

Rocket League Championship Series - Regulamento Oficial da Temporada 2026

Este é o Regulamento Oficial (“**Regulamento**”) para a Rocket League Championship Series para 2026 (“**RLCS**” ou “**Evento**” ou “**Torneio**”), que é organizada por ou em nome da Psyonix, LLC (“**Psyonix**”). Este Regulamento constitui um contrato entre você e a Psyonix referente à sua participação no Evento.

Última atualização: 2026-05-04

1.	Introdução e aceitação.	7
1.1	Apresentação	7
1.2	Aceitação deste Regulamento.	7
1.3	Menores	7
1.4	Equipes	7
1.5	Alterações ao Regulamento	7
2.	Estrutura do Evento	8
2.1	Termos-chave	8
2.2	Formato do Evento	12
2.2.1	Resumo do Formato	12
2.2.2	Formato Open	12
2.2.2.1	Formato Open 1 e 4	12
2.2.2.2	Formato Open 2, 3, 5 e 6	14
2.2.3	Formato do Torneio de Abertura	15
2.2.4	Formato Major 1	16
2.2.5	Formato Major 2	16
2.2.6	Formato das Eliminatórias de Última Chance	17
2.2.7	Formato do Campeonato Mundial de Rocket League	19
2.2.8	Progressos	20
2.2.8.1	Progressos no Torneio de Abertura	20
2.2.8.2	Progressos no Open 2, 3, 5, 6	20
2.2.8.3	Progressos Divisão 1 Major	20
2.2.8.4	Progressos na Divisão 2 Major	21
2.2.8.5	Progressos no Campeonato Mundial de Rocket League	21
2.2.8.6	Progresso da Equipe alternativa	22
2.2.9	Desempates	22

2.2.10	Plataformas	23
2.3	Classificação	23
2.3.1	Classificação para o Open 1	23
2.3.1.1	Chave de Eliminação Dupla Open	23
2.3.1.2	Fase Open Suíço	24
2.3.1.3	Fase Open GSL	24
2.3.1.4	Chave de Eliminação Híbrida Open	24
2.3.2	Classificação para os Opens 2 e 3	24
2.3.2.1	Chave de Eliminação Dupla Open	25
2.3.2.2	Fase Open Suíço	25
2.3.2.3	Fase Open GSL	25
2.3.2.4	Chave de Eliminação Híbrida Open	25
2.3.3	Classificação para o Open 4	26
2.3.3.1	Chave de Eliminação Dupla Open	26
2.3.3.2	Fase Open Suíço	26
2.3.3.3	Fase Open GSL	26
2.3.3.4	Chave de Eliminação Híbrida Open	27
2.3.4	Classificação para os Opens 5 e 6	27
2.3.4.1	Chave de Eliminação Dupla Open	27
2.3.4.2	Fase Open Suíço	27
2.3.4.3	Fase Open GSL	28
2.3.4.4	Chave de Eliminação Híbrida Open	28
2.3.5	Classificação para o Major 1	28
2.3.5.1	Fase de Grupos do Major 1	28
2.3.5.2	Chave de Eliminação Híbrida do Major 1	30
2.3.6	Classificação para o Major 2	31
2.3.6.1	Fase de Grupos do Major 2	31
2.3.6.2	Chave de Eliminação Híbrida do Major 2	32
2.3.7	Classificação para Eliminatória de Última Chance	33
2.3.7.1	Chave de Eliminação Dupla Open	33
2.3.7.2	Fase Open Suíço	33
2.3.7.3	Fase Open GSL	34
2.3.7.4	Chave de Eliminação Híbrida Open	34

2.3.8	Classificação para o Campeonato Mundial do RLCS 2026	34
2.3.8.1	Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL	34
2.3.8.2	Fase de Grupos do Campeonato Mundial	35
2.3.8.3	Fase de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial	37
2.3.9	Chave de Qualificação	38
2.4	Programação	38
2.5	Reprogramação	38
2.6	Prêmios	38
2.6.1	Opens, Majors e Campeonato Mundial de 2026.	39
2.6.2	Regiões com Restrição de Premiação	39
2.6.3	Informações sobre Prêmios	39
3.	CrITÉrios de participação do Jogador; Status da Conta da Epic	41
3.1	Idade do Jogador; Contas limitadas	41
3.2	TDS da Epic e EULA da Rocket League	41
3.3	2FA	41
3.4	Afiliação à Psyonix/Epic	42
3.5	Nomes de Jogadores e Equipes	42
3.5.6	Logotipos da Equipe	42
3.5.7	Proibições dos Patrocinadores	43
3.6	Conta da Epic; Situação Regular	43
3.7	Restrições Adicionais	43
3.8	Escalações da Equipe	44
3.8.1	Ponto de Contato da Equipe	44
3.8.2	Tamanho e Escalação das Equipes	44
3.8.3	Restrições de Residência Majoritária da Escalação	45
3.8.4	Envio da Escalação	45
3.8.5	Período de Mudança de Escalação e Prazo de Bloqueio de Escalação	46
3.8.6	Mudança de Escalação e Transferências	46
3.8.7	Nomes de Jogadores ou Equipes	47
3.8.8	Continuidade da Escalação	47
3.8.9	Exclusividade da Equipe	47
3.8.10	Inscrição	48
3.8.11	Verificação de elegibilidade da Equipe	48

3.8.12	Associações de Equipe	48
3.8.13	Qualificação da Equipe - Vedada a transferência	49
3.9	Relacionamentos de Equipes	49
3.10	Responsabilidades dos Proprietários, Gerentes e Treinadores de Equipes	49
4.	Regras de jogabilidade	50
4.1	Configurações da Partida	50
4.1.1	Configurações do Jogo	50
4.1.2	Controladores	50
4.1.3	Arenas	50
4.2	Procedimentos da Partida	51
4.2.1	Sede e cores da Equipe	51
4.2.2	Re-hospedagem	51
4.2.3	Servidores	51
4.2.4	Início do Jogo	52
4.2.5	Substituições	52
4.2.6	Reportar pontuações	53
4.2.7	Observadores	53
4.3	Obrigações da Partida	54
4.3.1	Pontualidade	54
4.3.1.1	Pontualidade para a Chave de Eliminação Dupla Open, a Fase Open Suíço, a Fase GSL Open e a Chave de Eliminação Híbrida Open	54
4.3.1.2	Pontualidade para o Torneio de Abertura, Majors e o Campeonato Mundial de Rocket League	54
4.3.2	Desistências	54
4.3.3	Acesso a dispositivos durante o Torneio de Abertura, Majors e o Campeonato Mundial de Rocket League 2026	55
5.	Problemas	55
5.1	Administração de Partidas durante Partidas privadas	55
5.2	Problemas Técnicos	55
5.3	Interrupções de Partidas	55
5.3.1	Desconexões	55
5.3.2	Interrupção do Jogo	57
5.3.3	Pausas	57
5.3.4	Reinícios	58

5.3.5	Solicitação de registro	58
6.	Comunicação	58
6.1	Canal de suporte	58
6.2	Comunicações na Partida	58
7.	Código de Conduta	59
7.1	Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico	59
7.2	Integridade Competitiva	59
7.3	Aposta	60
7.4	Assédio	61
7.5	Confidencialidade	61
7.6	Conduta Ilegal	61
7.7	Denúncias	61
7.8	Código de Vestimenta	61
7.8.2	Restrições	62
8.	Violações do Regulamento e de conduta	62
8.1	Cumprimento	62
8.2	Investigação e Compliance	63
8.3	Ação Disciplinar	63
8.4	Contestação do Regulamento	64
9.	Isenções de responsabilidade	64
10.	Publicidade; Consentimento de entrevista	65
11.	Lei aplicável	65
12.	Renúncia a julgamento por júri	66
13.	Privacidade	66
14.	Saúde e Segurança	66
14.1	Cumprimento das Diretrizes de Saúde	66
14.2	Decisões finais sobre a segurança do Jogador	66
14.3	Comunicação com os Administradores do Torneio	66
14.4	Verificação de Condições de Saúde	67
14.5	Problemas de saúde envolvendo Jogadores	67
14.6	Problemas de saúde envolvendo Treinadores e Gerentes	68
14.7	Política de Saúde	68
15	Outros Idiomas	68

Anexo A - Sistema de Pontuação do RLCS	69
Anexo B - Programação	71
Anexo C - Elegibilidade da Região	81
América do Norte (NA)	81
Europa (EU)	81
América do Sul (SAM)	81
Oriente Médio e Norte da África (MENA)	81
Oceania (OCE)	81
Ásia-Pacífico (APAC)	81
África Subsaariana (SSA)	81
Exceções	82
Anexo D - Prêmios	83
Anexo E - Tabela da Chave de Qualificação	86

1. Introdução e aceitação.

1.1 Apresentação

Este Regulamento foi elaborado para proteger o Evento, visando assegurar que este seja divertido, imparcial e sem Comportamentos tóxicos (conforme definido na [Seção 7.1](#))

1.2 Aceitação deste Regulamento.

Ao participar do Evento, inclusive participando de qualquer Sessão ou Partida do Evento, ou clicando para aceitar este Regulamento durante o Registro (conforme definido na [Seção 3.8.10](#)), você concorda com este Regulamento. Referências a “**você**”, “**seu/sua(s)**” e “**cada Jogador**” referem-se a você e, caso você seja menor de idade (conforme definido na Seção 1.3), ao seu/sua pai/mãe ou responsável legal, conforme o caso.

1.3 Menores

Caso tenha menos de dezoito (18) anos de idade ou inferior à maioridade civil definida no seu país de residência (“**Menor de idade**”), é necessário que você tenha a permissão do seu/sua pai/mãe ou responsável legal para concordar com este Regulamento e participar do Evento. Além disso, caso seja Menor de idade, seu/sua pai/mãe ou responsável legal também precisará concordar com este Regulamento em seu nome e individualmente. Caso você seja pai/mãe ou responsável legal do Menor de idade, precisará aceitar o Regulamento. Se aceitar o Regulamento como pai/mãe ou responsável legal do Menor de idade, você confirma que é pai/mãe ou responsável legal do Menor de idade e concorda em supervisionar e ser totalmente responsável pela participação do Menor de idade no Evento, inclusive pela conformidade com este Regulamento.

1.4 Equipes

Este Regulamento também se aplica a cada Equipe (conforme definido na [Seção 3.8](#)) que tenha sido autorizada a participar do Torneio e seu(s) Proprietário(s) (“**Proprietário**”), Gerente (conforme definido na [Seção 3.8.2](#)) e Treinador (conforme definido na [Seção 3.8.2](#)). O Proprietário da Equipe poderá ser uma pessoa física ou jurídica, e este Regulamento se aplica igualmente a ambos. A participação da Equipe em qualquer Torneio está condicionada à aceitação deste Regulamento pelos Jogadores, Gerente e Treinador da Equipe.

1.5 Alterações ao Regulamento

A Psonix poderá alterar este Regulamento ao longo do tempo, notificando você sobre essas alterações por qualquer meio razoável, inclusive publicando o Regulamento revisado on-line em <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. Ao permanecer como participante no Evento, você concorda com o Regulamento atualizado. Se não concordar com o Regulamento atualizado, será necessário que você se retire do Evento.

2. Estrutura do Evento

2.1 Termos-chave

“**APAC**”: refere-se à região Ásia-Pacífico. Esta Região será hospedada nos Servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#) e os Países elegíveis de acordo com as Restrições de Residência Majoritária da Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.3](#)) podem ser encontrados no [Anexo C](#).

“**Melhor de X**”: refere-se a uma Partida com X Jogos, e a Equipe que ganhar a maioria dos Jogos será declarada a vencedora. Assim que uma Equipe ganhar o número de Jogos necessários para atingir a maioria necessária, essa Equipe será declarada vencedora da Partida e os Jogos ainda não disputados até este momento não serão mais jogados. Por exemplo, em uma Partida Melhor de Três, assim que uma Equipe vencer 2 (dois) Jogos, essa Equipe será declarada imediatamente a vencedora da Partida.

“**Pontuação de Buchholz**”: refere-se à soma das vitórias das Partidas da rodada Suíço das Equipes anteriores de todos os adversários que uma Equipe enfrentou.

“**Bug**” refere-se a erro, falha, avaria, defeito ou outro problema técnico que produza um resultado incorreto ou inesperado ou que faça com que o Rocket League e/ou o dispositivo de hardware se comporte de maneira inesperada.

“**Conta limitada**” refere-se a uma Conta limitada da Epic Games.

“**EU**”: refere-se à Europa. Esta Região será hospedada nos Servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#) e os Países elegíveis de acordo com as Restrições de Residência Majoritária da Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.3](#)) podem ser encontrados no [Anexo C](#).

“**Epic**” refere-se à Epic Games Inc.

“**Jogo**”: refere-se a uma única instância de competição entre 2 (duas) Equipes que é jogada até que a tela “Vencedor” do jogo seja exibida após o cronômetro do jogo chegar a 0:00 ou a prorrogação termine pelo primeiro gol marcado.

“**Desconexão proposital**” refere-se à perda de conexão do Jogador com o Rocket League devido às condutas ou inação do Jogador. A Desconexão proposital não é considerada um problema técnico válido para repetir a partida.

“**Chave de Eliminação Híbrida Major 1**” significa uma chave de 8 (oito) Equipes que consiste em 4 (quatro) rodadas de Partidas.

“**Chave de Eliminação Híbrida Major 2**” significa uma chave de 12 (doze) Equipes que consiste em 5 (cinco) rodadas de Partidas.

“Partida”: refere-se aos jogos do Torneio entre 2 (duas) Equipes que poderá envolver vários Jogos, conforme descrito na [Seção 2.2](#).

“MENA”: refere-se à região Oriente Médio e Norte da África (*Middle East and North Africa*, MENA). Esta Região será hospedada nos Servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#) e os Países elegíveis de acordo com as Restrições de Residência Majoritária da Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.3](#)) podem ser encontrados no [Anexo C](#).

“NA”: refere-se à América do Norte (*North America*, NA). Esta Região será hospedada nos Servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#) e os Países elegíveis de acordo com as Restrições de Residência Majoritária da Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.3](#)) podem ser encontrados no [Anexo C](#).

“OCE” refere-se à Oceania. Esta Região será hospedada nos Servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#) e os Países elegíveis de acordo com as Restrições de Residência Majoritária da Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.3](#)) podem ser encontrados no [Anexo C](#).

“Chave de Eliminação Dupla Open” refere-se a uma chave com todas as Equipes inscritas, onde uma Equipe joga contra outras Equipes. Uma Equipe será eliminada da Chave de Eliminação Dupla Open se perder 2 (duas) Partidas.

“Fase Open GSL” refere-se a 2 (dois) grupos de 8 (oito) Equipes, cada um composto por 2 (duas) rodadas de Partidas. Uma Equipe avançará da Fase Open GSL se vencer 2 (duas) Partidas. Uma Equipe será eliminada da Fase Open GSL se perder 2 (duas) partidas.

“Chave de Eliminação Híbrida Open” refere-se a uma chave de 8 (oito) Equipes que consiste em 4 (quatro) rodadas de Partidas.

“Fase Open Suíço” significa 2 (dois) grupos de 32 (trinta e duas) Equipes, cada uma composta por 5 (cinco) rodadas de Partidas. Uma Partida é determinada pela Pontuação de Buchholz de cada Equipe e pelo registro de vitórias da Fase Open Suíço de cada Equipe. Uma Equipe avançará da Fase Open Suíço se vencer 3 (três) Partidas. Uma Equipe será eliminada da Fase Open Suíço se perder 3 (três) Partidas.

“Jogador”: refere-se a um participante elegível do evento que é uma parte inscrita de uma equipe.

“Região com Restrição de Premiação”: refere-se à Rússia e Turquia.

“Região”: refere-se à área geográfica (conforme definido no [Anexo C](#)) na qual um Jogador ou Equipe elegível opta por competir.

“Vaga regional”: refere-se à Equipe X de uma Região na tabela de classificação de Pontos RLCS para aquela Região antes de um Campeonato Mundial ou Major, ou a Equipe X melhor colocada da Região em tal evento. As Vagas Regionais são atribuídas dinamicamente às Equipes com base em classificações ou resultados e não pertencem permanentemente a uma Equipe específica.

Por exemplo, “NA5” pode significar:

- a Equipe norte-americana posicionada em quinto lugar na tabela de Pontos RLCS antes do Major 1, ou;
- a quinta melhor Equipe norte-americana no Major 1, dependendo do contexto.

“Site de Inscrição”: refere-se ao site (<https://www.start.gg/hub/rlics-2026>) ou qualquer URL subsequente que possa substituí-lo de tempos em tempos.

“RLCS”: refere-se ao Rocket League Championship Series.

“Pontos RLCS”: refere-se aos pontos concedidos a uma Equipe com base em seu posicionamento final em um Open ou em um Major (cada situação conforme definido abaixo).

“Escalação”: refere-se aos 3 (três) ou 4 (quatro) Jogadores (conforme aplicável) que estão inscritos em uma Equipe.

“Mudança de Escalação”: refere-se à adição de um novo Jogador (incluindo Titulares, Reservas, Treinador e Gerente) a uma Escalação existente. Observe que um Jogador que sai de uma Escalação não será considerado uma Mudança de Escalação, desde que a Equipe mantenha um mínimo de 3 (três) Jogadores.

“Site do Regulamento”: refere-se ao site <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules> ou qualquer URL subsequente que possa substituí-lo de tempos em tempos.

“Falha no servidor” refere-se à perda de conexão por todos os Jogadores com o Rocket League devido a um problema com o servidor do jogo.

“SAM”: refere-se à América do Sul (*South America*, SAM). Esta Região será hospedada nos Servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#) e os Países elegíveis de acordo com as Restrições de Residência Majoritária da Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.3](#)) podem ser encontrados no [Anexo C](#).

“SSA”: refere-se à África Subsaariana (*Sub-Saharan Africa*, SSA). Esta Região será hospedada nos Servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#) e os Países elegíveis de acordo com as Restrições de Residência Majoritária da Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.3](#)) podem ser encontrados no [Anexo C](#).

“Substituição” refere-se a uma mudança na escalação de Jogadores após o início de uma Partida.

“Suíço”: refere-se a uma fase do Torneio com várias rodadas em que as Equipes podem não necessariamente jogar contra todas as outras Equipes. As Equipes serão pareadas usando seus resultados frente a frente e proporções de vitórias/derrotas, enfrentando Equipes adversárias com proporções de vitórias/derrotas semelhantes ou iguais.

“Equipe”: refere-se ao grupo de Jogadores que competem no Torneio como uma unidade. Uma Equipe pode ser composta por uma Escalação (incluindo uma Reserva, se aplicável), um Gerente e um Treinador. As exigências da Equipe estão descritas na [Seção 3](#).

“Administrador do Torneio”: refere-se a qualquer funcionário da Psyonix ou colaborador da Equipe de administração, Equipe de transmissão, equipe de produção ou Equipe do evento, ou, de outra forma, qualquer outra pessoa empregada ou contratada com o fim de realizar o Torneio [inclusive, dentre outros, a BLAST ApS (“**BLAST**”)].

“Entidades do Torneio”: refere-se à Psyonix, aos Administradores do Torneio e a qualquer patrocinador oficial do Torneio, bem como a todas as empresas matrizes, subsidiárias e afiliadas, fornecedores, agentes e representantes, executivos, diretores e funcionários de todas essas entidades.

“Desconexão não proposital” refere-se à perda de conexão do Jogador com o Rocket League devido a problemas ou questões com o cliente de jogo, plataforma, rede ou PC.

“Fase do Grupo do Campeonato Mundial” refere-se a 4 (quatro) grupos de 4 (quatro) Equipes que jogam com todas as outras Equipes em seus grupos.

“Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial” refere-se a uma chave de 12 (doze) Equipes que consiste em 5 (cinco) rodadas de Partidas.

“Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL” refere-se a 1 (uma) chave de 8 (oito) Equipes que consiste em 2 (duas) rodadas de Partidas. Uma Equipe avançará a partir da Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL se ganhar 2 (duas) Partidas. Uma Equipe será eliminada da Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL se perder 2 (duas) Partidas.

“Jogador vencedor”: refere-se a qualquer Jogador que (a) não resida em uma Região com restrição de premiação e (b) seja oficialmente declarado Jogador vencedor pela Psyonix, conforme previsto na [Seção 2.6.3](#).

2.2 Formato do Evento

2.2.1 Resumo do Formato

A temporada 2026 do RLCS apresentará 4 (quatro) eventos principais: RLCS 2026 Divisão 1, RLCS 2026 Divisão 2, RLCS 2026 Eliminatórias de Última Chance e o Campeonato Mundial de Rocket League 2026. Cada Divisão (“**Divisão**”) incluirá 3 (três) torneios de qualificação regional Open on-line (“**Open**” ou “**Opens**”) e 1 (um) torneio global Major presencial (“**Major**”).

Os Opens de cada Divisão concederão Pontos RLCS, que determinarão a qualificação para o respectivo Major presencial. Os Majors de cada Divisão concederão Pontos RLCS. A diferença entre cada Divisão será o número de Pontos RLCS que são concedidos entre os Opens e Majors. Os Pontos RLCS determinarão a qualificação para 16 (dezesesseis) de 20 (vinte) Equipes para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026.

As Eliminatórias de Última Chance (“**Eliminatórias de Última Chance**”) serão alocadas para as 4 (quatro) Regiões de melhor desempenho com base nos principais resultados Major do RLCS 2026, conforme descrito na [Seção 2.2.8.5](#). As Eliminatórias de Última Chance determinarão a classificação de 4 (quatro) Equipes para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026.

2.2.2 Formato Open

Os Opens consistirão em uma Chave de Eliminação Dupla Open, Fase Open Suíço, Fase Open GSL e Chave de Eliminação Híbrida Open, com as Equipes progredindo de cada um com base no formato e no desempenho.

Ao final de cada conjunto de 3 (três) Opens, as Equipes avançarão para o Major presencial aplicável, conforme descrito na [Seção 2.2.8.3](#) e na [Seção 2.2.8.4](#).

2.2.2.1 Formato Open 1 e 4

Para os Opens 1 e 4 em cada Região, as Equipes inscritas competirão em uma Chave de Eliminação Dupla Open. A programação de Partidas e o posicionamento para cada dia do Open serão determinados pelos Administradores do Torneio, conforme descrito na [Seção 2.3.1](#) e na [Seção 2.3.3](#). Cada Partida na Chave de Eliminação Dupla, antes que as 192 (cento e noventa e duas) melhores Equipes sejam determinadas, será Melhor de Três, e todas as Partidas a partir das 192 (cento e noventa e duas) melhores serão Melhor de Cinco.

Para os Opens 1 e 4 em cada Região, a Chave de Eliminação Dupla Open consistirá em até 2 (dois) dias de Partidas e continuará até que haja 32 (trinta e duas) Equipes restantes na Chave de Eliminação Dupla Open. Se houver 192 (cento e noventa e duas) Equipes ou menos que se inscreverem em um Open, a Chave de Eliminação Dupla Open consistirá em 1 (um) dia de Partidas e continuará até que haja 32 (trinta e duas) Equipes restantes na Chave de Eliminação

Dupla Open. Se uma Equipe perder 2 (duas) Partidas durante a Chave de Eliminação Dupla Open, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para os Opens 1 e 4, as 32 (trinta e duas) Equipes principais da Chave de Eliminação Dupla Open progredirão para a Fase Open Suíço.

Para os Opens 1 e 4 em cada Região, a Fase Open Suíço consistirá em 32 (trinta e duas) Equipes divididas em 2 (dois) grupos competindo no Melhor de Cinco das Partidas Suíço contra outras Equipes qualificadas. Se uma Equipe vencer 3 (três) Partidas durante a Fase Open Suíço, ela avançará para a Fase Open GSL. Se uma Equipe perder 3 (três) Partidas durante a Fase Open Suíço, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios, conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para os Opens 1 e 4 em cada Região, a Fase Open GSL consistirá em 16 (dezesesseis) Equipes divididas em 2 (duas) chaves (“**Grupos GSL**”) competindo em Partidas de Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. Se uma Equipe perder 2 (duas) Partidas durante a Fase Open GSL, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios e Pontos RLCS, conforme descrito na [Seção 2.6](#). As 4 (quatro) melhores Equipes de cada Grupo GSL avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida Open.

Para os Opens 1 e 4 em cada Região, a Chave de Eliminação Híbrida Open consistirá nas 8 (oito) Equipes principais da Fase Open GSL, colocadas em 2 (dois) grupos com base na progressão de cada Equipe ao longo da Fase Open GSL. As Equipes classificadas de 1.º a 4.º serão designadas como Grupo Superior, e as Equipes classificadas de 5.º a 8.º serão designadas como Grupo Inferior. Todas as Partidas dessa Chave de Eliminação Híbrida Open serão Melhor de Sete.

No Grupo Superior da Chave de Eliminação Híbrida Open, a Classificação n.º 1 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 4, e a Classificação n.º 2 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 3. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para a Rodada 2 da Chave Inferior.

No Grupo Inferior da Chave de Eliminação Híbrida Open, a Classificação n.º 5 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 8, e a Classificação n.º 6 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 7. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para a Rodada 2 da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio e receberão Prêmios e Pontos RLCS conforme descrito na [Seção 2.6](#).

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida durante a chave, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios e Pontos RLCS conforme descrito na [Seção 2.6](#). A Chave continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada, e os Prêmios e Pontos RLCS serão concedidos à Equipe vencedora conforme descrito na [Seção 2.6](#).

2.2.2.2 Formato Open 2, 3, 5 e 6

Para os Opens 2, 3, 5 e 6 em cada Região, as Equipes inscritas competirão em uma Chave de Eliminação Dupla Open. A programação de Partidas e o posicionamento para cada dia do Open serão determinados pelos Administradores do Torneio, conforme descrito na [Seção 2.3.2](#) e na [Seção 2.3.4](#). Cada Partida na Chave de Eliminação Dupla, antes que as 192 (cento e noventa e duas) melhores Equipes sejam determinadas, será Melhor de Três, e todas as Partidas a partir das 192 (cento e noventa e duas) melhores serão Melhor de Cinco.

Para os Opens 2, 3, 5 e 6 em cada Região, a Chave de Eliminação Dupla Open consistirá em até 2 (dois) dias de Partidas e continuará até que haja 24 (vinte e quatro) Equipes restantes na Chave de Eliminação Dupla Open. Se houver 192 (cento e noventa e duas) Equipes ou menos que se inscreverem para um Open, a Chave de Eliminação Dupla Open consistirá em 1 (um) dia de Partidas e continuará até que haja 24 (vinte e quatro) Equipes restantes na Chave de Eliminação Dupla Open. Se uma Equipe perder 2 (duas) Partidas durante a Chave de Eliminação Dupla Open, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para os Opens 2, 3, 5 e 6 em cada Região, as 8 (oito) Equipes classificadas principais, conforme definido na [Seção 2.3.2.1](#) e na [Seção 2.3.4.1](#) e as 24 (vinte e quatro) Equipes principais da Chave de Eliminação Dupla Open, progredirão para a Fase Open Suíço.

Para os Opens 2, 3, 5 e 6 em cada Região, a Fase Open Suíço consistirá em 32 (trinta e duas) Equipes divididas em 2 (dois) grupos competindo no Melhor de Cinco das Partidas Suíço contra outras Equipes qualificadas. Se uma Equipe vencer 3 (três) Partidas durante a Fase Open Suíço, ela avançará para a Fase Open GSL. Se uma Equipe perder 3 (três) Partidas durante a Fase Open Suíço, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios, conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para os Opens 2, 3, 5 e 6 em cada Região, a Fase Open GSL consistirá em 16 (dezesesseis) Equipes divididas em 2 (duas) chaves (“**Grupos GSL**”) competindo em Partidas de Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. Se uma Equipe perder 2 (duas) Partidas durante a Fase Open GSL, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios e Pontos RLCS, conforme descrito na [Seção 2.6](#). As 4 (quatro) melhores Equipes de cada Grupo GSL avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida Open.

Para os Opens 2, 3, 5 e 6 em cada Região, a Chave de Eliminação Híbrida Open consistirá nas 8 (oito) Equipes principais da Fase Open GSL, colocadas em 2 (dois) grupos com base na progressão de cada Equipe ao longo da Fase Open GSL. As Equipes classificadas de 1.º a 4.º serão designadas como Grupo Superior, e as Equipes classificadas de 5.º a 8.º serão designadas como Grupo Inferior. Todas as Partidas dessa Chave de Eliminação Híbrida Open serão Melhor de Sete.

No Grupo Superior da Chave de Eliminação Híbrida Open, a Classificação n.º 1 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 4, e a Classificação n.º 2 jogará uma Partida contra a

Classificação n.º 3. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para a Rodada 2 da Chave Inferior.

No Grupo Inferior da Chave de Eliminação Híbrida Open, a Classificação n.º 5 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 8, e a Classificação n.º 6 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 7. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para a Rodada 2 da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio e receberão Prêmios e Pontos RLCS conforme descrito na [Seção 2.6](#).

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida durante a chave, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios e Pontos RLCS conforme descrito na [Seção 2.6](#). A Chave continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada, e os Prêmios e Pontos RLCS serão concedidos à Equipe vencedora conforme descrito na [Seção 2.6](#).

2.2.3 Formato do Torneio de Abertura

As 4 (quatro) melhores Equipes do NA Open 1 e as 4 (quatro) melhores Equipes do EU Open 1 competirão em uma Chave de Eliminação Única de 8 (oito) Equipes (“**Chave de Eliminação Única**”), o que significa que uma Equipe não será elegível para avançar se perder 1 (uma) Partida na chave.

As Equipes serão colocadas na Chave de Eliminação Única da seguinte forma:

Rodada	Equipes		Melhor de X
Rodada 1 Partida A	EU4	NA3	Melhor de Cinco
Rodada 1 Partida B	NA4	EU3	Melhor de Cinco
Quartas de final 1	EU2	<i>Vencedor da Rodada 1 da Partida A</i>	Melhor de Cinco
Quartas de final 2	NA2	<i>Vencedor da Rodada 1 da Partida B</i>	Melhor de Cinco
Semifinal 1	NA1	<i>Vencedor das Quartas de final 1</i>	Melhor de Sete
Semifinal 2	EU1	<i>Vencedor das Quartas de final 2</i>	Melhor de Sete
Grande Final	<i>Vencedor da</i>	<i>Vencedor da</i>	Melhor de Sete

	<i>semifinal 1</i>	<i>semifinal 2</i>	
--	--------------------	--------------------	--

A chave continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada, e a Região dessa Equipe vencedora receberá 1 (uma) vaga de qualificação adicional na Divisão 1 Major, na Divisão 2 Major e no Campeonato Mundial de Rocket League 2026.

A Equipe vencedora do Torneio de Abertura se qualificará automaticamente para a Divisão 1 Major.

2.2.4 Formato Major 1

Para o Major 1, a Fase de Grupos do Major 1 consistirá em 16 (dezesesseis) Equipes divididas em 4 (quatro) grupos (“**Grupos Round Robin**”) competindo em Partidas de Melhor de Cinco contra todas as outras Equipes em seu Grupo Round Robin. As 2 (duas) melhores Equipes de cada Grupo Round Robin avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida Major 1. As duas (2) últimas Equipes de cada Grupo Round Robin serão eliminadas do torneio e receberão Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para o Major 1, a Chave de Eliminação Híbrida do Major 1 consistirá nas 8 (oito) melhores Equipes da Fase de Grupos do Major 1, colocadas em 2 (dois) grupos com base na progressão de cada Equipe na Fase de Grupos do Major 1. As Equipes classificadas de 1.º a 4.º serão designadas como Grupo Superior, e as Equipes classificadas de 5.º a 8.º serão designadas como Grupo Inferior. Todas as Partidas dessa Chave de Eliminação Híbrida Major 1 serão Melhor de Sete.

No Grupo Superior da Chave de Eliminação Híbrida Major 1, a Classificação n.º 1 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 4, e a Classificação n.º 2 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 3. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para as Quartas de Final da Chave Inferior.

No Grupo Inferior da Chave de Eliminação Híbrida Major 1, a Classificação n.º 5 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 8, e a Classificação n.º 6 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 7. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para as Quartas de Final da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio e receberão Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida durante a chave, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios e Pontos RLCS conforme descrito na [Seção 2.6](#). A chave continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada, e os Prêmios serão concedidos à Equipe vencedora conforme descrito na [Seção 2.6](#).

2.2.5 Formato Major 2

Para o Major 2, a Fase de Grupos do Major 2 consistirá em 16 (dezesesseis) Equipes divididas em 4 (quatro) grupos (“**Grupos Round Robin**”) competindo em Partidas de Melhor de Cinco contra todas as outras Equipes em seu Grupo Round Robin. As 3 (três) melhores Equipes de cada Grupo Round Robin avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida Major 2. A última Equipe de cada Grupo Round Robin será eliminada do torneio e receberá Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para o Major 2, a Chave de Eliminação Híbrida do Major 2 consistirá nas 12 (doze) melhores Equipes da Fase de Grupos do Major 2, colocadas em 2 (dois) grupos com base na progressão de cada Equipe na Fase de Grupos do Major 2. As Equipes classificadas de 1.º a 4.º serão designadas como Grupo Superior, e as equipes classificadas de 5.º a 12.º serão designadas como Grupo Inferior. Todas as Partidas dessa Chave de Eliminação Híbrida Major 2 serão Melhor de Sete.

No Grupo Superior da Chave de Eliminação Híbrida Major 2, a Classificação n.º 1 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 4, e a Classificação n.º 2 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 3. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para as Quartas de Final da Chave Inferior.

No Grupo Inferior da Chave de Eliminação Híbrida Major 2, a Classificação n.º 5 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 11, a Classificação n.º 6 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 12, a Classificação n.º 7 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 9 e a Classificação n.º 8 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 10. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para a Rodada 2 da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio e receberão Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida durante a chave, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios e Pontos RLCS conforme descrito na [Seção 2.6](#). A chave continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada, e os Prêmios serão concedidos à Equipe vencedora conforme descrito na [Seção 2.6](#).

2.2.6 Formato das Eliminatórias de Última Chance

Após a conclusão da Divisão 2 Major, as 4 (quatro) Regiões com melhor desempenho nos 2 (dois) eventos LAN ganharão um evento Eliminatória de Última Chance (“**Eliminatória de Última Chance**”). A estrutura das Eliminatórias de Última Chance será a seguinte:

A Eliminatória de Última Chance de cada Região aplicável consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla Open, Fase Open Suíço, Fase Open GSL e Chave de Eliminação Híbrida Open, com as Equipes progredindo de cada uma com base no formato e em seu desempenho.

No final da Eliminatória de Última Chance de cada Região aplicável, as Equipes avançarão para o Campeonato Mundial de Rocket League, conforme descrito na [Seção 2.2.8.5](#).

Para a Eliminatória de Última Chance em cada Região aplicável, as Equipes inscritas competirão em uma Chave de Eliminação Dupla Open. A programação de Partidas e o posicionamento para cada dia do Open serão determinados pelos Administradores do Torneio, conforme descrito na [Seção 2.3.7](#). Cada Partida na Chave de Eliminação Dupla, antes que as 192 (cento e noventa e duas) melhores Equipes sejam determinadas, será Melhor de Três, e todas as Partidas a partir das 192 (cento e noventa e duas) melhores serão Melhor de Cinco.

Para a Eliminatória de Última Chance em cada Região aplicável, a Chave de Eliminação Dupla Open consistirá em até 2 (dois) dias de Partidas e continuará até que haja 32 (trinta e duas) Equipes restantes na Chave de Eliminação Dupla Open. Se houver 192 (cento e noventa e duas) Equipes ou menos que se inscreverem em uma Eliminatória de Última Chance, a Chave de Eliminação Dupla Open consistirá em 1 (um) dia de Partidas e continuará até que haja 32 (trinta e duas) Equipes restantes na Chave de Eliminação Dupla Open. Se uma Equipe perder 2 (duas) Partidas durante a Chave de Eliminação Dupla Open, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para a Eliminatória de Última Chance em cada Região aplicável, as 32 (trinta e duas) Equipes principais da Chave de Eliminação Dupla Open progredirão para a Fase Open Suíço.

Para a Eliminatória de Última Chance em cada Região aplicável, a Fase Open Suíço consistirá em 32 (trinta e duas) Equipes divididas em 2 (dois) grupos competindo no Melhor de Cinco das Partidas Suíço contra outras Equipes qualificadas. Se uma Equipe vencer 3 (três) Partidas durante a Fase Open Suíço, ela avançará para a Fase Open GSL. Se uma Equipe perder 3 (três) Partidas durante a Fase Open Suíço, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios, conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para a Eliminatória de Última Chance de cada Região aplicável, a Fase Open GSL consistirá em 16 (dezesesseis) Equipes divididas em 2 (duas) chaves (“**Grupos GSL**”) competindo em Partidas de Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. Se uma Equipe perder 2 (duas) Partidas durante a Fase Open GSL, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios e Pontos RLCS, conforme descrito na [Seção 2.6](#). As 4 (quatro) melhores Equipes de cada Grupo GSL avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida Open.

Para a Eliminatória de Última Chance de cada Região aplicável, a Chave de Eliminação Híbrida Open consistirá nas 8 (oito) Equipes principais da Fase Open GSL, colocadas em 2 (dois) grupos com base na progressão de cada Equipe ao longo da Fase Open GSL. As Equipes classificadas de 1.º a 4.º serão designadas como Grupo Superior, e as Equipes classificadas de 5.º a 8.º serão designadas como Grupo Inferior. Todas as Partidas dessa Chave de Eliminação Híbrida Open serão Melhor de Sete.

No Grupo Superior da Chave de Eliminação Híbrida Open, a Classificação n.º 1 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 4, e a Classificação n.º 2 jogará uma Partida contra a

Classificação n.º 3. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para a Rodada 2 da Chave Inferior.

No Grupo Inferior da Chave de Eliminação Híbrida Open, a Classificação n.º 5 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 8, e a Classificação n.º 6 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 7. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para a Rodada 2 da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio.

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida durante a chave, ela será eliminada do torneio. A Chave continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada.

2.2.7 Formato do Campeonato Mundial de Rocket League

O Campeonato Mundial de Rocket League 2026 consistirá em uma Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL, uma Fase de Grupos do Campeonato Mundial e uma Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial, com as Equipes progredindo de cada uma com base no formato e no desempenho.

Para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026, a Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL consistirá em 8 (oito) Equipes competindo em Partidas Melhor de Cinco contra outras Equipes qualificadas. Se uma Equipe perder 2 (duas) Partidas durante a Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#). As 4 (quatro) principais Equipes da Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL progredirão para a Fase de Grupos do Campeonato Mundial GSL.

Para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026, a Fase de Grupos do Campeonato Mundial consistirá em 16 (dezesseis) Equipes divididas em 4 (quatro) grupos (“**Grupos Round Robin**”) competindo em Partidas de Melhor de Cinco contra todas as outras Equipes em seu Grupo Round Robin. As 3 (três) melhores Equipes de cada Grupo Round Robin avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial. A última Equipe de cada Grupo Round Robin será eliminada do torneio e receberá Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para o Campeonato Mundial de Rocket League, a Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial consistirá das 12 (doze) melhores Equipes da Fase de Grupos do Campeonato Mundial, colocadas em 2 (dois) grupos com base na progressão de cada Equipe na Fase de Grupos do Campeonato Mundial GSL. As Equipes classificadas de 1.º a 4.º serão designadas como Grupo Superior, e as Equipes classificadas de 5.º a 12.º serão designadas como Grupo Inferior. Todas as Partidas desta Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial serão Melhor de Sete.

No Grupo Superior da Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial, a Classificação n.º 1 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 4, e a Classificação n.º 2 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 3. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Superior avançarão

diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para as Quartas de Final da Chave Inferior.

No Grupo Inferior da Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial, a Classificação n.º 5 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 11, a Classificação n.º 6 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 12, a Classificação n.º 7 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 9 e a Classificação n.º 8 jogará uma Partida contra a Classificação n.º 10. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para a Rodada 2 da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio e receberão Prêmios conforme descrito na [Seção 2.6](#).

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida durante a chave, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios e Pontos RLCS conforme descrito na [Seção 2.6](#). A chave continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada, e os Prêmios serão concedidos à Equipe vencedora conforme descrito na [Seção 2.6](#).

2.2.8 Progressos

2.2.8.1 Progressos no Torneio de Abertura

As 4 (quatro) melhores Equipes do NA Open 1 e as 4 (quatro) melhores Equipes do EU Open 1 avançarão para o Torneio de Abertura.

2.2.8.2 Progressos no Open 2, 3, 5, 6

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), para os Opens 2, 3, 5 e 6 em cada Região, as 8 (oito) principais Equipes classificadas para o Open aplicável, conforme definido na [Seção 2.3.2.1](#) e na [Seção 2.3.4.1](#), avançarão para a Fase Open Suíço aplicável.

2.2.8.3 Progressos Divisão 1 Major

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), as Equipes com maior pontuação cumulativa de Pontos RLCS no Open 1, Open 2 e Open 3 após a conclusão do Open 3 avançarão para a Divisão 1 Major para cada Região, conforme especificado abaixo:

<u>Região</u>	<u>Equipes qualificadas para a Divisão 1 Major</u>
Europa (EU):	4 (quatro) principais Equipes
América do Norte (NA):	4 (quatro) principais Equipes
Oriente Médio e Norte da África (MENA):	2 (duas) principais Equipes
América do Sul (SAM):	2 (duas) principais Equipes

Oceania (OCE):	1 (uma) principal Equipe
Ásia-Pacífico (APAC):	1 (uma) principal Equipe
África Subsaariana (SSA):	1 (uma) principal Equipe

O vencedor do Torneio de Abertura também avançará para a Divisão 1 Major. Caso esta Equipe também se classifique por meio dos progressos listados acima, a próxima Equipe com maior pontuação cumulativa de Pontos RLCS daquela Região também avançará para a Divisão 1 Major.

2.2.8.4 Progressos na Divisão 2 Major

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), as Equipes com maior pontuação cumulativa de Pontos RLCS no Open 4, Open 5 e Open 6 após a conclusão do Open 6 avançarão para da Divisão 2 Major para cada Região, conforme especificado abaixo:

<u>Região</u>	<u>Equipes qualificadas para a Divisão 2 Major</u>
Europa (EU):	5 (cinco) principais Equipes
América do Norte (NA):	4 (quatro) principais Equipes
Oriente Médio e Norte da África (MENA):	2 (duas) principais Equipes
América do Sul (SAM):	2 (duas) principais Equipes
Oceania (OCE):	1 (uma) principal Equipe
Ásia-Pacífico (APAC):	1 (uma) principal Equipe
África Subsaariana (SSA):	1 (uma) principal Equipe

2.2.8.5 Progressos no Campeonato Mundial de Rocket League

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), as melhores Equipes na Classificação de Pontos RLCS de cada Região após a conclusão da Divisão 2 Major avançarão para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026, conforme especificado abaixo:

<u>Região</u>	<u>Equipes qualificadas para o Campeonato Mundial</u>
Europa (EU):	5 (cinco) principais Equipes
América do Norte (NA):	4 (quatro) principais Equipes
Oriente Médio e Norte da África (MENA):	2 (duas) principais Equipes
América do Sul (SAM):	2 (duas) principais Equipes
Oceania (OCE):	1 (uma) principal Equipe
Ásia-Pacífico (APAC):	1 (uma) principal Equipe
África Subsaariana (SSA):	1 (uma) principal Equipe

As 4 (quatro) Equipes restantes que se classificarem para o Campeonato Mundial de Rocket League avançarão nas Eliminatórias de Última Chance. Após a conclusão da Divisão 2 Major,

as 4 (quatro) Regiões com os melhores desempenhos na Divisão 1 Major e na Divisão 2 Major ganharão uma Eliminatória de Última Chance para sua Região. As 4 (quatro) Regiões que terão uma Eliminatória de Última Chance serão determinadas de acordo com os seguintes critérios:

1. Média de Pontos RLCS ganhos por uma Região na Divisão 1 Major e na Divisão 2 Major.
2. Pontos RLCS cumulativos de uma Região ganhos pelo melhor posicionamento daquela Região na Divisão 1 Major e na Divisão 2 Major.

As 4 (quatro) Equipes que vencerem a Eliminatória de Última Chance de cada Região se classificarão para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026.

2.2.8.6 Progresso da Equipe alternativa

Se uma Equipe recusar ou não puder participar de um Major ou do Campeonato Mundial de Rocket League 2026, sua vaga de progresso será concedida à próxima Equipe com maior pontuação na Tabela de Pontos RLCS aplicável.

Caso nenhuma outra Equipe daquela Região possa comparecer, a vaga de progresso será concedida à próxima Equipe com maior pontuação na Tabela de Pontos RLCS da Região mais forte. A Região mais forte é calculada usando a média de Pontos RLCS ganhos por aquela Região na Divisão 1 Major e na Divisão 2 Major, considerando a Região mais alta.

Se esse cenário acontecer antes da Divisão 1 Major, a Região mais forte será calculada com base nos desempenhos do Major e do Campeonato Mundial durante a Temporada do RLCS 2025.

2.2.9 Desempates

Em caso de empate em uma vaga de qualificação para um Major ou Campeonato Mundial, uma chave será criada para acomodar o número de Equipes empatadas, com as Equipes recebendo “passe direto” de acordo com o sistema de classificação estabelecido na [Seção 2.3.9](#) (cada chave, uma “**Chave de Qualificação**”). Todas as Partidas em uma Chave de Qualificação serão Melhores de Sete. As Chaves de Qualificação serão de Eliminação Única, com as Equipes mais bem classificadas recebendo passe direto na chave (conforme aplicável). As Chaves de Qualificação serão confirmadas pelos Administradores do Evento antes do início da Chave de Qualificação. Consulte o [Anexo E](#) para a Tabela de Chave de Qualificação.

Se 3 (três) ou menos Partidas precisarem ser disputadas em uma Chave de Qualificação para um desempate, a Chave de Qualificação será disputada após a conclusão da Chave de Eliminação Híbrida Open da Região aplicável. Se 4 (quatro) ou mais Partidas precisarem ser disputadas em uma Chave de Qualificação para um desempate, a Chave de Qualificação será disputada durante o dia de desempate da respectiva Região, conforme definido na Programação. ([Anexo B](#)).

No caso de empate entre Equipes dentro da mesma Região que já se qualificaram para uma vaga em um Major ou no Campeonato Mundial, as Equipes serão classificadas de acordo com o sistema de classificação estabelecido na [Seção 2.3.5](#), [Seção 2.3.6](#) e [Seção 2.3.8](#) (conforme aplicável). Neste cenário, uma Chave de Qualificação não será disputada.

2.2.10 Plataformas

Os Jogadores reconhecem e concordam que o Evento é multiplataforma, que outros Jogadores poderão participar do Evento utilizando diferentes plataformas (PC ou console, conforme aplicável) e que diferentes plataformas poderão oferecer recursos, como controladores, interface do jogador e/ou capacidade de individualizar determinadas configurações/sensibilidades do jogo etc., que poderão, sem dúvida alguma, proporcionar uma vantagem competitiva a uma plataforma em relação a outra. A Epic não faz ajustes no Evento para acomodar diferentes plataformas, e é responsabilidade de cada Jogador selecionar a plataforma que usará para participar do Evento.

2.3 Classificação

2.3.1 Classificação para o Open 1

2.3.1.1 Chave de Eliminação Dupla Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Dupla Open do Open 1, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. A média do posicionamento final de cada Titular no Campeonato Mundial de Rocket League 2025, onde o Jogador foi Titular.
 - a. A classificação final de cada Jogador só será considerada se o Jogador estiver Inscrito na mesma Região que representou no Campeonato Mundial de Rocket League 2025.
2. As pontuações médias de classificação no RLCS 2025 dos 3 (três) Titulares.
 - a. A pontuação de classificação do RLCS 2025 de cada Titular é determinada pela adição de 66% dos Pontos RLCS ganhos nas Eliminatórias do Major 1 Open e no Birmingham Major de 2025, e 100% dos Pontos RLCS ganhos nas Eliminatórias do Major 2 Open e no Raleigh Major de 2025. Os pontos da temporada do RLCS 2025 se aplicam apenas aos Titulares das Equipes do RLCS 2025 e não se aplicam aos Reservas, Treinadores ou Gerentes dessas Equipes do RLCS 2025.
 - b. Para cada Titular, se o Titular estiver Inscrito em uma Região diferente daquela que representou nas Eliminatórias do Major 1 Open, do Birmingham Major, nas Eliminatórias do Major 2 Open e do Raleigh Major de 2025, uma dedução adicional de 50% para a fase aplicável será aplicada à pontuação de classificação do Titular.

3. A média do posicionamento mais alto alcançado por cada Jogador nas Eliminatórias Open do Raleigh Major ou no próprio Raleigh Major do RLCS 2025, que concederam Pontos RLCS ou Premiação, para cada Jogador Titular.
4. Todos os 3 (três) Jogadores Titulares têm a classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento da Inscrição.

2.3.1.2 Fase Open Suíço

Para fins de classificação na Fase Open Suíço do Open 1, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Posicionamento final na Chave de Eliminação Dupla Open.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.1.1](#).

2.3.1.3 Fase Open GSL

Para fins de classificação na Fase Open GSL do Open 1, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

Grupo A

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço A.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço B.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço A.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço B.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço A.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço B.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço A.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço B.

Grupo B

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço B.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço A.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço B.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço A.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço B.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço A.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço B.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço A.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontuação de Buchholz.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.1.2](#).

2.3.1.4 Chave de Eliminação Híbrida Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Híbrida Open do Open 1, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo GSL A.
2. Primeiro lugar do Grupo GSL B.
3. Segundo lugar do Grupo GSL A.
4. Segundo lugar do Grupo GSL B.
5. Terceiro lugar do Grupo GSL A.
6. Terceiro lugar do Grupo GSL B.
7. Quarto lugar do Grupo GSL A.
8. Quarto lugar do Grupo GSL B.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão desfeitos pela Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.1.3](#).

2.3.2 Classificação para os Opens 2 e 3

2.3.2.1 Chave de Eliminação Dupla Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Dupla Open do Open 2 e 3, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontos RLCS Cumulativos da Divisão 1.
2. Pontos RLCS Cumulativos de 2026.
3. A média do posicionamento final médio de cada Jogador Titular que concedeu Prêmio nos últimos 3 (três) Opens que ocorreram onde aquele Jogador foi um Titular no RLCS 2026.
 - a. Para cada Jogador Titular, caso o Jogador não tenha participado ou ganhado Prêmio, o posicionamento final é tratado como o posicionamento que concede o menor valor diferente de zero de Prêmio para aquele Open, mais um.
4. A média do posicionamento mais alto de cada Jogador Titular que concedeu o Prêmio, onde esse Jogador era um Titular no RLCS 2026.
5. Todos os 3 (três) Jogadores Titulares têm a classificação média de pareamento "Ranqueado 3x3 Modo padrão" conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento da Inscrição.

2.3.2.2 Fase Open Suíço

Para fins de classificação na Fase Open Suíço do Open 2 e Open 3, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Posicionamento final na Chave de Eliminação Dupla Open.

2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.2.1](#).

2.3.2.3 Fase Open GSL

Para fins de classificação na Fase Open GSL do Open 2 e do Open 3, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

Grupo A

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço A.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço B.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço A.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço B.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço A.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço B.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço A.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço B.

Grupo B

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço B.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço A.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço B.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço A.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço B.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço A.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço B.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço A.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontuação de Buchholz.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.2.2](#).

2.3.2.4 Chave de Eliminação Híbrida Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Híbrida Open do Open 2 e 3, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo GSL A.
2. Primeiro lugar do Grupo GSL B.
3. Segundo lugar do Grupo GSL A.
4. Segundo lugar do Grupo GSL B.
5. Terceiro lugar do Grupo GSL A.
6. Terceiro lugar do Grupo GSL B.
7. Quarto lugar do Grupo GSL A.

8. Quarto lugar do Grupo GSL B.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão desfeitos pela Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.2.3](#).

2.3.3 Classificação para o Open 4

2.3.3.1 Chave de Eliminação Dupla Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Dupla Open do Open 4, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontos RLCS Cumulativos de 2026.
2. A média do posicionamento final médio de cada Jogador Titular que concedeu Prêmio nos últimos 3 (três) Opens que ocorreram onde aquele Jogador foi um Titular no RLCS 2026.
 - a. Para cada Jogador Titular, caso o Jogador não tenha participado ou ganhado Prêmio, o posicionamento final é tratado como o posicionamento que concede o menor valor diferente de zero de Prêmio para aquele Open, mais um.
3. A média do posicionamento mais alto de cada Jogador Titular que concedeu o Prêmio, onde esse Jogador era um Titular no RLCS 2026.
4. Todos os 3 (três) Jogadores Titulares têm a classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento da Inscrição.

2.3.3.2 Fase Open Suíço

Para fins de classificação na Fase Open Suíço do Open 4, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Posicionamento final na Chave de Eliminação Dupla Open.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.3.1](#).

2.3.3.3 Fase Open GSL

Para fins de classificação na Fase Open GSL do Open 4, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

Grupo A

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço A.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço B.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço A.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço B.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço A.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço B.

7. Sétimo lugar do Grupo Suíço A.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço B.

Grupo B

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço B.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço A.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço B.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço A.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço B.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço A.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço B.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço A.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontuação de Buchholz.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.3.2](#).

2.3.3.4 Chave de Eliminação Híbrida Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Híbrida Open do Open 4, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo GSL A.
2. Primeiro lugar do Grupo GSL B.
3. Segundo lugar do Grupo GSL A.
4. Segundo lugar do Grupo GSL B.
5. Terceiro lugar do Grupo GSL A.
6. Terceiro lugar do Grupo GSL B.
7. Quarto lugar do Grupo GSL A.
8. Quarto lugar do Grupo GSL B.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão desfeitos pela Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.3.3](#).

2.3.4 Classificação para os Opens 5 e 6

2.3.4.1 Chave de Eliminação Dupla Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Dupla Open do Open 5 e 6, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontos RLCS Cumulativos da Divisão 2.
2. Pontos RLCS Cumulativos de 2026.

3. A média do posicionamento final médio de cada Jogador Titular que concedeu Prêmio nos últimos 3 (três) Opens onde aquele Jogador foi um Titular no RLCS 2026.
 - a. Para cada Jogador Titular, caso o Jogador não tenha participado ou ganhado Prêmio, o posicionamento final é tratado como o posicionamento que concede o menor valor diferente de zero de Prêmio para aquele Open, mais um.
4. A média do posicionamento mais alto de cada Jogador Titular que concedeu o Prêmio, onde esse Jogador era um Titular no RLCS 2026.
5. Todos os 3 (três) Jogadores Titulares têm a classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento da Inscrição.

2.3.4.2 Fase Open Suíço

Para fins de classificação na Fase Open Suíço do Open 5 e do Open 6, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Posicionamento final na Chave de Eliminação Dupla Open.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.4.1](#).

2.3.4.3 Fase Open GSL

Para fins de classificação na Fase Open GSL do Open 5 e do Open 6, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

Grupo A

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço A.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço B.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço A.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço B.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço A.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço B.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço A.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço B.

Grupo B

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço B.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço A.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço B.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço A.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço B.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço A.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço B.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço A.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontuação de Buchholz.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.4.2](#).

2.3.4.4 Chave de Eliminação Híbrida Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Híbrida Open do Open 5 e 6, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo GSL A.
2. Primeiro lugar do Grupo GSL B.
3. Segundo lugar do Grupo GSL A.
4. Segundo lugar do Grupo GSL B.
5. Terceiro lugar do Grupo GSL A.
6. Terceiro lugar do Grupo GSL B.
7. Quarto lugar do Grupo GSL A.
8. Quarto lugar do Grupo GSL B.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão desfeitos pela Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.4.3](#).

2.3.5 Classificação para o Major 1

2.3.5.1 Fase de Grupos do Major 1

Para fins de classificação, as Vagas Regionais serão organizadas pela seguinte ordem de classificação predefinida:

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

16. SSA1.

As Equipes serão organizadas em Grupos Round Robin da seguinte forma:

Grupo A: Classificação 1, Classificação 8, Classificação 9, Classificação 16.

Grupo B: Classificação 2, Classificação 7, Classificação 10, Classificação 15.

Grupo C: Classificação 3, Classificação 6, Classificação 11, Classificação 14.

Grupo D: Classificação 4, Classificação 5, Classificação 12, Classificação 13.

Os Grupos Round Robin serão ajustados para evitar que várias Equipes que representam a mesma Região sejam organizadas no mesmo Grupo Round Robin.

- Para Regiões com 5 (cinco) representantes de Equipe, exatamente 1 (um) Grupo Round Robin conterá 2 (duas) Equipes representando essa Região. Os Grupos Round Robin restantes conterão 1 (uma) Equipe representando essa Região.
- Para Regiões com 4 (quatro) ou menos representantes de Equipe, nenhum Grupo Round Robin conterá mais de 1 (uma) Equipe representando essa Região.

Trocas de Equipes entre os Grupos Round Robin serão realizadas pelos Administradores do Torneio de acordo com os seguintes critérios:

- As Classificações 1 - 4 estão bloqueadas e não trocarão Grupos.
- Considerar as faixas das Classificações 5 - 8, Classificações 9 - 12, Classificações 13 - 16 que são elegíveis apenas para fazer trocas entre si.
- Priorizar o ajuste das faixas das Classificações na seguinte ordem.
 - Classificações 16, 15, 14, 13.
 - Classificações 12, 11, 10, 9.
 - Classificações 8, 7, 6, 5.
- Priorizar a movimentação mínima individual de Classificação (por exemplo, priorizar mover 2 (duas) Classificações com 2 (dois) grupos de distância em vez de mover 1 (uma) Classificação com 3 (três) grupos de distância).

Para maior clareza, trocas de Equipes entre Grupos Round Robin não alteram a Classificação Inicial de uma Equipe, conforme determinado nesta Seção 2.3.5.1.

As Equipes que se classificarem para o RLCS Major 1 serão colocadas nas Vagas Regionais acima com base na Região de onde se classificaram e nos seguintes critérios:

1. Pontos RLCS Cumulativos de 2026.
2. Posicionamento final de um Open que concedeu mais Pontos RLCS, seguido pelo posicionamento que concedeu o próximo maior número de Pontos RLCS até que um empate seja desfeito ou não haja mais Opens restantes.
3. Posicionamento final no Open mais recente, seguido pelo próximo Open mais recente até que o empate seja desfeito ou que não haja mais Opens restantes. A prioridade dos Opens será a seguinte:
 - a. Open 3.

- b. Open 2.
 - c. Open 1.
4. A classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” de todos os 3 (três) Titulares, conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento das Inscrições para o Open 3.

2.3.5.2 Chave de Eliminação Híbrida do Major 1

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Híbrida Major 1, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo A.
2. Primeiro lugar do Grupo B.
3. Primeiro lugar do Grupo C.
4. Primeiro lugar do Grupo D.
5. Segundo lugar do Grupo C.
6. Segundo lugar do Grupo D.
7. Segundo lugar do Grupo A.
8. Segundo lugar do Grupo B.

Os empates de posicionamento entre Equipes no mesmo Grupo Round Robin serão desfeitos pelos seguintes parâmetros:

1. Histórico de Partidas da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
2. Diferencial de jogos da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
3. Diferencial de jogos da Fase de Grupos.
4. Diferencial de gols da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
5. Diferencial de gols da Fase de Grupos.
6. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.5.1](#).

2.3.6 Classificação para o Major 2

2.3.6.1 Fase de Grupos do Major 2

O formato Major do RLCS 2026 será confirmado posteriormente.

Para fins de classificação, as Vagas Regionais serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontuação de classificação da Vaga Regional.
 - a. A pontuação de classificação de uma Vaga Regional é determinada pela média do posicionamento final da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior e a pontuação de classificação da Vaga Regional conforme calculada no início do Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior.

- i. As pontuações iniciais de classificação da Vaga Regional, conforme calculadas no início do Major 1 do RLCS 2026, são as classificações iniciais das Vagas Regionais para o Major 1 Fase Suíço do RLCS 2026, conforme determinado na [Seção 2.3.5.1](#).
2. O posicionamento final da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior.
3. A Classificação inicial da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior.

As Equipes serão organizadas em Grupos Round Robin da seguinte forma:

Grupo A: Classificação 1, Classificação 8, Classificação 9, Classificação 16.

Grupo B: Classificação 2, Classificação 7, Classificação 10, Classificação 15.

Grupo C: Classificação 3, Classificação 6, Classificação 11, Classificação 14.

Grupo D: Classificação 4, Classificação 5, Classificação 12, Classificação 13.

Os Grupos Round Robin serão ajustados para evitar que várias Equipes que representam a mesma Região sejam organizadas no mesmo Grupo Round Robin.

- Para Regiões com 5 (cinco) representantes de Equipe, exatamente 1 (um) Grupo Round Robin conterá 2 (duas) Equipes representando essa Região. Os Grupos Round Robin restantes conterão 1 (uma) Equipe representando essa Região.
- Para Regiões com 4 (quatro) ou menos representantes de Equipe, nenhum Grupo Round Robin conterá mais de 1 (uma) Equipe representando essa Região.

Trocas de Equipes entre os Grupos Round Robin serão realizadas pelos Administradores do Torneio de acordo com os seguintes critérios:

- As Classificações 1 - 4 estão bloqueadas e não trocarão Grupos.
- Considerar as faixas das Classificações 5 - 8, Classificações 9 - 12, Classificações 13 - 16 que são elegíveis apenas para fazer trocas entre si.
- Priorizar o ajuste das faixas das Classificações na seguinte ordem.
 - Classificações 16, 15, 14, 13.
 - Classificações 12, 11, 10, 9.
 - Classificações 8, 7, 6, 5.
- Priorizar a movimentação mínima individual de Classificação (por exemplo, priorizar mover 2 (duas) Classificações com 2 (dois) grupos de distância em vez de mover 1 (uma) Classificação com 3 (três) grupos de distância).

Para maior clareza, trocas de Equipes entre Grupos Round Robin não alteram a Classificação Inicial de uma Equipe, conforme determinado nesta Seção 2.3.6.1.

As Equipes que se classificarem para o Major 2 do RLCS serão colocadas nas Vagas Regionais acima com base na Região de onde se classificaram e nos seguintes critérios:

1. Pontos RLCS Cumulativos da Divisão 2.
2. Pontos RLCS Cumulativos de 2026.

3. Posicionamento final de um Major ou Open que concedeu mais Pontos RLCS, seguido pelo posicionamento que concedeu o próximo maior número de Pontos RLCS até que um empate seja desfeito ou não haja mais Majors/Opens restantes.
4. Posicionamento final no Major/Open mais recente, seguido pelo próximo Major/Open mais recente até que o empate seja desfeito ou não haja mais Majors/Opens restantes. A prioridade dos Majors/Opens será a seguinte:
 - a. Open 6.
 - b. Open 5.
 - c. Open 4.
 - d. Major 1.
 - e. Open 3.
 - f. Open 2.
 - g. Open 1.
5. A classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” de todos os 3 (três) Titulares, conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento das Inscrições para o Open 6.

2.3.6.2 Chave de Eliminação Híbrida do Major 2

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Híbrida Major 2, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo A.
2. Primeiro lugar do Grupo B.
3. Primeiro lugar do Grupo C.
4. Primeiro lugar do Grupo D.
5. Segundo lugar do Grupo B.
6. Segundo lugar do Grupo C.
7. Segundo lugar do Grupo A.
8. Segundo lugar do Grupo D.
9. Terceiro lugar do Grupo C.
10. Terceiro lugar do Grupo B.
11. Terceiro lugar do Grupo D.
12. Terceiro lugar do Grupo A.

Os empates de posicionamento entre Equipes no mesmo Grupo Round Robin serão desfeitos pelos seguintes parâmetros:

1. Histórico de Partidas da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
2. Diferencial de jogos da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
3. Diferencial de jogos da Fase de Grupos.
4. Diferencial de gols da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
5. Diferencial de gols da Fase de Grupos.
6. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.6.1](#).

2.3.7 Classificação para Eliminatória de Última Chance

2.3.7.1 Chave de Eliminação Dupla Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Dupla Open da Eliminatória de Última Chance, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. As pontuações médias de classificação no RLCS 2026 dos 3 (três) Titulares.
 - a. A pontuação de classificação no RLCS 2026 de cada Titular é determinada pela adição de 66% dos Pontos RLCS ganhos na Divisão 1 e 100% dos Pontos RLCS ganhos na Divisão 2. Os pontos da temporada do RLCS 2026 se aplicam apenas aos Titulares das Equipes do RLCS 2026 e não se aplicam aos Reservas, Treinadores ou Gerentes dessas Equipes do RLCS 2026.
 - b. Para cada Titular, se o Titular estiver Inscrito para uma Região diferente daquela que representou em um evento do RLCS 2026, uma dedução adicional de 50% para a fase aplicável será aplicada à pontuação de classificação do Titular.
2. A média do posicionamento final médio de cada Jogador Titular que concedeu Prêmio nos últimos 3 (três) Opens que ocorreram onde aquele Jogador foi um Titular no RLCS 2026.
 - a. Para cada Jogador Titular, caso o Jogador não tenha participado ou ganhado Prêmio, o posicionamento final é tratado como o posicionamento que concede o menor valor diferente de zero de Prêmio para aquele Open, mais um.
3. A média do posicionamento mais alto de cada Jogador Titular que concedeu o Prêmio, onde esse Jogador era um Titular no RLCS 2026.
4. Todos os 3 (três) Jogadores Titulares têm a classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento da Inscrição.

2.3.7.2 Fase Open Suíço

Para fins de classificação na Fase Open Suíço de uma Eliminatória de Última Chance, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Posicionamento final na Chave de Eliminação Dupla Open.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.7.1](#).

2.3.7.3 Fase Open GSL

Para fins de classificação na Fase Open GSL de uma Eliminatória de Última Chance, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

Grupo A

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço A.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço B.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço A.

4. Quarto lugar do Grupo Suíço B.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço A.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço B.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço A.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço B.

Grupo B

1. Primeiro lugar do Grupo Suíço B.
2. Segundo lugar do Grupo Suíço A.
3. Terceiro lugar do Grupo Suíço B.
4. Quarto lugar do Grupo Suíço A.
5. Quinto lugar do Grupo Suíço B.
6. Sexto lugar do Grupo Suíço A.
7. Sétimo lugar do Grupo Suíço B.
8. Oitavo lugar do Grupo Suíço A.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontuação de Buchholz.
2. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.7.2.](#)

2.3.7.4 Chave de Eliminação Híbrida Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Híbrida Open da Eliminatória de Última Chance, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo GSL A.
2. Primeiro lugar do Grupo GSL B.
3. Segundo lugar do Grupo GSL A.
4. Segundo lugar do Grupo GSL B.
5. Terceiro lugar do Grupo GSL A.
6. Terceiro lugar do Grupo GSL B.
7. Quarto lugar do Grupo GSL A.
8. Quarto lugar do Grupo GSL B.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão desfeitos pela Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.7.3.](#)

2.3.8 Classificação para o Campeonato Mundial do RLCS 2026

2.3.8.1 Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL

Para fins de classificação na Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Classificação 13 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
2. Classificação 14 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
3. Classificação 15 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
4. Classificação 16 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
5. Equipe que se classificou através da Eliminatória de Última Chance da Região mais forte (conforme definido na [Seção 2.2.8.5](#)).
6. Equipe que se classificou através da Eliminatória de Última Chance da segunda Região mais forte (conforme definido na [Seção 2.2.8.5](#)).
7. Equipe que se classificou através da Eliminatória de Última Chance da terceira Região mais forte (conforme definido na [Seção 2.2.8.5](#)).
8. Equipe que se classificou através da Eliminatória de Última Chance da quarta Região mais forte (conforme definido na [Seção 2.2.8.5](#)).

Para fins de classificação na Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL, as Vagas Regionais serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontuação de classificação da Vaga Regional.
 - a. A pontuação de classificação de uma Vaga Regional é determinada pela média do posicionamento final da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior e a pontuação de classificação da Vaga Regional conforme calculada no início do Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior.
2. O posicionamento final da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior
3. Classificação inicial da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior.

As Equipes que se classificarem para o Campeonato Mundial serão colocadas em Vagas Regionais com base na Região onde se classificaram e de acordo com os seguintes critérios:

1. Pontos RLCS Cumulativos de 2026.
2. Posicionamento final de um Major ou Open que concedeu mais Pontos RLCS, seguido pelo posicionamento que concedeu o próximo maior número de Pontos RLCS até que um empate seja desfeito ou não haja mais Majors/Opens restantes.
3. Posicionamento final no Major/Open mais recente, seguido pelo próximo Major/Open mais recente até que o empate seja desfeito ou não haja mais Majors/Opens restantes.

A prioridade dos Majors/Opens será a seguinte:

 - 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. A classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” de todos os 3 (três) Titulares, conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento das Inscrições para o Open 6.

2.3.8.2 Fase de Grupos do Campeonato Mundial

Para fins de classificação na Fase de Grupos do Campeonato Mundial, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Classificação 1 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
2. Classificação 2 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
3. Classificação 3 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
4. Classificação 4 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
5. Classificação 5 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
6. Classificação 6 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
7. Classificação 7 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
8. Classificação 8 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
9. Classificação 9 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
10. Classificação 10 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
11. Classificação 11 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
12. Classificação 12 da Vaga Regional do Campeonato Mundial.
13. Primeiro lugar na Fase Play-In GSL.
14. Segundo lugar na Fase Play-In GSL.
15. Terceiro lugar na Fase Play-in GSL.
16. Quarto lugar na Fase Play-in GSL.

Os empates no posicionamento final das Equipes serão desfeitos pela Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.8.1](#).

As Equipes serão organizadas em Grupos Round Robin da seguinte forma:

Grupo A: Classificação 1, Classificação 8, Classificação 9, Classificação 16.

Grupo B: Classificação 2, Classificação 7, Classificação 10, Classificação 15.

Grupo C: Classificação 3, Classificação 6, Classificação 11, Classificação 14.

Grupo D: Classificação 4, Classificação 5, Classificação 12, Classificação 13.

Os Grupos Round Robin serão ajustados para evitar que várias Equipes que representam a mesma Região sejam organizadas no mesmo Grupo Round Robin.

- Para regiões com 6 (seis) representantes de Equipe, exatamente 2 (dois) Grupos Round Robin conterão 2 (duas) Equipes representando essa Região. Os Grupos Round Robin restantes conterão 1 (uma) Equipe representando essa Região.
- Para Regiões com 5 (cinco) representantes de Equipe, exatamente 1 (um) Grupo Round Robin conterá 2 (duas) Equipes representando essa Região. Os Grupos Round Robin restantes conterão 1 (uma) Equipe representando essa Região.
- Para Regiões com 4 (quatro) ou menos representantes de Equipe, nenhum Grupo Round Robin conterá mais de 1 (uma) Equipe representando essa Região.

Trocas de Equipes entre os Grupos Round Robin serão realizadas pelos Administradores do Torneio de acordo com os seguintes critérios:

- As Classificações 1 - 4 estão bloqueadas e não trocarão Grupos.
- Considerar as faixas das Classificações 5 - 8, Classificações 9 - 12, Classificações 13 - 16 que são elegíveis apenas para fazer trocas entre si.
- Priorizar o ajuste das faixas das Classificações na seguinte ordem.
 - Classificações 16, 15, 14, 13.
 - Classificações 12, 11, 10, 9.
 - Classificações 8, 7, 6, 5.
- Priorizar a movimentação mínima individual de Classificação (por exemplo, priorizar mover 2 (duas) Classificações com 2 (dois) grupos de distância em vez de mover 1 (uma) Classificação com 3 (três) grupos de distância).

Para maior clareza, trocas de Equipes entre Grupos Round Robin não alteram a Classificação Inicial de uma Equipe, conforme determinado nesta Seção [2.3.8.2](#).

Para fins de classificação na Fase de Grupos do Campeonato Mundial, as Vagas Regionais serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontuação de classificação da Vaga Regional.
 - a. A pontuação de classificação de uma Vaga Regional é determinada pela média do posicionamento final da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior e a pontuação de classificação da Vaga Regional conforme calculada no início do Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior.
2. O posicionamento final da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior.
3. A Classificação inicial da Vaga Regional no Major ou Campeonato Mundial do RLCS anterior.

As Equipes que se classificarem para o Campeonato Mundial serão colocadas em Vagas Regionais com base na Região onde se classificaram e de acordo com os seguintes critérios:

1. Pontos RLCS Cumulativos de 2026.
2. Posicionamento final de um Major ou Open que concedeu mais Pontos RLCS, seguido pelo posicionamento que concedeu o próximo maior número de Pontos RLCS até que um empate seja desfeito ou não haja mais Majors/Opens restantes.
3. Posicionamento final no Major/Open mais recente, seguido pelo próximo Major/Open mais recente até que o empate seja desfeito ou não haja mais Majors/Opens restantes. A prioridade dos Majors/Opens será a seguinte:
 - 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. A classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” de todos os 3 (três) Titulares, conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do

encerramento das Inscrições para o Open 6.

2.3.8.3 Fase de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial

Para fins de classificação na Fase de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo A.
2. Primeiro lugar do Grupo B.
3. Primeiro lugar do Grupo C.
4. Primeiro lugar do Grupo D.
5. Segundo lugar do Grupo D.
6. Segundo lugar do Grupo C.
7. Segundo lugar do Grupo B.
8. Segundo lugar do Grupo A.
9. Terceiro lugar do Grupo A.
10. Terceiro lugar do Grupo B.
11. Terceiro lugar do Grupo C.
12. Terceiro lugar do Grupo D.

Os empates de posicionamento entre Equipes no mesmo Grupo serão desfeitos pelos seguintes parâmetros:

1. Histórico de Partidas da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
2. Diferencial de jogos da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
3. Diferencial de jogos da Fase de Grupos.
4. Diferencial de gols da Fase de Grupos contra Equipes empatadas.
5. Diferencial de gols da Fase de Grupos.
6. Classificação Inicial, conforme determinado na [Seção 2.3.8.2](#).

2.3.9 Chave de Qualificação

Para fins de classificação em uma Chave de Qualificação, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Pontos RLCS Cumulativos de 2026.
2. Posicionamento final de um Major ou Open que concedeu mais Pontos RLCS, seguido pelo posicionamento que concedeu o próximo maior número de Pontos RLCS até que um empate seja desfeito ou não haja mais Majors/Opens restantes.
3. Posicionamento final no Major/Open mais recente, seguido pelo próximo Major/Open mais recente até que o empate seja desfeito ou não haja mais Majors/Opens restantes.
A prioridade dos Majors/Opens será a seguinte:
 - 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. A classificação média de pareamento “Ranqueado 3x3 Modo padrão” de todos os 3 (três) Titulares, conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento das Inscrições para o Open mais recente.

2.4 Programação

A programação provisória e as datas dos Eventos estão definidos no [Anexo B](#). As datas podem ser alteradas; as datas e horários finais serão exibidos no Site de Inscrição.

2.5 Reprogramação

A Psyonix poderá, a seu exclusivo critério, alterar a programação, a data e/ou a hora de qualquer Partida ou Sessão do Evento. No entanto, os Administradores do Torneio informarão os jogadores sobre as alterações o mais rápido possível.

2.6 Prêmios

2.6.1 Opens, Majors e Campeonato Mundial de 2026.

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), os prêmios serão concedidos a cada Equipe [divididos igualmente entre os 3 (três) Titulares] com base em sua classificação final na conclusão de cada Open, Major e Campeonato Mundial. Os prêmios específicos constam indicados no [Anexo D](#).

2.6.2 Regiões com Restrição de Premiação

NÃO OBSTANTE O EXPOSTO ACIMA OU QUALQUER OUTRA DISPOSIÇÃO CONTRÁRIA A ESTE REGULAMENTO, SE VOCÊ RESIDIR NA TURQUIA OU NA RÚSSIA (AMBAS “REGIÕES COM RESTRIÇÃO DE PREMIAÇÃO”), VOCÊ RECONHECE E CONCORDA QUE NÃO ATENDE ÀS EXIGÊNCIAS NEM TEM O DIREITO DE GANHAR QUALQUER PRÊMIO RELACIONADO AO EVENTO.

2.6.3 Informações sobre Prêmios

Somente jogadores qualificados e classificados que não residem em uma Região com Restrição de Premiação (conforme determinado pela Psyonix a seu exclusivo critério) serão elegíveis para receber os prêmios aplicáveis estabelecidos na [Seção 2.6.1](#) (“**Jogadores Vencedores**”). Nenhum outro jogador terá direito a ganhar prêmios relacionados ao Evento.

Os prêmios são concedidos “no estado em que se encontram”, sem nenhuma garantia, expressa ou implícita. Os prêmios não são transferíveis ou atribuíveis e não podem ser transferidos pelos Jogadores Vencedores. Prêmios que não sejam em dinheiro (se houver) não

podem ser trocados por dinheiro. Todos os detalhes do prêmio ficam a exclusivo critério da Psyonix. Os Jogadores Vencedores não têm direito a nenhum excedente entre o valor comercial efetivo e o valor comercial estimado do prêmio, nem qualquer diferença entre esses valores será concedida. Os Jogadores Vencedores são responsáveis pelos custos e despesas associados à aceitação e utilização do prêmio que não estejam especificados neste instrumento como sendo fornecidos. Os Jogadores Vencedores não poderão substituir nenhum prêmio, mas a Psyonix reserva-se o direito, a seu exclusivo critério e por motivos justificados, de substituir o prêmio (ou parte dele) por outro de valor comparável ou superior. Termos e condições adicionais poderão se aplicar à aceitação e utilização do prêmio.

Potenciais Jogadores Vencedores serão notificadas pela Psyonix a respeito dos seus respectivos status como potenciais Jogadores Vencedores, por meio do e-mail associado à Conta da Epic Games (“**Conta da Epic**”) de cada Jogador, em até 60 (sessenta) dias após a conclusão da Sessão do Evento aplicável, ou em outro momento, conforme razoavelmente exigido pela Psyonix para notificações deste tipo, e estarão sujeitos a verificações de elegibilidade, de acordo com a [Seção 3](#) e em conformidade com este Regulamento. Potenciais Jogadores Vencedores precisam manter ativa a Conta da Epic usada para competir no Evento durante o processo de verificação de legitimação.

Ao receber uma notificação formal da Psyonix, o potencial Jogador Vencedor terá 45 (quarenta e cinco) dias a partir da data de envio da notificação por e-mail para responder e fornecer: (1) as informações ou os materiais exigidos pela Psyonix para fins de verificação da elegibilidade, de acordo com a [Seção 3](#); e (2) a Isenção de Responsabilidade (conforme definida abaixo). A resposta do potencial Jogador Vencedor precisa ser enviada para o e-mail por meio do qual a notificação da Psyonix foi enviada ou, a exclusivo critério da Psyonix, para outro e-mail especificado na notificação. A data de recebimento pela Psyonix será decisiva para a conformidade, por parte do potencial Jogador Vencedor, com os prazos determinados nesta [Seção 2.6.3](#).

Em caso de: (a) o Jogador (i) não manter ativa, durante todo o processo de verificação de elegibilidade, a Conta da Epic que utilizou para competir no Evento ou (ii) não responder atempadamente à notificação ou solicitação de materiais ou informações; (b) o Jogador não puder aceitar nem receber o prêmio por qualquer motivo (inclusive não conformidade com os critérios de participação a qualquer momento durante a participação no Evento até o recebimento do prêmio ou por não apresentar as informações fiscais e de pagamento necessárias por meio dos fornecedores de processamento fiscal e de pagamentos aprovados pela Psyonix); ou (c) se for constatado que o Jogador violou as regras de Integridade Competitiva (ou qualquer regra equivalente, conforme o caso) de qualquer evento anterior (“**Evento Anterior**”) organizado pela Epic, caso os prêmios desse Evento Anterior ainda não tenham sido pagos ao Jogador, o Jogador será desclassificado como potencial Jogador Vencedor e não terá direito a ganhar nenhum prêmio relacionado ao Evento. Nesses casos, não serão nomeados Jogadores Vencedores suplentes, e a Psyonix terá o direito, a seu único e exclusivo critério, de (y) conceder qualquer valor do prêmio que teria, de outra forma, sido concedido ao Jogador desqualificado como parte de um evento de Jogo competitivo futuro ou

(z) doar qualquer valor desse prêmio a causas e projetos sem fins lucrativos. Os Jogadores Vencedores serão anunciados somente após a conclusão do processo de verificação de elegibilidade feito pela Psyonix, de acordo com este Regulamento.

Os Jogadores Vencedores também precisarão fornecer determinadas informações de pagamento à Psyonix, inclusive formulários fiscais exigidos, como condição para receber os prêmios. A Psyonix poderá reter o pagamento dos prêmios se o Jogador Vencedor não fornecer os formulários de pagamento aplicáveis à Psyonix em tempo hábil.

OS PRÊMIOS ESTÃO SUJEITOS A IMPOSTOS INTERNACIONAIS, FEDERAIS, ESTADUAIS E LOCAIS APLICÁVEIS (INCLUINDO, ENTRE OUTROS, IMPOSTOS DE RENDA E RETIDOS NA FONTE) E É DA RESPONSABILIDADE DE CADA JOGADOR VENCEDOR

(I) INFORMAR-SE COM O CONTADOR LOCAL DE TAL JOGADOR VENCEDOR PARA DETERMINAR QUAIS IMPOSTOS APLICAM-SE A TAL JOGADOR VENCEDOR E (II) PAGAR ESSES IMPOSTOS À AUTORIDADE FISCAL APROPRIADA. É política da Psyonix fazer a retenção para garantia de imposto às taxas de imposto de renda retido na fonte aplicadas a residentes dos EUA e fora dos EUA. A renda proveniente do prêmio e a respectiva retenção de impostos serão relatadas nos formulários (y) 1099-MISC para residentes dos EUA e 1042-S para não residentes dos EUA, e (z) qualquer outro formulário fiscal relevante conforme possa ser exigido pela lei aplicável.

A Psyonix determinará o método de pagamento dos prêmios segundo seus próprios critérios, a menos que exigido por lei aplicável, e todos os pagamentos serão feitos diretamente ao Jogador Vencedor em sua capacidade como indivíduo (ou, caso seja um Menor, ao(à) pai/mãe ou guardião legal do Jogador Vencedor). A Psyonix não fará nenhum pagamento a organizações, empresas ou outras entidades. Cada Jogador Vencedor receberá um Formulário de Aceitação do Prêmio e Isenção de Responsabilidade (“**Isenção de Responsabilidade**”). Salvo se impedido pela lei aplicável, cada Jogador Vencedor [ou, caso seja um Menor de idade, o(a) pai/mãe ou responsável legal do Jogador Vencedor] precisará preencher e enviar a Isenção de Responsabilidade de acordo com os prazos determinados nesta Seção 2.6.3. Ao aceitar o prêmio, o Jogador Vencedor concorda [e, caso seja um Menor de idade, o(a) pai/mãe ou responsável legal do Jogador Vencedor] em isentar a Psyonix de toda e qualquer responsabilidade, perda ou dano decorrente ou relacionado à concessão, recebimento e/ou uso ou mau uso do prêmio, ou à participação em qualquer atividade relacionada ao prêmio.

3. Critérios de participação do Jogador; Status da Conta da Epic

Para poder participar em qualquer Partida do Evento ou receber prêmios relacionados com um Evento, é necessário que os critérios de participação estabelecidos nesta Seção 3 sejam atendidos.

3.1 Idade do Jogador; Contas limitadas

Você precisa ter, no mínimo, 13 anos de idade (ou idade superior, conforme exigido no seu país de residência). Você não pode usar uma Conta limitada para participar do Evento. Gerentes e Treinadores devem ter pelo menos 18 anos de idade (ou outra idade de maioridade, se maior, conforme exigido em seu país de residência).

3.2 TDS da Epic e EULA da Rocket League

A conformidade com os Termos de Serviço da Epic (“**TDS da Epic**”) (<https://www.epicgames.com/site/en-US/tos>) e com o Contrato de licença de usuário final do Rocket League (**End User License Agreement**, “**EULA do Rocket League**”) (<https://www.psyonix.com/eula>), inclusive todas as regras, políticas e outros termos incluídos nos TDS da Epic e no EULA do Rocket League, é exigida. Este Regulamento complementa, e não substitui, o EULA do Rocket League.

3.3 2FA

É necessário habilitar (caso ainda não tenha habilitado) a Autenticação de dois fatores (“**2FA**”) nas suas contas da Epic. Para habilitar a 2FA, acesse <https://epicgames.com/2FA>, faça login nas suas Contas da Epic e siga as instruções na tela.

3.4 Afiliação à Psyonix/Epic

Os funcionários, executivos, diretores, agentes e representantes da Psyonix e da Epic (inclusive as agências de publicidade, promoção e jurídicas da Psyonix/Epic), seus respectivos familiares imediatos (definidos como cônjuge, mãe, pai, irmãs, irmãos, filhos, filhas, tios, tias, sobrinhos, sobrinhas, avôs, avós, cunhados, noras e genros, independentemente de onde morem) e todas as pessoas que residirem no mesmo domicílio (parentes ou não), cada pessoa física ou jurídica conectada com a produção ou administração do Evento, bem como cada empresa matriz, afiliada, subsidiária, agente e representante da Psyonix/Epic não são elegíveis para participar do Evento.

3.5 Nomes de Jogadores e Equipes

3.5.1 Todos os nomes de Equipes e Jogadores individuais deverão seguir o Código de Conduta na [Seção 8](#) e, no caso de Jogos transmitidos, os nomes dos Jogadores deverão incluir apenas caracteres alfanuméricos latinos. A Epic e os Administradores do Torneio, cada, poderão restringir ou alterar as tags ou nomes de tela das Equipes e dos Jogadores individuais por qualquer motivo.

3.5.2 O nome usado por uma Equipe ou Jogador não pode incluir ou empregar os termos Rocket League, Psyonix, nem nenhuma outra marca registrada, nome comercial ou logo da Epic ou licenciado por ela.

3.5.3 O nome usado por uma Equipe ou Jogador não pode ser a personificação de outra Equipe, Jogador, streamer, celebridade, oficial do governo, Administrador do Torneio, funcionário da Psyonix ou da Epic ou qualquer outra pessoa ou entidade.

3.5.4 As Equipes e Jogadores devem usar o mesmo nome durante todo o Torneio.

3.5.5 Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de proibir ou restringir o uso de qualquer nome durante os Jogos do Torneio (inclusive, dentre outros, proibir o uso de qualquer material com direitos autorais de terceiros de uma forma que indique, sugira ou possa ser interpretada como representando associação ou afiliação a esse terceiro).

3.5.6 Logotipos da Equipe

As Equipes que se classificarem para as Fases Open GSL, Majors e/ou o Campeonato Mundial de Rocket League devem fornecer aos Administradores do Torneio um logotipo no formato 1) .png e 2) .psd ou .ai. Se um logotipo não for fornecido ou for rejeitado, os Administradores do Torneio substituirão o logotipo por um logotipo padrão do Torneio. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de rejeitar logotipos enviados após o início do Torneio.

3.5.7 Proibições dos Patrocinadores

Os nomes das Equipes e dos Jogadores, os logotipos e os avatares não poderão conter referências a patrocinadores nem a marcas associadas às categorias proibidas, conforme listado na [Seção 7.8.2](#).

Todos os demais patrocínios, endossos, atividades promocionais e Identificações comerciais listados nos Nomes das Equipes estão sujeitos à aprovação final dos Administradores do Evento. Os Administradores do Torneio e/ou a Psyonix reservam-se o direito de proibir ou editar qualquer Nome de Equipe.

3.6 Conta da Epic; Situação Regular

3.6.1 Para facilitar o processo de classificação e pagamento do prêmio, conforme estabelecido na [Seção 2.6](#), cada Jogador precisa (a) ter uma Conta da Epic Games ativa e válida inscrita para esse Jogador (“**Conta da Epic**”) e (b) fornecer essa Conta da Epic à Psyonix como parte do Processo de Inscrição. Para abrir uma Conta da Epic, os Jogadores podem acessar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguir as instruções na tela. A título de esclarecimento, fornecer uma Conta da Epic como parte do Processo de Inscrição não garante que o Jogador receberá um prêmio relacionado ao Torneio. Somente os Jogadores Vencedores serão elegíveis para receber prêmios relacionados ao Torneio.

3.6.2 A Conta da Epic que você utilizar para participar do Evento precisa estar em situação regular, sem violações não divulgadas. Isso também significa que a sua Conta da Epic precisa

estar inscrita em seu nome e não pode ter sido comprada, presenteada ou, de outra forma, transferida por outro Jogador.

3.6.3 Você (e sua Conta da Epic associada com você) deve estar livre ou ter cumprido integralmente quaisquer suspensões ou outras sanções impostas em conexão com uma violação anterior de quaisquer regras oficiais da Epic.

3.6.4 A Epic poderá compartilhar com a Sony as informações de posicionamento na tabela de classificação do torneio de qualquer Jogador que esteja participando com dispositivos PlayStation 4 ou PlayStation 5.

3.7 Restrições Adicionais

3.7.1 O Evento, e todas as suas partes, é aberto a Jogadores de todo o mundo, exceto conforme previsto de outra forma nesta Seção 3. O Evento não está aberto a indivíduos onde quer que seja restrito ou proibido pela lei aplicável ou em qualquer país no qual a participação seja proibida pela lei dos EUA (“**Países proibidos**”), inclusive Cuba, Irã, Iraque, Coreia do Norte, Somália, Sudão, Síria e as regiões da Crimeia, Donetsk e Luhansk.

3.7.2 Durante todo o Evento, apenas um único Jogador poderá jogar em uma determinada Conta da Epic. Isso significa que você não pode usar a mesma Conta da Epic que outros Jogadores durante o Evento.

3.7.3 Você pode fazer 1 (uma) única inscrição [usando 1 (uma) única Conta da Epic] no Evento para um Open ou Eliminatória de Última Chance. É expressamente proibido fazer inscrições adicionais no Evento usando uma ou mais Contas da Epic adicionais/secundárias.

3.7.4 Você só pode participar em 1 (uma) Região [com 1 (uma) conta da Epic] no decorrer do Evento. Para maior clareza, isso significa que, ao participar de uma Região em qualquer sessão Open, você será vinculado a essa Região em qualquer Open subsequente. Esta regra não se aplica a jogadores que passam por uma Mudança de Escalação oficial durante a Janela de Transferência (conforme listado na [Seção 3.8.6](#)).

3.7.5 Você só pode participar de uma única Equipe durante qualquer Open ou Eliminatória de Última Chance. Fora da Janela de Transferência, conforme listado abaixo, é possível trocar de Parceiro de Equipe no início de cada novo Open, mas você e seus Parceiros de Equipe serão considerados uma nova Equipe, e quaisquer Pontos RLCS ganhos anteriormente não serão transferidos para sua nova Equipe.

3.8 Escalações da Equipe

3.8.1 Ponto de Contato da Equipe

Cada Equipe deverá declarar uma pessoa entre seus Membros para ser o Ponto de Contato da Equipe (“**Ponto de Contato da Equipe**”) ou (“**PDC da Equipe**”) que representará a Equipe para todas as decisões oficiais e servirá como o principal ponto de contato da Equipe; desde que uma Equipe possa designar seu Gerente ou Treinador (conforme aplicável) como o principal ponto de contato da Equipe.

3.8.2 Tamanho e Escalação das Equipes

As Equipes só podem usar Jogadores que estiverem na Escalação para uma Partida. Ao se inscrever para o Torneio, as Escalações devem conter um mínimo de 3 (três) Jogadores titulares (cada um, um “**Titular**”) e podem conter até 1 (um) Jogador reserva designado que poderá ser usado como um suplente (cada um, um “**Reserva**”). As Escalações também podem incluir um Gerente e/ou um Treinador que, dependendo se também atuam como Titular ou Reserva, podem ou não jogar em uma Partida. O Gerente e o Treinador de uma Equipe serão inscritos em uma Escalação por um Administrador do Torneio em fases posteriores de cada Torneio. A mesma pessoa não pode fazer parte simultaneamente de mais de uma Escalação por vez.

- “**Titular**”: uma Escalação deve ter um mínimo de 3 (três) Titulares. Um Titular é elegível para competir em uma Partida.
- “**Reserva**”: uma Escalação pode ter até 1 (um) Reserva. Um Reserva é elegível para competir em uma Partida.
- “**Treinador**”: uma Escalação pode ter até 1 (um) Treinador. Um Treinador é elegível para competir em uma Partida se também atuar como Titular ou Reserva, mas deve receber permissão explícita da Epic ou dos Administradores do Torneio antes do início do Jogo. Treinadores precisam ter pelo menos 18 anos de idade.
- “**Gerente**”: uma Escalação pode ter até um pode ter até 1 (um) Gerente. Um Gerente é elegível para competir em uma Partida se também atuar como Titular ou Reserva, mas deve receber permissão explícita da Epic ou dos Administradores do Torneio antes do início do Jogo. Gerentes precisam ter pelo menos 18 anos de idade.

3.8.3 Restrições de Residência Majoritária da Escalação

Uma Equipe deve ter a maioria dos Jogadores residentes ou cidadãos da Região em que estão competindo, conforme definido para cada Região no [Anexo C](#).

- Para Escalações compostas por 3 (três) Jogadores (todos Titulares), pelo menos 2 (dois) Jogadores devem atender a qualquer um dos critérios listados abaixo.
- Para Escalações compostas por 4 (quatro) Jogadores [3 (três) Titulares e 1 (um) Substituto], pelo menos 3 (três) dos 4 (quatro) Jogadores devem atender a qualquer um dos critérios listados abaixo.

No mínimo um dos seguintes critérios é considerado residência:

- Possuir cidadania.

- Manter residência legal permanente/de longo prazo.
- Manter a formação educacional presencial naquela Região.
- Manter um estágio profissional naquela Região.

Os Jogadores que possuem dupla cidadania devem declarar a cidadania pretendida para cada Divisão e estarão sujeitos às restrições da Equipe na [Seção 3.8.5](#) e na [Seção 3.8.6](#). Treinadores e Gerentes inscritos em uma Escalação não contribuem para a residência majoritária da Escalação.

Os Administradores do Torneio lidarão com os casos de residência caso a caso e poderão solicitar comprovante de residência a seu critério. Uma decisão final dos Administradores do Torneio quanto à Residência do Jogador será final e vinculativa para todos os Jogadores e Equipes.

Os Jogadores e/ou Equipes podem solicitar a confirmação da elegibilidade de residência antes do prazo de Inscrição para o evento, entrando em contato com os Administradores do Torneio por meio dos Canais de Suporte, conforme definido na [Seção 6.1](#).

3.8.4 Envio da Escalação

As Escalações iniciais para cada Partida transmitida devem ser enviadas aos Administradores do Torneio pelo menos 1 (uma) hora antes do início do Jogo.

3.8.5 Período de Mudança de Escalação e Prazo de Bloqueio de Escalação

Salvo quando expressamente estabelecido de outra forma neste Regulamento, as Escalações de Equipe que ganharam Pontos RLCS só podem fazer uma Mudança de Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.6](#)) durante a Janela de Transferência (conforme definido abaixo). Todas as Escalações serão consideradas bloqueadas no encerramento do processo de inscrição do Torneio (o “**Processo de Inscrição**”) na hora e data a serem especificadas no Site de Inscrição (tais datas e horários coletivamente, o “**Prazo de Bloqueio de Escalação**”).

Se uma Equipe tiver um Gerente ou Treinador que gostaria de adicionar à sua Escalação, a Equipe deverá notificar os Administradores do Torneio antes do Prazo de Bloqueio de Escalação aplicável. Se uma Equipe tiver circunstâncias que a impeçam de fazer uma Substituição dentro dos prazos estabelecidos na [Seção 4.2.5](#) e precisar de uma extensão de tempo, essa Equipe deverá notificar um Administrador do Torneio até o Prazo de Bloqueio de Escalação aplicável.

Caso contrário, nenhuma Substituição será permitida para qualquer Equipe após o Prazo de Bloqueio de Escalação.

Qualquer Equipe que fizer uma Mudança de Escalação (conforme definido na [Seção 3.8.6](#)) fora das restrições acima estará sujeita à perda total dos Pontos RLCS.

3.8.6 Mudança de Escalação e Transferências

As Equipes poderão fazer inclusões na Escalação durante uma “**Janela de Transferência**” estabelecida durante a temporada.

Janelas de Transferência por Região

- APAC: 23 de fevereiro de 2026, às 12h JST – 8 de março de 2026, às 17h JST.
- EU: 23 de fevereiro de 2026, às 12h CET – 8 de março de 2026, às 17h CET.
- MENA: 23 de fevereiro de 2026, às 12h KSA – 8 de março de 2026, às 17h KSA.
- NA: 23 de fevereiro de 2026, às 12h PT – 8 de março de 2026, às 17h PDT.
- OCE: 23 de fevereiro de 2026, às 12h AEDT – 8 de março de 2026, às 17h AEDT.
- SSA: 23 de fevereiro de 2026, às 12h SAST – 8 de março de 2026, às 17h SAST.
- SAM: 23 de fevereiro de 2026, às 12h BRT – 8 de março de 2026, às 17h BRT.

Durante a Janela de Transferência, as Equipes podem fazer uma única adição à sua Escalação (não incluindo o Gerente e o Treinador), desde que o número máximo de Jogadores permitido em uma Equipe seja 4 (quatro). As Equipes podem fazer uma adição à sua Escalação por Janela de Transferência durante todo o Evento. Se for determinado pelo Administrador do Torneio que uma Equipe fez mais de uma adição em uma única Janela de Transferência, essa Equipe perderá todos os seus Pontos RLCS acumulados e se tornará uma Equipe inativa.

Não obstante o acima exposto, as Equipes também podem fazer uma adição “Isenta” às suas Escalações (cada uma, uma “**Adição Isenta**”) durante todo o Evento. As Adições Isentas devem ser feitas na Janela de Transferência e devem ser adicionadas na posição de “Reserva”. Além disso, as Adições Isentas devem atender aos seguintes critérios de elegibilidade:

1. A Adição Isenta deve ter sido elegível para competir durante todo o Open imediatamente anterior à Janela de Transferência durante a qual a Adição Isenta está sendo feita.
2. A Adição Isenta não pode ter ganho nenhum Ponto RLCS.

Para fazer uma Adição Isenta ou Mudança de Escalação, as Equipes devem enviar sua solicitação via Discord, no Canal de Suporte aplicável do Discord, conforme listado na [Seção 6.1](#), antes do fechamento da Janela de Transferência. As transferências também podem ser feitas em nível inter-regional (e não são afetadas pelas restrições descritas na [Seção 3.7.4](#)).

Uma Equipe perderá todos os seus Pontos RLCS acumulados e se tornará uma Equipe inativa se tiver menos de 3 (três) Jogadores inscritos quando a Janela de Transferência for fechada.

3.8.7 Nomes de Jogadores ou Equipes

Os Jogadores e as Equipes não poderão alterar seus respectivos Nomes de Usuário, nomes no jogo nem Nomes da Equipe sem a aprovação dos Administradores do Torneio. Todos esses nomes precisam estar em conformidade com este Regulamento (inclusive, dentre outros, com a [Seção 3](#)) e os Administradores do Torneio poderão solicitar que sejam alterados a qualquer momento. A Escalação não terá nomes duplicados, nomes que consistam apenas em símbolos ou nomes que sejam difíceis de distinguir entre si.

3.8.8 Continuidade da Escalação

Se uma Equipe tiver 3 (três) Jogadores, todos os 3 (três) Jogadores serão considerados “Titulares”. Se uma Equipe tiver 4 (quatro) Jogadores, 3 (três) Jogadores serão considerados “Titulares” e 1 (um) Jogador será considerado “Isento” ou “Reserva” (conforme aplicável).

3.8.9 Exclusividade da Equipe

Os Jogadores poderão participar somente de uma Equipe por vez durante todo o Torneio.

3.8.10 Inscrição

Cada Jogador da Equipe precisa satisfazer todos os critérios de participação para Jogadores previstos neste Regulamento, e cada Jogador precisa se inscrever no Site de Inscrição (<https://www.start.gg/hub/rlds-2026>) antes do encerramento do Processo de Inscrição para ser considerado integrante da Equipe aplicável. Durante o Processo de Inscrição, o integrante da Equipe criará/registrará o Nome da Equipe e os Jogadores poderão se juntar à Equipe pesquisando pelo Nome da Equipe ou por convite. Se a Equipe avançar para outras rodadas do Torneio, os Administradores do Torneio tentarão notificar a Equipe por meio do Ponto de contato da Equipe.

3.8.11 Verificação de elegibilidade da Equipe

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), todos os membros de uma Equipe que se enquadrarem nos limites de premiação estabelecidos no [Anexo D](#) devem passar com sucesso pelo processo de verificação de elegibilidade descrito na [Seção 2.6](#) para serem elegíveis ao recebimento de tais prêmios. Caso um integrante da Equipe não seja aprovado na verificação de elegibilidade, todos os integrantes da Equipe serão desclassificados como potenciais Jogadores Vencedores, e a Equipe não terá direito a receber nenhum prêmio relacionado ao Torneio.

3.8.12 Associações de Equipe

Exceto se expressamente definido em contrário no presente instrumento, todos os direitos dos Administradores do Evento, conforme estabelecidos neste Regulamento, referem-se e são

exercíveis pela Equipe como um todo e por cada um dos seus respectivos integrantes individualmente. Caso surja o direito de desqualificação em relação a qualquer integrante da Equipe, o Administrador do Evento poderá exercer o direito de desqualificação contra a Equipe como um todo.

Se os Administradores do Torneio decidirem desqualificar um número menor de membros do que a totalidade dos membros de uma Equipe, os Jogadores restantes continuarão sujeitos a este Regulamento e, se permitido, a critério exclusivo dos Administradores do Torneio, a Equipe poderá substituir o(s) Jogador(es) desqualificado(s) (mesmo que o Jogador desqualificado tenha sido o Ponto de Contato da Equipe) por um novo Jogador elegível, e é possível continuar a competir sob o mesmo Nome de Equipe se cada Jogador desqualificado assinar prontamente qualquer documento por escrito considerado necessário pelos Administradores do Torneio para permitir que seu(s) antigo(s) membro(s) de Equipe continue(m) a participar do Torneio usando o Nome da Equipe, ou sob um novo nome, se permitido a critério exclusivo dos Administradores do Torneio.

Qualquer integrante da Equipe que optar por encerrar sua participação no Torneio e/ou for desqualificado do Torneio não terá permissão para participar do Torneio em nenhuma capacidade, a exclusivo critério do Administrador do Torneio.

3.8.13 Qualificação da Equipe - Vedada a transferência

As vagas de qualificação conquistadas para qualquer nova fase (conforme aplicável) não podem ser transferidas, vendidas, negociadas ou doadas a nenhuma pessoa ou organização. Isso significa que as vagas de qualificação conquistadas sempre serão conectadas diretamente à Equipe como um todo.

3.9 Relacionamentos de Equipes

O Regulamento não rege os relacionamentos entre os Jogadores da Equipe. Os termos do relacionamento entre os Jogadores e suas respectivas Equipes ficam a cargo de cada uma das Equipes e seus respectivos Jogadores. No entanto, disputas entre os integrantes da Equipe poderão ser motivo para desqualificar a Equipe em questão ou qualquer um dos seus respectivos integrantes, conforme determinado pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério.

3.10 Responsabilidades dos Proprietários, Gerentes e Treinadores de Equipes

3.10.1 Nenhuma Equipe (incluindo seus agentes, dirigentes, funcionários e subcontratados), Proprietário, Gerente ou Treinador poderá participar de conluio, manipulação de resultados, suborno de um árbitro ou oficial da Partida ou qualquer outra ação ou acordo injusto ou ilegal para influenciar intencionalmente (ou tentar influenciar) o resultado de qualquer Jogo, Partida ou Torneio.

3.10.2 Nenhum Proprietário de uma Equipe no RLCS deverá atuar como Treinador ou Gerente de outra Equipe do RLCS ou estar envolvido ou ter qualquer poder para determinar ou influenciar a gestão ou administração de outra Equipe no RLCS.

3.10.3 Nenhum Gerente, Treinador ou outra pessoa com responsabilidade de supervisão ou gestão de uma Equipe no RLCS (coletivamente, “**Pessoas de Controle**”) deverá: (a) ser uma Pessoa de Controle de outra Equipe no RLCS; ou (b) de forma direta ou indireta, estar envolvido ou ter qualquer poder para determinar a gestão ou administração de outra Equipe do RLCS ou influenciar o desempenho de outra Equipe do RLCS em qualquer Jogo, Partida ou Torneio. Uma exceção pode ser feita para 1 (uma) inscrição adicional de uma Equipe de uma organização, desde que essa Equipe se enquadre em todas as seguintes categorias e restrições:

1. A Equipe adicional é focada em DEI (diversidade, equidade e inclusão), e todos os Jogadores participantes representam essa iniciativa DEI (exemplo: uma Equipe feminina) ou a Equipe adicional é uma Equipe de faculdade ou universidade.
2. Os nomes das Equipes não são idênticos entre si.

A aprovação por escrito dos Administradores do Torneio é necessária antes do prazo de inscrição. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de negar quaisquer casos de exceção.

3.10.4 Uma Equipe não deverá nomear como Pessoa de Controle qualquer indivíduo que: (a) seja uma Pessoa de Controle de qualquer outra Equipe do RLCS; ou (b) esteja direta ou indiretamente envolvido ou tenha qualquer poder para determinar a gestão ou administração de outra Equipe do RLCS ou influenciar o desempenho de outra Equipe do RLCS em qualquer Jogo, Partida ou Torneio.

3.10.5 As Equipes que a Psonix, a seu critério exclusivo, determinar que sejam direta ou indiretamente de propriedade ou controladas por uma pessoa ou entidade que opere sites ou plataformas de jogos de azar, apostas, concentração de apostas ou apostas esportivas (incluindo Esports), ou quaisquer outras categorias proibidas, não são elegíveis para participar do Torneio.

4. Regras de jogabilidade

Esta Seção 4 estabelece as “Regras de Jogabilidade” que regem o jogo durante o Torneio.

4.1 Configurações da Partida

4.1.1 Configurações do Jogo

- Arena padrão: Estádio DFH
- Tamanho da Equipe: 3x3
- Dificuldade do bot: Sem bots

- Administrador da Partida: Desativado
- Mutadores: Nenhum
- Tempo da Partida: 5 minutos
- Acessado por: Nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidor: Leste dos EUA ou Centro dos EUA ou Oeste dos EUA (NA), Europa (EU), América do Sul (SAM), Oceania (OCE), Oriente Médio (MENA), Ásia-Leste ou Sudeste Asiático Marítimo ou Sudeste Asiático Continental (APAC) e África do Sul (SSA)
- Cores da Equipe: Padrão

4.1.2 Controladores

Todos os controladores padrão, inclusive mouse e teclado, são permitidos. Funções macro (p. ex., botões turbo) não são permitidas. Observe que os controladores sem fio não são permitidos em nenhum evento presencial do Torneio. Em qualquer evento presencial do Torneio, todos os controladores estão sujeitos à aprovação dos Administradores do Torneio.

4.1.3 Arenas

Em uma Chave de Eliminação Dupla Open, Fase Open Suíço e Divisão 1 Fase Open GSL, todos os Jogos são jogados no DFH Stadium, a menos que as Equipes concordem mutuamente em jogar outra arena padrão. Os Jogos jogados até a conclusão em outra arena padrão são considerados mutuamente acordados. Em todas as outras fases do Torneio, a rotação do mapa será escolhida entre as arenas padrão, escolhidas pelos Administradores do Torneio a seu exclusivo critério.

Para Partidas transmitidas, as Equipes podem solicitar evitar uma arena devido a problemas de desempenho e devem enviar uma solicitação detalhada aos Administradores do Torneio pelo menos 24 horas antes do horário de início da Partida. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de rejeitar, por qualquer motivo, a seu exclusivo critério, qualquer solicitação feita pelas Equipes para evitar uma arena.

4.2 Procedimentos da Partida

4.2.1 Sede e cores da Equipe

Os Administradores do Torneio especificarão qual Equipe é a azul e qual Equipe é a laranja. Na Chave de Eliminação Dupla Open e na Fase Open Suíço as Equipes serão instruídas sobre como sediar a Partida. Em todas as outras fases do Torneio, um Administrador do Torneio sediará a Partida.

4.2.2 Re-hospedagem

Entre os Jogos em uma Partida, as Equipes podem solicitar que a Partida seja re-hospedada na mesma região do servidor devido a problemas de conexão.

Durante qualquer Partida em todas as fases do Torneio, exceto a Chave de Eliminação Dupla Open, a Fase Open Suíço e a Divisão 1 Fase Open GSL, antes de (a) um gol ser marcado ou (b) 15 (quinze) segundos decorrerem (o que ocorrer primeiro), as Equipes poderão concordar, mutuamente, em cancelar o Jogo em andamento da Partida e hospedar novamente a Partida com a aprovação dos Administradores do Torneio.

As Equipes devem recriar e ingressar no novo lobby da Partida dentro de 3 (três) minutos após a criação do novo lobby da Partida. A não adesão de uma Equipe ou Jogador durante esse período estará sujeita a ação disciplinar, conforme descrito na [Seção 8.3](#).

Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de suspender e invalidar o Jogo em andamento da Partida para uma re-hospedagem a qualquer momento.

4.2.3 Servidores

4.2.3.1 Servidores para a Chave de Eliminação Dupla Open e a Fase Open Suíço

- “EUA-Central” será o servidor padrão para as Partidas da América do Norte, salvo se ambas as Equipes concordem em jogar no “EUA-Oeste” ou no “EUA-Leste”.
- Os servidores “Europa” sempre serão utilizados para as Partidas da Europa.
- Os servidores “América do Sul” sempre serão utilizados para as Partidas da América do Sul.
- Os servidores “Oceania” sempre serão utilizados para as Partidas da Oceania.
- Os servidores “Oriente Médio” sempre serão utilizados para as Partidas da MENA.
- “Sudeste Asiático Continental” será o servidor padrão para as Partidas da APAC, salvo se ambas as Equipes concordarem em jogar no “Ásia Oriental” ou “Sudeste Asiático Marítimo”.
- Os servidores “África do Sul” sempre serão utilizados para as Partidas da SSA.

4.2.3.2 Servidores para a Fase Open GSL, a Chave de Eliminação Híbrida Open, o Torneio de Abertura, a Fase Suíço Major, a Chave de Eliminação Híbrida Major, a Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL, a Fase de Grupos do Campeonato Mundial GSL e a Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial

- O “RLCS USE-Ohio” será o servidor padrão para Partidas na América do Norte, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outra região de servidor RLCS da América do Norte.
- O “RLCS EU-Paris” será o servidor padrão para Partidas na Europa, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outra região de servidor RLCS da Europa.

- O “RLCS SAM-São Paulo” será o servidor padrão para Partidas na América do Sul, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da América do Sul.
- O “RLCS OCE-Sydney” será o servidor padrão para Partidas na Oceania, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da Oceania.
- O “RLCS ME-Bahrain” será o servidor padrão para Partidas da MENA, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da MENA.
- O “RLCS ASM-Asia Mainland” será o servidor padrão para Partidas da APAC, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da APAC.
- O “RLCS SAF-Cape-Town” será o servidor padrão para Partidas da SSA, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da SSA.

4.2.4 Início do Jogo

No Chave de Eliminação Dupla Open e na Fase Open Suíço, os Jogadores só podem se juntar ao seu lado designado quando três Jogadores de cada Equipe tiverem entrado no Jogo. Em todas as outras Partidas para todas as outras fases do Torneio, os Jogadores não podem ingressar em seu lado designado até que seja instruído por um Administrador do Torneio.

Em todas as fases do Torneio, um Jogo é considerado iniciado quando o indicador “GO” do Jogo for exibido após a conclusão da primeira contagem regressiva para o início.

4.2.5 Substituições

4.2.5.1 Substituições na Chave de Eliminação Dupla Open, na Fase Open Suíço e na Divisão 1 Fase Open GSL

Substituições só podem ocorrer no intervalo entre um Jogo e outro em uma Partida. As Equipes estão limitadas a uma Substituição por Partida. As Equipes têm permissão para reverter uma Substituição entre os Jogos para jogar com sua escalação inicial de Jogadores, mas não poderão fazer Substituições adicionais nessa Partida. As Equipes podem iniciar um Jogo com qualquer combinação de 3 (três) Jogadores de sua Escalação.

4.2.5.2 Substituições na Divisão 2 Fase Open GSL, na Chave de Eliminação Híbrida Open, no Torneio de Abertura, na Fase Suíço Major, na Chave de Eliminação Híbrida Major, na Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL, na Fase de Grupos do Campeonato Mundial GSL e na Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial

Substituições só podem ocorrer no intervalo entre um Jogo e outro em uma Partida ou antes da Partida. As Equipes devem informar os Administradores do Torneio sobre qualquer alteração na escalação entre os Jogos e receber aprovação antes que qualquer Substituição possa ser feita.

4.2.6 Reportar pontuações

Após a conclusão da Partida, a Equipe vencedora precisa enviar o resultado da Partida aos Administradores do Torneio por meio da sala de bate-papo designada. A Equipe perdedora também precisa confirmar o resultado da Partida. É necessário fazer uma captura de tela da tela de resultados ou salvar o arquivo de replay da Partida em caso de resultados contestados. Se a Equipe contestar a Partida reivindicando vitória e enviar comprovação para a sua reivindicação, a outra Equipe precisará enviar comprovação da sua reivindicação para evitar a perda automática da Partida. As Equipes ou Jogadores que tenham apresentado resultados falsos ou adulterados estarão sujeitos a medidas disciplinares, conforme descrito na [Seção 8.3](#).

4.2.7 Observadores

Para todos os Eventos, incluindo Opens, Torneio de Abertura, Eliminatórias de Última Chance, Majors e Campeonato Mundial, não são permitidos observadores no jogo, exceto Administradores do Torneio ou indivíduos previamente autorizados. As Equipes que compartilharem detalhes do lobby para permitir que um observador não autorizado entre na Partida estarão sujeitas a medidas disciplinares, conforme descrito na [Seção 8.3](#). Treinadores, Gerentes e Reservas não têm permissão para serem observadores no jogo.

Um Jogador ou Equipe terá permissão para transmitir ao vivo a cobertura de seu Jogo por meio de uma plataforma de transmissão on-line (p ex.: Twitch, Kick, TikTok, YouTube etc.). As Equipes também podem enviar uma solicitação especial para que um único observador de “Transmissão de Equipe” seja autorizado a participar de qualquer Partida não transmitida da Chave de Eliminação Dupla Open, Fase Open Suíço, Fase Open GSL, Eliminatória de Última Chance da Chave de Eliminação Dupla, Fase Suíço de Última Chance ou Fase GSL de Última Chance, preenchendo um Formulário de Transmissão e recebendo autorização de observador no mínimo 24 horas antes do início do dia do torneio aplicável. Treinadores, Gerentes e Reservas não estão autorizados a ser observadores autorizados da Transmissão de Equipe. As Solicitações de transmissão poderão ser encontradas no canal de suporte em questão do Discord, conforme listado na [Seção 6.1](#).

O observador autorizado não pode participar de um lado específico como jogador em nenhum momento durante a Partida, ou a Equipe associada a esse observador autorizado estará sujeita a medidas disciplinares, conforme descrito na [Seção 8.3](#).

4.3 Obrigações da Partida

4.3.1 Pontualidade

4.3.1.1 Pontualidade para a Chave de Eliminação Dupla Open, a Fase Open Suíço, a Fase GSL Open e a Chave de Eliminação Híbrida Open

Todas as Equipes devem ter 3 (três) Jogadores fisicamente presentes ou no lobby da Partida on-line no horário designado para o início da Partida. As Equipes que não tiverem 3 (três) Jogadores prontos para jogar após 5 (cinco) minutos do início da Partida estarão sujeitas a

ações disciplinares, conforme descrito na [Seção 8.3](#). Durante todas as Partidas, o Ponto de contato da Equipe precisa estar disponível e responsivo na sala de bate-papo designada, no mínimo, 10 (dez) minutos antes do horário de início da Partida designada. Os horários de início da Partida poderão ser ajustados pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério, dependendo de aceleração ou atraso do Torneio.

4.3.1.2 Pontualidade para o Torneio de Abertura, Majors e o Campeonato Mundial de Rocket League

Durante as Partidas presenciais, todos os membros participantes de uma Escalação devem estar fisicamente presentes no horário designado para a chamada da Partida. O horário da chamada da Partida será comunicado pelos Administradores do Torneio. Os Escalados não estão autorizados a deixar a área de competição após o horário designado para a chamada da Partida, a menos que recebam permissão explícita dos Administradores do Torneio. Os Escalados que não estiverem fisicamente presentes no horário designado para a chamada da Partida estarão sujeitos a ações disciplinares, conforme descrito na [Seção 8.3](#).

4.3.2 Desistências

As Equipes não poderão desistir voluntariamente da Partida sem a prévia autorização dos Administradores do Torneio. Não obstante o exposto acima, mesmo com essa autorização, as Equipes poderão estar sujeitas a medidas disciplinares, conforme descrito na [Seção 8.3](#).

4.3.3 Acesso a dispositivos durante o Torneio de Abertura, Majors e o Campeonato Mundial de Rocket League 2026

Durante todas as Partidas do Torneio de Abertura, Majors e do Campeonato Mundial de Rocket League 2026, os Jogadores e Treinadores não poderão ter nenhum dispositivo eletrônico (por exemplo, telefones celulares, relógios de qualquer forma, aparelhos elétricos de aquecimento manual, fones de ouvido) em mãos e não poderão acessar a internet sem a aprovação dos Administradores do Torneio.

5. Problemas

5.1 Administração de Partidas durante Partidas privadas

Durante todas as fases do Evento, os Jogadores estão proibidos de usar a funcionalidade “Administrador da Partida” do jogo. Os Jogadores não devem pausar o Jogo, alterar o tempo do Jogo ou alterar a pontuação do Jogo. Qualquer Jogador que usar a funcionalidade “Administrador da Partida” no jogo durante um Jogo no Evento estará sujeito a medidas disciplinares, conforme descrito na [Seção 8.3](#).

5.2 Problemas Técnicos

Devido à natureza e à escala das competições on-line, exceto se determinado pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério, as Partidas não serão reiniciadas nem anuladas devido a Bugs, Desconexões propositais, Falhas no servidor ou Desconexões não propositais. Exceto se determinado de outra forma pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério, os problemas técnicos ou bugs encontrados precisam ser resolvidos durante o jogo e não serão motivo para uma repetição. Se a Equipe solicitar uma repetição da partida devido a um problema técnico ou bug, a Equipe precisará salvar o replay e enviá-lo aos Administradores do Torneio para análise. Durante uma Partida transmitida, os Administradores do Torneio poderão interromper o Jogo para fins de análise e, posteriormente, reiniciar o Jogo, se considerado necessário pelos Administradores do Torneio, a seu critério exclusivo.

5.3 Interrupções de Partidas

5.3.1 Desconexões

5.3.1.1 Desconexões durante Partidas da Chave de Eliminação Dupla Open, da Fase Open Suíço e da Divisão 1 Fase Open GSL

Caso ocorra uma desconexão, a Equipe com menos jogadores deverá continuar jogando o único Jogo dentro da Partida. O Jogador desconectado poderá reingressar durante o Jogo em que a desconexão ocorreu ou no intervalo entre Jogos dentro da Partida, mas não poderá ingressar no meio dos Jogos subsequentes da Partida. Após uma desconexão, se o Jogador não conseguir reingressar durante o mesmo Jogo, o Jogador terá 5 (cinco) minutos para reingressar antes do início do próximo Jogo da Partida. Se o Jogador desconectado não conseguir retornar ao Jogo antes do próximo Jogo da Partida, a Equipe do Jogador poderá substituí-lo por outro Jogador de sua Escalação (sujeito às regras de Substituição estabelecidas na [Seção 4.2.5](#)) ou desistir da Partida.

5.3.1.2 Desconexões durante Partidas da Divisão 1 Fase Open GSL e da Chave de Eliminação Híbrida Open

Caso ocorra uma desconexão, a Equipe com menos jogadores deverá notificar imediatamente os Administradores do Torneio na sala de bate-papo designada. Os Administradores do Torneio podem pausar o Jogo assim que a notificação de desconexão for recebida, a seu critério exclusivo. Para Partidas assistidas ou transmitidas, se os Administradores do Torneio identificarem que um Jogador se desconectou sem ser notificado, eles poderão pausar a Partida para permitir que o Jogador se reconecte.

Após a pausa do Jogo, o Jogador desconectado terá 8 (oito) minutos para reingressar antes que o Jogo recomece. No caso de várias pausas devido a desconexões, o tempo total será descontado dos 8 (oito) minutos de tempo de reconexão para a Equipe afetada. Se o Jogador não puder voltar dentro do prazo, a Equipe com menos jogadores será forçada a desistir do único Jogo da Partida.

Se o Jogador não reingressar durante o mesmo Jogo em que se desconectou, o Jogador terá 3 (três) minutos adicionais após o Jogo para reingressar antes do início do próximo Jogo da Partida. O Jogador desconectado só poderá reingressar durante o Jogo em que a desconexão ocorreu ou no intervalo entre Jogos de uma Partida, mas não poderá ingressar no meio dos Jogos subsequentes da Partida. Se o Jogador desconectado não conseguir retornar ao Jogo antes do próximo Jogo da Partida, a Equipe do Jogador poderá substituí-lo por outro Jogador de sua Escalação (sujeito às regras de Substituição estabelecidas na [Seção 4.2.5](#)) ou desistir da Partida.

Assim que o Jogador desconectado reingressar no Jogo ou o tempo alocado para reingresso tiver expirado, as Equipes terão 30 (trinta) segundos para confirmar com os Administradores do Torneio que cada Equipe está pronta para retomar o jogo. Depois que cada Equipe tiver confirmado que está pronta, o Jogo será retomado a partir de um pontapé inicial neutro ou da continuação do jogo, conforme determinado pelos Administradores do Torneio.

Se uma Equipe não puder colocar uma Equipe completa de 3 (três) Jogadores em campo para continuar o Jogo, ela terá que abandonar o Jogo. Se uma Equipe não puder colocar uma Equipe completa de 3 (três) Jogadores em campo nos 8 (oito) minutos subsequentes ao abandono do Jogo, ela terá que abandonar a Partida.

5.3.1.3 Desconexões durante o Torneio de Abertura, a Fase Suíço Major, a Chave de Eliminação Híbrida Major, a Fase Play-In do Campeonato Mundial GSL, a Fase de Grupos do Campeonato Mundial GSL e a Chave de Eliminação Híbrida do Campeonato Mundial

Caso ocorra uma desconexão, a Equipe com menos jogadores deve notificar imediatamente os Administradores do Torneio no Jogo. Os Administradores do Torneio podem pausar o Jogo assim que a notificação de desconexão for recebida, a seu critério exclusivo. Se os Administradores do Torneio identificarem que um Jogador se desconectou sem ser notificado, eles poderão pausar a Partida para permitir que o Jogador se reconecte.

Depois que o Jogo for pausado, os Administradores do Torneio trabalharão diretamente com o Jogador afetado para resolver o problema indicado.

O Jogador desconectado só poderá reingressar durante o Jogo em que a desconexão ocorreu ou no intervalo entre Jogos de uma Partida, mas não poderá ingressar no meio dos Jogos subsequentes da Partida. Se o Jogador desconectado não conseguir retornar ao Jogo antes do próximo Jogo da Partida, a Equipe do Jogador poderá substituí-lo por outro Jogador de sua Escalação (sujeito às regras de Substituição estabelecidas na [Seção 4.2.5](#)) ou desistir da Partida.

Após o Jogador desconectado retornar, as Equipes terão 30 (trinta) segundos para confirmar com os Administradores do Torneio que cada Equipe está pronta para retomar o jogo. Depois que cada Equipe tiver confirmado que está pronta, o Jogo será retomado a partir de um

pontapé inicial neutro ou da continuação do jogo, conforme determinado pelos Administradores do Torneio.

5.3.2 Interrupção do Jogo

Os Administradores do Torneio poderão pausar o Jogo ou a Partida a qualquer momento e por qualquer motivo. Em caso de interrupção do jogo, os Jogadores precisam permanecer em seus respectivos dispositivos e ficar atentos às instruções dos Administradores do Torneio.

5.3.3 Pausas

Para qualquer Partida que ocorra durante a Chave de Eliminação Híbrida Open, o Torneio de Abertura, o Major, o Campeonato Mundial de Rocket League 2026 ou a Chave de Qualificação, as Equipes podem solicitar 1 (uma) pausa (cada uma, uma “Pausa”) entre os Jogos durante tal Partida.

Cada Pausa terá duração de 2 (dois) minutos. Uma Equipe deve notificar o Administrador do Torneio que optou por usar uma Pausa antes de transcorrerem 45 (quarenta e cinco) segundos no placar pós-Jogo. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de negar uma Pausa a uma Equipe caso ela não faça sua escolha de acordo com os prazos estabelecidos nesta Seção 5.3.3. A Pausa de 2 (dois) minutos começará quando faltarem 45 (quarenta e cinco) segundos no placar pós-Jogo. Ao final da Pausa, os Administradores do Torneio instruirão cada Equipe a participar do Jogo subsequente.

Para fins de clareza, as Pausas não podem ser usadas em nenhuma Partida que ocorra na Chave de Eliminação Dupla Open, na Fase Open Suíço, na Fase Open GSL ou durante o Jogo. Além disso, as Pausas não podem ser usadas para enganar ou prorrogar o tempo dos cronômetros de desqualificação, conforme estabelecido na [Seção 5.3.1](#).

5.3.4 Reinícios

Os Administradores do Torneio poderão solicitar o reinício do Jogo ou da Partida em casos excepcionais, por exemplo, se um bug prejudicar significativamente a capacidade de algum Jogador de jogar ou se a Partida ou o Jogo for interrompido por um evento de Força maior ou por outro evento.

5.3.5 Solicitação de registro

Se o Jogador ou a Equipe fizer alguma reclamação que resulte em reinício de Jogo ou Partida, esse Jogador ou Equipe enviará aos Administradores do Torneio os arquivos de registro do Jogo ou da Partida. Esses arquivos de registro estarão sujeitos a investigação e, se os Administradores do Torneio determinarem que a reinicialização foi solicitada falsamente, a Equipe ou o Jogador estará sujeito a medidas disciplinares, conforme descrito na [Seção 8.3](#).

6. Comunicação

6.1 Canal de suporte

Os Administradores do Torneio estarão disponíveis para responder a perguntas específicas dos Jogadores e prestar assistência adicional durante todo o Evento por meio do canal oficial de Suporte Regional ao Jogador, indicado abaixo. As respostas ou comentários feitos on-line não alteram este Regulamento.

- [Ásia-Pacífico \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Oriente Médio e Norte da África \(MENA\)](#)
- [América do Norte \(NA\)](#)
- [Oceania \(OCE\)](#)
- [América do Sul \(SAM\)](#)
- [África Subsaariana \(SSA\)](#)

6.2 Comunicações na Partida

Para cada Partida, as Equipes se comunicarão com seus adversários e Administradores do Torneio (conforme aplicável) em uma sala de bate-papo designada durante todos os estágios on-line do Torneio. No que diz respeito a eventos ao vivo, após a Partida ter oficialmente começado, é estritamente proibida qualquer comunicação com pessoas que não estejam designadas para jogar na Partida em andamento, podendo resultar na desqualificação imediata dos Jogadores ou da Equipe. Para maior clareza, os Treinadores não se enquadram nessa restrição e a comunicação entre Jogadores e Treinadores não é restringida durante o jogo. Os Administradores do Torneio notificarão os Jogadores sobre a sala de bate-papo designada antes do início de cada fase do Torneio.

7. Código de Conduta

7.1 Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico

7.1.1 Todos os Jogadores e Pessoas de Controle devem agir e se comportar sempre em consonância com (a) o Código de Conduta nesta Seção 7 (“**Código de Conduta**”) e (b) os princípios gerais de integridade pessoal, honestidade e bom espírito esportivo.

7.1.2 Os Jogadores e Pessoas de Controle devem respeitar outros Jogadores, Administradores do Torneio, observadores, espectadores e patrocinadores (conforme aplicável).

7.1.3 Os Jogadores e Pessoas de Controle não se comportarão de maneira: (a) que viole este Regulamento; (b) prejudicial, perigosa ou destrutiva; ou (c) que seja, de qualquer forma, prejudicial ao usufruto do Rocket League por outras pessoas, como pretendido pela Psyonix

(conforme decisão da Psyonix). Mais especificamente, os Jogadores e Pessoas de Controle não se envolverão em condutas de assédio ou desrespeito a outras pessoas, uso de linguagem ofensiva ou abusiva, sabotagem de Jogos, envio de spam, prática de engenharia social ou em fraude ou qualquer atividade ilegal (“**Comportamento tóxico**”).

7.1.4 Os Jogadores e Pessoas de Controle não devem (a) se passar por, ou se apresentar como, um Jogador banido ou um trapaceiro/violador de regras, ou (b) glorificar ou, de qualquer forma, defender a quebra ou violação deste Regulamento.

7.1.5 Quaisquer violações deste Regulamento poderão expor um Jogador, uma Pessoa de Controle ou uma Equipe inteira à ação disciplinar, conforme descrito mais detalhadamente na [Seção 8.3](#), seja esta violação cometida intencionalmente ou não.

7.2 Integridade Competitiva

7.2.1 Espera-se que cada Jogador sempre jogue conforme a essência do Rocket League e seguindo este Regulamento durante qualquer Jogo ou Partida. Qualquer forma de jogo injusto é proibida por este Regulamento e poderá resultar em medidas disciplinares. Exemplos de jogo injusto incluem:

- Fazer conluio (conforme definido abaixo), manipular ou entregar Partidas, subornar árbitros ou oficiais da Partida, ou qualquer outro tipo de conduta ou acordo injusto ou ilegal que influencie intencionalmente (ou tente influenciar) o resultado de qualquer Partida ou Evento.
- Hackear ou, de outra forma, modificar o comportamento esperado do cliente de jogo do Rocket League, inclusive, dentre outros, realizar alterações nos arquivos do jogo.
- Jogar ou permitir que outro Jogador jogue em uma Conta da Epic inscrita no nome de outra pessoa (ou solicitar, incentivar ou instruir alguém a fazê-lo).
- Usar ajuda externa para obter informações sobre a localização de outros jogadores, trajetória da bola, impulso do jogador adversário ou qualquer outra informação que o jogador não saiba pelas informações exibidas na sua própria tela (por exemplo, olhar ou tentar olhar para os monitores dos espectadores durante uma partida). Para esclarecer, receber instruções de treinadores ou usar a ferramenta de replay no jogo não se enquadra nessa proibição.
- Abusar intencionalmente de qualquer função do jogo (p. ex., bugs ou falhas no jogo) de forma não pretendida pela Psyonix, a fim de obter uma vantagem competitiva.
- Usar ataques distribuídos de negação de serviço, swatting ou métodos semelhantes para interferir com a conexão de outro Jogador ao cliente de jogo do Rocket League.

- Usar macros em teclas ou métodos semelhantes para automatizar ações no jogo.
- Aceitar presentes, recompensas, suborno ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados relacionados a jogo injusto do Rocket League (p. ex., serviços com intuito de entregar ou manipular a Partida ou Sessão).
- Interferir com a operação do Torneio, com o Site do Regulamento ou com qualquer site de propriedade ou sob operação da Psyonix ou dos Administradores do Torneio.
- Realizar qualquer modificação ao Rocket League que não tenha sido divulgada ou autorizada pelos Administradores do Torneio.
- Usar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos do Torneio providenciados ou disponibilizados pelas Entidades do Torneio, a fim de postar, transmitir, disseminar ou de alguma forma disponibilizar quaisquer comunicações proibidas pelo Código de Conduta.
- Desconectar-se do lobby do jogo antes de ser liberado pelos Administradores do Torneio.
- Violar este Regulamento de qualquer outra forma.

7.3 Aposta

Os Jogadores e Pessoas de Controle não deverão (a) realizar ou promover apostas ou jogos de azar no Torneio ou em qualquer parte dele, ou (b) beneficiar-se, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar no Torneio ou em qualquer parte dele.

7.4 Assédio

É proibido aos Jogadores praticar qualquer forma de conduta de assédio, abuso ou conduta discriminatória, inclusive qualquer uma das condutas anteriormente mencionadas, com base em raça, cor, etnia, nacionalidade, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, idade, invalidez ou qualquer outro status ou característica protegida nos termos da lei aplicável.

7.5 Confidencialidade

Um Jogador ou Pessoa de Controle não poderá divulgar para terceiros quaisquer informações confidenciais que o Jogador obtiver em conexão com o Evento, incluso através de postagens em canais de redes sociais.

7.6 Conduta Ilegal

É dever de todos os Jogadores e Pessoas de Controle obedecer às leis aplicáveis em todos os momentos. A tentativa deliberada de danificar ou sabotar a legitimidade da operação do Evento poderá acabar violando o código civil e penal e resultará em desclassificação da participação no Evento. Se essa tentativa for feita, a Epic reserva-se o direito de buscar recursos e indenização por danos (inclusive honorários advocatícios) na máxima medida permitida por lei, inclusive processo criminal.

7.7 Denúncias

O Jogador que testemunhar ou estiver sujeito a condutas que o Código de Conduta proíbe deve notificar a Psonix ou um Administrador do Torneio. Todas as denúncias relacionadas a esta Seção 7.7 serão prontamente investigadas e serão tomadas as medidas adequadas. É proibida a retaliação contra o Jogador que apresentar denúncia ou colaborar com investigação da denúncia.

7.8 Código de Vestimenta

Durante o Evento, todos os Jogadores e Responsáveis devem aderir ao código de vestimenta (o “**Código de Vestimenta**”). Sem limitar de forma alguma o acima exposto, o Código de Vestimenta se aplica a todos os Jogadores e pais, mães ou responsáveis legais durante o dia da mídia, demonstrações, jogos e outras atividades relacionadas ao Evento, conforme designado pelos Administradores do Torneio.

7.8.1 Jogadores e pais, mães ou responsáveis legais devem apresentar-se de forma apropriada para o público do Jogo e que seja consistente com a essência e tom do Evento (conforme determinado pelo Administrador do Torneio) (ou seja, não pode haver Jogadores sem camisa, com trajes de banho, roupas íntimas etc.).

7.8.2 Restrições

Os Jogadores e pais, mães ou responsáveis legais são proibidas de usar logotipos, nomes de marcas e/ou símbolos visíveis (coletivamente, “**Identificações Comerciais**”) de qualquer uma das entidades, produtos ou serviços da lista a seguir (não exaustiva):

- Drogas ou equipamentos para o consumo de drogas.
- Tabaco ou produtos relacionados a tabaco, inclusive vapes e cigarros eletrônicos.
- Álcool.
- Armas de fogo.
- Pornografia ou outros materiais exclusivos para adultos.
- Criptomoedas, tokens não fungíveis (*Non-Fungible Tokens*, NFTs) ou outros produtos ou serviços relacionados a blockchain.
- Qualquer negócio (a) cujo conteúdo seja discriminatório, promova o assédio ou, de outra forma, constitua ódio, ou (b) cujas práticas sejam prejudiciais à imagem ou que

resultem no criticismo público ou reflitam prejudicialmente sobre a Psonix ou a Epic (conforme determinado pela Psonix, pela Epic ou pelos Administradores do Torneio).

- Qualquer negócio que estimule atividades ilegais ou que viole a lei aplicável.
- Produtos de jogos de azar (inclusive apostas de fantasy sports), loterias ou apostas ilegais.
- Qualquer negócio que promova (a) o uso de hacks no jogo, trapaças, abusos e farming ou venda de moedas do jogo, ou (b) a venda, aluguel, licenciamento, distribuição ou transferência de uma conta de jogo.
- Logotipos, personagens, desenvolvedores ou editoras de videogames que não sejam de propriedade ou, de outra forma, afiliadas à Psonix ou à Epic.
- Candidatos políticos.
- Serviços de telefonia de tarifa alta.

Todos os patrocínios, endossos, atividades promocionais e Identificações comerciais utilizados por Jogadores e Pais/Mães ou Responsáveis legais durante e em conexão com o Evento estão sujeitos à aprovação pelos Administradores do Torneio.

Caso um Administrador do Torneio decida (a seu exclusivo critério) que um Jogador ou pai, mãe ou responsável legal tenha violado o Código de Vestimenta, este Administrador do Torneio se reserva o direito de exigir que tal Jogador ou pai, mãe ou responsável legal mude imediatamente sua vestimenta em conformidade com o Código de Vestimenta. O não cumprimento pelo Jogador ou pai, mãe ou responsável legal poderá resultar em ação disciplinar conforme descrito mais detalhadamente na [Seção 8.3](#).

8. Violações do Regulamento e de conduta

8.1 Cumprimento

A Psonix será a principal responsável pela aplicação deste Regulamento a todos os Jogadores no Evento e poderá, com a colaboração dos Administradores do Torneio, impor sanções aos Jogadores por violações deste Regulamento, conforme descrito nesta Seção 8.

8.2 Investigação e Compliance

8.2.1 Você e qualquer Pessoa de Controle devem cooperar totalmente com os Administradores do Torneio na investigação de qualquer violação ou suspeita de violação deste Regulamento. Se os Administradores do Torneio entrarem em contato com você para discutir a investigação, você deverá ser verdadeiro nas informações fornecidas aos Administradores do Torneio. Qualquer Jogador ou Pessoa de Controle que tenha ocultado, destruído ou adulterado qualquer informação relacionada, ou que tenha enganado os Administradores do Torneio durante uma investigação, estará sujeito a ação disciplinar, conforme descrito na [Seção 8.3](#).

8.2.2 A Psonix tem o direito, a seu exclusivo critério, de remover um Jogador ou Pessoa de Controle de, ou restringir a participação deste Jogador ou Pessoa de Controle em, qualquer

atividade de Evento como parte de qualquer investigação conduzida pela Epic e/ou um Administrador do Evento (conforme aplicável) nos termos da Seção 8.2.

8.3 Ação Disciplinar

8.3.1 Se os Administradores do Torneio decidirem que um Jogador ou Pessoa de Controle violou o Código, os Administradores do Torneio poderão tomar as seguintes ações disciplinares (conforme aplicável):

- Emitir um aviso privado ou público (verbal ou por escrito) ao Jogador ou à Pessoa em controle.
- Reinício da Partida.
- Perda de uma Pausa.
- Declaração da derrota no Jogo.
- Declaração da derrota na Partida.
- Declaração da perda de todos ou parte dos prêmios anteriormente concedidos ao Jogador ou à Equipe.
- Multa sobre uma porcentagem de todo ou qualquer parte dos prêmios previamente concedidos ao Jogador ou Equipe.
- Desqualificação do Jogador ou da Pessoa de Controle para participar em uma ou mais Partidas e/ou Fases no Evento.
- Impedição ao Jogador ou Pessoa de Controle de participar em uma ou mais competições futuras sediadas pela Psyonix.

8.3.2 Para maior clareza, a natureza e a extensão das medidas disciplinares tomadas pelos Administradores do Torneio de acordo com esta Seção 8.3 ficarão a critério exclusivo e absoluto dos Administradores do Torneio. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de buscar indenizações e outras soluções do Jogador ou Pessoa de Controle na máxima extensão permitida pela lei aplicável.

A execução de qualquer ação disciplinar aplicável pela Psyonix não deverá fornecer motivos para reivindicações por parte de um Jogador ou Pessoa de Controle contra a Psyonix sob nenhuma teoria da lei, ou ser considerada uma responsabilidade por parte da Psyonix para com este Jogador ou Pessoa de Controle.

8.3.3 Se os Administradores do Torneio decidirem que houve violações repetidas deste Regulamento por um Jogador ou Pessoa de Controle, eles poderão aplicar medidas disciplinares crescentes, até e incluindo a desqualificação permanente de todos os jogos competitivos futuros da Rocket League hospedados ou administrados pela ou em nome da Psyonix. Em caso de violação, a Epic também poderá impor qualquer um dos seus respectivos direitos previstos nos Termos de Serviço da Psyonix e/ou no EULA do Rocket League.

8.3.4 Todas as violações do Regulamento no Evento serão determinadas pela Psyonix, a seu exclusivo critério, e regidas pela Matriz de violação competitiva da Psyonix. A decisão final da

Psyonix quanto às medidas disciplinares adequadas será definitiva e vinculativa para todos os Jogadores ou Pessoas de Controle.

8.4 Contestação do Regulamento

A Psyonix tem autoridade absoluta e vinculativa para decidir todas as disputas no que diz respeito a qualquer parte deste Regulamento, inclusive em relação à violação, aplicação ou interpretação deste Regulamento.

9. Isenções de responsabilidade

NA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LEI, A PSYONIX, SUAS RESPECTIVAS AFILIADAS E OS ADMINISTRADORES DO EVENTO NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS POR:

(A) PROBLEMAS TÉCNICOS OU OUTRAS INTERRUPTÕES NO EVENTO, INCLUSIVE POR PERDA OU CORRUPÇÃO DE DADOS; (B) MÁ CONDUTA DOS JOGADORES OU TERCEIROS; (C) LESÕES (INCLUSIVE MORTE) OU DANOS MATERIAIS DECORRENTES DOS PRÊMIOS OU DA PARTICIPAÇÃO NO EVENTO; (D) INDENIZAÇÃO POR DANOS INDIRETOS, CONSEQUENCIAIS, INCIDENTAIS OU ESPECIAIS; OU (E) ERROS TIPOGRÁFICOS, ADMINISTRATIVOS OU DE IMPRESSÃO NOS MATERIAIS ASSOCIADOS AO EVENTO. A PSYONIX RESERVA-SE O DIREITO DE SUSPENDER, MODIFICAR OU CANCELAR O EVENTO, A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO, CASO UM VÍRUS, BUG OU OUTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENÇÃO NÃO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL OU OUTRA CAUSA ALÉM DO CONTROLE DA PSYONIX AFETE A ADMINISTRAÇÃO, SEGURANÇA OU CAPACIDADE DE JOGAR ADEQUADAMENTE O EVENTO, OU CASO A PSYONIX SE TORNE (CONFORME DETERMINADO A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO) IMPOSSIBILITADA DE REALIZAR O EVENTO CONFORME PLANEJADO ORIGINALMENTE.

10. Publicidade; Consentimento de entrevista

10.1 A Psyonix pode usar o seu nome, tag, aparência, imagem, voz, estatísticas de jogo e/ou ID da Conta da Epic ou outras informações biográficas para fins de publicidade antes, durante e depois do Evento, em qualquer forma e mídia, pelo mundo afora, perpetuamente, mas apenas em conexão com a divulgação do Evento ou outros eventos e programação do Rocket League, sem qualquer compensação ou revisão prévia.

10.2 Caso tenha a oportunidade de participar de alguma entrevista relacionada ao Evento (cada, uma “**Entrevista**”), você consente com a gravação da Entrevista e, por meio deste instrumento, concede à Psyonix uma licença universal (com direito de conceder sublicenças) e isenta do pagamento de royalties para utilizar as suas declarações e qualquer vídeo/áudio da Entrevista, assim como o seu nome, tag, aparência, imagem, voz, estatísticas de jogo, ID da Conta da Epic e outras informações biográficas (em conjunto, “**Materiais da Entrevista**”) em conexão com a Entrevista. A sua participação na Entrevista é voluntária e você não tem direito a remuneração pela Entrevista nem por esta licença. A Psyonix não tem obrigação de entrevistar você nem de usar os Materiais da Entrevista. Você poderá retirar esta licença a

qualquer momento, entrando em contato com algum Administrador do Torneio pelo e-mail tournaments@epicgames.com, sendo que isso não afetará os usos que a Psonix tenha feito dessa licença antes da retirada.

10.3 Todas as Equipes devem selecionar um Jogador no início deste Torneio para servir como representante da Equipe em todas as entrevistas programadas para esta Temporada (o **“Representante da Equipe”**). O Representante da Equipe não é obrigado a ser o único membro da Equipe a dar entrevistas durante esta Temporada.

Porém, o Representante da Equipe deve estar presente em todas as entrevistas programadas, a não ser que a Equipe informe à Psonix ou ao Administrador do Torneio que um Jogador alternativo estará presente durante a entrevista e isso seja feito antes da Partida para a qual a entrevista foi marcada. A exclusivo critério da Psonix, um Treinador (se houver) poderá servir como Representante da Equipe em uma entrevista.

A Psonix tentará fornecer à Equipe e ao Representante da Equipe um aviso prévio de 24 horas para as entrevistas, que deverão ser agendadas no dia da Partida da Equipe. Caso um Representante admissível da Equipe não esteja disponível para uma entrevista programada, salvo devido a problemas técnicos, a Psonix se reserva o direito de instituir ação disciplinar conforme salientado na [Seção 8.3](#).

11. Lei aplicável

As leis internas do Estado da Carolina do Norte, EUA, regerão este Regulamento, inclusive disputas relacionadas a este Regulamento e/ou ao Evento, sem referência a nenhum dos seus princípios de conflitos de leis.

12. Renúncia a julgamento por júri

EXCETO SE PROIBIDO PELA LEI APLICÁVEL E COMO CONDIÇÃO PARA A PARTICIPAÇÃO NESTE EVENTO, CADA PARTICIPANTE, POR MEIO DESTES INSTRUMENTOS, RENUNCIA IRREVOGÁVEL E PERMANENTEMENTE AO DIREITO QUE POSSA TER A UM JULGAMENTO POR JÚRI NO QUE DIZ RESPEITO A QUALQUER LITÍGIO DECORRENTE OU RELACIONADO, DIRETA OU INDIRETAMENTE, A ESTE EVENTO, A QUALQUER DOCUMENTO OU CONTRATO CELEBRADO COM RELAÇÃO AO SUPRACITADO, AOS PRÊMIOS DISPONÍVEIS E ÀS OPERAÇÕES PREVISTAS NESTE INSTRUMENTO OU PELOS MEIOS ACIMA MENCIONADOS.

13. Privacidade

Consulte a Política de privacidade da Psonix, disponível em <https://www.psonix.com/privacy/>, para obter informações importantes relacionadas à coleta, ao uso e à divulgação de informações pessoais pela Psonix.

14. Saúde e Segurança

14.1 Cumprimento das Diretrizes de Saúde

Todos os Jogadores, Proprietários, Gerentes, Treinadores e Equipes devem cumprir (a) qualquer orientação escrita fornecida pelos Administradores do Torneio de tempos em tempos relacionada a questões de saúde e segurança; e (b) leis, portarias e ordens de autoridades de saúde pública aplicáveis. Em caso de conflito entre qualquer orientação ou norma, a exigência mais rigorosa deverá prevalecer.

14.2 Decisões finais sobre a segurança do Jogador

Não obstante o acima exposto, a decisão final sobre se é seguro para os Jogadores de uma Equipe participarem de um Torneio será tomada pelo Gerente daquela Equipe em consulta com os Administradores do Torneio. Cada Equipe deverá cumprir as leis e portarias locais que regem reuniões públicas e saúde pública. Em caso de qualquer incerteza quanto à possibilidade de uma reunião de Jogadores ser realizada com segurança, o Gerente da Equipe deve exercer seu critério de forma a fornecer o maior nível de proteção e segurança para Jogadores, fãs, equipe e outros participantes do Torneio.

14.3 Comunicação com os Administradores do Torneio

É importante que Jogadores, Treinadores e Gerentes se esforcem ao máximo para permanecerem conectados ao sistema de bate-papo usado pelos Administradores do Torneio, e que sigam todas as instruções dadas pelos Administradores do Torneio durante todo o processo de um Torneio, incluindo durante o trajeto de ida e de volta do local do Torneio. Os Jogadores, Gerentes e Treinadores devem seguir as instruções dos árbitros do Torneio e cooperar com os árbitros e outros funcionários do Torneio em relação ao uso de máscaras e outras medidas de proteção instituídas a fim de garantir a saúde e a segurança de todos os envolvidos no Torneio.

14.4 Verificação de Condições de Saúde

Antes de entrar em qualquer local do Torneio, pode ser solicitado a cada Jogador, Treinador e Gerente que sua identidade seja verificada pela equipe do Torneio e que se submeta a uma triagem de saúde pela equipe do Torneio, que pode incluir, mas não está limitada a, uma verificação de temperatura. As verificações de saúde também podem ser realizadas em outros momentos durante o Torneio, a critério exclusivo dos Administradores do Torneio. Se, a qualquer momento antes ou durante um Torneio, a Psyonix ou os Administradores do Torneio determinarem que um indivíduo apresenta sintomas ou pode estar infectado com um vírus ou qualquer outra doença transmissível, esse indivíduo poderá ser obrigado a deixar o local imediatamente.

Se a Psyonix ou os Administradores do Torneio determinarem que um Jogador não deve participar em um Torneio por razões de saúde, o árbitro no local poderá exigir que a Equipe forneça um substituto. Se a legislação aplicável exigir qualquer inspeção de saúde, higienização ou procedimentos de segurança pública adicionais ou diferentes, os Administradores do Torneio terão plena autoridade para implementar esses procedimentos, e todos os Jogadores, Proprietários, Treinadores e Gerentes deverão cooperar com os Administradores do Torneio na implementação desses procedimentos.

14.5 Problemas de saúde envolvendo Jogadores

A primeira responsabilidade de todos os Gerentes e Treinadores é cuidar da saúde e da segurança dos Jogadores e funcionários da Equipe. O Gerente deve notificar imediatamente a Psyonix ou os Administradores do Torneio sobre qualquer problema de saúde envolvendo um Jogador, para que medidas apropriadas possam ser tomadas para rastrear contatos e seguir outros protocolos de saúde e segurança.

Durante o Torneio de Abertura, Majors e o Campeonato Mundial de Rocket League 2026, os Jogadores devem notificar os Administradores do Torneio sobre problemas de saúde que afetarão sua capacidade de competir vinte e quatro (24) horas antes do Torneio aplicável, enviando uma notificação por escrito para RocketLeague@BLAST.tv. Se um problema de saúde previamente desconhecido surgir após o período de vinte e quatro (24) horas, os Jogadores devem notificar os Administradores do Torneio sobre esse problema no mínimo 1 (uma) hora antes do horário agendado para a Partida, enviando uma notificação por escrito para RocketLeague@BLAST.tv. Todas as notificações por escrito estão sujeitas à aprovação final dos Administradores do Evento.

14.6 Problemas de saúde envolvendo Treinadores e Gerentes

Se o Gerente ou Treinador de uma Equipe não puder participar de um Torneio devido a um problema de saúde, os Proprietários da Equipe ou outras pessoas responsáveis deverão notificar imediatamente os Administradores do Torneio e designar um substituto adequado. Assim que os problemas de saúde do Gerente ou Treinador aplicável tiverem diminuído e qualquer quarentena aplicável tiver expirado, ele ou ela poderá retomar suas funções com a Equipe.

14.7 Política de Saúde

Todos os Jogadores, Gerentes e Treinadores concordam em (a) coletar, armazenar e usar registros e informações sobre exposição ou sintomas de qualquer doença transmissível, resultados de testes ou status de vacinação, conforme descrito nesta Seção 14, e (b) usar tais registros e informações para cumprir com as leis, portarias e diretrizes locais que regem reuniões públicas e saúde pública e, quando necessário, para proteger os fãs e outros membros do público da exposição. Se um Jogador, Gerente ou Treinador tiver alguma dúvida sobre as maneiras pelas quais os registros e informações de tal Jogador, Gerente ou Treinador

são coletados e usados de acordo com esta Seção 14, ou suas escolhas e direitos em relação a tal uso, consulte a Política de Privacidade da BLAST disponível em <https://blast.tv/privacy-policy>.

15 Outros Idiomas

Este Regulamento poderá ser traduzido para outros idiomas. Em caso de conflito ou inconsistência entre a versão traduzida e a versão em inglês deste Regulamento, a versão em inglês prevalecerá.

Anexo A - Sistema de Pontuação do RLCS

Estrutura de pontos do RLCS - Open 1, 2 e 3

Posição	Total de Equipes	Pontos Open
1 ^a	1	15
2 ^a	1	10
3 ^a - 4 ^a	2	7
5 ^a - 6 ^a	2	5
7 ^a - 8 ^a	2	3
9 ^a - 12 ^a	4	2
13 ^a - 16 ^a	4	1
Total	16	67

Estrutura de pontos do RLCS - Major 1

Posição	Total de Equipes	Pontos Major
1 ^a	1	30
2 ^a	1	20
3 ^a - 4 ^a	2	14
5 ^a - 6 ^a	2	10
7 ^a - 8 ^a	2	6
9 ^a - 12 ^a	4	5
13 ^a - 16 ^a	4	3
Total	16	142

Estrutura de pontos do RLCS - Open 4, 5 e 6

Posição	Total de Equipes	Pontos Open
1ª	1	18
2ª	1	12
3ª - 4ª	2	8
5ª - 6ª	2	6
7ª - 8ª	2	4
9ª - 12ª	4	2
13ª - 16ª	4	1
Total	16	78

Estrutura de pontos do RLCS - Major 2

Posição	Total de Equipes	Pontos Major
1ª	1	36
2ª	1	24
3ª - 4ª	2	16
5ª - 6ª	2	12
7ª - 8ª	2	8
9ª - 12ª	4	6
13ª - 16ª	4	4
Total	16	172

Anexo B - Programação

Europa (EU)

<u>EU</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminação Dupla Dia 1	Sexta-feira, 14 de novembro de 2025	Sexta-feira, 9 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 23 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 20 de março de 2026	Sexta-feira, 3 de abril de 2026	Sexta-feira, 17 de abril de 2026
Eliminação Dupla Dia 2	Sábado, 15 de novembro de 2025	Sábado, 10 de janeiro de 2026	Sábado, 24 de janeiro de 2026	Sábado, 21 de março de 2026	Sábado, 4 de abril de 2026	Sábado, 18 de abril de 2026
Fase Suíço	Domingo, 16 de novembro de 2025	Domingo, 11 de janeiro de 2026	Domingo, 25 de janeiro de 2026	Domingo, 22 de março de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026
Fase GSL	Sexta-feira, 21 de novembro de 2025	Sexta-feira, 16 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 30 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 27 de março de 2026	Sexta-feira, 10 de abril de 2026	Sexta-feira, 24 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	Domingo, 23 de novembro de 2025	Sábado, 17 de janeiro de 2026	Sábado, 31 de janeiro de 2026	Sábado, 28 de março de 2026	Sábado, 11 de abril de 2026	Sábado, 25 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	Sexta-feira, 5 de dezembro de 2025	Domingo, 18 de janeiro de 2026	Domingo, 1.º de fevereiro de 2026	Domingo, 29 de março de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026	Domingo, 26 de abril de 2026

América do Norte (NA)

<u>NA</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminação Dupla Dia 1	Sexta-feira, 14 de novembro de 2025	Sexta-feira, 16 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 30 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 13 de março de 2026	Sexta-feira, 27 de março de 2026	Sexta-feira, 10 de abril de 2026
Eliminação Dupla Dia 2	Sábado, 15 de novembro de 2025	Sábado, 17 de janeiro de 2026	Sábado, 31 de janeiro de 2026	Sábado, 14 de março de 2026	Sábado, 28 de março de 2026	Sábado, 11 de abril de 2026
Fase Suíço	Domingo, 16 de novembro de 2025	Domingo, 18 de janeiro de 2026	Domingo, 1.º de fevereiro de 2026	Domingo, 15 de março de 2026	Domingo, 29 de março de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026
Fase GSL	Sexta-feira, 21 de novembro de 2025	Sexta-feira, 23 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 6 de fevereiro de 2026	Sexta-feira, 20 de março de 2026	Sexta-feira, 3 de abril de 2026	Sexta-feira, 17 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	Sábado, 22 de novembro de 2025	Sábado, 24 de janeiro de 2026	Sábado, 7 de fevereiro de 2026	Sábado, 21 de março de 2026	Sábado, 4 de abril de 2026	Sábado, 18 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	Sábado, 6 de dezembro de 2025	Domingo, 25 de janeiro de 2026	Domingo, 8 de fevereiro de 2026	Domingo, 22 de março de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026

Oriente Médio e Norte da África (MENA)

<u>MENA</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminação Dupla Dia 1	Quinta-feira, 20 de novembro de 2025	Quinta-feira, 8 de janeiro de 2026	Quinta-feira, 22 de janeiro de 2026	Quinta-feira, 12 de março de 2026	Quinta-feira, 26 de março de 2026	Quinta-feira, 9 de abril de 2026
Eliminação Dupla Dia 2	Sexta-feira, 21 de novembro de 2025	Sexta-feira, 9 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 23 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 13 de março de 2026	Sexta-feira, 27 de março de 2026	Sexta-feira, 10 de abril de 2026
Fase Suíço	Sábado, 22 de novembro de 2025	Sábado, 10 de janeiro de 2026	Sábado, 24 de janeiro de 2026	Sábado, 14 de março de 2026	Sábado, 28 de março de 2026	Sábado, 11 de abril de 2026
Fase GSL	Quinta-feira, 27 de novembro de 2025	Quinta-feira, 15 de janeiro de 2026	Quinta-feira, 29 de janeiro de 2026	Sábado, 21 de março de 2026	Quinta-feira, 2 de abril de 2026	Quinta-feira, 16 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	Sexta-feira, 28 de novembro de 2025	Sexta-feira, 16 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 30 de janeiro de 2026		Sexta-feira, 3 de abril de 2026	Sexta-feira, 17 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	Sábado, 29 de novembro de 2025	Sábado, 17 de janeiro de 2026	Sábado, 31 de janeiro de 2026	Domingo, 22 de março de 2026	Sábado, 4 de abril de 2026	Sábado, 18 de abril de 2026

América do Sul (SAM)

<u>SAM</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminação Dupla Dia 1	Sexta-feira, 14 de novembro de 2025	Sexta-feira, 9 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 23 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 20 de março de 2026	Sexta-feira, 3 de abril de 2026	Sexta-feira, 17 de abril de 2026
Eliminação Dupla Dia 2	Sábado, 15 de novembro de 2025	Sábado, 10 de janeiro de 2026	Sábado, 24 de janeiro de 2026	Sábado, 21 de março de 2026	Sábado, 4 de abril de 2026	Sábado, 18 de abril de 2026
Fase Suíço	Domingo, 16 de novembro de 2025	Domingo, 11 de janeiro de 2026	Domingo, 25 de janeiro de 2026	Domingo, 22 de março de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026
Fase GSL	Sexta-feira, 21 de novembro de 2025	Sexta-feira, 16 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 30 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 27 de março de 2026	Sexta-feira, 10 de abril de 2026	Sexta-feira, 24 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	Sábado, 22 de novembro de 2025	Sábado, 17 de janeiro de 2026	Sábado, 31 de janeiro de 2026	Sábado, 28 de março de 2026	Sábado, 11 de abril de 2026	Sábado, 25 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	Domingo, 23 de novembro de 2025	Domingo, 18 de janeiro de 2026	Domingo, 1.º de fevereiro de 2026	Domingo, 29 de março de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026	Domingo, 26 de abril de 2026

Oceania (OCE)

<u>OCE</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminação Dupla Dia 1	Sábado, 22 de novembro de 2025	Sexta-feira, 9 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 23 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 13 de março de 2026	Sexta-feira, 27 de março de 2026	Sexta-feira, 10 de abril de 2026
Eliminação Dupla Dia 2	-	Sábado, 10 de janeiro de 2026	Sábado, 24 de janeiro de 2026	Sábado, 14 de março de 2026	Sábado, 28 de março de 2026	Sábado, 11 de abril de 2026
Fase Suíço	Domingo, 23 de novembro de 2025	Domingo, 11 de janeiro de 2026	Domingo, 25 de janeiro de 2026	Domingo, 15 de março de 2026	Domingo, 29 de março de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026
Fase GSL	Sexta-feira, 28 de novembro de 2025	Sexta-feira, 16 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 30 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 20 de março de 2026	Sexta-feira, 3 de abril de 2026	Sexta-feira, 17 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	Sábado, 29 de novembro de 2025	Sábado, 17 de janeiro de 2026	Sábado, 31 de janeiro de 2026	Sábado, 21 de março de 2026	Sábado, 4 de abril de 2026	Sábado, 18 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	Domingo, 30 de novembro de 2025	Domingo, 18 de janeiro de 2026	Domingo, 1.º de fevereiro de 2026	Domingo, 22 de março de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026

Ásia-Pacífico (APAC)

<u>APAC</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminação Dupla	Sábado, 15 de novembro de 2025	Sábado, 10 de janeiro de 2026	Sábado, 24 de janeiro de 2026	Sábado, 21 de março de 2026	Sábado, 4 de abril de 2026	Sábado, 18 de abril de 2026
Fase Suíço	Domingo, 16 de novembro de 2025	Domingo, 11 de janeiro de 2026	Domingo, 25 de janeiro de 2026	Domingo, 22 de março de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026
Fase GSL	Sexta-feira, 21 de novembro de 2025	Sexta-feira, 16 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 30 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 27 de março de 2026	Sexta-feira, 10 de abril de 2026	Sexta-feira, 24 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	Sábado, 22 de novembro de 2025	Sábado, 17 de janeiro de 2026	Sábado, 31 de janeiro de 2026	Sábado, 28 de março de 2026	Sábado, 11 de abril de 2026	Sábado, 25 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	Domingo, 23 de novembro de 2025	Domingo, 18 de janeiro de 2026	Domingo, 1.º de fevereiro de 2026	Domingo, 29 de março de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026	Domingo, 26 de abril de 2026

África Subsaariana (SSA)

SSA	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
Eliminação Dupla	Sábado, 22 de novembro de 2025	Sábado, 10 de janeiro de 2026	Sábado, 24 de janeiro de 2026	Sábado, 14 de março de 2026	Sábado, 28 de março de 2026	Sábado, 11 de abril de 2026
Fase Suíço	Domingo, 23 de novembro de 2025	Domingo, 11 de janeiro de 2026	Domingo, 25 de janeiro de 2026	Domingo, 15 de março de 2026	Domingo, 29 de março de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026
Fase GSL	Sexta-feira, 28 de novembro de 2025	Sexta-feira, 16 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 30 de janeiro de 2026	Sexta-feira, 20 de março de 2026	Sexta-feira, 3 de abril de 2026	Sexta-feira, 17 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	Sábado, 29 de novembro de 2025	Sábado, 17 de janeiro de 2026	Sábado, 31 de janeiro de 2026	Sábado, 21 de março de 2026	Sábado, 4 de abril de 2026	Sábado, 18 de abril de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	Domingo, 30 de novembro de 2025	Domingo, 18 de janeiro de 2026	Domingo, 1.º de fevereiro de 2026	Domingo, 22 de março de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026

Eliminatórias de Última Chance

EUCs	Região A	Região B	Região C	Região D
Eliminação Dupla Dia 1	Sexta-feira, 3 de julho de 2026	Sexta-feira, 3 de julho de 2026	Sexta-feira, 3 de julho de 2026	Quinta-feira, 2 de julho de 2026
Eliminação Dupla Dia 2	Domingo, 5 de julho de 2026	Sábado, 4 de julho de 2026	Sábado, 4 de julho de 2026	Sexta-feira, 3 de julho de 2026
Fase Suíço	Sexta-feira, 10 de julho de 2026	Domingo, 5 de julho de 2026	Domingo, 5 de julho de 2026	Sábado, 4 de julho de 2026
Fase GSL	Sábado, 11 de julho de 2026	Sábado, 11 de julho de 2026	Sábado, 11 de julho de 2026	Sexta-feira, 10 de julho de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	Domingo, 12 de julho de 2026	Domingo, 12 de julho de 2026	Domingo, 12 de julho de 2026	Sábado, 11 de julho de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	Sábado, 25 de julho de 2026	Domingo, 26 de julho de 2026	Sexta-feira, 24 de julho de 2026	Quinta-feira, 23 de julho de 2026

Torneio de Abertura, Majors e Campeonato Mundial

Eventos globais	Torneio de Abertura	Major 1	Major 2	Campeonato Mundial
Dia 1	Sexta-feira, 5 de dezembro de 2025 (EU Open 1 Chave de Eliminação Híbrida Dia 2)	Quinta-feira, 19 de fevereiro de 2026	Quarta-feira, 20 de maio de 2026	Terça-feira, 15 de setembro de 2026
Dia 2	Sábado, 6 de dezembro de 2025 (NA Open 1 Chave de Eliminação Híbrida Dia 2)	Sexta-feira, 20 de fevereiro de 2026	Quinta-feira, 21 de maio de 2026	Quarta-feira, 16 de setembro de 2026
Dia 3	Domingo, 7 de dezembro de 2025	Sábado, 21 de fevereiro de 2026	Sexta-feira, 22 de maio de 2026	Quinta-feira, 17 de setembro de 2026
Dia 4	-	Domingo, 22 de fevereiro de 2026	Sábado, 23 de maio de 2026	Sexta-feira, 18 de setembro de 2026
Dia 5	-	-	Domingo, 24 de maio de 2026	Sábado, 19 de setembro de 2026
Dia 6	-	-	-	Domingo, 20 de setembro de 2026

Divisão 1 do RLCS 2026

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

14 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [EU/NA/SAM]
15 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [EU/NA/SAM]
15 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [APAC]
16 de novembro: Open 1, Fase Suíço [EU/NA/SAM/APAC]
21 de novembro: Open 1, Fase GSL [EU/NA/SAM/APAC]
22 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [NA/SAM/APAC]
23 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [EU]
23 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [SAM/APAC]
5 de dezembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [EU]
6 de dezembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [NA]

Open 1 - [MENA, OCE e SSA]

20 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [MENA]
21 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [MENA]
22 de novembro: Open 1, Fase Suíço [MENA]
22 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [OCE/SSA]
23 de novembro: Open 1, Fase Suíço [OCE/SSA]
27 de novembro: Open 1, Fase GSL [MENA]
28 de novembro: Open 1, Fase GSL [OCE/SSA]
28 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [MENA]
29 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [OCE/SSA]
29 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [MENA]
30 de novembro: Open 1, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [OCE/SSA]

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

8 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [MENA]
9 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [EU/SAM/OCE]
9 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [MENA]
10 de janeiro: Open 2, Fase Suíço [MENA]
10 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [APAC/SSA]
10 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [EU/SAM/OCE]
11 de janeiro: Open 2, Fase Suíço [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
15 de janeiro: Open 2, Fase GSL [MENA]
16 de janeiro: Open 2, Fase GSL [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
16 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [MENA]
17 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
17 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [MENA]
18 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]

Open 2 - [NA]

16 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [NA]
17 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [NA]
18 de janeiro: Open 2, Fase Suíço [NA]
23 de janeiro: Open 2, Fase GSL [NA]
24 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [NA]
25 de janeiro: Open 2, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [NA]

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

22 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [MENA]
23 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [EU/SAM/OCE]
23 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [MENA]
24 de janeiro: Open 3, Fase Suíço [MENA]
24 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [APAC/SSA]
24 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [EU/SAM/OCE]
25 de janeiro: Open 3, Fase Suíço [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
29 de janeiro: Open 3, Fase GSL [MENA]
30 de janeiro: Open 3, Fase GSL [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
30 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [MENA]
31 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]
31 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [MENA]
1.º de fevereiro: Open 3, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [EU/SAM/OCE/APAC/SSA]

Open 3 - [NA]

30 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [NA]
31 de janeiro: Open 3, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [NA]
1.º de fevereiro: Open 3, Fase Suíço [NA]
6 de fevereiro: Open 3, Fase GSL [NA]
7 de fevereiro: Open 3, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [NA]
8 de fevereiro: Open 3, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [NA]

RLCS Major 1 2026

19 de fevereiro: Major 1, Dia 1
20 de fevereiro: Major 1, Dia 2
21 de fevereiro: Major 1, Dia 3
22 de fevereiro: Major 1, Dia 4

Janela de Transferência

APAC: 23 de fevereiro de 2026, às 12h JST – 8 de março de 2026, às 17h JST
EU: 23 de fevereiro de 2026, às 12h CET – 8 de março de 2026, às 17h CET

MENA: 23 de fevereiro de 2026, às 12h KSA – 8 de março de 2026, às 17h KSA
NA: 23 de fevereiro de 2026, às 12h PT – 8 de março de 2026, às 17h PDT
OCE: 23 de fevereiro de 2026, às 12h AEDT – 8 de março de 2026, às 17h AEDT
SSA: 23 de fevereiro de 2026, às 12h SAST – 8 de março de 2026, às 17h SAST
SAM: 23 de fevereiro de 2026, às 12h BRT – 8 de março de 2026, às 17h BRT

RLCS 2026 Divisão 2

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

12 de março: Open 4, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [MENA]
13 de março: Open 4, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [NA/OCE]
13 de março: Open 4, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [MENA]
14 de março: Open 4, Fase Suíço [MENA]
14 de março: Open 4, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [SSA]
14 de março: Open 4, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [NA/OCE]
15 de março: Open 4, Fase Suíço [NA/OCE/SSA]
20 de março: Open 4, Fase GSL [NA/OCE/SSA]
21 de março: Open 4, Fase GSL / Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [MENA]
21 de março: Open 4, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [NA/OCE/SSA]
22 de março: Open 4, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [MENA]
22 de março: Open 4, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [NA/OCE/SSA]

Open 4 - [EU, SAM e APAC]

20 de março: Open 4, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [EU/SAM]
21 de março: Open 4, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [APAC]
21 de março: Open 4, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [EU/SAM]
22 de março: Open 4, Fase Suíço [EU/SAM/APAC]
27 de março: Open 4, Fase GSL [EU/SAM/APAC]
28 de março: Open 4, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [EU/SAM/APAC]
29 de março: Open 4, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [EU/SAM/APAC]

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

26 de março: Open 5, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [MENA]
27 de março: Open 5, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [NA/OCE]
27 de março: Open 5, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [MENA]
28 de março: Open 5, Fase Suíço [MENA]
28 de março: Open 5, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [OCE]
28 de março: Open 5, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [NA/OCE]
29 de março: Open 5, Fase Suíço [NA/OCE/SSA]
2 de abril: Open 5, Fase GSL [MENA]
3 de abril: Open 5, Fase GSL [NA/OCE/SSA]
3 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [MENA]

4 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [NA/OCE/SSA]
4 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [MENA]
5 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [NA/OCE/SSA]

Open 5 - [EU, SAM e APAC]

3 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [EU/SAM]
4 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [APAC]
4 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [EU/SAM]
5 de abril: Open 5, Fase Suíço [EU/SAM/APAC]
10 de abril: Open 5, Fase GSL [EU/SAM/APAC]
11 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [EU/SAM/APAC]
12 de abril: Open 5, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [EU/SAM/APAC]

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

9 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [MENA]
10 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [NA/OCE]
10 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [MENA]
11 de abril: Open 6, Fase Suíço [MENA]
11 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [SSA]
11 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [NA/OCE]
12 de abril: Open 6, Fase Suíço [NA/OCE/SSA]
16 de abril: Open 6, Fase GSL [MENA]
17 de abril: Open 6, Fase GSL [NA/OCE/SSA]
17 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [MENA]
18 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [NA/OCE/SSA]
18 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [MENA]
19 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [NA/OCE/SSA]

Open 6 - [EU, SAM e APAC]

17 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [EU/SAM]
18 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Dupla, Dia 1 [APAC]
18 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Dupla, Dia 2 [EU/SAM]
19 de abril: Open 6, Fase Suíço [EU/SAM/APAC]
24 de abril: Open 6, Fase GSL [EU/SAM/APAC]
25 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1 [EU/SAM/APAC]
26 de abril: Open 6, Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2 [EU/SAM/APAC]

RLCS Major 2 2026

20 de maio: Major 2, Dia 1
21 de maio: Major 2, Dia 2
22 de maio: Major 2, Dia 3

23 de maio: Major 2, Dia 4
24 de maio: Major 2, Dia 5

Fim das Restrições da Escalação do RLCS 2026

25 de maio: (Exclui Equipes qualificadas para o Campeonato Mundial de Rocket League)

Desempate do Campeonato Mundial RLCS

A confirmar

Eliminatórias de Última Chance do RLCS

2 de julho: Região D - Eliminação Dupla, Dia 1
3 de julho: Região A, B, C - Eliminação Dupla, Dia 1
3 de julho: Região D - Eliminação Dupla, Dia 2
4 de julho: Região B, C - Eliminação Dupla, Dia 2
4 de julho: Região D - Fase Suíço
5 de julho: Região A - Eliminação Dupla, Dia 2
5 de julho: Região B, C - Fase Suíço

10 de julho: Região A - Fase Suíço
10 de julho: Região D - Fase GSL
11 de julho: Região A, B, C - Fase GSL
11 de julho: Região D - Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1
12 de julho: Região A, B, C - Chave de Eliminação Híbrida, Dia 1

23 de julho: Região D - Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2
24 de julho: Região C - Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2
25 de julho: Região A - Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2
26 de julho: Região B - Chave de Eliminação Híbrida, Dia 2

Campeonato Mundial de Rocket League

15 de setembro: Campeonato Mundial, Dia 1
16 de setembro: Campeonato Mundial, Dia 2
17 de setembro: Campeonato Mundial, Dia 3
18 de setembro: Campeonato Mundial, Dia 4
19 de setembro: Campeonato Mundial, Dia 5
20 de setembro: Campeonato Mundial, Dia 6

Anexo C - Elegibilidade da Região

América do Norte (NA)

Antígua e Barbuda, Bahamas, Barbados, Belize, Canadá (exceto Nunavut, Territórios do Noroeste, Yukon), Costa Rica, Dominica, República Dominicana, El Salvador, Granada, Guatemala, Haiti, Honduras, Jamaica, México, Nicarágua, Panamá, São Cristóvão e Névis, Santa Lúcia, São Vicente e Granadinas, Trinidad e Tobago, Estados Unidos (incluindo Porto Rico e Ilhas Virgens Americanas).

Europa (EU)

Andorra, Albânia, Armênia, Áustria, Bélgica, Bósnia e Herzegovina, Bulgária, Croácia, Chipre, República Tcheca, Dinamarca, Estônia, Finlândia, França, Geórgia, Alemanha, Grécia, Hungria, Islândia, República da Irlanda, Itália, Letônia, Liechtenstein, Lituânia, Luxemburgo, Moldávia, Mônaco, Montenegro, Países Baixos, Macedônia do Norte, Noruega, Polônia, Portugal, Romênia, Rússia (sujeito a restrições de prêmios), San Marino, Sérvia, Eslováquia, Eslovênia, Espanha, Suécia, Suíça, Turquia (sujeito a restrições de prêmios), Ucrânia (exceto Crimeia, Donetsk, Luhansk), Reino Unido.

América do Sul (SAM)

Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Guiana, Paraguai, Peru, Suriname, Uruguai.

Oriente Médio e Norte da África (MENA)

Afeganistão, Azerbaijão, Bahrein, Jordânia, Cazaquistão, Quirguistão, Kuwait, Líbano, Omã, Palestina, Catar, Arábia Saudita, Tadjiquistão, Turcomenistão, Emirados Árabes Unidos, Uzbequistão, Iêmen.

Oceania (OCE)

Austrália, Fiji, Kiribati, Ilhas Marshall, Micronésia, Nauru, Nova Zelândia, Palau, Papua Nova Guiné, Samoa, Ilhas Salomão, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

Ásia-Pacífico (APAC)

Bangladesh, Butão, Brunei, Camboja, Hong Kong, Índia, Indonésia, Japão, Laos, Macau, Malásia, Maldivas, Mongólia, Mianmar, Nepal, Filipinas, Singapura, Coreia do Sul, Sri Lanka, Taiwan, Tailândia, Timor-Leste, Vietnã.

África Subsaariana (SSA)

Angola, Benin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Camarões, Cabo Verde, República Centro-Africana, Comores, Congo (República), Congo (República Democrática), Costa do Marfim, Guiné Equatorial, Eritreia, Essuatíni, Etiópia, Gabão, Gâmbia, Gana, Guiné,

Guiné-Bissau, Quênia, Lesoto, Libéria, Madagáscar, Malawi, Mali, Maurícias, Moçambique, Namíbia, Nigéria, Reunião, Ruanda, São Tomé e Príncipe, Senegal, Seychelles, Serra Leoa, África do Sul, Tanzânia, Togo, Uganda, Zâmbia, Zimbábue.

Exceções

Os países a seguir podem participar de várias Regiões de acordo com a Elegibilidade da Região, conforme especificado abaixo. Uma vez que um Jogador tenha feito sua inscrição para um Evento em uma Região, ele será vinculado a essa Região para qualquer Open subsequente fora de uma Alteração Oficial na Escalação durante a Janela de Transferência (conforme listado na [Seção 3.8.6](#)).

Argélia - EU / MENA
Chade - MENA / SSA
Colômbia - NA / SAM
Djibuti - MENA / SSA
Equador - NA / SAM
Egito - EU / MENA
Israel - EU / MENA
Líbia - EU / MENA
Mauritânia - MENA / SSA
Marrocos - EU / MENA
Níger - MENA / SSA
Paquistão – MENA / APAC
Tunísia - EU / MENA
Venezuela - NA / SAM

Anexo D - Prêmios

Prêmios do Evento - Abertos 1 e 4 - EU e NA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 21.000
2.º	US\$ 12.000
3.º - 4.º	US\$ 8.100
5.º - 6.º	US\$ 4.800
7.º - 8.º	US\$ 3.600
9.º - 12.º	US\$ 2.400
13.º - 16.º	US\$ 1.800
17.º - 32.º	US\$ 1.050
33.º - 64.º	US\$ 450
65.º - 128.º	US\$ 300

Prêmios do Evento - Abertos 2, 3, 5 e 6 - EU e NA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 21.000
2.º	US\$ 12.000
3.º - 4.º	US\$ 8.100
5.º - 6.º	US\$ 4.800
7.º - 8.º	US\$ 3.600
9.º - 12.º	US\$ 2.400
13.º - 16.º	US\$ 1.800
17.º - 32.º	US\$ 1.050
33.º a 72.º	US\$ 450
73.º - 136.º	US\$ 300

Prêmios do Evento - Abertos 1 e 4 - SAM, OCE e MENA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 12.000
2.º	US\$ 8.100
3.º - 4.º	US\$ 6.000
5.º - 6.º	US\$ 4.200
7.º - 8.º	US\$ 3.300
9.º - 12.º	US\$ 2.100
13.º - 16.º	US\$ 1.200
17.º - 32.º	US\$ 450
33.º - 64.º	US\$ 300

Prêmios do Evento - Abertos 2, 3, 5 e 6 - SAM, OCE e MENA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 12.000
2.º	US\$ 8.100
3.º - 4.º	US\$ 6.000
5.º - 6.º	US\$ 4.200
7.º - 8.º	US\$ 3.300
9.º - 12.º	US\$ 2.100
13.º - 16.º	US\$ 1.200
17.º - 32.º	US\$ 450
33.º a 72.º	US\$ 300

Prêmios do Evento - Abertos - APAC e SSA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 6.600
2.º	US\$ 3.600
3.º - 4.º	US\$ 2.400
5.º - 6.º	US\$ 1.650
7.º - 8.º	US\$ 1.200
9.º - 12.º	US\$ 1.050
13.º - 16.º	US\$ 600
17.º - 32.º	US\$ 300

Prêmios do Evento - Majors

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 102.000
2.º	US\$ 51.000
3.º - 4.º	US\$ 36.000
5.º - 6.º	US\$ 22.500
7.º - 8.º	US\$ 15.000
9.º - 12.º	US\$ 9.000
13.º - 16.º	US\$ 4.500

Prêmios do Evento - Campeonato Mundial

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 300.000
2.º	US\$ 153.000
3.º - 4.º	US\$ 99.000
5.º - 6.º	US\$ 84.000
7.º - 8.º	US\$ 66.000
9.º - 12.º	US\$ 37.500
13.º - 16.º	US\$ 17.250
17.º - 18.º	US\$ 9.000
19.º - 20.º	US\$ 6.000

Anexo E - Tabela da Chave de Qualificação

	2 Equipes empatadas	3 Equipes empatadas	4 Equipes empatadas	5 Equipes empatadas	6 Equipes empatadas
1 Vaga de Qualificação	<p>Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Primeira Classificação x Segunda Classificação</p> <p>Vencedor da Partida 1 se qualifica</p>	<p>Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Segunda Classificação x Terceira Classificação - Partida 2: Primeira Classificação x Vencedor da Partida 1</p> <p>Vencedor da Partida 2 se qualifica</p>	<p>Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Primeira Classificação x Quarta Classificação - Partida 2: Segunda Classificação x Terceira Classificação - Partida 3: Vencedor da Partida 1 x Vencedor da Partida 2</p> <p>Vencedor da Partida 3 se qualifica</p>	<p>Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Quarta Classificação x Quinta Classificação - Partida 2: Segunda Classificação x Terceira Classificação - Partida 3: Primeira Classificação x Vencedor da Partida 2 x Vencedor da Partida 3</p> <p>Vencedor da Partida 4 se qualifica</p>	<p>Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Quarta Classificação x Quinta Classificação - Partida 2: Terceira Classificação x Sexta Classificação - Partida 3: Primeira Classificação x Vencedor da Partida 1 - Partida 4: Segunda Classificação x Vencedor da Partida 2 - Partida 5: Vencedor da Partida 3 x Vencedor da Partida 4</p> <p>Vencedor da Partida 5 se qualifica</p>
2 Vagas de Qualificação	---	<p>Chave reversa: - Partida 1: Primeira Classificação x Segunda Classificação - Partida 2: Terceira Classificação x Perdedor da Partida 1</p> <p>Vencedor da Partida 1 e Vencedor da Partida 2 se qualificam</p>	<p>Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Primeira Classificação x Quarta Classificação - Partida 2: Segunda Classificação x Terceira Classificação</p> <p>Vencedor da Partida 1 e Vencedor da Partida 2 se qualificam</p>	<p>Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Quarta Classificação x Quinta Classificação - Partida 2: Segunda Classificação x Terceira Classificação - Partida 3: Primeira Classificação x Vencedor da Partida 1</p> <p>Vencedor da Partida 2 e Vencedor da Partida 3 se qualificam</p>	<p>Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Quarta Classificação x Quinta Classificação - Partida 2: Terceira Classificação x Sexta Classificação - Partida 3: Primeira Classificação x Vencedor da Partida 1 - Partida 4: Segunda Classificação x Vencedor da Partida 2</p> <p>Vencedor da Partida 3 e Vencedor da Partida 4 se qualificam</p>

3 Vagas de Qualificação	---	---	<p>Chave de Eliminação Única:</p> <p>- Partida 1: Primeira Classificação x Quarta Classificação</p> <p>- Partida 2: Segunda Classificação x Terceira Classificação</p> <p>- Partida 3: Perdedor da Partida 1 x Perdedor da Partida 2</p> <p>Vencedor da Partida 1, Vencedor da Partida 2 e Vencedor da Partida 3 se qualificam</p>	<p>Chave de Eliminação Única:</p> <p>- Partida 1: Quarta Classificação x Quinta Classificação</p> <p>- Partida 2: Segunda Classificação x Terceira Classificação</p> <p>- Partida 3: Primeira Classificação x Vencedor da Partida 1</p> <p>- Partida 4: Perdedor da Partida 2 x Perdedor da Partida 3</p> <p>Vencedor da Partida 2, Vencedor da Partida 3 e Vencedor da Partida 4 se qualificam</p>	<p>Chave de Eliminação Única:</p> <p>- Partida 1: Quarta Classificação x Quinta Classificação</p> <p>- Partida 2: Terceira Classificação x Sexta Classificação</p> <p>- Partida 3: Primeira Classificação x Vencedor da Partida 1</p> <p>- Partida 4: Segunda Classificação x Vencedor da Partida 2</p> <p>- Partida 5: Perdedor da Partida 3 x Perdedor da Partida 4</p> <p>Vencedor da Partida 3, Vencedor da Partida 4 e Vencedor da Partida 5 se qualificam</p>
4 Vagas de Qualificação	---	---	---	<p>Chave reversa:</p> <p>- Partida 1: Primeira Classificação x Segunda Classificação</p> <p>- Partida 2: Terceira Classificação x Perdedor da Partida 1</p> <p>- Partida 3: Quarta Classificação x Perdedor da Partida 2</p> <p>- Partida 4: Quinta Classificação x Perdedor da Partida 3</p> <p>Vencedor da Partida 1, Vencedor da Partida 2, Vencedor da Partida 3 e Vencedor da Partida 4 se qualificam</p>	<p>Chave reversa:</p> <p>- Partida 1: Primeira Classificação x Quarta Classificação</p> <p>- Partida 2: Segunda Classificação x Terceira Classificação</p> <p>- Partida 3: Sexta Classificação x Perdedor da Partida 1</p> <p>- Partida 4: Quinta Classificação x Perdedor da Partida 2</p> <p>Vencedor da Partida 1, Vencedor da Partida 2, Vencedor da Partida 3 e Vencedor da Partida 4 se qualificam</p>

5 Vagas de Qualificação	---	---	---	---	<p>Chave reversa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partida 1: Primeira Classificação x Quarta Classificação - Partida 2: Segunda Classificação x Terceira Classificação - Partida 3: Sexta Classificação x Perdedor da Partida 1 - Partida 4: Quinta Classificação x Perdedor da Partida 2 - Partida 5: Perdedor da Partida 3 x Perdedor da Partida 4 <p>Vencedor da Partida 1, Vencedor da Partida 2, Vencedor da Partida 3, Vencedor da Partida 4 e Vencedor da Partida 5 se qualificam</p>
-------------------------	-----	-----	-----	-----	--

Caso seja necessária uma Chave de Qualificação que não esteja definida na Tabela de Chave de Qualificação acima, os Administradores do Torneio comunicarão o formato e a programação da referida Chave de Qualificação diretamente às Equipes.

© 2026 Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados.