regione si qualificheranno per il Campionato del Mondo Rocket League 2026.

2.2.8.6 Avanzamento di Squadra alternativo

Se una Squadra rifiuta o non è in grado di partecipare a un Major o al Campionato del Mondo Rocket League 2026, il suo slot di avanzamento verrà assegnato alla Squadra che ha ottenuto il successivo punteggio più alto nella relativa graduatoria dei Punti RLCS.

Nel caso in cui nessun'altra Squadra di quella Regione sia idonea a partecipare, lo slot di avanzamento sarà assegnato alla Squadra con il successivo punteggio più alto nella classifica dei Punti RLCS della Regione più forte. La Regione più forte si calcola utilizzando i Punti RLCS medi di una Regione guadagnati da quella Regione al Major dello Split 1 e al Major dello Split 2 e prendendo la Regione con la media più alta.

Se questo scenario si verifica prima del Major dello Split 1, la Regione più forte si calcolerà in base alle prestazioni al Major e al Campionato del Mondo durante la stagione RLCS 2025.

2.2.9 Spareggi

In caso di pareggio per uno slot di qualificazione al Major o al Campionato del Mondo, verrà indetto un tabellone per ospitare il numero di Squadre a pari merito in cui le Squadre salteranno al turno successivo in base al sistema di classificazione iniziale indicato alla [Sezione 2.3.9](#) (ciascuno di tali tabelloni, un "**Tabellone di qualificazione**"). Tutte le Partite in un Tabellone di qualificazione saranno Best-of-Seven. I Tabelloni di qualificazione saranno un Tabellone a eliminazione diretta, con i classificati in posizione più alta che salteranno al turno successivo nel tabellone (a seconda dei casi). I Tabelloni di qualificazione saranno confermati dagli Amministratori dell'Evento prima che abbia inizio il Tabellone di qualificazione. Vedere l'[Allegato E](#) per la tabella del Tabellone di qualificazione.

Se per sciogliere un pareggio è necessario giocare tre (3) o meno Partite in un Tabellone di qualificazione, il Tabellone di qualificazione sarà giocato dopo la conclusione del Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open della Regione applicabile. Se per sciogliere un pareggio è necessario giocare quattro (4) o più Partite in un Tabellone di qualificazione, quindi il Tabellone di qualificazione sarà disputato il giorno dello spareggio della rispettiva Regione come definito nel Programma ([Allegato B](#)).

In caso di pareggio tra Squadre nella stessa Regione che si sono già qualificate per un posto nel Major o nel Campionato del Mondo, le Squadre saranno classificate in conformità con il sistema di classificazione iniziale stabilito nella [Sezione 2.3.5](#), nella [Sezione 2.3.6](#) e nella [Sezione 2.3.8](#) (come applicabile). In questo scenario, non verrà disputato un Tabellone di qualificazione.

2.2.10 Piattaforme

I Giocatori riconoscono e accettano che l'Evento è multiplatforma, che altri Giocatori possono partecipare all'Evento su piattaforme diverse (PC o console, a seconda dei casi) e che le diverse piattaforme possono offrire caratteristiche, come i controller, l'interfaccia del giocatore e/o la possibilità di personalizzare determinate impostazioni/sensibilità di gioco ecc. che potrebbero fornire un vantaggio competitivo a una piattaforma rispetto a un'altra. Epic non apporta alcuna modifica all'Evento per adattarlo alle diverse piattaforme, ed è responsabilità di ogni Giocatore scegliere la piattaforma da utilizzare per partecipare all'Evento.

2.3 Classificazione

2.3.1 Classificazione per Open 1

2.3.1.1 Tabellone a eliminazione doppia della fase Open

Ai fini della classificazione nel Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 1, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. La media del posizionamento finale di ogni Titolare nel Campionato del Mondo Rocket League 2025 dove il Giocatore era un Titolare.
 - a. Il posizionamento finale di ciascun Giocatore sarà preso in considerazione solo se il Giocatore è registrato per la stessa Regione che ha rappresentato al Campionato del Mondo Rocket League 2025.
2. Punteggio medio di classificazione iniziale dei tre (3) Titolari a RLCS 2025.
 - a. Il punteggio di classificazione iniziale a RLCS 2025 di ogni Titolare è determinato aggiungendo il 66% dei Punti RLCS guadagnati alle Qualificazioni Open del Major 1 e al Major di Birmingham del 2025 e il 100% dei Punti RLCS guadagnati alle Qualificazioni Open del Major 2 e al Major di Raleigh del 2025. I punti della Stagione RLCS 2025 si applicano solo ai Titolari (e non ai Sostituti, Coach o Manager) delle Squadre RLCS 2025.
 - b. Per ogni Titolare, se il Titolare è registrato per una Regione diversa da quella rappresentata nelle Qualificazioni Open del Major 1, al Major di Birmingham, Qualificazioni Open del Major 2 e al Major di Raleigh del 2025, verrà applicata una detrazione aggiuntiva del 50% per la fase applicabile al punteggio di classificazione iniziale del Titolare.
3. La media del posizionamento più alto di ciascun Giocatore raggiunto alle Qualificazioni Open del Major di Raleigh RLCS 2025 o al Major di Raleigh, che hanno assegnato Punti RLCS o Premi, per ogni Titolare.
4. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 3v3 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione.

2.3.1.2 Fase Open con sistema svizzero

Ai fini della classificazione nella Fase Open 1 con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizionamento finale dal Tabellone a eliminazione doppia della fase Open.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.1.1.](#)

2.3.1.3 Fase Open GSL

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Open GSL dell'Open 1, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

Girone A

1. Primo posto del Girone A svizzero
2. Secondo posto del Girone B svizzero
3. Terzo posto del Girone A svizzero
4. Quarto posto del Girone B svizzero
5. Quinto posto del Girone A svizzero
6. Sesto posto del Girone B svizzero
7. Settimo posto del Girone A svizzero
8. Ottavo posto del Girone B svizzero

Girone B

1. Primo posto del Girone B svizzero
2. Secondo posto del Girone A svizzero
3. Terzo posto del Girone B svizzero
4. Quarto posto del Girone A svizzero
5. Quinto posto del Girone B svizzero
6. Sesto posto del Girone A svizzero
7. Settimo posto del Girone B svizzero
8. Ottavo posto del Girone A svizzero

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punteggio di Buchholz.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.1.2.](#)

2.3.1.4 Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1, i Giocatori saranno organizzati secondo i seguenti parametri:

1. Primo posto del Girone A GSL
2. Primo posto del Girone B GSL
3. Secondo posto del Girone A GSL
4. Secondo posto del Girone B GSL
5. Terzo posto del Girone A GSL
6. Terzo posto del Girone B GSL

7. Quarto posto del Girone A GSL
8. Quarto posto del Girone B GSL

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno sciolti in base alla classificazione iniziale come stabilito nella [Sezione 2.3.1.3](#).

2.3.2 Classificazione iniziale per gli Open 2 e 3

2.3.2.1 Tabellone a eliminazione doppia della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione doppia degli Open 2 e 3, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punti RLCS cumulativi dello Split 1.
2. Punti RLCS cumulativi del 2026.
3. La media del posizionamento finale medio di ciascun Giocatore Titolare che ha ricevuto premi negli ultimi tre (3) Open che hanno avuto luogo dove quel Giocatore era un Titolare in RLCS 2026.
 - a. Per ogni Giocatore Titolare, dove il Giocatore non ha partecipato o non ha guadagnato premi, il posizionamento finale è considerato il posizionamento con il premio più basso ma diverso da zero assegnato per quell'Open, più uno.
4. La media del posizionamento più alto di ogni Giocatore Titolare che ha assegnato premi dove quel Giocatore era un Titolare in RLCS 2026.
5. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 3v3 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione.

2.3.2.2 Fase Open con sistema svizzero

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase con sistema svizzero degli Open 2 e 3, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizionamento finale dal Tabellone a eliminazione doppia della fase Open.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.2.1](#).

2.3.2.3 Fase Open GSL

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Open GSL degli Open 2 e 3, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

Girone A

1. Primo posto del Girone A svizzero
2. Secondo posto del Girone B svizzero
3. Terzo posto del Girone A svizzero

4. Quarto posto del Girone B svizzero
5. Quinto posto del Girone A svizzero
6. Sesto posto del Girone B svizzero
7. Settimo posto del Girone A svizzero
8. Ottavo posto del Girone B svizzero

Girone B

1. Primo posto del Girone B svizzero
2. Secondo posto del Girone A svizzero
3. Terzo posto del Girone B svizzero
4. Quarto posto del Girone A svizzero
5. Quinto posto del Girone B svizzero
6. Sesto posto del Girone A svizzero
7. Settimo posto del Girone B svizzero
8. Ottavo posto del Girone A svizzero

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punteggio di Buchholz.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.2.2.](#)

2.3.2.4 Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione ibrida degli Open 2 e 3, i Giocatori saranno organizzati secondo i seguenti parametri:

1. Primo posto del Girone A GSL
2. Primo posto del Girone B GSL
3. Secondo posto del Girone A GSL
4. Secondo posto del Girone B GSL
5. Terzo posto del Girone A GSL
6. Terzo posto del Girone B GSL
7. Quarto posto del Girone A GSL
8. Quarto posto del Girone B GSL

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno scolti in base al posizionamento iniziale come stabilito nella [Sezione 2.3.2.3.](#)

2.3.3 Classificazione iniziale per Open 4

2.3.3.1 Tabellone a eliminazione doppia della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punti RLCS cumulativi del 2026.

2. La media del posizionamento finale medio di ciascun Giocatore Titolare che ha ricevuto premi negli ultimi tre (3) Open che hanno avuto luogo dove quel Giocatore era un Titolare in RLCS 2026.
 - a. Per ogni Giocatore Titolare, dove il Giocatore non ha partecipato o non ha guadagnato premi, il posizionamento finale è considerato il posizionamento con il premio più basso ma diverso da zero assegnato per quell'Open, più uno.
3. La media del posizionamento più alto di ogni Giocatore Titolare che ha assegnato premi dove quel Giocatore era un Titolare in RLCS 2026.
4. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 3v3 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione.

2.3.3.2 Fase Open con sistema svizzero

Ai fini della classificazione nella Fase Open 4 con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizionamento finale dal Tabellone a eliminazione doppia della fase Open.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.3.1](#).

2.3.3.3 Fase Open GSL

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Open GSL dell'Open 4, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

Girone A

1. Primo posto del Girone A svizzero
2. Secondo posto del Girone B svizzero
3. Terzo posto del Girone A svizzero
4. Quarto posto del Girone B svizzero
5. Quinto posto del Girone A svizzero
6. Sesto posto del Girone B svizzero
7. Settimo posto del Girone A svizzero
8. Ottavo posto del Girone B svizzero

Girone B

1. Primo posto del Girone B svizzero
2. Secondo posto del Girone A svizzero
3. Terzo posto del Girone B svizzero
4. Quarto posto del Girone A svizzero
5. Quinto posto del Girone B svizzero
6. Sesto posto del Girone A svizzero
7. Settimo posto del Girone B svizzero
8. Ottavo posto del Girone A svizzero

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punteggio di Buchholz.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.3.2](#).

2.3.3.4 Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 4, i Giocatori saranno organizzati secondo i seguenti parametri:

1. Primo posto del Girone A GSL
2. Primo posto del Girone B GSL
3. Secondo posto del Girone A GSL
4. Secondo posto del Girone B GSL
5. Terzo posto del Girone A GSL
6. Terzo posto del Girone B GSL
7. Quarto posto del Girone A GSL
8. Quarto posto del Girone B GSL

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno sciolti in base al posizionamento iniziale come stabilito nella [Sezione 2.3.3.3](#).

2.3.4 Classificazione iniziale per gli Open 5 e 6

2.3.4.1 Tabellone a eliminazione doppia della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 e 6, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punti RLCS cumulativi dello Split 2.
2. Punti RLCS cumulativi del 2026.
3. La media del posizionamento finale medio di ciascun Giocatore Titolare che ha ricevuto premi negli ultimi tre (3) Open dove quel Giocatore era un Titolare in RLCS 2026.
 - a. Per ogni Giocatore Titolare, dove il Giocatore non ha partecipato o non ha guadagnato premi, il posizionamento finale è considerato il posizionamento con il premio più basso ma diverso da zero assegnato per quell'Open, più uno.
4. La media del posizionamento più alto di ogni Giocatore Titolare che ha assegnato premi dove quel Giocatore era un Titolare in RLCS 2026.
5. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 3v3 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione.

2.3.4.2 Fase Open con sistema svizzero

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Open con sistema svizzero dell'Open 5 e 6, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizionamento finale dal Tabellone a eliminazione doppia della fase Open.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.4.1.](#)

2.3.4.3 Fase Open GSL

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Open GSL degli Open 5 e 6, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

Girone A

1. Primo posto del Girone A svizzero
2. Secondo posto del Girone B svizzero
3. Terzo posto del Girone A svizzero
4. Quarto posto del Girone B svizzero
5. Quinto posto del Girone A svizzero
6. Sesto posto del Girone B svizzero
7. Settimo posto del Girone A svizzero
8. Ottavo posto del Girone B svizzero

Girone B

1. Primo posto del Girone B svizzero
2. Secondo posto del Girone A svizzero
3. Terzo posto del Girone B svizzero
4. Quarto posto del Girone A svizzero
5. Quinto posto del Girone B svizzero
6. Sesto posto del Girone A svizzero
7. Settimo posto del Girone B svizzero
8. Ottavo posto del Girone A svizzero

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punteggio di Buchholz.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.4.2.](#)

2.3.4.4 Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 5 e 6, i Giocatori saranno organizzati secondo i seguenti parametri:

1. Primo posto del Girone A GSL
2. Primo posto del Girone B GSL

3. Secondo posto del Girone A GSL
4. Secondo posto del Girone B GSL
5. Terzo posto del Girone A GSL
6. Terzo posto del Girone B GSL
7. Quarto posto del Girone A GSL
8. Quarto posto del Girone B GSL

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno sciolti in base al posizionamento iniziale come stabilito [nella Sezione 2.3.4.3.](#)

2.3.5 Classificazione iniziale per Major 1

2.3.5.1 Fase a gironi del Major 1

Ai fini della classificazione iniziale, gli Slot regionali saranno organizzati in base al seguente ordine di classificazione predefinito degli Slot regionali:

1. NA1
2. MENA1
3. UE1
4. UE2
5. NA2
6. UE3
7. SAM1
8. OCE1
9. NA3
10. UE4
11. MENA2
12. SAM2
13. NA4
14. UE5
15. APAC1
16. SSA1

Le Squadre saranno organizzate in Gironi all'italiana come segue:

Girone A: Classificato 1, Classificato 8, Classificato 9, Classificato 16

Girone B: Classificato 2, Classificato 7, Classificato 10, Classificato 15

Girone C: Classificato 3, Classificato 6, Classificato 11, Classificato 14

Girone D: Classificato 4, Classificato 5, Classificato 12, Classificato 13

I Gironi all'italiana saranno adattati per evitare che più Squadre che rappresentano la stessa Regione siano nello stesso Girone all'italiana.

- Per le Regioni con cinque (5) rappresentanti della Squadra, esattamente un (1) Girone all'italiana conterrà due (2) Squadre che rappresentano tale Regione. I restanti Gironi all'italiana conterranno una (1) Squadra che rappresenta quella regione.
- Per le Regioni con quattro (4) o meno rappresentanti della Squadra, nessun Girone all'italiana conterrà più di una (1) Squadra che rappresenta tale Regione.

Gli scambi di Squadre tra i Gironi all'italiana saranno effettuati dagli Amministratori del Torneo secondo i seguenti criteri:

- I classificati 1-4 sono bloccati e non cambiano Gironi.
- I classificati 5-8, i classificati 9-12, i classificati 13-16 sono fasce di classificazione che possono effettuare scambi solo tra loro.
- Assegnare la priorità alla modifica delle fasce di classificazione nel seguente ordine.
 - Classificati 16, 15, 14, 13.
 - Classificati 12, 11, 10, 9.
 - Classificati 8, 7, 6, 5.
- Assegnare priorità al minimo spostamento individuale di Classificati (ad esempio, assegnare la priorità allo spostamento di due (2) Classificati a due (2) Gironi di distanza anziché spostare un (1) Classificato a tre (3) Gironi di distanza).

Per chiarezza, gli scambi di Squadre tra i Gironi all'italiana non modificano il posizionamento iniziale di una Squadra come determinato nella presente Sezione 2.3.5.1.

Le squadre che si qualificano per la RLCS Major 1 saranno collocate nei suddetti Slot regionali in base alla regione da cui si sono qualificate e ai seguenti criteri:

1. Punti RLCS cumulativi del 2026.
2. Posizionamento finale da un Open che ha assegnato il maggior numero di Punti RLCS, seguito dal posizionamento che ha assegnato il successivo maggior numero di Punti RLCS fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono Open.
3. Posizionamento finale nell'ultimo Open, seguito dal prossimo Open più recente fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono Open. La priorità degli Open sarà la seguente:
 - a. Open 3
 - b. Open 2
 - c. Open 1
4. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 3v3 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione per l'Open 3.

2.3.5.2 Tabellone a eliminazione ibrida del Major 1

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione doppia del Major 1, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Primo posto del Girone A
2. Primo posto del Girone B
3. Primo posto del Girone C
4. Primo posto del Girone D
5. Secondo posto del Girone C
6. Secondo posto del Girone D
7. Secondo posto del Girone A
8. Secondo posto del Girone B

I pareggi di posizionamento tra le squadre nello stesso Girone all'italiana saranno rotti dai seguenti parametri:

1. Registro della partita della Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
2. Saldo partite dalla Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
3. Saldo partite dalla Fase a gironi
4. Differenza reti dalla Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
5. Differenza reti dalla Fase a gironi
6. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.5.1](#).

2.3.6 Classificazione iniziale per Major 2

2.3.6.1 Fase a gironi del Major 2

Ai fini della classificazione iniziale, gli Slot regionali saranno organizzati secondo i seguenti parametri:

1. Punteggio di classificazione iniziale dello Slot regionale.
 - a. Il punteggio di classificazione iniziale di uno Slot regionale si determina prendendo la media del posizionamento finale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS e il punteggio di classificazione iniziale dello Slot per regione calcolato all'inizio del precedente Major o Campionato del Mondo RLCS.
 - i. I punteggi iniziali di classificazione degli Slot regionali calcolati all'inizio della Fase Major 1 di RLCS 2026 sono i posizionamenti iniziali degli Slot regionali per la Fase Major 1 con sistema svizzero di RLCS 2026 come determinato nella [Sezione 2.3.5.1](#).
2. Posizionamento finale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS.
3. Posizionamento iniziale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS.

Le Squadre saranno organizzate in Gironi all'italiana come segue:

Girone A: Classificato 1, Classificato 8, Classificato 9, Classificato 16

Girone B: Classificato 2, Classificato 7, Classificato 10, Classificato 15

Girone C: Classificato 3, Classificato 6, Classificato 11, Classificato 14

Girone D: Classificato 4, Classificato 5, Classificato 12, Classificato 13

I Gironi all'italiana saranno adattati per evitare che più Squadre che rappresentano la stessa Regione siano nello stesso Girone all'italiana.

- Per le Regioni con cinque (5) rappresentanti della Squadra, esattamente un (1) Girone all'italiana conterrà due (2) Squadre che rappresentano tale Regione. I restanti Gironi all'italiana conterranno una (1) Squadra che rappresenta quella regione.
- Per le Regioni con quattro (4) o meno rappresentanti della Squadra, nessun Girone all'italiana conterrà più di una (1) Squadra che rappresenta tale Regione.

Gli scambi di Squadre tra i Gironi all'italiana saranno effettuati dagli Amministratori del Torneo secondo i seguenti criteri:

- I classificati 1-4 sono bloccati e non cambiano Gironi.
- I classificati 5-8, i classificati 9-12, i classificati 13-16 sono fasce di classificazione che possono effettuare scambi solo tra loro.
- Assegnare la priorità alla modifica delle fasce di classificazione nel seguente ordine.
 - Classificati 16, 15, 14, 13.
 - Classificati 12, 11, 10, 9.
 - Classificati 8, 7, 6, 5.
- Assegnare priorità al minimo spostamento individuale di Classificati (ad esempio, assegnare la priorità allo spostamento di due (2) Classificati a due (2) Gironi di distanza anziché spostare un (1) Classificato a tre (3) Gironi di distanza).

Per chiarezza, gli scambi di Squadre tra i Gironi all'italiana non modificano il posizionamento iniziale di una Squadra come determinato nella presente Sezione 2.3.6.1.

Le squadre che si qualificano per il Major 2 di RLCS saranno collocate nei suddetti Slot regionali in base alla regione da cui si sono qualificate e ai seguenti criteri:

1. Punti RLCS cumulativi dello Split 2.
2. Punti RLCS cumulativi del 2026.
3. Posizionamento finale da un Major o Open che ha assegnato il maggior numero di Punti RLCS, seguito dal posizionamento che ha assegnato il successivo maggior numero di Punti RLCS fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono altri Major/Open da considerare.
4. Posizionamento finale nel Major/Open più recente, seguito dal successivo Major/Open più recente fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono altri Major/Open da considerare. La priorità dei Major/Open sarà la seguente:
 - a. Open 6
 - b. Open 5
 - c. Open 4

- d. Major 1
 - e. Open 3
 - f. Open 2
 - g. Open 1
5. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking “Modalità 3v3 Standard classificata” dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione per l’Open 6.

2.3.6.2 Tabellone a eliminazione ibrida del Major 2

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione doppia del Major 2, le Squadre saranno suddivise secondo i seguenti parametri:

1. Primo posto del Girone A
2. Primo posto del Girone B
3. Primo posto del Girone C
4. Primo posto del Girone D
5. Secondo posto del Girone B
6. Secondo posto del Girone C
7. Secondo posto del Girone A
8. Secondo posto del Girone D
9. Terzo posto del Girone C
10. Terzo posto del Girone B
11. Terzo posto del Girone D
12. Terzo posto del Girone A

I pareggi di posizionamento tra le squadre nello stesso Girone all’italiana saranno rotti dai seguenti parametri:

1. Registro della partita della Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
2. Saldo partite dalla Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
3. Saldo partite dalla Fase a gironi
4. Differenza reti dalla Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
5. Differenza reti dalla Fase a gironi
6. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.6.1](#).

2.3.7 Classificazione iniziale per Qualificazione Ultima occasione

2.3.7.1 Tabellone a eliminazione doppia della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione doppia della Qualificazione Ultima occasione, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

1. Punteggio medio di posizionamento dei tre (3) Titolari a RLCS 2026.
 - a. Il punteggio di classificazione di ogni Titolare RLCS 2026 viene stabilito sommando il 66% dei Punti RLCS ottenuti nello Split 1 e il 100% dei punti

- ottenuti nello Split 2. I punti della Stagione RLCS 2026 si applicano solo ai Titolari (e non ai Sostituti, Coach o Manager) delle Squadre RLCS 2026.
- b. Per ogni Titolare, se il Titolare è registrato per una Regione diversa da quella rappresentata nell'evento RLCS 2026, verrà applicata una detrazione aggiuntiva del 50% per la fase applicabile al punteggio di classificazione del Titolare.
2. La media del posizionamento finale medio di ciascun Giocatore Titolare che ha ricevuto premi negli ultimi tre (3) Open che hanno avuto luogo dove quel Giocatore era un Titolare in RLCS 2026.
 - a. Per ogni Giocatore Titolare, dove il Giocatore non ha partecipato o non ha guadagnato premi, il posizionamento finale è considerato il posizionamento con il premio più basso ma diverso da zero assegnato per quell'Open, più uno.
 3. La media del posizionamento più alto di ogni Giocatore Titolare che ha assegnato premi dove quel Giocatore era un Titolare in RLCS 2026.
 4. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 3v3 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione.

2.3.7.2 Fase Open con sistema svizzero

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Open con sistema svizzero della Qualificazione Ultima occasione, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizionamento finale dal Tabellone a eliminazione doppia della fase Open.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.7.1](#).

2.3.7.3 Fase Open GSL

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Open GSL della Qualificazione Ultima occasione, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

Girone A

1. Primo posto del Girone A svizzero
2. Secondo posto del Girone B svizzero
3. Terzo posto del Girone A svizzero
4. Quarto posto del Girone B svizzero
5. Quinto posto del Girone A svizzero
6. Sesto posto del Girone B svizzero
7. Settimo posto del Girone A svizzero
8. Ottavo posto del Girone B svizzero

Girone B

1. Primo posto del Girone B svizzero
2. Secondo posto del Girone A svizzero
3. Terzo posto del Girone B svizzero

4. Quarto posto del Girone A svizzero
5. Quinto posto del Girone B svizzero
6. Sesto posto del Girone A svizzero
7. Settimo posto del Girone B svizzero
8. Ottavo posto del Girone A svizzero

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punteggio di Buchholz.
2. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.7.2.](#)

2.3.7.4 Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione ibrida della Qualificazione Ultima occasione, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

1. Primo posto del Girone A GSL
2. Primo posto del Girone B GSL
3. Secondo posto del Girone A GSL
4. Secondo posto del Girone B GSL
5. Terzo posto del Girone A GSL
6. Terzo posto del Girone B GSL
7. Quarto posto del Girone A GSL
8. Quarto posto del Girone B GSL

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno sciolti in base al posizionamento iniziale come indicato [nella Sezione 2.3.7.3.](#)

2.3.8 Classificazione iniziale per il Campionato del Mondo RLCS 2026

2.3.8.1 Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 13
2. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 14
3. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 15
4. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 16
5. La Squadra che si è qualificata attraverso la Qualificazione Ultima occasione della Regione più forte (secondo la definizione di cui alla [Sezione 2.2.8.5\)](#)
6. La Squadra che si è qualificata attraverso la Qualificazione Ultima occasione della seconda Regione più forte (secondo la definizione di cui alla [Sezione 2.2.8.5\)](#)
7. La Squadra che si è qualificata attraverso la Qualificazione Ultima occasione della terza Regione più forte (secondo la definizione di cui alla [Sezione 2.2.8.5\)](#)

8. La Squadra che si è qualificata attraverso la Qualificazione Ultima occasione della quarta Regione più forte (secondo la definizione di cui alla [Sezione 2.2.8.5](#))

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo, gli Slot regionali saranno organizzati secondo i seguenti parametri:

1. Punteggio di classificazione iniziale dello Slot regionale
 - a. Il punteggio di classificazione iniziale di uno Slot regionale si determina prendendo la media del posizionamento finale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS e il punteggio di classificazione iniziale dello Slot per regione calcolato all'inizio del precedente Major o Campionato del Mondo RLCS.
2. Posizionamento finale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS
3. Posizionamento iniziale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS

Le Squadre che si qualificano per il Campionato del Mondo saranno piazzate nei suddetti Slot regionali in base alla Regione da cui si sono qualificate e ai seguenti criteri:

1. Punti RLCS cumulativi del 2026
2. Posizionamento finale da un Major o Open che ha assegnato il maggior numero di Punti RLCS, seguito dal posizionamento che ha assegnato il successivo maggior numero di Punti RLCS fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono altri Major/Open da considerare.
3. Posizionamento finale nel Major/Open più recente, seguito dal successivo Major/Open più recente fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono altri Major/Open da considerare. La priorità dei Major/Open sarà la seguente:
 - 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. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 3v3 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione per l'Open 6.

2.3.8.2 Fase a gironi del Campionato del Mondo

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase a gironi del Campionato del Mondo, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 1
2. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 2

3. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 3
4. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 4
5. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 5
6. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 6
7. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 7
8. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 8
9. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 9
10. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 10
11. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 11
12. Slot regionale del Campionato del Mondo - Classificato 12
13. Primo posto della Fase Play-In GSL
14. Secondo posto della Fase Play-In GSL
15. Terzo posto della Fase Play-In GSL
16. Quarto posto della Fase Play-In GSL

I pareggi tra il posizionamento finale della Squadra saranno rotti dal posizionamento iniziale come indicato nella [Sezione 2.3.8.1](#).

Le Squadre saranno organizzate in Gironi all'italiana come segue:

Girone A: Classificato 1, Classificato 8, Classificato 9, Classificato 16

Girone B: Classificato 2, Classificato 7, Classificato 10, Classificato 15

Girone C: Classificato 3, Classificato 6, Classificato 11, Classificato 14

Girone D: Classificato 4, Classificato 5, Classificato 12, Classificato 13

I Gironi all'italiana saranno adattati per evitare che più Squadre che rappresentano la stessa Regione siano nello stesso Girone all'italiana.

- Per le Regioni con sei (6) rappresentanti della Squadra, esattamente due (2) Gironi all'italiana conterranno due (2) Squadre che rappresentano tale regione. I restanti Gironi all'italiana conterranno una (1) Squadra che rappresenta quella regione.
- Per le Regioni con cinque (5) rappresentanti della Squadra, esattamente un (1) Girone all'italiana conterrà due (2) Squadre che rappresentano tale Regione. I restanti Gironi all'italiana conterranno una (1) Squadra che rappresenta quella regione.
- Per le Regioni con quattro (4) o meno rappresentanti della Squadra, nessun Girone all'italiana conterrà più di una (1) Squadra che rappresenta tale Regione.

Gli scambi di Squadre tra i Gironi all'italiana saranno effettuati dagli Amministratori del Torneo secondo i seguenti criteri:

- I classificati 1-4 sono bloccati e non cambiano Gironi.
- I classificati 5-8, i classificati 9-12, i classificati 13-16 sono fasce di classificazione che possono effettuare scambi solo tra loro.
- Assegnare la priorità alla modifica delle fasce di classificazione nel seguente ordine.
 - Classificati 16, 15, 14, 13.
 - Classificati 12, 11, 10, 9.
 - Classificati 8, 7, 6, 5.

- Assegnare priorità al minimo spostamento individuale di Classificati (ad esempio, assegnare la priorità allo spostamento di due (2) Classificati a due (2) Gironi di distanza anziché spostare un (1) Classificato a tre (3) Gironi di distanza).

Per chiarezza, gli scambi di Squadre tra i Gironi all'italiana non modificano il posizionamento iniziale di una Squadra come determinato nella presente [Sezione 2.3.8.2](#).

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase a gironi del Campionato del Mondo, gli Slot regionali saranno organizzati in base ai seguenti parametri:

1. Punteggio di classificazione iniziale dello Slot regionale.
 - a. Il punteggio di classificazione iniziale di uno Slot regionale si determina prendendo la media del posizionamento finale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS e il punteggio di classificazione iniziale dello Slot per regione calcolato all'inizio del precedente Major o Campionato del Mondo RLCS.
2. Posizionamento finale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS.
3. Posizionamento iniziale dello Slot regionale nel precedente Major o nel Campionato del Mondo RLCS.

Le Squadre che si qualificano per il Campionato del Mondo saranno piazzate nei suddetti Slot regionali in base alla Regione da cui si sono qualificate e ai seguenti criteri:

1. Punti RLCS cumulativi del 2026
2. Posizionamento finale da un Major o Open che ha assegnato il maggior numero di Punti RLCS, seguito dal posizionamento che ha assegnato il successivo maggior numero di Punti RLCS fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono altri Major/Open da considerare.
3. Posizionamento finale nel Major/Open più recente, seguito dal successivo Major/Open più recente fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono altri Major/Open da considerare. La priorità dei Major/Open sarà la seguente:
 - 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. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 3v3 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione per l'Open 6.

2.3.8.3 Fase a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Primo posto del Girone A
2. Primo posto del Girone B
3. Primo posto del Girone C
4. Primo posto del Girone D
5. Secondo posto del Girone D
6. Secondo posto del Girone C
7. Secondo posto del Girone B
8. Secondo posto del Girone A
9. Terzo posto del Girone A
10. Terzo posto del Girone B
11. Terzo posto del Girone C
12. Terzo posto del Girone D

I pareggi di posizionamento tra le Squadre nello stesso Girone saranno sciolti con i seguenti parametri:

1. Registro della partita della Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
2. Saldo partite dalla Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
3. Saldo partite dalla Fase a gironi
4. Differenza reti dalla Fase a gironi rispetto a Squadre in pareggio
5. Differenza reti dalla Fase a gironi
6. Classificazione iniziale come determinato nella [Sezione 2.3.8.2.](#)

2.3.9 Tabellone di qualificazione

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone di qualificazione, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punti RLCS cumulativi del 2026.
2. Posizionamento finale da un Major o Open che ha assegnato il maggior numero di Punti RLCS, seguito dal posizionamento che ha assegnato il successivo maggior numero di Punti RLCS fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono altri Major/Open da considerare.
3. Posizionamento finale nel Major/Open più recente, seguito dal successivo Major/Open più recente fino a quando non viene sciolto un pareggio o non rimangono altri Major/Open da considerare. La priorità dei Major/Open sarà la seguente:
 - 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. Tutti e tre (3) i punteggi medi di matchmaking “Modalità 3v3 Standard classificata” dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione per l’Open più recente.

2.4 Programma

Il programma provvisorio e le date degli eventi sono riportati nell'[Allegato B](#). Le date potrebbero subire modifiche; le date e gli orari definitivi saranno visualizzati sul sito Web di registrazione.

2.5 Cambi di programma

Psyonix potrà, a sua esclusiva discrezione, modificare il programma, la data e/o l’ora di qualsiasi Partita o Sessione dell’Evento. Tuttavia, gli Amministratori del Torneo informeranno i Giocatori di qualsiasi modifica il prima possibile.

2.6 Premi

2.6.1 Open, Major e Campionati del Mondo 2026.

Come stabilito nella [Sezione 2.6.2](#), i Premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i tre (3) Titolari), in base al posizionamento finale al termine di ogni Open, Major e Campionato del Mondo. I premi specifici vengono descritti nell'[Allegato D](#).

2.6.2 Regioni con restrizioni relative ai premi

FERMO RESTANDO QUANTO PRECEDE O QUALSIASI ALTRA DISPOSIZIONE CONTRARIA DI QUESTO REGOLAMENTO, QUALSIASI SOGGETTO RESIDENTE IN TURCHIA O IN RUSSIA (SINGOLARMENTE, UNA “REGIONE CON RESTRIZIONI RELATIVE AI PREMI”), RICONOSCE E ACCETTA DI NON AVERE DIRITTO A VINCERE ALCUN PREMIO IN RELAZIONE ALL’EVENTO.

2.6.3 Informazioni sui premi

Solo i Giocatori idonei in classifica che non risiedono in una Regione con restrizioni relative ai premi (secondo le modalità determinate da Psyonix a sua esclusiva discrezione) saranno idonei a ricevere i rispettivi premi indicati nella [Sezione 2.6.1](#) (“**Giocatori vincitori**”). Nessun altro Giocatore avrà diritto a vincere premi collegati all’Evento.

I premi vengono assegnati nella formula “visto e piaciuto” senza alcun tipo di garanzia, esplicita o implicita. I premi non sono né trasferibili né cedibili e non possono essere trasferiti dai Giocatori vincitori. I premi non in denaro (se presenti) non possono essere monetizzati. Tutti i dettagli relativi ai premi sono a esclusiva discrezione di Psyonix. I Giocatori vincitori non hanno diritto ad alcun surplus tra l’effettivo valore di mercato del premio e il valore di mercato stimato,

e qualunque differenza tra il valore di mercato stimato e quello effettivo non sarà corrisposta. I Giocatori vincitori sono responsabili di tutti i costi e le spese associati all'accettazione e all'utilizzo dei premi quivi non specificati. I Giocatori vincitori non potranno sostituire il premio, ma Psyonix si riserva il diritto di provvedere, a proprio insindacabile giudizio e in presenza di validi motivi, alla sostituzione con un premio (o una parte dello stesso) di valore uguale o superiore. L'uso e l'accettazione dei premi sono soggetti a eventuali termini e condizioni aggiuntivi.

I potenziali Giocatori vincitori riceveranno una notifica da Psyonix del proprio stato di potenziale Giocatore vincitore all'indirizzo e-mail associato all'Account Epic Games ("**Account Epic**") entro sessanta (60) giorni dal termine della sessione in questione dell'Evento o altro periodo ragionevolmente necessario a Psyonix per detta notifica e sarà soggetto a verifica dell'idoneità secondo la [Sezione 3](#) e in conformità al Regolamento. I potenziali Giocatori vincitori devono mantenere attivo l'Account Epic che hanno usato per gareggiare nell'Evento durante il processo di verifica dell'idoneità.

Quando il potenziale Giocatore vincitore riceverà formale notifica da parte di Psyonix, avrà quarantacinque (45) giorni dalla data d'invio dell'e-mail di notifica per rispondere e fornire (1) eventuali informazioni o materiali richiesti da Psyonix allo scopo di verificare l'idoneità ai sensi della [Sezione 3](#) e (2) la Liberatoria (come definito di seguito). La risposta del potenziale Giocatore vincitore dovrà essere inviata all'indirizzo e-mail da cui è stata spedita la notifica da Psyonix oppure, a esclusiva discrezione di Psyonix, a un altro indirizzo e-mail specificato nella notifica. La data di ricezione da parte di Psyonix sarà decisiva ai fini della conformità di un potenziale Giocatore vincitore alle scadenze indicate nella Sezione 2.6.3.

Nel caso in cui (a) un Giocatore omettesse di (i) mantenere attivo l'Account Epic che tale Giocatore ha usato per gareggiare nell'Evento durante il processo di verifica di idoneità, o di (ii) rispondere tempestivamente a eventuali notifiche o richieste di materiali e informazioni; oppure (b) un Giocatore risultasse impossibilitato ad accettare o ricevere il premio per qualsivoglia ragione (ivi compreso il mancato soddisfacimento dei requisiti di idoneità in ogni momento della partecipazione all'Evento fino alla ricezione del Premio o la mancata presentazione dei necessari dati fiscali e di pagamento tramite gli appositi servizi approvati da Psyonix), (c) un Giocatore risultasse aver violato il regolamento sull'Integrità agonistica (o qualsiasi altro regolamento equivalente, a seconda dei casi) per qualsiasi evento passato ("**Evento passato**") organizzato da Epic, se i premi per tale Evento passato non sono ancora stati pagati a tale Giocatore, in tali circostanze detto Giocatore sarà squalificato come potenziale vincitore e non avrà diritto a vincere alcun premio in relazione all'Evento. In tal caso, nessun Giocatore vincitore alternativo verrà designato e Psyonix avrà il diritto, a sua esclusiva e assoluta discrezione, di (y) utilizzare eventuali premi del Giocatore squalificato per futuri eventi competitivi del Gioco, oppure (z) donare tali premi in beneficenza. Un Giocatore vincitore verrà considerato tale solo al termine del processo di verifica di idoneità da parte di Psyonix ai sensi del presente Regolamento.

Ai Giocatori vincitori verrà inoltre richiesto di fornire determinate informazioni di pagamento a Psyonix, tra cui i moduli relativi ai propri dati fiscali, al fine di ricevere i premi. Psyonix potrebbe trattenere il pagamento dei premi se il vincitore non fornisce tempestivamente a Psyonix i moduli di pagamento validi.

I PREMI SONO SOGGETTI A IMPOSTE FEDERALI, LOCALI, STATALI E INTERNAZIONALI (INCLUSI, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, REDDITO E RITENUTE FISCALI) ED È RESPONSABILITÀ DI CIASCUN GIOCATORE VINCITORE (I) CONTROLLARE CON IL PROPRIO COMMERCIALISTA LA DETERMINAZIONE DELLE IMPOSTE APPLICABILI E (II) PAGARE TALI IMPOSTE ALL'AGENZIA DELLE ENTRATE PERTINENTE. La policy di Psyonix è quella di eseguire la ritenuta d'imposta ai tassi di ritenuta in vigore per i residenti USA e non. L'imposta sul reddito e la ritenuta d'imposta relative al premio saranno comunicate mediante i moduli (y) 1099-MISC per i residenti negli Stati Uniti e 1042-S per i non residenti negli Stati Uniti, nonché (z) mediante ogni altro eventuale modulo fiscale richiesto dalla legge vigente.

Psyonix determinerà la modalità di pagamento dei premi a sua esclusiva discrezione e, fatto salvo quanto richiesto dalla legislazione applicabile, tutti i pagamenti saranno effettuati direttamente al Giocatore vincitore come singolo individuo (o al suo genitore o tutore legale se minorenne). Psyonix non effettuerà pagamenti di premi a beneficio di organizzazioni, aziende o altre entità. Ciascun Giocatore vincitore riceverà un Modulo di accettazione del premio e liberatoria ("**Liberatoria**"). Fatti salvi i limiti imposti dalla legge vigente in materia, ogni Giocatore vincitore (o il suo genitore o tutore legale se minorenne) dovrà compilare e restituire la Liberatoria conformemente alle scadenze stabilite nella Sezione 2.6.3. Inoltre, accettando un premio, il Giocatore vincitore (o il suo genitore o tutore legale in caso di minore) accetta di sollevare Psyonix da ogni e qualsiasi responsabilità, perdita o danno conseguente o relativo all'assegnazione, alla ricezione e/o all'uso proprio o improprio del premio o alla partecipazione a qualsiasi attività legata al premio.

3. Idoneità del Giocatore: stato dell'Account Epic

Per avere l'idoneità a partecipare a qualsiasi partita di un evento o a ricevere qualsiasi premio in relazione a un evento, un Giocatore deve soddisfare i criteri di idoneità di cui alla presente Sezione 3.

3.1 Età del Giocatore; Account limitati

L'utente deve avere almeno 13 anni (o aver raggiunto un'altra soglia d'età, se superiore, eventualmente richiesta nel suo Paese di residenza). È vietato utilizzare un account limitato per partecipare all'Evento. Manager e Coach devono avere almeno 18 anni (o aver raggiunto un'altra soglia d'età, se superiore, eventualmente richiesta nel loro Paese di residenza).

3.2 TOS di Epic ed EULA di Rocket League

Ogni Giocatore deve attenersi ai Termini di Servizio di Epic (“**TOS di Epic**”) (<https://www.epicgames.com/site/en-US/tos>) e al Contratto di licenza per l’utente finale di Rocket League (“**EULA di Rocket League**”) (<https://www.psyonix.com/eula>), nonché a tutti i regolamenti, alle politiche e agli altri termini citati nei TOS di Epic e nell’EULA di Rocket League. Questo Regolamento va a integrare, e non sostituire, l’EULA di Rocket League.

3.3 2FA

L’utente deve abilitare (se non l’ha già fatto) l’autenticazione a due fattori (“**2FA**”) sul proprio Account Epic. Per abilitare la 2FA, l’utente deve visitare <https://epicgames.com/2FA>, accedere al proprio Account Epic e seguire le istruzioni sullo schermo.

3.4 Affiliazione a Psyonix/Epic

Dipendenti, funzionari, amministratori, agenti e rappresentanti di Psyonix ed Epic (incluse le agenzie legali, di promozione e pubblicitarie di Psyonix/Epic) e i loro familiari stretti (definiti come coniuge, madre, padre, sorelle, fratelli, figlie, figli, zie, zii, nipoti, nonni, suoceri, cognati, generi e nuore, indipendentemente da dove risiedono) e conviventi (anche se non imparentati), ogni persona fisica o giuridica collegata alla produzione o all’amministrazione dell’Evento e ogni azienda madre, affiliata, sussidiaria, agente e rappresentante di Psyonix/Epic non sono idonei a partecipare all’Evento.

3.5 Nomi dei Giocatori e delle Squadre

3.5.1 Tutti i nomi delle squadre e dei singoli Giocatori devono seguire il Codice di condotta alla [Sezione 8.e](#), per le Partite trasmesse, i nomi dei Giocatori devono includere solo caratteri alfanumerici latini. Epic e gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di limitare o modificare tag o nomi su schermo di Squadre e Giocatori singoli per qualunque motivo.

3.5.2 Il nome di una Squadra o di un Giocatore non potrà includere o fare uso dei termini Rocket League, Psyonix o di qualunque altro marchio registrato, marchio commerciale o logo appartenente o concesso in licenza a Epic.

3.5.3 Il nome di una Squadra o di un Giocatore non può costituire sostituzione di persona di un altro Giocatore, Squadra, streamer, celebrità, funzionario statale, Amministratore del Torneo, dipendente di Psyonix o Epic o di qualsiasi altra persona fisica o giuridica.

3.5.4 Le Squadre e i Giocatori devono utilizzare lo stesso nome per tutta la durata del Torneo.

3.5.5 Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di proibire o limitare l’uso di qualsiasi elemento in-game durante il Torneo (incluso, senza limitazioni, l’uso di qualsiasi materiale di terze parti protetto da copyright in un modo che indichi, suggerisca o possa essere interpretato come rappresentazione di un’associazione o affiliazione con tale terza parte).

3.5.6 Logo delle squadre

Le squadre che si qualificano per le Fasi Open GSL, i Major e/o il Campionato del Mondo Rocket League sono tenute a fornire agli Amministratori del Torneo un logo sia in formato 1) .png che 2) .psd o .ai. Se un logo non viene fornito o viene rifiutato, gli Amministratori del Torneo lo sostituiranno con un logo del Torneo standard. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di rifiutare i loghi inviati dopo l'inizio del Torneo.

3.5.7 Divieti di sponsorizzazione.

I nomi di una Squadra, i nomi dei Giocatori, i loghi e gli avatar non potranno includere sponsor o marchi commerciali che facciano riferimento a categorie vietate secondo la definizione di cui alla [Sezione 7.8.2](#).

Tutte le altre sponsorizzazioni, attività promozionali e tutti gli altri Identificativi commerciali presenti nei nomi di una Squadra sono soggetti all'approvazione finale degli Amministratori dell'Evento. Gli Amministratori del Torneo e/o Psyonix si riservano il diritto di vietare o modificare il nome di qualsiasi Squadra.

3.6 Account Epic; buona condotta

3.6.1 Per facilitare il processo di posizionamento e di pagamento dei premi stabilito nella [Sezione 2.6](#), ciascun Giocatore deve (a) possedere un Account Epic Games attivo e valido registrato a nome di tale Giocatore ("**Account Epic**") e (b) fornire tale Account Epic a Psyonix nell'ambito del Processo di registrazione. Per aprire un Account Epic, i Giocatori possono visitare <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguire le istruzioni sullo schermo. A scampo d'equivoci, l'inserimento di un Account Epic nell'ambito del Processo di registrazione non garantisce a un Giocatore il conseguimento di un premio relativo al Torneo. Solo i Giocatori vincitori saranno idonei a ricevere premi relativi al Torneo.

3.6.2 L'Account Epic utilizzato dall'utente in relazione all'Evento deve essere in regola, senza violazioni non divulgate. Ciò significa anche che l'Account Epic deve essere registrato a nome del Giocatore e non può essere stato precedentemente acquistato, regalato o trasferito in altro modo da un altro Giocatore.

3.6.3 L'utente (nonché qualsiasi Account Epic a lui/lei associato) deve essere privo di sospensioni o altre sanzioni e deve aver scontato appieno quelle eventualmente imposte in relazione a precedenti violazioni dei regolamenti ufficiali di Epic.

3.6.4 Epic potrà condividere con Sony le informazioni relative alla classifica del Torneo per i Giocatori che partecipano con dispositivi PlayStation 4 o PlayStation 5.

3.7 Ulteriori limitazioni

3.7.1 L'Evento in tutte le sue parti è Open ai Giocatori del mondo intero, salvo ove diversamente indicato alla Sezione 3. L'Evento non è aperto agli individui soggetti a restrizioni e divieti a norma di legge o che vivono in Paesi in cui la partecipazione è vietata secondo la legge degli Stati Uniti (“**Paesi vietati**”), inclusi Cuba, Iran, Iraq, Corea del Nord, Somalia, Sudan, Siria e le regioni di Crimea, Donetsk e Luhansk.

3.7.2 Durante l'intero Evento, solo un singolo Giocatore può giocare con un determinato Account Epic. Ciò significa che non è possibile utilizzare lo stesso Account Epic di altri Giocatori durante l'Evento.

3.7.3 È possibile effettuare solo una (1) singola iscrizione (usando un (1) Account Epic) per un Open o una Qualificazione Ultima occasione dell'Evento. È espressamente proibito effettuare ulteriori iscrizioni all'Evento tramite Account Epic aggiuntivi o secondari.

3.7.4 I Giocatori possono partecipare solo a una (1) regione (usando un (1) Account Epic) per l'intera durata dell'evento. Per chiarezza, ciò significa che una volta che si partecipa a una Regione in qualsiasi sessione Open, si verrà bloccati in quella Regione per qualsiasi Open successivo. Questa regola non si applica ai Giocatori che subiscono una Modifica alla rosa ufficiale durante la Finestra di trasferimento (come elencato nella [Sezione 3.8.6](#)).

3.7.5 È possibile partecipare a una singola Squadra solo durante qualsiasi Open o Qualificazione Ultima occasione. All'infuori della Finestra di trasferimento definita in seguito, è possibile cambiare compagni di Squadra all'inizio di ogni nuovo Open, ma la Squadra così formata verrà considerata una nuova Squadra e gli eventuali Punti RLCS accumulati non saranno a essa trasferiti.

3.8 Rosa della Squadra

3.8.1 Referente della Squadra

Ogni Squadra deve dichiarare un membro della sua rosa come referente ufficiale (“**Referente della Squadra**”) o (“**REF della Squadra**”) che rappresenta la Squadra in tutte le decisioni ufficiali e funge da punto di contatto principale per la Squadra; se presente, una Squadra può designare il proprio Manager o Coach (se applicabile) come referente principale della Squadra.

3.8.2 Dimensione della Squadra e Rose

Le squadre possono utilizzare solo i Giocatori che sono nella loro rosa per una partita. Al momento della registrazione al Torneo, le rose devono contenere un minimo di tre (3) Giocatori iniziali (ciascuno, uno “**Titolare**”), e possono contenere fino a un (1) Giocatore di riserva designato che può essere utilizzato come alternativa (ciascuno, un “**Sostituto**”). Le rose possono anche includere un Manager e/o un Coach che, a seconda che ricoprano anche un ruolo di Titolare o Sostituto, possono o meno giocare in una partita. Il Manager e il Coach di una

Squadra saranno registrati in una rosa da un Amministratore del Torneo nelle fasi successive di ogni Torneo. Un utente non potrà far parte simultaneamente di più di una Rosa alla volta.

- “Titolare”: una rosa deve includere un minimo di tre (3) Titolari. Un Titolare è idoneo a partecipare a una Partita.
- “Sostituto”: una rosa può includere fino a un (1) Sostituto. Un Sostituto è idoneo a partecipare a una Partita.
- “Coach”: una rosa può includere fino a un (1) Coach. Un Coach è idoneo a partecipare a una Partita se ricopre anche il ruolo di Titolare o Sostituto, ma deve ottenere il permesso esplicito da Epic o dagli Amministratori del Torneo prima dell’inizio del gameplay. I Coach devono avere almeno 18 anni.
- “Manager”: una rosa può includere fino a un (1) Manager. Un Manager è idoneo a partecipare a una Partita se ricopre anche il ruolo di Titolare o Sostituto, ma deve ottenere il permesso esplicito da Epic o dagli Amministratori del Torneo prima dell’inizio del gameplay. I Manager devono avere almeno 18 anni.

3.8.3 Limitazione della rosa di residenza di maggioranza

Una Squadra deve schierare una maggioranza di Giocatori residenti o cittadini della Regione in cui competono, come definito per ciascuna Regione nell’[Allegato C](#).

- Per le rose composte da tre (3) Giocatori (tutti Starter), almeno due (2) Giocatori devono soddisfare uno qualsiasi dei criteri elencati di seguito.
- Per le rose composte da quattro (4) Giocatori (tre (3) starter e un (1) sostituto), almeno tre (3) di quattro (4) Giocatori devono soddisfare uno qualsiasi dei criteri elencati di seguito.

Almeno uno dei seguenti criteri è considerato residenza:

- Avere la cittadinanza
- Detenere una residenza legale permanente/a lungo termine
- Continuare con l’istruzione di persona all’interno di quella regione
- Mantenere un posto di lavoro all’interno di quella regione

I Giocatori in possesso di doppia cittadinanza devono dichiarare la loro cittadinanza per ogni Split e saranno soggetti alle restrizioni della Squadra di cui alla [Sezione 3.8.5](#) e [nella Sezione 3.8.6](#). I Coach e i Manager iscritti a un elenco non contribuiscono alla maggioranza residente della rosa.

Gli Amministratori del Torneo gestiranno i casi di residenza caso per caso e potranno richiedere una prova di residenza a loro discrezione. Una decisione finale da parte degli Amministratori del Torneo in merito alla Residenza del Giocatore sarà definitiva e vincolante per tutti i Giocatori e le Squadre.

I Giocatori e/o le Squadre possono richiedere la conferma dell'idoneità alla residenza prima della scadenza per la registrazione all'evento contattando gli Amministratori del Torneo tramite i Canali di supporto secondo la definizione di cui alla [Sezione 6.1](#).

3.8.4 Invio della rosa

Le formazioni iniziali per ogni partita trasmessa devono essere inviate agli Amministratori del Torneo almeno un (1) ora prima dell'inizio del Gioco.

3.8.5 Periodo di Modifica alla rosa e Termine di chiusura della rosa

Salvo quanto diversamente espressamente stabilito nel presente Regolamento, le rose delle squadre che hanno guadagnato Punti RLCS possono effettuare una Modifica alla rosa (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.6](#)) solo durante la Finestra di trasferimento (come definita di seguito). Tutte le rose saranno considerate bloccate alla chiusura del processo di registrazione del Torneo (il "**Processo di registrazione**") all'ora e alla data da specificare sul Sito Web di registrazione (tali date e orari sono denominati collettivamente il "**Termine di chiusura della rosa**").

Se una Squadra vuole aggiungere un Manager o un Coach alla propria rosa, deve inviare una notifica agli Amministratori del Torneo prima del Termine di chiusura della rosa applicabile. Se una Squadra subisce circostanze eccezionali che le impediscono di effettuare una sostituzione entro le scadenze stabilite nella [Sezione 4.2.5](#) e necessita di una proroga, deve avvisare gli Amministratori del Torneo entro il Termine di chiusura della rosa.

In alternativa, non sarà possibile effettuare alcuna sostituzione dopo il Termine di chiusura della rosa.

Qualsiasi Squadra che effettui una Modifica alla rosa (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.6](#)) effettuata al di fuori delle restrizioni di cui sopra sarà soggetta alla perdita completa e automatica dei Punti RLCS.

3.8.6 Modifiche e trasferimenti della rosa

Durante la stagione, le Squadre potranno apportare aggiunte alla rosa solo durante una "**Finestra di trasferimento**" appositamente designata.

Finestre di trasferimento per ogni Regione

- APAC: 23 febbraio 2026 alle ore 12:00 JST – 8 marzo 2026 alle ore 17:00 JST
- UE: 23 febbraio 2026 alle ore 12:00 CET – 8 marzo 2026 alle ore 17:00 CET

- MENA: 23 febbraio 2026 alle ore 12:00 KSA – 8 marzo 2026 alle ore 17:00 KSA
- NA: 23 febbraio 2026 alle ore 12:00 PT – 8 marzo 2026 alle ore 17:00 PDT
- OCE: 23 febbraio 2026 alle 12:00 AEDT – 8 marzo 2026 alle 17:00 AEDT
- SSA: 23 febbraio 2026 alle 12:00 SAST – 8 marzo 2026 alle 17:00 SAST
- SAM: 23 febbraio 2026 alle 12:00 BRT – 8 marzo 2026 alle 17:00 BRT

Durante ogni Finestra di trasferimento, le Squadre possono effettuare solo un'aggiunta alla propria rosa (esclusi Manager e Coach), fermo restando che il numero massimo di Giocatori in una Squadra rimanga quattro (4). Alle Squadre è consentito effettuare un'aggiunta alla loro rosa per ogni Finestra di trasferimento durante l'intero Evento. Qualora un Amministratore del Torneo ritenga che una Squadra abbia effettuato più di un'aggiunta in una singola Finestra di trasferimento, tale Squadra perderà automaticamente tutti i Punti RLCS accumulati e diventerà una Squadra inattiva.

Fermo restando quanto sopra, le Squadre possono anche effettuare un'aggiunta "in deroga" alla propria rosa (ciascuna, un'"**Aggiunta in deroga**") durante l'intero Evento. Le Aggiunte in deroga devono essere effettuate nella posizione di "Sostituto" entro la Finestra di trasferimento. Inoltre, le Aggiunte in deroga devono soddisfare i seguenti criteri di idoneità:

1. L'Aggiunta in deroga deve essere idonea a gareggiare per l'intero Open subito precedente la Finestra di trasferimento durante la quale è stata effettuata l'Aggiunta in deroga.
2. L'Aggiunta in deroga non può aver guadagnato Punti RLCS.

Al fine di effettuare un'Aggiunta in deroga o una modifica dell'elenco, le Squadre devono inviare la propria richiesta tramite Discord nel canale di supporto Discord applicabile, come elencato nella [Sezione 6.1](#) prima della chiusura della Finestra di trasferimento. I trasferimenti possono essere effettuati anche tra Regioni diverse (e non sono soggetti alle restrizioni della [Sezione 3.7.4](#)).

Una Squadra perderà automaticamente tutti i Punti RLCS accumulati e diventerà una Squadra inattiva se avrà meno di tre (3) Giocatori registrati alla chiusura della Finestra di trasferimento.

3.8.7 Nomi dei Giocatori o delle Squadre

I Giocatori o le Squadre non possono modificare il proprio nome utente, nomi di gioco o nomi della Squadra senza l'approvazione degli Amministratori del Torneo. Tutti i suddetti nomi devono essere conformi al presente Regolamento (inclusa, a titolo esemplificativo, la [Sezione 3](#)) e gli Amministratori del Torneo possono richiederne la modifica in qualsiasi momento. Una Rosa non deve contenere duplicati dello stesso nome, nomi che includono simboli o nomi difficili da distinguere da quelli di altri.

3.8.8 Continuità della rosa

Se una Squadra ha tre (3) Giocatori, tutti e tre (3) i Giocatori saranno considerati “titolari”. Se una Squadra ha quattro (4) Giocatori, tre (3) Giocatori saranno considerati “Titolari” e un (1) Giocatore sarà considerato “Riserva” o “Sostituto” (a seconda dei casi).

3.8.9 Esclusività della Squadra

I Giocatori potranno far parte di una sola Squadra durante l'intero Torneo.

3.8.10 Registrazione

Ogni Giocatore di una Squadra deve soddisfare tutti i requisiti di idoneità previsti da questo Regolamento per i Giocatori e deve registrarsi sull'apposito Sito web (<https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2026>) prima della chiusura del Processo di registrazione per essere considerato membro della Squadra. Durante il Processo di registrazione, un membro della Squadra creerà/registrerà il nome della Squadra e i Giocatori potranno unirsi a tale Squadra cercando il relativo nome o tramite invito. Qualora una Squadra avanzasse alle fasi successive del Torneo, gli Amministratori del Torneo tenteranno di avvisare tale Squadra tramite il suo Referente.

3.8.11 Verifica dell'idoneità della Squadra

In base alla [Sezione 2.6.2](#), tutti i membri di una Squadra che rientrano nella soglia dei premi stabilita nell'[Allegato D](#) devono superare il processo di verifica di idoneità descritto nella [Sezione 2.6](#) per essere idonei a ricevere tali premi. Se un membro della Squadra fallisce il processo di verifica, l'intera Squadra verrà squalificata e considerata inadatta a vincere premi, e tale Squadra non avrà diritto ad alcun premio relativo al Torneo.

3.8.12 Associazioni di squadre

Fatti salvi tutti i casi espressamente menzionati, ogni diritto degli Amministratori del Torneo relativi a queste regole si riferiscono e sono applicabili alla Squadra nel suo complesso come a ciascun suo membro separatamente. Qualora emergesse il diritto di squalificare un membro della Squadra, gli Amministratori dell'Evento potranno riservarsi il diritto di squalificare l'intera Squadra.

Se gli Amministratori del Torneo decidono di squalificare un numero inferiore alla totalità dei componenti di una Squadra, i Giocatori rimanenti restano vincolati al presente Regolamento e, se concesso a esclusiva discrezione degli Amministratori del Torneo, la Squadra può sostituire il/i Giocatore/i squalificato/i (anche se il Giocatore qualificato era il Referente) con un nuovo Giocatore idoneo e continuare a competere utilizzando il medesimo nome della Squadra, purché ciascun Giocatore squalificato firmi immediatamente qualsiasi documento ritenuto necessario dagli Amministratori del Torneo per permettere al/i componente/i rimanente/i della Squadra di continuare a partecipare al Torneo utilizzando il nome della Squadra, oppure sotto un nuovo nome se consentito a esclusiva discrezione degli Amministratori del Torneo.

Qualsiasi componente della Squadra che decida di terminare la propria partecipazione al Torneo e/o venga squalificato dal Torneo, non potrà partecipare al Torneo, a qualsiasi titolo, a esclusiva discrezione dell'Amministratore del Torneo.

3.8.13 Trasferimenti di qualificazione della Squadra proibiti

Gli slot di qualificazione maturati in qualsiasi nuova fase (se applicabili) non possono essere trasferiti, venduti, scambiati o regalati a nessuna persona o organizzazione. Ciò significa che gli slot di qualificazione maturati saranno sempre riferiti direttamente all'intera Squadra.

3.9 Relazioni in una Squadra

Il Regolamento non disciplina le relazioni tra i Giocatori di una Squadra. I termini della relazione tra i Giocatori e le rispettive Squadre vengono lasciati a ciascuna Squadra e ai propri Giocatori. Tuttavia, le dispute tra componenti della Squadra possono essere causa di squalifica della Squadra applicabile o dei suoi componenti, come stabilito dagli Amministratori del Torneo a loro esclusiva discrezione.

3.10 Responsabilità di Proprietari, Manager e Coach di una Squadra

3.10.1 Nessuna Squadra (compresi i suoi agenti, funzionari, dipendenti e subappaltatori), né nessun Proprietario, Manager o Coach può impegnarsi in collusione, partite truccate, corruzione di un arbitro o di un funzionario e qualsiasi altra azione o accordi sleali o illeciti volti a influire (o a cercare di influire) intenzionalmente sul risultato del Gioco, delle Partite o del Torneo.

3.10.2 Nessun Proprietario di una Squadra della RLCS fungerà da Coach o Manager di un'altra Squadra della RLCS né sarà altrimenti coinvolto o avrà il potere di determinare o influenzare la gestione o l'amministrazione di un'altra Squadra della RLCS.

3.10.3 A nessun Manager, Coach o altra persona responsabile della supervisione o della gestione di una Squadra della RLCS (collettivamente, "**Supervisor**") è consentito: (a) essere un Supervisore di un'altra Squadra della RLCS; o (b) essere direttamente o indirettamente coinvolto, o avere il potere di determinare la gestione o l'amministrazione di un'altra Squadra della RLCS o influenzare le prestazioni di un'altra Squadra della RLCS in qualsiasi Gioco, Partita o Torneo. È possibile fare un'eccezione per una (1) aggiunta alla Squadra da un'organizzazione, a condizione che la Squadra rientri in tutte le seguenti categorie e restrizioni:

1. L'aggiunta alla Squadra si orienta al principio DEI (diversità, uguaglianza, inclusione) e tutti i Giocatori partecipanti rappresentano tale iniziativa (ad esempio, una Squadra femminile) o la Squadra aggiuntiva è una Squadra universitaria.
2. I nomi delle squadre non devono essere identici tra loro.

È richiesta l'approvazione scritta da parte degli Amministratori del Torneo prima della scadenza per la registrazione. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di rifiutare qualsiasi eccezione.

3.10.4 Una Squadra non dovrà nominare come Supervisore alcuna persona fisica che: (a) sia un Supervisore di un'altra Squadra della RLCS; o (b) sia direttamente o indirettamente coinvolta, o abbia il potere di determinare la gestione o l'amministrazione di un'altra Squadra della RLCS o influenzarne le prestazioni in qualsiasi Gioco, Partita o Torneo.

3.10.5 Le Squadre che Psyonix, a sua esclusiva discrezione, determini essere di proprietà o controllate direttamente o indirettamente da una persona o un'entità che gestisca siti o piattaforme di sport (inclusi gli eSport), scommesse o giocate, o una qualsiasi altra categoria proibita, non sono idonei alla partecipazione al Torneo.

4. Regolamento del gameplay

Questa Sezione 4 stabilisce il "Regolamento del gameplay" che disciplina il gioco durante il Torneo.

4.1 Impostazioni della Partita

4.1.1 Impostazioni di Gioco

- Arena predefinita: DFH Stadium
- Numero di componenti della Squadra: 3v3
- Difficoltà dei bot: Nessun bot
- Amministratore Partita: Disattivato
- Mutator: Nessuno
- Tempo di gioco: 5 minuti
- Accessibile da: Nome/password
- Piattaforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Server: Stati Uniti orientali, centrali od occidentali (NA), Europa (UE), Sud America (SAM), Oceania (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia orientale, sudorientale marittima o sudorientale continentale (APAC) e Sudafrica (SSA)
- Colori della Squadra: predefiniti

4.1.2 Dispositivi di comando

Tutti i dispositivi di comando standard sono legali, inclusi mouse e tastiera. Le funzioni macro (ad es., pulsanti turbo) non sono permesse. Si noti che i dispositivi di comando wireless non sono consentiti in occasione di Tornei dal vivo. In occasione di qualsiasi Torneo dal vivo, tutti i dispositivi di comando sono soggetti all'approvazione degli Amministratori del Torneo.

4.1.3 Arene

In un Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, Fase Open con sistema svizzero e Split 1 Fase Open GSL, tutti i Giochi si svolgono nel DFH Stadium, a meno che le Squadre non accettino di comune accordo di giocare in un'altra arena standard. I Giochi svoltisi fino alla fine su un'altra arena standard sono considerati concordati di comune accordo. In tutte le altre fasi del Torneo, la rotazione della mappa sarà scelta dalle arene standard, scelte dagli Amministratori del Torneo a loro esclusiva discrezione.

Per le Partite trasmesse, le Squadre possono richiedere di evitare un'arena a causa di problemi di prestazioni e, a tal proposito, sono tenute a inviare una richiesta dettagliata agli Amministratori del Torneo non meno di 24 ore prima dell'ora di inizio della Partita. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di rifiutare per qualsiasi motivo, a loro esclusiva discrezione, qualsiasi richiesta fatta dalle Squadre per evitare un'arena.

4.2 Procedure della Partita

4.2.1 Hosting e colori delle Squadre

Gli Amministratori del Torneo specificheranno quale Squadra sia la blu e quale quella arancione. Nel Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, nella Fase Open con sistema svizzero, le Squadre riceveranno istruzioni su come ospitare la Partita. In tutte le altre fasi del Torneo, sarà un Amministratore del Torneo a ospitare la Partita.

4.2.2 Reindirizzamento degli hosting

Tra un Gioco e l'altro in una Partita, le Squadre possono richiedere che venga reindirizzato l'hosting della Partita sulla stessa regione del server a causa di problemi di connessione.

Durante qualsiasi Partita di tutte le fasi del Torneo, tranne il Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, la Fase Open con sistema svizzero e la Split 1 Fase Open GSL, prima che (a) un gol venga segnato o (b) che siano trascorsi quindici (15) secondi (in base a quale evento si verifichi per primo), le Squadre potranno concordare di annullare l'attuale Gioco della Partita e reindirizzare l'hosting della Partita con l'approvazione degli Amministratori del Torneo.

Le Squadre devono ricreare una nuova sessione di gioco e connettersi entro tre (3) minuti dalla sua creazione. Se una Squadra o un Giocatore non si riconnette entro questo lasso di tempo, sarà soggetta/o ad azioni disciplinari come approfondito nella [Sezione 8.3](#).

Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di sospendere e invalidare l'attuale Gioco della Partita per un reindirizzamento dell'hosting in qualsiasi momento.

4.2.3 Server

4.2.3.1 Server per Tabellone a eliminazione doppia della fase Open e Fase Open con sistema svizzero

- “Stati Uniti centrali” sarà il server predefinito per le Partite del Nord America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su “Stati Uniti occidentali” o “Stati Uniti orientali”.
- I server “Europa” verranno sempre utilizzati per le Partite europee.
- I server “Sud America” verranno sempre utilizzati per le Partite sudamericane.
- I server “Oceania” verranno sempre utilizzati per le Partite in Oceania.
- I server “Medio Oriente” verranno sempre utilizzati per le Partite MENA.
- “Asia sudorientale continentale” sarà il server predefinito per le Partite APAC, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su “Asia orientale” o “Asia sudorientale marittima”.
- I server “Sudafrica” verranno sempre utilizzati per le Partite SSA.

4.2.3.2 Server per Fase Open GSL, Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, Torneo di kick-off, Fase Major con sistema svizzero, Tabellone a eliminazione ibrida del Major, Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo, Fase a gironi GSL del Campionato del Mondo e Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo

- “RLCS USE-Ohio” sarà il server predefinito per le Partite del Nord America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un Server RLCS situato in un’altra Regione del Nord America.
- “RLCS UE-Parigi” sarà il server predefinito per le Partite dell’Europa, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un Server RLCS situato in un’altra Regione dell’Europa.
- “RLCS SAM-SanPaulo” sarà il server predefinito per le Partite del Sud America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server del Sud America.
- “RLCS OCE-Sydney” sarà il server predefinito per le Partite dell’Oceania, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server dell’Oceania.
- “RLCS ME-Bahrain” sarà il server predefinito per le Partite MENA, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server MENA.
- “RLCS ASM-Asia Continentale” sarà il server predefinito per le Partite APAC, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server APAC.
- “RLCS SAF-Città del Capo” sarà il server predefinito per le Partite SSA, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server SSA.

4.2.4 Inizio del Gioco

Nel Tabellone a eliminazione doppia della fase Open e Fase Open con sistema svizzero, i Giocatori non possono unirsi allo schieramento assegnato fino a quando tre Giocatori di ogni Squadra non si siano uniti al Gioco. In tutte le altre Partite per tutte le altre fasi del Torneo, i Giocatori non possono unirsi allo schieramento designato fino a quando non viene loro comunicato da un Amministratore del Torneo.

Per tutte le fasi del Torneo, un Gioco si considera iniziato quando viene visualizzata la spia “GO” in-game a conclusione del primo conto alla rovescia.

4.2.5 Sostituzioni

4.2.5.1 Sostituzioni nel Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, Fase Open con sistema svizzero e Split 1 Fase Open GSL

Le Sostituzioni possono essere effettuate solo tra un Gioco e l'altro in una Partita. Le Squadre possono effettuare una sola Sostituzione per Partita. Le Squadre sono autorizzate ad annullare una Sostituzione tra un Gioco e l'altro per poter giocare con la loro formazione iniziale, ma non possono effettuare alcuna Sostituzione aggiuntiva in quella Partita. Le Squadre possono iniziare un Gioco con una combinazione di tre (3) Giocatori della propria Rosa registrata.

4.2.5.2 Sostituzioni nel Split 2 Fase Open GSL, Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, Torneo di kick-off, Fase Major con sistema svizzero, Tabellone a eliminazione ibrida del Major, Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo, Fase a gironi GSL del Campionato del Mondo e Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo

Le Sostituzioni possono essere effettuate solo tra un Gioco e l'altro in una Partita o prima di una Partita. Le Squadre devono informare gli Amministratori del Torneo di qualsiasi modifica alla formazione tra un Gioco e l'altro e ricevere l'approvazione prima di effettuare qualsiasi Sostituzione.

4.2.6 Segnalare i punteggi

Dopo il termine di una Partita, la Squadra vincitrice deve inviare il risultato della Partita agli Amministratori del Torneo attraverso una chat room designata. Anche la Squadra perdente deve confermare il risultato della Partita. È necessario effettuare uno screenshot della schermata dei risultati oppure salvare il replay di una Partita nel caso in cui i risultati siano contestati. Se una Squadra contesta una Partita rivendicando la vittoria e invia prova del proprio reclamo, l'altra Squadra deve inviare prova del proprio reclamo per evitare la sconfitta automatica della Partita. Qualora risulti che una Squadra o un Giocatore abbia presentato risultati falsi o falsificati, saranno intraprese nei suoi confronti le azioni disciplinari descritte nella [Sezione 8.3](#).

4.2.7 Osservatori

Per tutti gli Eventi, inclusi Open, Torneo di kick-off, Qualificazioni Ultima occasione, Major e Campionato del Mondo, gli osservatori in-game non sono ammessi, tranne che per gli Amministratori del Torneo o per individui precedentemente autorizzati. Le Squadre scoperte ad aver condiviso i dettagli di una sessione allo scopo di ammettere un osservatore non autorizzato alla Partita saranno soggette ad azioni disciplinari come descritto in dettaglio nella [Sezione 8.3](#). Coach, Manager e Sostituti non possono essere osservatori in-game.

Al Giocatore o alla Squadra sarà consentito trasmettere in diretta il proprio gameplay su una piattaforma di streaming online (ad es., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, ecc.). Le Squadre possono anche inviare una richiesta speciale per un singolo osservatore della “Diretta della squadra”, autorizzato a partecipare a qualsiasi Partita non trasmessa del Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, Fase Open con sistema svizzero, Fase Open GSL, Tabellone a eliminazione doppia della Qualificazione Ultima occasione, Fase Ultima occasione con sistema svizzero o Fase Ultima occasione GSL compilando un modulo di richiesta per la trasmissione e ottenendo l’autorizzazione dell’osservatore almeno 24 ore prima dell’inizio del giorno del Torneo applicabile. Coach, Manager e Sostituti non possono essere osservatori autorizzati della Diretta della squadra. I moduli di richiesta per la trasmissione possono essere trovati nel canale di supporto Discord come indicato nella [Sezione 6.1](#).

Un osservatore autorizzato non può unirsi a un lato specifico in qualità di Giocatore in qualsiasi momento della Partita, o la Squadra associata sarà soggetta ad azione disciplinare come descritto in dettaglio nella [Sezione 8.3](#).

4.3 Obblighi della Partita

4.3.1 Puntualità

4.3.1.1 Puntualità per Gironi a eliminazione doppia della fase Open, Fase Open con sistema svizzero, Fase Open GSL e Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open

Tutte le Squadre devono avere tre (3) Giocatori fisicamente presenti oppure nella sessione di gioco online della Partita, all’orario di inizio della Partita designato. Le Squadre che non hanno tre (3) Giocatori pronti a giocare dopo cinque (5) minuti dall’orario di inizio della Partita saranno soggette alle azioni disciplinari descritte nella [Sezione 8.3](#). Durante ogni Partita, il Referente della Squadra deve rispondere tempestivamente nella chat room designata almeno dieci (10) minuti prima dell’orario di inizio della Partita designata. Gli orari di inizio delle Partite potranno essere modificati dagli Amministratori del Torneo, a loro esclusiva discrezione, in base alle accelerazioni o ai ritardi eventuali del Torneo.

4.3.1.2 Puntualità per il Torneo di kick-off, Major e Campionato del Mondo Rocket League

Durante le partite dal vivo, tutti i membri partecipanti di una rosa devono essere fisicamente presenti entro il tempo di chiamata designato per le partite. L’ora della chiamata della Partita sarà comunicata dagli Amministratori del Torneo. Alle rose non è consentito lasciare l’area della competizione dopo l’orario di chiamata designato per la Partita, a meno che non ricevano l’autorizzazione esplicita dagli Amministratori del Torneo. Le Rose che non sono fisicamente presenti al momento designato della chiamata per la Partita saranno soggette ad azioni disciplinari come approfondito nella [Sezione 8.3](#).

4.3.2 Abbandoni volontari

Le Squadre non potranno abbandonare volontariamente una Partita senza la previa autorizzazione degli Amministratori del Torneo. Fermo restando quanto suddetto, pur in presenza di siffatta autorizzazione, tali Squadre potrebbero essere soggette alle azioni disciplinari descritte nella [Sezione 8.3](#).

4.3.3 Accesso al dispositivo durante il Torneo di kick-off, Major e Campionato del Mondo Rocket League 2026

Durante tutte le Partite del Torneo di kick-off, Major e Campionato del Mondo Rocket League 2026, i Giocatori e i Coach non potranno avere con sé alcun dispositivo elettronico (ad es. telefoni cellulari, orologi di qualsiasi forma, scaldamani elettrici, auricolari) e non saranno autorizzati ad accedere a Internet senza l'approvazione degli Amministratori del Torneo.

5. Problemi

5.1 Amministrazione delle Partite durante Partite private

Durante tutte le fasi dell'Evento, ai Giocatori è vietato utilizzare la funzionalità in-game "Amministratore Partita". I Giocatori non possono mettere in pausa il Gioco, cambiarne l'ora o il punteggio. Tutti i Giocatori che utilizzano la funzionalità in-game "Amministratore Partita" durante un Gioco nell'Evento saranno soggetti ad azioni disciplinari come approfondito nella [Sezione 8.3](#).

5.2 Problemi tecnici

Data la natura e la portata della competizione online, le Partite non saranno riavviate o annullate per bug, disconnessioni intenzionali, crash del server o disconnessioni non intenzionali, se non altrimenti stabilito dagli Amministratori del Torneo a propria esclusiva discrezione. Il gioco dovrà proseguire e non causerà la ripetizione di una partita anche in caso di problemi tecnici o bug, se non altrimenti stabilito dagli Amministratori del Torneo a loro esclusiva discrezione. Se una Squadra chiede di rigiocare la partita a causa di un problema tecnico o bug, tale Squadra dovrà salvare il replay e inviarlo agli Amministratori del Torneo per la revisione. Durante una Partita trasmessa, gli Amministratori del Torneo possono interrompere il gameplay per rivedere e successivamente riavviare il Gioco se lo ritengono necessario a loro esclusiva discrezione.

5.3 Interruzioni di una Partita

5.3.1 Disconnessioni

5.3.1.1 Disconnessioni durante il Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, la Fase Open con sistema svizzero e le Partite della Split 1 Fase Open GSL

Se si verifica una disconnessione, la Squadra in inferiorità numerica dovrà finire il singolo Gioco all'interno della Partita. Il Giocatore disconnesso può riconnettersi durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione o tra un Gioco e l'altro di una Partita, ma non può riconnettersi durante Giochi successivi della Partita stessa. In seguito a una disconnessione, se il Giocatore non può riconnettersi durante il medesimo Gioco, avrà cinque (5) minuti per riconnettersi prima che inizi il Gioco successivo della Partita. Se il Giocatore disconnesso non può riconnettersi prima che inizi il Gioco successivo della Partita, la Squadra del Giocatore deve sostituirlo con un altro Giocatore della propria rosa (in base alle regole di Sostituzione enunciate nella [Sezione 4.2.5](#)) o perderà automaticamente la Partita.

5.3.1.2 Disconnessioni durante il Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open e Split 2 Fase Open GSL

Se si verifica una disconnessione, la Squadra in inferiorità numerica deve informare immediatamente gli Amministratori del Torneo nella chatroom designata. Gli Amministratori del Torneo possono mettere in pausa il Gioco dopo il ricevimento della notifica di disconnessione, a loro esclusiva discrezione. Per le Partite con spettatori o trasmesse, se gli Amministratori del Torneo rilevano che un Giocatore si è disconnesso senza ricevere notifica, possono mettere il Gioco in pausa per permettere al Giocatore di riconnettersi.

Dopo la messa in pausa del Gioco, il Giocatore disconnesso avrà otto (8) minuti per riunirsi prima che il Gioco ricominci. Nel caso si verificano più pause a causa di disconnessioni, il tempo totale verrà considerato includendo gli otto (8) minuti del tempo di riconnessione per la Squadra. Se il Giocatore non può riconnettersi in questo arco temporale, la Squadra in inferiorità numerica perderà automaticamente il singolo Gioco all'interno della Partita.

Se il Giocatore non può riconnettersi durante il medesimo Gioco in cui si è verificata la disconnessione, avrà tre (3) ulteriori minuti dopo il Gioco per riconnettersi prima che abbia inizio il Gioco successivo della Partita. Il Giocatore disconnesso può riconnettersi solo durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione o tra un Gioco e l'altro di una Partita, ma non può riconnettersi durante Giochi successivi della Partita stessa. Se il Giocatore disconnesso non può riconnettersi prima che inizi il Gioco successivo della Partita, la Squadra del Giocatore deve sostituirlo con un altro Giocatore della propria rosa (in base alle regole di Sostituzione enunciate nella [Sezione 4.2.5](#)) o perderà automaticamente la Partita.

Dopo che un Giocatore disconnesso si riconnette al Gioco oppure dopo la scadenza del tempo per riconnettersi, le Squadre hanno trenta (30) secondi per confermare agli Amministratori del Torneo che ogni Squadra è pronta per interrompere la sospensione. Quando ciascuna Squadra ha confermato di essere pronta, il Gioco riparte da un calcio d'inizio neutrale o dalla continuazione del gioco come stabilito dagli Amministratori del Torneo.

Se una Squadra non può presentare una Squadra completa di tre (3) Giocatori per continuare a giocare, perderà automaticamente il Gioco. Se una Squadra non può presentare una Squadra

completa di tre (3) Giocatori nei successivi otto (8) minuti dalla sconfitta automatica del Gioco, perderà automaticamente la Partita.

5.3.1.3 Disconnessioni durante il Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, Torneo di kick-off, Fase Major con sistema svizzero, Tabellone a eliminazione ibrida del Major, Fase Play-In GSL del Campionato del Mondo, Fase a gironi GSL del Campionato del Mondo e Tabellone a eliminazione ibrida del Campionato del Mondo

Se si verifica una disconnessione, la Squadra in inferiorità numerica deve informare immediatamente gli Amministratori del Torneo. Gli Amministratori del Torneo possono mettere in pausa il Gioco dopo il ricevimento della notifica di disconnessione, a loro esclusiva discrezione. Se gli Amministratori del Torneo rilevano che un Giocatore si è disconnesso senza ricevere notifica, possono mettere il Gioco in pausa per permettere al Giocatore di riconnettersi.

Una volta messo in pausa il Gioco, gli Amministratori del Torneo lavoreranno direttamente con il Giocatore interessato per risolvere il problema indicato.

Il Giocatore disconnesso può riconnettersi solo durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione o tra un Gioco e l'altro di una Partita, ma non può riconnettersi durante Giochi successivi della Partita stessa. Se il Giocatore disconnesso non può riconnettersi prima che inizi il Gioco successivo della Partita, la Squadra del Giocatore deve sostituirlo con un altro Giocatore della propria rosa (in base alle regole di Sostituzione enunciate nella [Sezione 4.2.5](#)) o perderà automaticamente la Partita.

Dopo che un Giocatore disconnesso si riconnette, le Squadre hanno trenta (30) secondi per confermare agli Amministratori del Torneo che ogni Squadra è pronta per interrompere la sospensione. Quando ciascuna Squadra ha confermato di essere pronta, il Gioco riparte da un calcio d'inizio neutrale o dalla continuazione del gioco come stabilito dagli Amministratori del Torneo.

5.3.2 Interruzione di gioco

Gli Amministratori del Torneo potranno mettere in pausa un Gioco o una Partita in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo. Nel caso di un'interruzione di gioco, i Giocatori devono rimanere ai propri dispositivi e prestare attenzione alle istruzioni degli Amministratori del Torneo.

5.3.3 Timeout

Per qualsiasi Partita che si giochi durante il Tabellone a eliminazione ibrida della fase Open, il Torneo di kick-off, il Torneo Major, il Campionato del Mondo Rocket League 2026 o il Tabellone di qualificazione, le Squadre possono richiedere un (1) timeout (ciascuno, un "Timeout") tra un Gioco e l'altro durante tale Partita.

Ogni Timeout avrà una durata di due (2) minuti. Un Squadra deve informare un Amministratore del Torneo che sceglie di utilizzare un timeout prima che restino quarantacinque (45) secondi sul tabellone post-gioco. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di negare a una Squadra un Timeout se tale Squadra non riesce a fare la sua scelta in conformità con le scadenze stabilite nella presente Sezione 5.3.3. Il timeout di due (2) minuti inizierà quando sul tabellone post-gioco restano quarantacinque (45) secondi rimanenti. Al termine del Timeout, gli Amministratori del Torneo indicheranno a ciascuna Squadra di unirsi al Gioco successivo.

Per chiarezza, i timeout non possono essere utilizzati in partite che si verificano nel Tabellone a eliminazione doppia della fase Open, nella Fase Open con sistema svizzero, nella Fase Open GSL o durante il gioco. Inoltre, i Timeout non possono essere utilizzati per estendere o eludere i timer di squalifica come stabilito nella [Sezione 5.3.1](#).

5.3.4 Riavvi

Gli Amministratori del Torneo potranno ordinare il riavvio di un Gioco o di una Partita a causa di circostanze eccezionali, come nel caso in cui un bug significativo interessi la capacità di un Giocatore di giocare oppure qualora il Gioco o la Partita vengano interrotti a causa di forza maggiore o di altro evento.

5.3.5 Invio del registro

Se un Giocatore o una Squadra sporge un reclamo che causa il riavvio di un Gioco o di una Partita, dovrà fornire agli Amministratori del Torneo i file di registro del Gioco o della Partita. Questi file di registro saranno sottoposti a indagine e, se gli Amministratori del Torneo riscontreranno che il riavvio è stato richiesto in modo erraneo, tale Giocatore o Squadra sarà soggetto/a alle azioni disciplinari descritte nella [Sezione 8.3](#).

6. Comunicazione

6.1 Canale di supporto

Gli Amministratori del Torneo saranno a disposizione per rispondere a domande specifiche dei Giocatori e dare ulteriore assistenza per tutto il corso dell'Evento tramite il canale ufficiale di assistenza Giocatori della Regione pertinente riportato di seguito. Qualsiasi risposta o commento fornito online non modifica il contenuto del presente Regolamento.

- [Asia-Pacifico \(APAC\)](#)
- [Europa \(UE\)](#)
- [Medio Oriente e Nord Africa \(MENA\)](#)
- [Nord America \(NA\)](#)
- [Oceania \(OCE\)](#)
- [Sud America \(SAM\)](#)
- [Africa subsahariana \(SSA\)](#)

6.2 Comunicazioni sulla Partita

Per ogni Partita, le Squadre comunicheranno con i propri avversari e gli Amministratori del Torneo (a seconda dei casi) in una chat room designata durante tutte le fasi online del Torneo. Per gli eventi dal vivo, dopo l'inizio ufficiale di una Partita, la comunicazione con chiunque non sia designato come Giocatore all'interno della Partita corrente è strettamente vietata e potrebbe condurre all'immediata squalifica del/i Giocatore/i o della Squadra. Per chiarezza, i Coach non rientrano in questa restrizione e la comunicazione da Giocatore a Coach non è limitata durante il gioco. Gli Amministratori del Torneo comunicheranno ai Giocatori la chatroom designata prima dell'inizio di ogni fase del Torneo.

7. Codice di condotta

7.1 Condotta personale, divieto di comportamenti tossici

7.1.1 Tutti i Giocatori e i Supervisorì devono mantenere una condotta che sia sempre coerente con (a) il Codice di comportamento nella presente Sezione 7 ("**Codice di comportamento**") e (b) i principi generali di integrità, onestà e sportività.

7.1.2 I Giocatori e i Supervisorì devono mostrarsi rispettosi degli altri Giocatori, degli Amministratori del Torneo, degli osservatori, degli spettatori e degli sponsor (se applicabili).

7.1.3 Ai Giocatori e agli addetti al controllo non sono consentiti comportamenti che (a) violino questo Regolamento, (b) siano lesivi, pericolosi o distruttivi o (c) che possano altrimenti rovinare agli altri utenti l'esperienza di Rocket League come intesa da Psyonix (e da essa stabilita). In particolare, i Giocatori e gli addetti al controllo non possono tenere comportamenti molesti o irrispettosi, fare uso di linguaggio ingiurioso o offensivo, sabotare il gioco, diffondere spam, attuare social engineering, truffare o intraprendere qualsivoglia attività illegale ("**Comportamento tossico**").

7.1.4 Ai Giocatori e ai Supervisorì non è consentito (a) affermare di essere o presentarsi come un Giocatore espulso, che imbrogli o ha infranto le regole o (b) esaltare o appoggiare atteggiamenti che incitano a infrangere o violare il Regolamento.

7.1.5 Ogni violazione di questo Regolamento espone un Giocatore, un Supervisore o un'intera Squadra al rischio di un'azione disciplinare come descritto di seguito nella [Sezione 8.3](#), anche nel caso di infrazioni non intenzionali.

7.2 Integrità agonistica

7.2.1 Ogni Giocatore è tenuto a rispettare sempre lo spirito di Rocket League e il presente Regolamento durante i Giochi e le Partite. Il gioco sleale è proibito dal Regolamento in ogni sua forma e potrà essere sanzionato con azioni disciplinari. Gli esempi di gioco sleale includono:

- Collusione (come definita di seguito), perdere volontariamente o truccare Partite, corrompere arbitri o ufficiali delle Partite, o qualunque azione o accordo sleale o illegale volto a influenzare deliberatamente (o a tentare di influenzare) il risultato delle Partite o dell'Evento.
- La violazione o qualsivoglia modifica del normale funzionamento del client di gioco di Rocket League come, a titolo esemplificativo, la modifica dei file di gioco.
- L'uso o la cessione ad altri Giocatori di un Account Epic intestato a un'altra persona (o l'istigazione, l'agevolazione o la promozione di tale pratica).
- Utilizzare assistenza esterna per determinare posizione di altri giocatori, traiettoria della palla, turbo degli avversari o qualsiasi altra informazione non fornita al giocatore dal proprio schermo (ad esempio, guardare o tentare di guardare i monitor degli spettatori durante una partita). Per chiarezza, la ricezione di consigli da parte di un coach o l'utilizzo dello strumento di replay durante la partita non rientrano in questo divieto.
- Lo sfruttamento intenzionale di funzioni di gioco (a titolo esemplificativo, un bug o un glitch del programma) secondo modalità non previste da Psyonix per ottenere un vantaggio sugli avversari.
- L'uso di attacchi distribuiti di negazione del servizio, false chiamate di emergenza (swatting) o metodi simili per interferire con la connessione di altri Giocatori al client di gioco di Rocket League.
- L'uso di macro di tasti o altri metodi per automatizzare le azioni di gioco.
- L'accettazione di qualsiasi regalo, ricompensa, forma di corruzione o compenso per servizi promessi, resi o da rendersi in connessione con una conduzione sleale di Rocket League (ad es. servizi allo scopo di perdere volontariamente, o accordarsi preventivamente sul risultato di una Partita o Sessione).
- L'interferenza con il funzionamento del Torneo, del sito web del Regolamento o di qualsiasi sito web di proprietà o gestito da Psyonix o dagli Amministratori del Torneo.
- L'aggiunta di modifiche a Rocket League che non siano state comunicate agli Amministratori del Torneo e da essi autorizzate.
- L'utilizzo di strutture, servizi o attrezzature del Torneo forniti o resi disponibili dalle Entità del Torneo per pubblicare, trasmettere, diffondere o rendere disponibili in altro modo comunicazioni vietate dal Codice di comportamento.

- La disconnessione dalla sessione di gioco prima di essere stati congedati dagli Amministratori del Torneo.
- Qualsiasi altra violazione del presente Regolamento.

7.3 Scommesse

Ai Giocatori e ai Supervisorì è proibito (a) organizzare o promuovere qualunque tipo di scommessa o attività d'azzardo relativa a qualsiasi parte del Torneo o (b) trarre benefici, diretti o indiretti, da scommesse o attività d'azzardo connesse al Torneo stesso.

7.4 Molestie

Ai Giocatori è proibito attuare qualunque forma di condotta molesta, ingiuriosa o discriminatoria sulla base di razza, colore, etnia, nazione d'origine, religione, opinioni politiche o di altra natura, sesso, identità sessuale, orientamento sessuale, età, disabilità o qualsivoglia condizione o caratteristica protetta dalla legge vigente.

7.5 Riservatezza

Il Giocatore o Supervisore non può divulgare a soggetti terzi le informazioni riservate ottenute dal Giocatore in relazione all'Evento, né pubblicarle su canali dei social media.

7.6 Condotta illegale

Ai Giocatori e agli addetti al controllo è richiesto sempre il pieno rispetto delle leggi vigenti. Qualsiasi tentativo di danneggiare o compromettere deliberatamente il funzionamento legittimo dell'Evento può costituire una violazione del diritto penale e civile e comporterà la squalifica dalla partecipazione all'Evento. In caso di tale tentativo, Epic si riserva il diritto di chiedere misure riparatorie e danni (comprese le spese legali) nella misura massima consentita dalla legge, incluso il ricorso alla giustizia penale.

7.7 Segnalazione

Se un Giocatore è testimone o vittima di condotte che violano il Codice di condotta è tenuto a denunciarle a Psyonix o a un Amministratore del Torneo. Ogni reclamo presentato ai sensi della Sezione 7.7 sarà prontamente esaminato al fine di intraprendere l'azione necessaria. Qualunque ritorsione ai danni di Giocatori che espongano un reclamo o collaborino all'indagine su una denuncia è severamente proibita.

7.8 Codice di abbigliamento

Durante l'Evento, tutti i Giocatori e i tutori devono aderire al codice di abbigliamento (il "**Codice di abbigliamento**"). Senza in alcun modo limitare quanto sopra, il Codice di abbigliamento si

applica a tutti i Giocatori e i tutori durante i media day, gli incontri, le sessioni di gioco e tutte le altre attività legate all'evento, secondo discrezione degli Amministratori dell'Evento.

7.8.1 I Giocatori e i Tutori devono presentarsi in modo adeguato al pubblico del Gioco e coerente con lo spirito e il tono dell'Evento (come stabilito dall'Amministratore del Torneo) (ad esempio, non sono ammessi Giocatori a torso nudo, in costume da bagno, in biancheria intima, ecc.)

7.8.2 Limitazioni

Senza che ciò limiti in alcun modo quanto sopra, a Giocatori e tutori è vietato indossare logo, marchi e/o insegne visibili ("**Identificativi commerciali**") di qualsiasi persona giuridica, prodotto o servizio incluso nel seguente elenco (non esaustivo):

- Sostanze stupefacenti o accessori correlati.
- Tabacco o prodotti correlati, compresi prodotti per il vaping.
- Alcol.
- Armi da fuoco.
- Pornografia o altro materiale per soli adulti.
- Criptovalute, token non fungibili (NFT) o qualsiasi altro prodotto o servizio legato alle blockchain.
- Qualsiasi attività (a) il cui contenuto sia discriminatorio, molesto o comunque di natura incitante all'odio, o (b) le cui pratiche siano dannose per l'immagine di Psyonix o Epic, o che possano causare critiche pubbliche o mettere in cattiva luce Psyonix o Epic (come determinato da Psyonix, Epic o dagli Amministratori del Torneo).
- Qualsiasi attività che incoraggi pratiche illegali o violi le leggi vigenti.
- Prodotti correlati al gioco d'azzardo (incluse le scommesse sui fantasport), lotterie o scommesse illegali.
- Qualsiasi attività commerciale che promuova (a) il ricorso a hacking, cheating, exploit durante il gioco oppure il farming o la vendita di valuta di gioco, o (b) la vendita, il noleggio, la concessione in licenza, la distribuzione o il trasferimento di un account di gioco.
- Loghi, personaggi, sviluppatori o distributori di videogiochi che non siano di proprietà di Psyonix o Epic o che non siano affiliati a Psyonix.
- Candidati politici.
- Servizi telefonici a pagamento.

Tutti i patrocini, le sponsorizzazioni, le attività promozionali e gli Identificativi commerciali indossati dai Giocatori e dai Tutori durante e in relazione all'Evento sono soggetti all'approvazione degli Amministratori del Torneo.

Se un Amministratore del Torneo decide (a sua esclusiva discrezione) che un Giocatore o un Tutore ha violato il Codice di abbigliamento, tale Amministratore del Torneo si riserva il diritto di richiedere a tale Giocatore o Tutore di modificare immediatamente il proprio abbigliamento in

conformità a tale Codice. La mancata osservanza di tale obbligo da parte del Giocatore o Tutore può comportare un'azione disciplinare come descritto nella [Sezione 8.3](#).

8. Violazioni del regolamento e della condotta

8.1 Applicazione

Psyonix ha la responsabilità primaria di applicare il Regolamento per tutti i Giocatori che partecipano all'Evento e potrà, in accordo con gli Amministratori del Torneo, imporre sanzioni ai Giocatori per violazioni del Regolamento, come descritto di seguito nella Sezione 8.

8.2 Indagini e conformità

8.2.1 L'utente ed eventuali collaboratori accettano di collaborare appieno con un Amministratore del Torneo nelle indagini su qualsiasi violazione reale o presunta del presente Regolamento. Se un Amministratore del Torneo contatta l'utente per discutere dell'indagine, quest'ultimo è tenuto a fornire a Psyonix e/o all'Amministratore del Torneo informazioni veritiere. Qualsiasi Giocatore o supervisore che risulti aver trattenuto, distrutto o manipolato qualsiasi informazione correlata, o che comunque altrimenti risulti avere fuorviato un Amministratore del Torneo durante un'indagine, sarà soggetto ad azione disciplinare come descritto di seguito alla [Sezione 8.3](#).

8.2.2 Psyonix ha il diritto, a sua esclusiva discrezione, di annullare o limitare la partecipazione di un Giocatore o Supervisore a qualsiasi attività dell'Evento in seguito a eventuali indagini condotte da Epic e/o da un Amministratore dell'Evento (a seconda dei casi) ai sensi della Sezione 8.2.

8.3 Azioni disciplinari

8.3.1 Qualora gli Amministratori del Torneo determinino che un Giocatore o Supervisore ha violato il Codice, gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di intraprendere una delle seguenti azioni disciplinari (se applicabili):

- Invio di un avvertimento pubblico o privato (verbale o scritto) al Giocatore o Supervisore;
- Riavvio della Partita;
- Perdita di un timeout;
- Sconfitta nel Gioco;
- Sconfitta nella Partita;
- Perdita completa o parziale dei premi precedentemente assegnati al Giocatore o alla Squadra;
- Percentuale di tutti o parte dei premi precedentemente assegnati al Giocatore o alla Squadra;
- Perdita della possibilità per il Giocatore o Supervisore di prendere parte a una o più Partite e/o Fasi dell'Evento; e/o

- Perdita della possibilità per il Giocatore o Supervisore di prendere parte a una o più competizioni future organizzate da Psyonix.

8.3.2 A scanso d'equivoci, la natura e la portata delle azioni disciplinari comminate da Psyonix ai sensi della presente Sezione 8.3 sarà a sola e assoluta discrezione degli Amministratori del Torneo. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di pretendere il risarcimento di danni e di ricorrere a eventuali altre rivealse nei confronti di tale Giocatore o Supervisore nella massima misura ammessa dalla legge vigente.

L'applicazione delle suddette azioni disciplinari da parte di Psyonix non può in nessun modo costituire motivo di rivendicazioni del Giocatore o Supervisore nei confronti di Psyonix, così come Psyonix è esonerata da qualsiasi responsabilità nei confronti del Giocatore o Supervisore stesso.

8.3.3 Qualora un Amministratore del Torneo riscontri ripetute infrazioni del regolamento da parte di un Giocatore o Supervisore, si riserva il diritto di infliggere azioni disciplinari sempre più severe, fino alla squalifica permanente da tutte le future partite competitive di Rocket League ospitate o amministrate da o per conto di Psyonix. Epic potrà applicare i propri diritti come specificato nei Termini di servizio di Psyonix e/o nell'EULA di Rocket League.

8.3.4 Tutte le violazioni commesse nel corso dell'Evento saranno determinate da Psyonix a sua esclusiva discrezione e valutate in base alla Matrice delle violazioni nelle competizioni di Psyonix. La decisione finale sull'azione disciplinare più appropriata sarà presa da Psyonix e risulterà irrevocabile e vincolante per tutti i Giocatori e Supervisor.

8.4 Controversie sul Regolamento

Psyonix detiene l'autorità ultima e vincolante nella composizione di ogni controversia relativa a qualsiasi parte di questo Regolamento, comprese le violazioni, l'applicazione e l'interpretazione dello stesso.

9. Esclusioni di responsabilità

NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE, PSYONIX, LE SUE AFFILIATE E GLI AMMINISTRATORI DELL'EVENTO NON SARANNO RESPONSABILI PER (A) EVENTUALI PROBLEMI TECNICI O ALTRE INTERRUZIONI DELL'EVENTO, TRA CUI LA PERDITA O LA CORRUZIONE DI DATI, (B) LA CONDOTTA IMPROPRIA DEI GIOCATORI O DI ALTRE TERZE PARTI, (C) EVENTUALI LESIONI (COMPRESO IL DECESSO) O DANNI ALLA PROPRIETÀ DERIVANTI DAI PREMI O DALLA PARTECIPAZIONE ALL'EVENTO, (D) EVENTUALI DANNI INDIRETTI, CONSEGUENTI, INCIDENTALI O SPECIALI, O (E) EVENTUALI ERRORI DI STAMPA, TIPOGRAFICI O AMMINISTRATIVI IN QUALSIASI MATERIALE ASSOCIATO ALL'EVENTO. PSYONIX SI RISERVA IL DIRITTO DI SOSPENDERE, MODIFICARE O CANCELLARE L'EVENTO A PROPRIA ESCLUSIVA DISCREZIONE NEL CASO IN CUI UN VIRUS, UN BUG O UN ALTRO PROBLEMA TECNICO,

UN INTERVENTO NON AUTORIZZATO, UN DISASTRO NATURALE O UN'ALTRA CAUSA AL DI FUORI DEL CONTROLLO DI PSYONIX COMPROMETTANO L'AMMINISTRAZIONE, LA SICUREZZA O IL CORRETTO SVOLGIMENTO DELL'EVENTO, O PSYONIX DIVENTI ALTRIMENTI (COME STABILITO A PROPRIA ESCLUSIVA DISCREZIONE) INCAPACE DI GESTIRE L'EVENTO COME ORIGINARIAMENTE PREVISTO.

10. Pubblicità, consenso alle Interviste

10.1 Psyonix può utilizzare nome, tag, aspetto, immagine, voce, statistiche del gameplay, ID dell'Account Epic o altre informazioni biografiche dell'utente per finalità promozionali prima, durante e dopo la conclusione dell'Evento, in qualsiasi piattaforma mediatica di tutto il mondo e in maniera perpetua, ma relativa esclusivamente alla pubblicizzazione dell'Evento o di altri eventi e programmazioni di Rocket League, senza alcuna compensazione o revisione.

10.2 Qualora usufruisse dell'opportunità di partecipare a un'intervista in relazione all'Evento (ciascuna, una "**Intervista**"), l'utente acconsente alla registrazione ai fini dell'Intervista e concede a Psyonix una licenza mondiale, esente da royalty (con il diritto di concedere sublicenze), per l'utilizzo delle sue dichiarazioni e di qualsiasi ripresa audio/video dell'Intervista, nonché del suo nome, tag, aspetto, immagine, voce, statistiche del gameplay, ID dell'Account Epic e altre informazioni biografiche (collettivamente, "**Materiale dell'Intervista**") in relazione all'Intervista. La partecipazione a un'Intervista è volontaria e la persona intervistata non ha diritto a un compenso per l'Intervista o per la presente licenza. Psyonix non ha alcun obbligo di intervistare l'utente o di utilizzare il Materiale dell'Intervista. L'utente può revocare tale licenza in qualsiasi momento contattando un Amministratore del Torneo all'indirizzo tournaments@epicgames.com, tuttavia ciò non influirà sugli usi che Psyonix ha fatto di tale licenza prima della sua revoca.

10.3 All'inizio di questo Torneo, tutte le Squadre devono selezionare un Giocatore che funga da rappresentante della Squadra per tutte le Interviste previste per questa stagione (il "**Rappresentante della Squadra**"). Il Rappresentante della Squadra non è tenuto a essere l'unico membro della Squadra a rilasciare interviste durante questa stagione.

Tuttavia, il Rappresentante della Squadra deve essere presente a tutte le Interviste programmate, a meno che la Squadra non comunichi a Psyonix o all'Amministratore del Torneo che un Giocatore alternativo parteciperà all'Intervista prima della Partita per la quale è prevista l'Intervista. A discrezione di Psyonix, un Coach (se presente) può fungere da Rappresentante della Squadra in un'Intervista.

Psyonix cercherà di fornire alla Squadra e al Rappresentante della Squadra un preavviso di 24 ore per le Interviste, che saranno programmate il giorno della Partita della Squadra. Se un Rappresentante della Squadra idoneo non è disponibile per un'Intervista programmata e ciò dovesse causare problemi tecnici, Psyonix si riserva il diritto di avviare un'azione disciplinare come indicato nella [Sezione 8.3](#).

11. Legge applicabile

Le controversie relative al presente Regolamento e/o Evento saranno disciplinate dalle leggi interne dello Stato della Carolina del Nord, senza alcun riferimento alle disposizioni che regolano i conflitti di giurisdizione.

12. Rinuncia a un processo davanti a giuria

SALVI I CASI IN CUI CIÒ SIA VIETATO DAL DIRITTO APPLICABILE, E COME CONDIZIONE PER PARTECIPARE A QUESTO EVENTO, CIASCUN CONCORRENTE RINUNCIA IN MODO IRREVOCABILE E PERPETUO A QUALSIASI DIRITTO A UN PROCESSO DINANZI A UNA GIURIA IN RELAZIONE A QUALSIASI CONTROVERSIA DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE CONSEGUENTE O RELATIVA A QUESTO EVENTO, QUALSIASI DOCUMENTO O ACCORDO STIPULATO IN RELAZIONE ALLO STESSO, QUALSIASI PREMIO DISPONIBILE IN CONNESSIONE ALLO STESSO E QUALSIASI TRANSAZIONE CONTEMPLATA IN QUESTO REGOLAMENTO O IN DETTI DOCUMENTI E ACCORDI.

13. Privacy

Consultare l'informativa sulla privacy di Psyonix, disponibile all'indirizzo <https://www.psyonix.com/privacy/>, per informazioni importanti riguardanti la raccolta, l'uso e la divulgazione di dati personali da parte di Psyonix.

14. Salute e sicurezza

14.1 Adempimento alle linee guida sulla salute

Tutti i Giocatori, i Titolari, i Manager, i Coach e le Squadre dovranno adempiere a (a) eventuali linee guida in forma scritta, fornite dagli Amministratori dell'Evento in relazione alle questioni sanitarie e a (b) leggi, ordinanze e disposizioni delle autorità sanitarie. In caso di conflitto tra più standard o linee guida diverse, prevarrà il requisito più severo.

14.2 Decisioni finali in merito alla sicurezza dei Giocatori

Nonostante quanto sopra, la decisione finale relativa alla sicurezza dei Giocatori di una Squadra di partecipare a un Torneo sarà presa dal Manager di quella Squadra in consultazione con gli Amministratori del Torneo. Tutte le Squadre dovranno rispettare le leggi e le disposizioni locali in materia di assembramenti e salute pubblica. Qualora vi sia incertezza sulla sicurezza dei pubblici assembramenti, il Manager di una Squadra dovrà esercitare la propria discrezione in modo da fornire il maggior livello possibile di protezione e sicurezza per Giocatori, spettatori, staff e tutti gli altri partecipanti all'evento.

14.3 Comunicazione con gli Amministratori del Torneo

È importante che i Giocatori, i Coach e i Manager facciano del loro meglio per rimanere connessi al sistema di chat utilizzato dagli Amministratori del Torneo e che seguano tutte le istruzioni fornite dagli Amministratori del Torneo durante l'intero processo di un Torneo, compresi gli spostamenti da e verso la sede del Torneo. I Giocatori, i Manager e i Coach dovranno seguire le istruzioni degli arbitri del Torneo e collaborare con gli arbitri e con il personale del Torneo per quanto riguarda le mascherine e le altre misure di protezione adottate per garantire la salute e la sicurezza di tutti i partecipanti al Torneo.

14.4 Monitoraggio della salute

Prima di entrare in una qualsiasi sede del Torneo, ai Giocatori, Coach e Manager potrebbe essere chiesto di verificare la propria identità con lo staff e/o di sottoporsi a un monitoraggio della salute da parte dello staff. Tale monitoraggio potrebbe includere (ma non essere limitato a) alla misurazione della temperatura. Potrebbero essere condotti anche altri monitoraggi della salute in altri momenti del Torneo, a unica discrezione degli Amministratori dell'Evento. Se in qualsiasi momento, prima o durante il Torneo, Psyonix o gli Amministratori del Torneo dovessero determinare che un individuo presenta sintomi o possa essere affetto da un virus o altra malattia soggetta a obbligo di segnalazione, a tale individuo verrà imposto di lasciare immediatamente la sede dell'evento.

Se Psyonix o gli Amministratori del Torneo stabiliscono che un Giocatore non deve partecipare a un Torneo per motivi di salute, l'arbitro in loco può richiedere alla Squadra di fornire un sostituto. Se la legge vigente richiede ulteriori o diverse ispezioni sanitarie, procedure igienico-sanitarie o di sicurezza pubblica, gli Amministratori del Torneo avranno la piena autorità di implementare tali procedure e tutti i Giocatori, Proprietari, Coach e Manager dovranno collaborare con gli Amministratori del Torneo nell'implementazione di tali procedure.

14.5 Problemi di salute che coinvolgono i Giocatori

La prima responsabilità di tutti i Manager e Coach è quella di prendersi cura della salute e della sicurezza dei Giocatori e del personale della Squadra. Un Manager deve informare tempestivamente Psyonix o gli Amministratori del Torneo di qualsiasi problema di salute che coinvolga un Giocatore, in modo che possano essere adottate misure appropriate per rintracciare i contatti e seguire altri protocolli di salute e sicurezza.

Durante il Torneo di kick-off, Major e il Campionato del Mondo Rocket League 2026, i Giocatori sono tenuti a informare gli Amministratori del Torneo di problemi di salute che influenzeranno la loro capacità di competere ventiquattro (24) ore prima del Torneo applicabile inviando un avviso scritto a RocketLeague@BLAST.tv. Se si verifica un problema di salute precedentemente sconosciuto dopo che è trascorso quel periodo di ventiquattro (24) ore, i Giocatori devono informare gli Amministratori del Torneo di questo problema almeno un (1) ora prima dell'orario

programmato della partita inviando un avviso scritto a RocketLeague@BLAST.tv. Tutte le notifiche scritte sono soggette all'approvazione finale da parte degli Amministratori dell'Evento.

14.6 Problemi di salute che coinvolgono Coach e Manager

Se il Manager o il Coach di una Squadra non è in grado di partecipare a un Torneo a causa di un problema di salute, i proprietari della Squadra o altre persone responsabili devono informare tempestivamente gli Amministratori del Torneo e designare un sostituto idoneo. Una volta che i problemi di salute del Manager o del Coach interessato saranno migliorati e l'eventuale quarantena applicabile sarà scaduta, gli sarà consentito di riprendere le proprie mansioni presso la Squadra.

14.7 Privacy sanitaria

Tutti i Giocatori, i Manager e i Coach acconsentono a (a) la raccolta, la conservazione e l'uso di dati e informazioni su sintomi ed esposizione a qualsiasi malattia soggetta a obbligo di segnalazione, risultati di test o stato vaccinale, come descritto nella presente Sezione 14 e a (b) l'uso di tali dati e informazioni per adempiere a leggi locali, ordinanze e linee guida in materia di assembramenti e salute pubblica e, ove necessario, per proteggere gli spettatori e gli altri membri del pubblico dall'esposizione. In caso di domande relative ai metodi di raccolta e uso di tali dati e informazioni da parte di Giocatori, Manager o Coach ai sensi della presente Sezione 14 o relative alle scelte e ai diritti dell'individuo in merito a tale uso, è possibile consultare l'Informativa sulla privacy di BLAST, disponibile su <https://blastpremier.com/privacy-policy/>.

15 Altre lingue

Il presente Regolamento può essere tradotto in altre lingue. In caso di conflitto o incoerenza tra le versioni tradotte del presente Regolamento e la versione in inglese del presente Regolamento, è quest'ultima a prevalere, governare e verificare.

Allegato A: Sistema di assegnazione dei Punti RLCS

Struttura a Punti RLCS - Open 1, 2 e 3

Posto	Squadre totali	Punti Open
1°	1	15
2°	1	10
3° - 4°	2	7
5° - 6°	2	5
7° - 8°	2	3
9° - 12°	4	2
13° - 16°	4	1
Totale	16	67

Struttura Punti RLCS - Major 1

Posto	Squadre totali	Punti Major
1°	1	30
2°	1	20
3° - 4°	2	14
5° - 6°	2	10
7° - 8°	2	6
9° - 12°	4	5
13° - 16°	4	3
Totale	16	142

Struttura Punti RLCS - Open 4, 5 e 6

Posto	Squadre totali	Punti Open
1°	1	18
2°	1	12
3° - 4°	2	8
5° - 6°	2	6
7° - 8°	2	4
9° - 12°	4	2
13° - 16°	4	1
Totale	16	78

Struttura Punti RLCS - Major 2

Posto	Squadre totali	Punti Major
1°	1	36
2°	1	24
3° - 4°	2	16
5° - 6°	2	12
7° - 8°	2	8
9° - 12°	4	6
13° - 16°	4	4
Totale	16	172

Allegato B: Programma

Europa (UE)

UE	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminazione doppia Giorno 1	Venerdì 14 novembre 2025	Venerdì 9 gennaio 2026	Venerdì 23 gennaio 2026	Venerdì 20 marzo 2026	Venerdì 3 aprile 2026	Venerdì 17 aprile 2026
Eliminazione doppia Giorno 2	Sabato 15 novembre 2025	Sabato 10 gennaio 2026	Sabato 24 gennaio 2026	Sabato 21 marzo 2026	Sabato 4 aprile 2026	Sabato 18 aprile 2026
Fase con sistema svizzero	Domenica 16 novembre 2025	Domenica 11 gennaio 2026	Domenica 25 gennaio 2026	Domenica 22 marzo 2026	Domenica 5 aprile 2026	Domenica 19 aprile 2026
Fase GSL	Venerdì 21 novembre 2025	Venerdì 16 gennaio 2026	Venerdì 30 gennaio 2026	Venerdì 27 marzo 2026	Venerdì 10 aprile 2026	Venerdì 24 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 1	Domenica 23 novembre 2025	Sabato 17 gennaio 2026	Sabato 31 gennaio 2026	Sabato 28 marzo 2026	Sabato 11 aprile 2026	Sabato 25 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 2	Venerdì 5 dicembre 2025S	Domenica 18 gennaio 2026	Domenica 1° febbraio 2026	Domenica 29 marzo 2026	Domenica 12 aprile 2026	Domenica 26 aprile 2026

Nord America (NA)

NA	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminazione doppia Giorno 1	Venerdì 14 novembre 2025	Venerdì 16 gennaio 2026	Venerdì 30 gennaio 2026	Venerdì 13 marzo 2026	Venerdì 27 marzo 2026	Venerdì 10 aprile 2026
Eliminazione doppia Giorno 2	Sabato 15 novembre 2025	Sabato 17 gennaio 2026	Sabato 31 gennaio 2026	Sabato 14 marzo 2026	Sabato 28 marzo 2026	Sabato 11 aprile 2026
Fase con sistema svizzero	Domenica 16 novembre 2025	Domenica 18 gennaio 2026	Domenica 1° febbraio 2026	Domenica 15 marzo 2026	Domenica 29 marzo 2026	Domenica 12 aprile 2026
Fase GSL	Venerdì 21 novembre 2025	Venerdì 23 gennaio 2026	Venerdì 6 febbraio 2026	Venerdì 20 marzo 2026	Venerdì 3 aprile 2026	Venerdì 17 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 1	Sabato 22 novembre 2025	Sabato 24 gennaio 2026	Sabato 7 febbraio 2026	Sabato 21 marzo 2026	Sabato 4 aprile 2026	Sabato 18 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 2	Sabato 6 dicembre 2025	Domenica 25 gennaio 2026	Domenica 8 febbraio 2026	Domenica 22 marzo 2026	Domenica 5 aprile 2026	Domenica 19 aprile 2026

Medio Oriente e Nord Africa (MENA)

MENA	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminazione doppia Giorno 1	Giovedì 20 novembre 2025	Giovedì, 8 gennaio 2026	Giovedì 22 gennaio 2026	Giovedì 12 marzo 2026	Giovedì 26 marzo 2026	Giovedì 9 aprile 2026
Eliminazione doppia Giorno 2	Venerdì 21 novembre 2025	Venerdì 9 gennaio 2026	Venerdì 23 gennaio 2026	Venerdì 13 marzo 2026	Venerdì 27 marzo 2026	Venerdì 10 aprile 2026
Fase con sistema svizzero	Sabato 22 novembre 2025	Sabato 10 gennaio 2026	Sabato 24 gennaio 2026	Sabato 14 marzo 2026	Sabato 28 marzo 2026	Sabato 11 aprile 2026
Fase GSL	Giovedì 27 novembre 2025	Giovedì 15 gennaio 2026	Giovedì 29 gennaio 2026	Sabato 21 marzo 2026	Giovedì 2 aprile 2026	Giovedì 16 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 1	Venerdì 28 novembre 2025	Venerdì 16 gennaio 2026	Venerdì 30 gennaio 2026		Venerdì 3 aprile 2026	Venerdì 17 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 2	Sabato 29 novembre 2025	Sabato 17 gennaio 2026	Sabato 31 gennaio 2026	Domenica 22 marzo 2026	Sabato 4 aprile 2026	Sabato 18 aprile 2026

Sud America (SAM)

<u>SAM</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminazione doppia Giorno 1	Venerdì 14 novembre 2025	Venerdì 9 gennaio 2026	Venerdì 23 gennaio 2026	Venerdì 20 marzo 2026	Venerdì 3 aprile 2026	Venerdì 17 aprile 2026
Eliminazione doppia Giorno 2	Sabato 15 novembre 2025	Sabato 10 gennaio 2026	Sabato 24 gennaio 2026	Sabato 21 marzo 2026	Sabato 4 aprile 2026	Sabato 18 aprile 2026
Fase con sistema svizzero	Domenica 16 novembre 2025	Domenica 11 gennaio 2026	Domenica 25 gennaio 2026	Domenica 22 marzo 2026	Domenica 5 aprile 2026	Domenica 19 aprile 2026
Fase GSL	Venerdì 21 novembre 2025	Venerdì 16 gennaio 2026	Venerdì 30 gennaio 2026	Venerdì 27 marzo 2026	Venerdì 10 aprile 2026	Venerdì 24 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 1	Sabato 22 novembre 2025	Sabato 17 gennaio 2026	Sabato 31 gennaio 2026	Sabato 28 marzo 2026	Sabato 11 aprile 2026	Sabato 25 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 2	Domenica 23 novembre 2025	Domenica 18 gennaio 2026	Domenica 1° febbraio 2026	Domenica 29 marzo 2026	Domenica 12 aprile 2026	Domenica 26 aprile 2026

Oceania (OCE)

<u>OCE</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminazione doppia Giorno 1	Sabato 22 novembre 2025	Venerdì 9 gennaio 2026	Venerdì 23 gennaio 2026	Venerdì 13 marzo 2026	Venerdì 27 marzo 2026	Venerdì 10 aprile 2026
Eliminazione doppia Giorno 2	-	Sabato 10 gennaio 2026	Sabato 24 gennaio 2026	Sabato 14 marzo 2026	Sabato 28 marzo 2026	Sabato 11 aprile 2026
Fase con sistema svizzero	Domenica 23 novembre 2025	Domenica 11 gennaio 2026	Domenica 25 gennaio 2026	Domenica 15 marzo 2026	Domenica 29 marzo 2026	Domenica 12 aprile 2026
Fase GSL	Venerdì 28 novembre 2025	Venerdì 16 gennaio 2026	Venerdì 30 gennaio 2026	Venerdì 20 marzo 2026	Venerdì 3 aprile 2026	Venerdì 17 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 1	Sabato 29 novembre 2025	Sabato 17 gennaio 2026	Sabato 31 gennaio 2026	Sabato 21 marzo 2026	Sabato 4 aprile 2026	Sabato 18 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 2	Domenica 30 novembre 2025	Domenica 18 gennaio 2026	Domenica 1° febbraio 2026	Domenica 22 marzo 2026	Domenica 5 aprile 2026	Domenica 19 aprile 2026

Asia-Pacifico (APAC)

<u>APAC</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppia eliminazione	Sabato 15 novembre 2025	Sabato 10 gennaio 2026	Sabato 24 gennaio 2026	Sabato 21 marzo 2026	Sabato 4 aprile 2026	Sabato 18 aprile 2026
Fase con sistema svizzero	Domenica 16 novembre 2025	Domenica 11 gennaio 2026	Domenica 25 gennaio 2026	Domenica 22 marzo 2026	Domenica 5 aprile 2026	Domenica 19 aprile 2026
Fase GSL	Venerdì 21 novembre 2025	Venerdì 16 gennaio 2026	Venerdì 30 gennaio 2026	Venerdì 27 marzo 2026	Venerdì 10 aprile 2026	Venerdì 24 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 1	Sabato 22 novembre 2025	Sabato 17 gennaio 2026	Sabato 31 gennaio 2026	Sabato 28 marzo 2026	Sabato 11 aprile 2026	Sabato 25 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 2	Domenica 23 novembre 2025	Domenica 18 gennaio 2026	Domenica 1° febbraio 2026	Domenica 29 marzo 2026	Domenica 12 aprile 2026	Domenica 26 aprile 2026

Africa subsahariana (SSA)

SSA	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Doppia eliminazione	Sabato 22 novembre 2025	Sabato 10 gennaio 2026	Sabato 24 gennaio 2026	Sabato 14 marzo 2026	Sabato 28 marzo 2026	Sabato 11 aprile 2026
Fase con sistema svizzero	Domenica 23 novembre 2025	Domenica 11 gennaio 2026	Domenica 25 gennaio 2026	Domenica 15 marzo 2026	Domenica 29 marzo 2026	Domenica 12 aprile 2026
Fase GSL	Venerdì 28 novembre 2025	Venerdì 16 gennaio 2026	Venerdì 30 gennaio 2026	Venerdì 20 marzo 2026	Venerdì 3 aprile 2026	Venerdì 17 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 1	Sabato 29 novembre 2025	Sabato 17 gennaio 2026	Sabato 31 gennaio 2026	Sabato 21 marzo 2026	Sabato 4 aprile 2026	Sabato 18 aprile 2026
Eliminazione ibrida Giorno 2	Domenica 30 novembre 2025	Domenica 18 gennaio 2026	Domenica 1° febbraio 2026	Domenica 22 marzo 2026	Domenica 5 aprile 2026	Domenica 19 aprile 2026

Qualificazioni Ultima occasione

LCQ	Regione A	Regione B	Regione C	Regione D
Eliminazione doppia Giorno 1	Venerdì 3 luglio 2026	Venerdì 3 luglio 2026	Venerdì 3 luglio 2026	Giovedì 2 luglio 2026
Eliminazione doppia Giorno 2	Domenica 5 luglio 2026	Sabato 4 luglio 2026	Sabato 4 luglio 2026	Venerdì 3 luglio 2026
Fase con sistema svizzero	Venerdì 10 luglio 2026	Domenica 5 luglio 2026	Domenica 5 luglio 2026	Sabato 4 luglio 2026
Fase GSL	Sabato 11 luglio 2026	Sabato 11 luglio 2026	Sabato 11 luglio 2026	Venerdì 10 luglio 2026
Eliminazione ibrida Giorno 1	Domenica 12 luglio 2026	Domenica 12 luglio 2026	Domenica 12 luglio 2026	Sabato 11 luglio 2026
Eliminazione ibrida Giorno 2	Sabato 25 luglio 2026	Domenica 26 luglio 2026	Venerdì 24 luglio 2026	Giovedì 23 luglio 2026

Torneo di kick-off, Major e Campionato del Mondo

Eventi globali	Torneo di kick-off	Major 1	Major 2	Campionato del Mondo
Giorno 1	Venerdì 5 dicembre 2025 (Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 EU - Giorno 2)	Giovedì 19 febbraio 2026	Mercoledì 20 maggio 2026	Martedì 15 settembre 2026
Giorno 2	Sabato 6 dicembre 2025 (Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 NA - Giorno 2)	Venerdì 20 febbraio 2026	Giovedì 21 maggio 2026	Mercoledì 16 settembre 2026
Giorno 3	Domenica 7 dicembre 2025	Sabato 21° febbraio 2026	Venerdì 22 maggio 2026	Giovedì 17 settembre 2026
Giorno 4	-	Domenica 22 febbraio 2026	Sabato 23 maggio 2026	Venerdì 18 settembre 2026
Giorno 5	-	-	Domenica 24 maggio 2026	Sabato 19 settembre 2026
Giorno 6	-	-	-	Domenica 20 settembre 2026

Split 1 RLCS 2026

Open 1 - [UE, NA, SAM e APAC]

14 novembre: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 1 Giorno 1 [UE/NA/SAM]
15 novembre: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 1 Giorno 2 [UE/NA/SAM]
15 novembre: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 1 Giorno 1 [APAC]
16 novembre: Fase Open 1 con sistema svizzero [UE/NA/SAM/APAC]
21 novembre: Fase Open 1 GSL [UE/NA/SAM/APAC]
22 novembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 1 [NA/SAM/APAC]
23 novembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 1 [UE]
23 novembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 2 [SAM/APAC]
5 dicembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 2 [UE]
6 dicembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 2 [NA]

Open 1 - [MENA, OCE e SSA]

20 novembre: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 1 Giorno 1 [MENA]
21 novembre: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 1 Giorno 2 [MENA]
22 novembre: Fase Open 1 con sistema svizzero [MENA]
22 novembre: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 1 Giorno 1 [OCE/SSA]
23 novembre: Fase Open 1 con sistema svizzero [OCE/SSA]
27 novembre: Fase Open 1 GSL [MENA]
28 novembre: Fase Open 1 GSL [OCE/SSA]
28 novembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 1 [MENA]
29 novembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 1 [OCE/SSA]
29 novembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 2 [MENA]
30 novembre: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 1 Giorno 2 [OCE/SSA]

Open 2 - [UE, MENA, OCE, SAM, APAC e SSA]

8 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 1 [MENA]
9 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 1 [UE/SAM/OCE]
9 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 2 [MENA]
10 gennaio: Fase Open 2 con sistema svizzero [MENA]
10 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 1 [APAC/SSA]
10 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 2 [UE/SAM/OCE]
11 gennaio: Fase Open 2 con sistema svizzero [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
15 gennaio: Fase Open 2 GSL [MENA]
16 gennaio: Fase Open 2 GSL [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]
16 gennaio: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 2 Giorno 1 [MENA]
17 gennaio: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 2 Giorno 1 [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]
17 gennaio: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 2 Giorno 2 [MENA]
18 gennaio: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 2 Giorno 2 [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]

Open 2 - [NA]

16 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 1 [NA]
17 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 2 [NA]
18 gennaio: Fase Open 2 con sistema svizzero [NA]
23 gennaio: Fase Open 2 GSL [NA]
24 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 1
25 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2 Giorno 2 [NA]

Open 3 - [UE, MENA, OCE, SAM, APAC e SSA]

22 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 1 [MENA]
23 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 1 [UE/SAM/OCE]
23 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 2 [MENA]
24 gennaio: Fase Open 3 con sistema svizzero [MENA]
24 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 1 [APAC/SSA]
24 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 2 [UE/SAM/OCE]
25 gennaio: Fase Open 3 con sistema svizzero [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
29 gennaio: Fase Open 3 GSL [MENA]
30 gennaio: Fase Open 3 GSL [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]
30 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 1 [MENA]
31 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 1 [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]
31 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 2 [MENA]
1° febbraio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 2 [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]

Open 3 - [NA]

30 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 1 [NA]
31 gennaio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 2 [NA]
1° febbraio: Fase Open 3 con sistema svizzero [NA]
6 febbraio: Fase Open 3 GSL [NA]
7 febbraio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 1 [MENA]
8 febbraio: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 3 Giorno 2 [NA]

Major 1 RLCS 2026

19 febbraio: Major 1 Giorno 1
20 febbraio: Major 1 Giorno 2
21° febbraio: Major 1 Giorno 3
22 febbraio: Major 1 Giorno 4

Finestra di trasferimento

APAC: 23 febbraio 2026 alle ore 12:00 JST – 8 marzo 2026 alle ore 17:00 JST
UE: 23 febbraio 2026 alle ore 12:00 CET – 8 marzo 2026 alle ore 17:00 CET

MENA: 23 febbraio 2026 alle ore 12:00 KSA – 8 marzo 2026 alle ore 17:00 KSA

NA: 23 febbraio 2026 alle ore 12:00 PT – 8 marzo 2026 alle ore 17:00 PDT

OCE: 23 febbraio 2026 alle 12:00 AEDT – 8 marzo 2026 alle 17:00 AEDT

SSA: 23 febbraio 2026 alle 12:00 SAST – 8 marzo 2026 alle 17:00 SAST

SAM: 23 febbraio 2026 alle 12:00 BRT – 8 marzo 2026 alle 17:00 BRT

Split 2 RLCS 2026

Open 4 - [NA, MENA, OCE e SSA]

- 12 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4 Giorno 1 [MENA]
- 13 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4 Giorno 1 [NA/OCE]
- 13 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4 Giorno 2 [MENA]
- 14 marzo: Fase Open 4 con sistema svizzero [MENA]
- 14 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4 Giorno 1 [SSA]
- 14 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4 Giorno 2 [NA/OCE]
- 15 marzo: Fase Open 4 con sistema svizzero [NA/OCE/SSA]
- 20 marzo: Fase Open 4 GSL [NA/OCE/SSA]
- 21 marzo: Fase Open 4 GSL / Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 4 Giorno 1 [MENA]
- 21 marzo: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 4 Giorno 1 [NA/OCE/SSA]
- 22 marzo: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 4 Giorno 2 [MENA]
- 22 marzo: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 4 Giorno 2 [NA/OCE/SSA]

Open 4 - [UE, SAM e APAC]

- 20 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4 Giorno 1 [EU/SAM]
- 21 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4 Giorno 1 [APAC]
- 21 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 4 Giorno 2 [UE/SAM]
- 22 marzo: Fase Open 4 con sistema svizzero [UE/SAM/APAC]
- 27 marzo: Fase Open 4 GSL [UE/SAM/APAC]
- 28 marzo: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 4 Giorno 1 [UE/SAM/APAC]
- 29 marzo: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 4 Giorno 2 [UE/SAM/APAC]

Open 5 - [NA, MENA, OCE e SSA]

- 26 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 Giorno 1 [MENA]
- 27 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 Giorno 1 [NA/OCE]
- 27 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 Giorno 2 [MENA]
- 28 marzo: Fase Open 5 con sistema svizzero [MENA]
- 28 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 Giorno 1 [SSA]
- 28 marzo: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 Giorno 2 [NA/OCE]
- 29 marzo: Fase Open 5 con sistema svizzero [NA/OCE/SSA]
- 2 aprile: Fase Open 5 GSL [MENA]
- 3 aprile: Fase Open 5 GSL [NA/OCE/SSA]
- 3 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 5 Giorno 1 [MENA]

4 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 5 Giorno 1 [NA/OCE/SSA]
4 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 5 Giorno 2 [MENA]
5 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 5 Giorno 2 [NA/OCE/SSA]

Open 5 - [UE, SAM e APAC]

3 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 Giorno 1 [UE/SAM]
4 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 Giorno 1 [APAC]
4 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 5 Giorno 2 [UE/SAM]
5 aprile: Fase Open 5 con sistema svizzero [UE/SAM/APAC]
10 aprile: Fase Open 5 GSL [UE/SAM/APAC]
11 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 5 Giorno 1 [UE/SAM/APAC]
12 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 5 Giorno 2 [UE/SAM/APAC]

Open 6 - [NA, MENA, OCE e SSA]

9 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 6 Giorno 1 [MENA]
10 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 6 Giorno 1 [NA/OCE]
10 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 6 Giorno 2 [MENA]
11 aprile: Fase Open 6 con sistema svizzero [MENA]
11 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 6 Giorno 1 [SSA]
11 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 6 Giorno 2 [NA/OCE]
12 aprile: Fase Open 6 con sistema svizzero [NA/OCE/SSA]
16 aprile: Fase Open 6 GSL [MENA]
17 aprile: Fase Open 6 GSL [NA/OCE/SSA]
17 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 6 Giorno 1 [MENA]
18 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 6 Giorno 1 [NA/OCE/SSA]
18 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 6 Giorno 2 [MENA]
19 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 6 Giorno 2 [NA/OCE/SSA]

Open 6 - [UE, SAM e APAC]

17 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 6 Giorno 1 [UE/SAM]
18 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 6 Giorno 1 [APAC]
18 aprile: Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 6 Giorno 2 [UE/SAM]
19 aprile: Open 6 Tappa con sistema svizzero [UE/SAM/APAC]
24 aprile: Fase Open 6 GSL [UE/SAM/APAC]
25 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 6 Giorno 1 [UE/SAM/APAC]
26 aprile: Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 6 Giorno 2 [UE/SAM/APAC]

Major 2 RLCS 2026

20 maggio: Major 2 Giorno 1
21 maggio: Major 2 Giorno 2
22 maggio: Major 2 Giorno 3

23 maggio: Major 2 Giorno 4

24 maggio: Major 2 Giorno 5

RLCS 2026 - Fine delle Restrizioni sulla rosa

25 maggio: (escluse le Squadre qualificate per il Campionato del Mondo Rocket League)

Spareggi del Campionato del Mondo RLCS

Da confermare

Qualificazioni Ultima occasione a RLCS

2 luglio: Regione D - Eliminazione doppia Giorno 1

3 luglio: Regione A, B, C - Eliminazione doppia Giorno 1

3 luglio: Regione D - Eliminazione doppia Giorno 2

4 luglio: Regione B, C - Eliminazione doppia Giorno 2

4 luglio: Regione D - Fase con sistema svizzero

5 luglio: Regione A - Eliminazione doppia Giorno 2

5 luglio: Regioni B, C - Fase con sistema svizzero

10 luglio: Regione A - Fase con sistema svizzero

10 luglio: Regione D - Fase GSL

11 luglio: Regione A, B, C - Fase GSL

11 luglio: Regione D - Tabellone a eliminazione ibrida Giorno 1

12 luglio: Regione A, B, C - Tabellone a eliminazione ibrida Giorno 1

23 luglio: Regione D - Tabellone a eliminazione ibrida Giorno 2

24 luglio: Regione C - Tabellone a eliminazione ibrida Giorno 2

25 luglio: Regione A - Tabellone a eliminazione ibrida Giorno 2

26 luglio: Regione B - Tabellone a eliminazione ibrida Giorno 2

Campionato del Mondo Rocket League

15 settembre: Campionato del Mondo Giorno 1

16 settembre: Campionato del Mondo Giorno 2

17 settembre: Campionato del Mondo Giorno 3

18 settembre: Campionato del Mondo Giorno 4

19 settembre: Campionato del Mondo Giorno 5

20 settembre: Campionato del Mondo Giorno 6

Allegato C - Idoneità regionale

Nord America (NA)

Antigua e Barbuda, Bahamas, Barbados, Belize, Canada (esclusi Nunavut, Territori del Nord-Ovest, Yukon), Costa Rica, Dominica, Repubblica Dominicana, El Salvador, Grenada, Guatemala, Haiti, Honduras, Giamaica, Messico, Nicaragua, Panama, Saint Kitts e Nevis, Santa Lucia, Saint Vincent e Grenadine, Trinidad e Tobago, Stati Uniti (compresi Porto Rico e Isole Vergini americane).

Europa (UE)

Andorra, Albania, Armenia, Austria, Belgio, Bosnia-Erzegovina, Bulgaria, Croazia, Cipro, Repubblica Ceca, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Grecia, Ungheria, Islanda, Repubblica d'Irlanda, Italia, Lettonia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Moldavia, Monaco, Montenegro, Paesi Bassi, Macedonia del Nord, Norvegia, Polonia, Portogallo, Romania, Russia (soggetta a restrizioni relative ai premi), San Marino, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia (soggetta a restrizioni relative ai premi), Ucraina (esclusi la Crimea, Donetsk, Luhansk), Regno Unito.

Sud America (SAM)

Argentina, Bolivia, Brasile, Cile, Guyana, Paraguay, Perù, Suriname, Uruguay.

Medio Oriente e Nord Africa (MENA)

Afghanistan, Azerbaigian, Bahrain, Giordania, Kazakistan, Kirghizistan, Kuwait, Libano, Oman, Palestina, Qatar, Arabia Saudita, Tagikistan, Turkmenistan, Emirati Arabi Uniti, Uzbekistan, Yemen.

Oceania (OCE)

Australia, Fiji, Kiribati, Isole Marshall, Micronesia, Nauru, Nuova Caledonia, Nuova Zelanda, Palau, Papua Nuova Guinea, Samoa, Isole Salomone, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

Asia-Pacifico (APAC)

Bangladesh, Bhutan, Brunei, Cambogia, Hong Kong, India, Indonesia, Giappone, Laos, Macao, Malesia, Maldive, Mongolia, Myanmar, Nepal, Filippine, Singapore, Corea del Sud, Sri Lanka, Taiwan, Thailandia, Timor Est, Vietnam.

Africa subsahariana (SSA)

Angola, Benin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Camerun, Capo Verde, Repubblica Centrafricana, Comore, Congo (Repubblica Democratica), Costa d'Avorio, Guinea Equatoriale, Eritrea, Eswatini, Etiopia, Gabon, Gambia, Ghana, Guinea, Guinea-Bissau, Kenya, Lesotho,

Liberia, Madagascar, Malawi, Mali, Mauritius, Mozambico, Namibia, Nigeria, La Riunione, Ruanda, Sao Tome e Principe, Senegal, Seychelles, Sierra Leone, Sudafrica, Tanzania, Togo, Uganda, Zambia, Zimbabwe.

Eccezioni

I seguenti Paesi possono partecipare a più regioni in base all'idoneità regionale come specificato di seguito. Una volta che un Giocatore si è registrato per un Evento in una Regione, viene bloccato in quella Regione per qualsiasi Open successivo al di fuori di una Modifica ufficiale alla rosa durante la Finestra di Trasferimento (come elencato nella [Sezione 3.8.6](#)).

Algeria - UE/MENA

Ciad - MENA/SSA

Colombia - NA/SAM

Gibuti - MENA/SSA

Ecuador - NA/SAM

Egitto – UE/MENA

Israele - UE/MENA

Libia - UE/MENA

Mauritania - MENA/SSA

Marocco - UE/MENA

Niger - MENA/SSA

Pakistan - MENA/APAC

Tunisia - UE/MENA

Venezuela - NA/SAM

Allegato D - Premi

Premi dell'Evento - Open 1 e 4 - UE e NA

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	21.000 USD
2°	12.000 USD
3° - 4°	8.100 USD
5° - 6°	4.800 USD
7° - 8°	3.600 USD
9° - 12°	2.400 USD
13° - 16°	1.800 USD
17° - 32°	1.050 USD
33° - 64°	450 USD
65° - 128°	300 USD

Premi dell'Evento - Open 2, 3, 5 e 6 - UE e NA

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	21.000 USD
2°	12.000 USD
3° - 4°	8.100 USD
5° - 6°	4.800 USD
7° - 8°	3.600 USD
9° - 12°	2.400 USD
13° - 16°	1.800 USD
17° - 32°	1.050 USD
33° - 72°	450 USD
73° - 136°	300 USD

Premi dell'Evento - Open 1 e 4 - SAM, OCE e MENA

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	12.000 USD
2°	8.100 USD
3° - 4°	6.000 USD
5° - 6°	4.200 USD
7° - 8°	3.300 USD
9° - 12°	2.100 USD
13° - 16°	1.200 USD
17° - 32°	450 USD
33° - 64°	300 USD

Premi dell'Evento - Open 2, 3, 5 e 6 - SAM, OCE e MENA

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	12.000 USD
2°	8.100 USD
3° - 4°	6.000 USD
5° - 6°	4.200 USD
7° - 8°	3.300 USD
9° - 12°	2.100 USD
13° - 16°	1.200 USD
17° - 32°	450 USD
33° - 72°	300 USD

Premi dell'Evento - Open - APAC e SSA

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	6.600 USD
2°	3.600 USD
3° - 4°	2.400 USD
5° - 6°	1.650 USD
7° - 8°	1.200 USD
9° - 12°	1.050 USD
13° - 16°	600 USD
17° - 32°	300 USD

Premi dell'Evento - Major

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	102.000 USD
2°	51.000 USD
3° - 4°	36.000 USD
5° - 6°	22.500 USD
7° - 8°	15.000 USD
9° - 12°	9.000 USD
13° - 16°	4.500 USD

Premi dell'Evento - Campionato del Mondo

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	300.000 USD
2°	153.000 USD
3° - 4°	99.000 USD
5° - 6°	84.000 USD
7° - 8°	66.000 USD
9° - 12°	37.500 USD
13° - 16°	17.250 USD
17° - 18°	9.000 USD
19° - 20°	6.000 USD

Allegato E - Tabella del Tabellone di qualificazione

	2 Squadre in pareggio	3 Squadre in pareggio	4 Squadre in pareggio	5 Squadre in pareggio	6 Squadre in pareggio
1 Slot di qualificazioni	<p>Tabellone a eliminazione diretta: - Partita 1: Primo classificato contro Secondo classificato</p> <p>Il Vincitore della Partita 1 si qualifica</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta: - Partita 1: Secondo classificato contro Terzo classificato - Partita 2: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1</p> <p>Il Vincitore della Partita 2 si qualifica</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta: - Partita 1: Primo classificato contro Quarto classificato - Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato - Partita 3: Vincitore della Partita 1 contro Vincitore della Partita 2</p> <p>Il Vincitore della Partita 3 si qualifica</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta: - Partita 1: Quarto classificato contro Quinto classificato - Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato - Partita 3: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1 - Partita 4: Vincitore della Partita 2 contro Vincitore della Partita 3</p> <p>Il Vincitore della Partita 4 si qualifica</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta: - Partita 1: Quarto classificato contro Quinto classificato - Partita 2: Terzo classificato contro Sesto classificato - Partita 3: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1 - Partita 4: Secondo classificato contro Vincitore della Partita 2 - Partita 5: Vincitore della Partita 3 contro Vincitore della Partita 4</p> <p>Il Vincitore della Partita 5 si qualifica</p>
2 Slot di qualificazioni	---	<p>Tabellone invertito: - Partita 1: Primo classificato contro Secondo classificato - Partita 2: Terzo classificato contro Perdente della Partita 1</p> <p>Il Vincitore della Partita 1 e il Vincitore della Partita 2 si qualificano</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta: - Partita 1: Primo classificato contro Quarto classificato - Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato</p> <p>Il Vincitore della Partita 1 e il Vincitore della Partita 2 si qualificano</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta: - Partita 1: Quarto classificato contro Quinto classificato - Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato - Partita 3: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1</p> <p>Il Vincitore della Partita 2 e il Vincitore della Partita 3 si qualificano</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta: - Partita 1: Quarto classificato contro Quinto classificato - Partita 2: Terzo classificato contro Sesto classificato - Partita 3: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1 - Partita 4: Secondo classificato contro Vincitore della Partita 2</p> <p>Il Vincitore della Partita 3 e il Vincitore della Partita 4 si qualificano</p>

3 Slot di qualificazioni	---	---	<p>Tabellone a eliminazione diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partita 1: Primo classificato contro Quarto classificato - Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato - Partita 3: Perdente della Partita 1 contro Perdente della Partita 2 <p>Il Vincitore della Partita 1, il Vincitore della Partita 2 e il Vincitore della Partita 3 si qualificano</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partita 1: Quarto classificato contro Quinto classificato - Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato - Partita 3: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1 - Partita 4: Perdente della Partita 2 contro Perdente della Partita 3 <p>Il Vincitore della Partita 2, il Vincitore della Partita 3 e il Vincitore della Partita 4 si qualificano</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partita 1: Quarto classificato contro Quinto classificato - Partita 2: Terzo classificato contro Sesto classificato - Partita 3: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1 - Partita 4: Secondo classificato contro Vincitore della Partita 2 - Partita 5: Perdente della Partita 3 contro Perdente della Partita 4 <p>Il Vincitore della Partita 3, il Vincitore della Partita 4 e il Vincitore della Partita 5 si qualifica</p>
4 Slot di qualificazioni	---	---	---	<p>Tabellone invertito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partita 1: Primo classificato contro Secondo classificato - Partita 2: Terzo classificato contro Perdente della Partita 1 - Partita 3: Terzo classificato contro Perdente della Partita 2 - Partita 4: Terzo classificato contro Perdente della Partita 3 <p>Vincitore della Partita 1, Vincitore della Partita 2, Vincitore della Partita 3 e Vincitore della Partita 4 si qualificano</p>	<p>Tabellone invertito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partita 1: Primo classificato contro Quarto classificato - Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato - Partita 3: Sesto classificato contro Perdente della Partita 1 - Partita 4: Quinto classificato contro Perdente della Partita 2 <p>Vincitore della Partita 1, Vincitore della Partita 2, Vincitore della Partita 3 e Vincitore della Partita 4 si qualificano</p>

5 Slot di qualificazioni	---	---	---	---	<p>Tabellone invertito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partita 1: Primo classificato contro Quarto classificato - Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato - Partita 3: Sesto classificato contro Perdente della Partita 1 - Partita 4: Quinto classificato contro Perdente della Partita 2 - Partita 5: Perdente della Partita 3 contro Perdente della Partita 4 <p>Vincitore della Partita 1, Vincitore della Partita 2, Vincitore della Partita 3, Vincitore della Partita 4 e Vincitore della Partita 5 si qualificano</p>
--------------------------	-----	-----	-----	-----	--

Nel caso in cui sia necessario un Tabellone di qualificazione non definito dalla tabella precedente del Tabellone di qualificazione, gli Amministratori del Torneo comunicheranno direttamente il formato e il programma di detto tabellone alle Squadre.

© 2026 Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati.