

Rocket League Championship Series 2x2 - Regulamento Oficial de 2026

Este é o Regulamento Oficial (“**Regulamento**”) para o Rocket League Championship Series 2x2 para 2026 (“**RLCS**” ou “**Evento**” ou “**Torneio**”), que é organizado por ou em nome da Psyonix, LLC (“**Psyonix**”). Este Regulamento constitui um contrato entre você e a Psyonix referente à sua participação no Evento.

1. Introdução e aceitação	4
1.1 Apresentação	4
1.2 Aceitação deste Regulamento	4
1.3 Menores	4
1.4 Equipes	4
1.5 Alterações ao Regulamento	4
2. Estrutura do Evento	5
2.1 Termos-chave	5
2.2 Formato do Evento	8
2.2.1 Resumo do Formato	8
2.2.2 Formato Open 2x2	8
2.2.2.1 Formato Open 2x2	8
2.2.3 Formato do Campeonato Mundial de Rocket League	9
2.2.4 Progressos	10
2.2.4.1 Progressos no Campeonato Mundial de Rocket League 2026	10
2.2.4.2 Progresso da Equipe Alternativa	10
2.2.5 Desempates	10
2.2.6 Plataformas	11
2.3 Classificação	11
2.3.1 Classificação para o Open 2x2	11
2.3.1.1 Chave de Eliminação Dupla Open	11
2.3.1.2 Fase Suíça Open	11
2.3.1.3 Fase GSL Open	11
2.3.1.4 Chave de Eliminação Híbrida Open	12
2.3.2 Classificação para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026	12
2.3.3 Chave de Qualificação	13
2.4 Programação	13
2.5 Reprogramação	13
2.6 Prêmios	13
2.6.1 Open 2x2 e Campeonato Mundial de 2026.	13
2.6.2 Regiões com Restrição de Premiação	13
2.6.3 Informações sobre Prêmios	13
3. Critérios de participação do Jogador; Status da Conta da Epic	16
3.1 Idade do Jogador; Contas limitadas	16
3.2 Termos de Serviço da Epic	16
3.3 2FA	16
3.4 Afiliação à Psyonix/Epic	16
3.5 Nomes de Jogadores e Equipes	16
3.5.6 Logotipos da Equipe	17
3.5.7 Proibições dos Patrocinadores	17
3.6 Conta da Epic; Situação Regular	17
3.7 Restrições Adicionais	18
3.8 Escalações da Equipe	18
3.8.1 Ponto de Contato da Equipe	18
3.8.2 Tamanho e Escalação das Equipes	19
3.8.3 Restrições de Residência Majoritária da Escalação	19

3.8.3.1	Exceções de Residência Majoritária	20
3.8.4	Envio da Escalação	20
3.8.5	Período de Mudança de Escalação e Prazo de Bloqueio de Escalação	20
3.8.6	Nomes de Jogadores ou Equipes	20
3.8.7	Exclusividade da Equipe	21
3.8.8	Inscrição	21
3.8.9	Verificação de elegibilidade da Equipe	21
3.8.10	Associações de Equipe	21
3.8.11	Qualificação da Equipe - Vedada a transferência	22
3.9	Relacionamentos de Equipes	22
3.10	Responsabilidades dos Proprietários e Treinadores de Equipes	22
4.	Regras de jogabilidade	23
4.1	Configurações da Partida	23
4.1.1	Configurações do Jogo	23
4.1.2	Controladores	23
4.1.3	Arenas	24
4.2	Procedimentos da Partida	24
4.2.1	Sede e cores da Equipe	24
4.2.2	Re-hospedagem	24
4.2.3	Servidores	25
4.2.4	Início do Jogo	26
4.2.5	Substituições	26
4.2.6	Reportar pontuações	26
4.2.7	Observadores	26
4.3	Obrigações da Partida	27
4.3.1	Pontualidade	27
4.3.1.1	Pontualidade para a Chave de Eliminação Dupla Open, a Fase Suíça Open, a Fase GSL Open e a Chave de Eliminação Híbrida Open	27
4.3.1.2	Pontualidade para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026	27
4.3.2	Desistências	27
4.3.3	Acesso a dispositivos durante o Campeonato Mundial de Rocket League 2026	27
5.	Problemas	28
5.1	Administração de Partidas durante Partidas privadas	28
5.2	Problemas Técnicos	28
5.3	Interrupções de Partidas	28
5.3.1	Desconexões	28
5.3.2	Interrupção do Jogo	30
5.3.3	Pausas	30
5.3.4	Reinícios	30
5.3.5	Solicitação de registro	30
6.	Comunicação	31
6.1	Canal de suporte	31
6.2	Comunicações na Partida	31
7.	Código de Conduta	31
7.1	Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico	31
7.2	Integridade Competitiva	32
7.3	Aposta	33
7.4	Assédio	33
7.5	Confidencialidade	33
7.6	Conduta Ilegal	33
7.7	Denúncias	34
7.8	Código de Vestimenta	34
7.8.2	Restrições	34
8.	Violações do Regulamento e de conduta	35

8.1	Cumprimento	35
8.2	Investigação e Compliance	35
8.3	Ação Disciplinar	36
8.4	Contestação do Regulamento	37
9.	Isenções de responsabilidade	37
10.	Publicidade; Consentimento de entrevista	37
11.	Lei aplicável	38
12.	Renúncia a julgamento por júri	38
13.	Privacidade	38
14.	Saúde e Segurança	39
14.1	Cumprimento das Diretrizes de Saúde	39
14.2	Decisões finais sobre a segurança do Jogador	39
14.3	Comunicação com os Administradores do Torneio	39
14.4	Verificação de Condições de Saúde	39
14.5	Problemas de saúde envolvendo Jogadores	40
14.6	Problemas de saúde envolvendo Treinadores	40
14.7	Privacidade de Informações de Saúde	40
15	Outros Idiomas	41
Anexo A - Cronograma		42
Anexo B - Elegibilidade da Região		43
	América do Norte (NA)	43
	Europa (EU)	43
	América do Sul (SAM)	43
	Oriente Médio e Norte da África (MENA)	43
	Oceania (OCE)	43
	Ásia-Pacífico (APAC)	43
	África Subsaariana (SSA)	43
	Exceções	44
Anexo C - Prêmios		45
Anexo D - Tabela da Chave de Qualificação		47

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 a Inscrição (conforme definido na Seção 3.8.9), você concorda com este Regulamento. Referências a “**você**”, “**seu/sua(s)**” e “**cada Jogador(a)**” 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**”) 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 os casos. A participação da Equipe em qualquer Torneio está condicionada à aceitação deste Regulamento pelos Jogadores e Treinador da Equipe.

1.5 Alterações ao Regulamento

A Psyonix 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 B.

“**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 Suíça 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 B.

“**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 terminar 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.

“**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 B.

“**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 B.

“**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 B.

“**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 GSL Open**” refere-se a 2 (duas) chaves de 8 (oito) Equipes, cada uma composta por 2 (duas) rodadas de Partidas. Uma Equipe avançará da Fase GSL Open se vencer 2 (duas) Partidas. Uma Equipe será eliminada da Fase GSL Open 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 Suíça Open**” significa 2 (duas) chaves 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 Suíça Open de cada Equipe. Uma Equipe avançará da Fase Suíça Open se vencer 3 (três) Partidas. Uma Equipe será eliminada da Fase Suíça Open 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 B) na qual um Jogador ou Equipe elegível opta por competir.

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

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

“**Escalação**”: refere-se ao único (1) Jogador que está inscrito em uma Equipe.

“**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 B.

“**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 B.

“**Suíça**”: 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 2 (dois) Jogadores 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.

“**Chave de Eliminação Simples do Campeonato Mundial**” refere-se a uma chave de 4 (quatro) Equipes que consiste em 2 (duas) rodadas de 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 de 2026 do RLCS 2x2 apresentará 2 (dois) eventos principais: RLCS 2026 Open 2x2 e o Campeonato Mundial de Rocket League 2026. O RLCS 2026 2x2 Open incluirá 1 (um) torneio de qualificação regional Open on-line (“**Open 2x2**”) e 1 (um) torneio global presencial.

O Open 2x2 na NA, EU, SAM e MENA determinará a qualificação para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026.

2.2.2 Formato Open 2x2

O Open 2x2 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla Open, Fase Suíça Open, Fase GSL Open e Chave de Eliminação Híbrida Open, com as Equipes avançando em cada uma delas com base no formato e no desempenho.

Ao final dos Opens, as Equipes avançarão para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026 conforme determinado na Seção 2.2.3.

2.2.2.1 Formato Open 2x2

Para cada Open 2x2 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](#). 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 cada Open 2x2 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 inscritas 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 cada Open 2x2 em cada Região, as 32 (trinta e duas) melhores Equipes da Chave de Eliminação Dupla Open avançarão para a Fase Suíça Open.

Para cada Open 2x2 em cada Região, a Fase Suíça Open consistirá em 32 (trinta e duas) Equipes divididas em 2 (dois) grupos competindo no Melhor de Cinco das Partidas Suíça contra outras Equipes qualificadas. Se uma Equipe vencer 3 (três) Partidas durante a Fase Suíça Open, ela avançará para a Fase GSL Open. Se uma Equipe perder 3 (três) Partidas durante a

Fase Suíça Open, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios, conforme descrito na [Seção 2.6](#).

Para cada Open 2x2 em cada Região, a Fase GSL Open consistirá em 16 (dezesesseis) Equipes divididas em 2 (duas) chaves (“**Grupos GSL**”) competindo em Partidas Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. Se uma Equipe perder 2 (duas) Partidas durante a Fase GSL Open, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios, conforme descrito na [Seção 2.6](#). As 4 (quatro) melhores Equipes de cada Grupo GSL avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida Open.

Para cada Open 2x2 em cada Região, a Chave de Eliminação Híbrida Open consistirá nas 8 (oito) melhores Equipes da Fase GSL Open, colocadas em 2 (dois) grupos com base no avanço de cada Equipe ao longo da Fase GSL Open. 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 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 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](#).

2.2.3 Formato do Campeonato Mundial de Rocket League

O Campeonato Mundial de Rocket League 2026 consistirá em uma Chave de Eliminação Simples do Campeonato Mundial.

Para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026, a Chave de Eliminação Simples do Campeonato Mundial consistirá em 4 (quatro) Equipes competindo em Partidas Melhor de Sete contra outras Equipes qualificadas. 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. Se uma Equipe perder 1 (uma) Partida durante a Chave de Eliminação Simples do Campeonato Mundial, ela será eliminada do torneio e receberá Prêmios 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](#).

2.2.4 Progressos

2.2.4.1 Progressos no Campeonato Mundial de Rocket League 2026

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), a Equipe vencedora de algumas Regiões após a conclusão de cada Open 2x2 da Região avançará para o Campeonato Mundial de Rocket League 2026, conforme especificado abaixo:

<u>Região</u>	<u>Equipes qualificadas para o Campeonato Mundial</u>
América do Norte (NA):	Equipe em Primeiro (1.º) lugar
Europa (EU):	Equipe em Primeiro (1.º) lugar
Oriente Médio e Norte da África (MENA):	Equipe em Primeiro (1.º) lugar
América do Sul (SAM):	Equipe em Primeiro (1.º) lugar
Oceania (OCE):	Zero (0) Equipes
Ásia-Pacífico (APAC):	Zero (0) Equipes
África Subsaariana (SSA):	Zero (0) Equipes

2.2.4.2 Progresso da Equipe Alternativa

Se uma Equipe recusar ou não puder participar do Campeonato Mundial de Rocket League 2026, sua vaga de progresso será concedida à próxima Equipe com maior pontuação da respectiva Região.

2.2.5 Desempates

Em caso de empate em uma vaga de qualificação para um 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 D 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 A).

No caso de empate entre Equipes dentro da mesma Região que já se qualificaram para uma vaga 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.

2.2.6 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 2x2

2.3.1.1 Chave de Eliminação Dupla Open

Para fins de classificação na Chave de Eliminação Dupla Open 2x2, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

1. Classificação média de pareamento “Ranqueado 2x2 Modo padrão” dos 2 (dois) Jogadores Titulares, conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento da Inscrição.

2.3.1.2 Fase Suíça Open

Para fins de classificação na Fase Suíça Open do Open 2x2, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

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

2.3.1.3 Fase GSL Open

Para fins de classificação na Fase GSL Open do Open 2x2, as Equipes serão organizadas pelos seguintes parâmetros:

Grupo GSL 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 GSL 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.

Em caso de empate na classificação final das Equipes, o desempate será feito 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 2x2, 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 o Campeonato Mundial de Rocket League 2026

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

1. MENA1.
2. EU1.
3. NA1.
4. SAM1.

2.3.3 Chave de Qualificação

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

1. Colocação final no Open 2x2
2. Classificação média de pareamento “Ranqueado 2x2 Modo padrão” dos 2 (dois) Titulares, conforme rastreado nas tabelas de classificação do jogo no momento do encerramento das Inscrições para o Open 2x2 mais recente.

2.4 Programação

O cronograma provisório e as datas dos Eventos estão definidas no Anexo A. 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 Open 2x2 e Campeonato Mundial de 2026.

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), os prêmios serão concedidos a cada Equipe [divididos igualmente entre os 2 (dois) Titulares] com base em sua classificação final na conclusão de cada Open 2x2 e Campeonato Mundial. Os prêmios específicos estão indicados no Anexo C.

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 notificados 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 ou Eventos Anteriores. 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 a forma de pagamento dos prêmios a seu exclusivo critério, salvo se exigido de outra forma pela lei aplicável, e todos os pagamentos serão feitos diretamente ao Jogador vencedor em sua qualidade individual (ou, caso seja um Menor de idade, ao/à pai/mãe ou responsável 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. Os Treinadores precisam ter no mínimo 18 anos de idade (ou outra maioridade, conforme exigido no seu país de residência).

3.2 Termos de Serviço da Epic

Você precisa cumprir os Termos de Serviço da Epic on-line disponíveis em <https://legal.epicgames.com/en-US/epicgames/tos> (“**Termos de Serviço da Epic**”), inclusive todas as regras, políticas e outros termos dispostos nos Termos de Serviço da Epic. Estes Regulamentos complementam, e não substituem, os Termos de Serviço da Epic.

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 incluir apenas caracteres alfanuméricos latinos e seguir o Código de Conduta na [Seção 8](#). 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 GSL Open 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 2v2. 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. A título de esclarecimento, isso significa que, ao participar de uma Região em qualquer sessão Open 2v2, você ficará restrito a essa Região em qualquer Open 2v2 subsequente.

3.7.5 Você pode participar somente de uma única Equipe durante qualquer Open 2v2.

3.8 Escalações da Equipe

3.8.1 Ponto de Contato da Equipe

Cada Equipe precisa declarar um integrante da sua Escalação para ser o Ponto de Contato da Equipe ("**Ponto de Contato da Equipe**" ou "**PDC da Equipe**") e representar a Equipe em todas as decisões oficiais, além de servir como o principal ponto de contato da Equipe; desde que

uma Equipe possa designar seu 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 inscrever-se no Torneio, as Escalações precisam conter 2 (dois) Jogadores Titulares (individualmente, “**Titular**”). As Escalações também podem incluir um Treinador que, dependendo se também atua como Titular, pode ou não jogar em uma Partida. O Treinador de uma Equipe será inscrito 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 precisa conter um mínimo de 2 (dois) Titulares. Um Titular 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.

3.8.3 Restrições de Residência Majoritária da Escalação

A maioria dos Jogadores de uma Equipe deve residir ou ser de cidadãos da Região em que estão competindo, conforme definido para cada Região no Anexo B.

- Para Escalações compostas por 2 (dois) Jogadores (todos Titulares), pelo menos 2 (dois) 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 Open 2x2 e estarão sujeitos às restrições da Equipe na [Seção 3.8.5](#). Os Treinadores 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](#).

3.8.3.1 Exceções de Residência Majoritária

Os Jogadores residentes ou cidadãos das regiões APAC, OCE ou SSA podem competir nas regiões NA, EU, SAM ou MENA em um único Open 2x2, mas, ao fazer isso, não serão elegíveis para competir na sua respectiva Região de residência ou cidadania. Uma Equipe da NA, EU, SAM ou MENA pode escalar um Jogador ou ser formada inteiramente por Jogadores das Regiões APAC, OCE ou SSA.

Para evitar dúvidas, os Jogadores com residência ou cidadania da NA, EU, SAM ou MENA não são elegíveis para competir nas Regiões APAC, OCE ou SSA.

Não obstante o disposto acima, um Jogador também pode ter permissão para participar de um Open 2x2 em uma Região se tiver obtido Pontos RLCS 2026 nessa Região. A aprovação dos Administradores do Torneio é necessária antes do prazo de inscrição.

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

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 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.

3.8.6 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.

3.8.7 Exclusividade da Equipe

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

3.8.8 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/rics-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.

3.8.9 Verificação de elegibilidade da Equipe

Respeitada a [Seção 2.6.2](#), todos os integrantes da Equipe que se enquadrem nos limites de prêmios estabelecidos no Anexo C precisam ser aprovados no processo de verificação de elegibilidade descrito na [Seção 2.6](#) para poderem receber esses 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.

3.8.10 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.

3.8.11 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 e Treinadores de Equipes

3.10.1 Nenhuma Equipe (incluindo seus agentes, dirigentes, funcionários e subcontratados), Proprietário 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 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 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 Psyonix, 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: 2x2
- Dificuldade do bot: Sem bots
- Mutadores: Nenhum
- Administrador da Partida: Desativado
- 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 e Fase Suíça Open, 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 Fase Suíça Open, 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 e a Fase Suíça Open, antes de (a) um gol ser marcado ou (b) 15 (quinze) segundos transcorrerem (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 Suíça Open

- “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.

Se os servidores indicados não estiverem disponíveis em qualquer Região, os Administradores do Torneio comunicarão um novo servidor padrão a todas as equipes afetadas.

4.2.3.2 Servidores para a Fase GSL Open, Chave de Eliminação Híbrida Open e Chave de Eliminação Simples 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.

Se os servidores indicados não estiverem disponíveis em qualquer Região, os Administradores do Torneio comunicarão um novo servidor padrão a todas as equipes afetadas.

4.2.4 Início do Jogo

Na Chave de Eliminação Dupla Open e na Fase Suíça Open, os Jogadores só podem se juntar ao seu lado designado quando 2 (dois) 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

Substituições não são permitidas durante nenhuma etapa do Evento.

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

Não é permitido ter observadores no jogo, em nenhum Evento, incluindo o Open 2x2 e o Campeonato Mundial, exceto os Administradores do Torneio ou as pessoas previamente autorizadas. 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](#). Os Treinadores 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 “TeamStream” seja autorizado a participar de qualquer Partida da Chave de Eliminação Dupla Open, Fase Suíça Open ou Fase GSL Open que não seja transmitida, mediante o preenchimento de um Pedido de Transmissão e mediante recebimento da autorização para o observador no mínimo 24 horas antes do início do dia de torneio em questão. Os Treinadores não têm permissão para serem observadores “TeamStream”. 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 Suíça Open, a Fase GSL Open e a Chave de Eliminação Híbrida Open

Todas as Equipes devem ter 2 (dois) Jogadores fisicamente presentes ou no lobby da Partida on-line no horário designado para o início da Partida. As Equipes que não tiverem 2 (dois) Jogadores prontos para jogar após 5 (cinco) minutos do horário de 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 Campeonato Mundial de Rocket League 2026

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 Campeonato Mundial de Rocket League 2026

Durante todas as Partidas do Campeonato Mundial de Rocket League 2026, os Jogadores e os Treinadores não poderão ter nenhum dispositivo eletrônico (p. ex., telefones celulares, relógios de qualquer forma, aquecedores de mãos elétricos, 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 “Administração de 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 “Administração de 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 a Chave de Eliminação Dupla Open e a Fase Suíça Open

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 entrar no Jogo antes do próximo Jogo na Partida, a Equipe do Jogador precisa desistir da Partida.

5.3.1.2 Desconexões durante a Fase GSL Open e a 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. 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 entrar no Jogo antes do próximo Jogo na Partida, a Equipe do Jogador precisa 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 2 (dois) Jogadores em campo para continuar o Jogo, ela terá que desistir do Jogo. Se uma Equipe não puder colocar uma Equipe completa de 2 (dois) Jogadores em campo nos 8 (oito) minutos subsequentes à desistência do Jogo, ela terá que desistir da Partida.

5.3.1.3 Desconexões durante a Chave de Eliminação Simples 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 entrar no Jogo antes do próximo Jogo na Partida, a Equipe do Jogador precisa 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 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 Suíça Open, na Fase GSL Open 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).
- Utilizar ajuda externa sobre o posicionamento de outros Jogadores, trajetória da bola, impulso do Jogador adversário ou qualquer outra informação que não seria de conhecimento do Jogador com base nas informações em sua própria tela (p. ex.: olhar ou tentar olhar para os monitores destinados aos espectadores ao participar de uma partida). Para esclarecer, o treinamento do Jogador ou o uso da ferramenta replay do jogo não entram nesta 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 for sujeito a condutas que violam o Código de Conduta deverá 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 Treinadores precisam aderir ao código de vestimenta (“**Código de Vestimenta**”). Sem limitar de forma alguma o acima exposto, o Código de Vestimenta se aplica a todos os Jogadores e Treinadores durante o dia da mídia, demonstrações, jogos e outras atividades relacionadas ao Evento, conforme designado pelos Administradores do Torneio.

7.8.1 Jogadores e Treinadores 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 Treinadores são proibidos 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 (lista 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 Psyonix ou a Epic (conforme determinado pela Psyonix, 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 Psyonix ou à Epic.
- Candidatos políticos.
- Serviços de telefonia de tarifa alta.

Todos os patrocínios, endossos, atividades promocionais e Identificações Comerciais utilizados por Jogadores e Treinadores 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 Treinador violou o Código de Vestimenta, este Administrador do Torneio se reserva o direito de exigir que o Jogador ou Treinador mude imediatamente sua vestimenta em conformidade com o Código de Vestimenta. O não cumprimento pelo Jogador ou Treinador poderá resultar em ação disciplinar conforme descrito mais detalhadamente na [Seção 8.3](#).

8. Violações do Regulamento e de conduta

8.1 Cumprimento

A Psyonix 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 Psyonix 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 do 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 de Rocket League hospedados ou administrados pela ou em nome da Psyonix. A Epic também poderá aplicar qualquer um de seus direitos conforme os Termos de Serviço da Epic em caso de violação.

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, Treinadores e Equipes cumprirão (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 e Treinadores 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 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 para 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 e Treinador 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 ou procedimentos de higienização ou de segurança pública adicionais ou diferentes, os Administradores do Torneio terão plena autoridade para implementar esses procedimentos e todos os Jogadores, Proprietários e Treinadores deverão cooperar com os Administradores do Torneio na implementação desses procedimentos.

14.5 Problemas de saúde envolvendo Jogadores

A primeira responsabilidade de todos os Treinadores é cuidar da saúde e da segurança dos Jogadores e funcionários da Equipe. O Treinador notificará 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 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

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

14.7 Privacidade de Informações de Saúde

Todos os Jogadores 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 ou Treinador tiver alguma dúvida sobre as maneiras pelas quais os registros e informações do Jogador ou Treinador em questão são coletados e usados de acordo com esta Seção 14, ou sobre 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 - Cronograma

<u>Cronograma por Região</u>	EU	NA	MENA	SAM	OCE	APAC	SSA
Eliminação Dupla Dia 1	29 de maio de 2026	5 de junho de 2026	4 de junho de 2026	29 de maio de 2026	5 de junho de 2026	30 de maio de 2026	6 de junho de 2026
Eliminação Dupla Dia 2	30 de maio de 2026	6 de junho de 2026	5 de junho de 2026	30 de maio de 2026	6 de junho de 2026		
Fase Suíça	31 de maio de 2026	7 de junho de 2026	6 de junho de 2026	31 de maio de 2026	7 de junho de 2026	31 de maio de 2026	7 de junho de 2026
Fase GSL	5 de junho de 2026	12 de junho de 2026	11 de junho de 2026	5 de junho de 2026	12 de junho de 2026	5 de junho de 2026	12 de junho de 2026
Eliminação Híbrida Dia 1	6 de junho de 2026	13 de junho de 2026	12 de junho de 2026	6 de junho de 2026	13 de junho de 2026	6 de junho de 2026	13 de junho de 2026
Eliminação Híbrida Dia 2	7 de junho de 2026	14 de junho de 2026	13 de junho de 2026	7 de junho de 2026	14 de junho de 2026	7 de junho de 2026	14 de junho de 2026

Campeonato Mundial

15 a 20 de setembro de 2026

Anexo B - 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 Caledônia, 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, Paquistão, 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, Ilha da 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. Depois que um Jogador se inscrever para um Evento em uma Região, ele ficará restrito a essa Região para qualquer Open 2x2 subsequente.

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 C - Prêmios

Prêmios do Evento - Open 2x2 - EU e NA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 14.000
2.º	US\$ 8.000
3.º - 4.º	US\$ 5.400
5.º - 6.º	US\$ 3.200
7.º - 8.º	US\$ 2.400
9.º - 12.º	US\$ 1.600
13.º - 16.º	US\$ 1.200
17.º ao 32.º	US\$ 700
33.º ao 64.º	US\$ 300
65.º ao 128.º	US\$ 200

Prêmios do Evento - Open 2x2 - SAM, OCE e MENA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 8.000
2.º	US\$ 5.400
3.º e 4.º	US\$ 4.000
5.º e 6.º	US\$ 2.800
7.º e 8.º	US\$ 2.200
9.º ao 12.º	US\$ 1.400
13.º ao 16.º	US\$ 800
17.º ao 32.º	US\$ 300
33.º ao 64.º	US\$ 200

Prêmios do Evento - Open 2x2 - APAC e SSA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 4.400
2.º	US\$ 2.400
3.º e 4.º	US\$ 1.600
5.º e 6.º	US\$ 1.100
7.º e 8.º	US\$ 800
9.º ao 12.º	US\$ 700
13.º ao 16.º	US\$ 400
17.º ao 32.º	US\$ 200

Prêmios do Evento - Campeonato Mundial

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1.º	US\$ 100.000
2.º	US\$ 50.000
3.º e 4.º	US\$ 10.000

Anexo D - Tabela da Chave de Qualificação

	2 Equipes empatadas	3 Equipes empatadas	4 Equipes empatadas	5 Equipes empatadas	6 Equipes empatadas
1 Vaga de Qualificação	Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Primeira Classificação x Segunda Classificação Vencedor da Partida 1 se qualifica	Chave de Eliminação Única: - Partida 1: Segunda Classificação x Terceira Classificação - Partida 2: Primeira Classificação x Vencedor da Partida 1 Vencedor da Partida 2 se qualifica	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 Vencedor da Partida 3 se qualifica	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 - Partida 4: Vencedor da Partida 2 x Vencedor da Partida 3 Vencedor da Partida 4 se qualifica	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 Vencedor da Partida 5 se qualifica

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.