

## Campionato di serie Rocket League 2v2 - Regolamento ufficiale 2026

Il presente costituisce il Regolamento ufficiale (“**Regolamento**”) per il Campionato di serie 2v2 Rocket League 2026 (“**RLCS**”, “**Evento**” o “**Torneo**”), che è ospitato da o per conto di Psyonix, LLC (“**Psyonix**”). Il presente Regolamento costituisce un accordo legale tra Psyonix e l’utente che prende parte all’Evento.

<b>1. Introduzione e accettazione.....</b>	<b>4</b>
1.1 Introduzione.....	4
1.2 Accettazione del presente Regolamento.....	4
1.3 Minori.....	4
1.4 Squadre.....	4
1.5 Modifiche al Regolamento.....	4
<b>2. Struttura dell’Evento.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Termini chiave.....</b>	<b>5</b>
2.2 Formato dell’Evento.....	7
2.2.1 Riepilogo del formato.....	8
2.2.2 Formato 2v2 dell’Open.....	8
2.2.3 Formato del Campionato del Mondo Rocket League.....	9
2.2.4 Avanzamenti.....	10
2.2.5 Spareggi.....	10
2.2.6 Piattaforme.....	11
2.3 Classificazione.....	11
2.3.1 Posizionamento per l’Open 2v2.....	11
2.3.2 Classificazione per il Campionato del Mondo Rocket League 2026.....	12
2.3.3 Tabellone di qualificazione.....	13
2.4 Programma.....	13
2.5 Cambi di programma.....	13
2.6 Premi.....	13
2.6.1 Open 2v2 e Campionato del Mondo 2026.....	13
2.6.2 Regioni con restrizioni relative ai premi.....	13
2.6.3 Informazioni sui premi.....	13
<b>3. Idoneità del Giocatore: stato dell’Account Epic.....</b>	<b>15</b>
3.1 Età del Giocatore; Account limitati.....	15
3.2 Termini di servizio di Epic.....	16
3.3 2FA.....	16
3.4 Affiliazione a Psyonix/Epic.....	16
3.5 Nomi dei Giocatori e delle Squadre.....	16
3.5.6 Logo delle squadre.....	17
3.5.7 Divieti di sponsorizzazione.....	17
3.6 Account Epic; buona condotta.....	17
3.7 Ulteriori limitazioni.....	18
3.8 Rosa della Squadra.....	18
3.8.1 Referente della Squadra.....	18
3.8.2 Dimensione della Squadra e Rose.....	18
3.8.3 Restrizione sulla rosa in base alla residenza maggioritaria.....	19
3.8.4 Eccezioni alla residenza maggioritaria.....	19
3.8.5 Invio della rosa.....	20
3.8.6 Periodo di Modifica alla rosa e Termine di chiusura della rosa.....	20
3.8.7 Nomi dei Giocatori o delle Squadre.....	20
3.8.8 Esclusività della Squadra.....	20
3.8.9 Registrazione.....	20
3.8.10 Verifica dell’idoneità della Squadra.....	21

3.8.11	Associazioni di Squadre.....	21
3.8.12	Trasferimenti di qualificazione della Squadra proibiti.....	21
3.9	Relazioni in una Squadra.....	22
3.10	Responsabilità di Proprietari e Coach di una Squadra.....	22
<b>4.</b>	<b>Regolamento del gameplay.....</b>	<b>23</b>
4.1	Impostazioni della Partita.....	23
4.1.1	Impostazioni di Gioco.....	23
4.1.2	Dispositivi di comando.....	23
4.1.3	Arene.....	23
4.2	Procedure della Partita.....	24
4.2.1	Hosting e colori delle Squadre.....	24
4.2.2	Reindirizzamento degli hosting.....	24
4.2.3	Server.....	24
4.2.4	Inizio del Gioco.....	25
4.2.5	Sostituzioni.....	25
4.2.6	Segnalare i punteggi.....	25
4.2.7	Osservatori.....	26
4.3	Obblighi della Partita.....	26
4.3.1	Puntualità.....	26
4.3.1.1	Puntualità per Tabelloni a eliminazione doppia della Fase Open, Fase Open con sistema svizzero, Fase Open GSL e Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open	
4.3.2	Abbandoni volontari.....	27
4.3.3	Accesso al dispositivo durante il Campionato del Mondo Rocket League 2026.....	27
<b>5.</b>	<b>Problemi.....</b>	<b>27</b>
5.1	Amministrazione delle Partite durante Partite private.....	27
5.2	Problemi tecnici.....	27
5.3	Interruzioni di una Partita.....	28
5.3.1	Disconnessioni.....	28
5.3.2	Interruzione di gioco.....	29
5.3.3	Timeout.....	30
5.3.4	Riavvi.....	30
5.3.5	Invio del registro.....	30
<b>6.</b>	<b>Comunicazione.....</b>	<b>30</b>
6.1	Canale di supporto.....	30
6.2	Comunicazioni sulla Partita.....	31
<b>7.</b>	<b>Codice di condotta.....</b>	<b>31</b>
7.1	Condotta personale, divieto di comportamenti tossici.....	31
7.2	Integrità agonistica.....	32
7.3	Scommesse.....	33
7.4	Molestie.....	33
7.5	Riservatezza.....	33
7.6	Condotta illegale.....	33
7.7	Segnalazione.....	33
7.8	Codice di abbigliamento.....	34
7.8.2	Limitazioni.....	34
<b>8.</b>	<b>Violazioni del regolamento e della condotta.....</b>	<b>35</b>
8.1	Applicazione.....	35
8.2	Indagini e conformità.....	35
8.3	Azioni disciplinari.....	35
8.4	Controversie sul Regolamento.....	36
<b>9.</b>	<b>Esclusioni di responsabilità.....</b>	<b>37</b>
<b>10.</b>	<b>Pubblicità, consenso alle Interviste.....</b>	<b>37</b>
<b>11.</b>	<b>Legge applicabile.....</b>	<b>38</b>
<b>12.</b>	<b>Rinuncia a un processo davanti a giuria.....</b>	<b>38</b>

<b>13. Privacy</b> .....	<b>38</b>
<b>14. Salute e sicurezza</b> .....	<b>38</b>
14.1 Adempimento alle linee guida sulla salute.....	38
14.2 Decisioni finali in merito alla sicurezza dei Giocatori.....	39
14.3 Comunicazione con gli Amministratori del Torneo.....	39
14.4 Monitoraggio della salute.....	39
14.5 Problemi di salute che coinvolgono i Giocatori.....	40
14.6 Problemi di salute che coinvolgono Coach.....	40
14.7 Privacy sanitaria.....	40
<b>15 Altre lingue</b> .....	<b>40</b>
<b>Allegato A - Programma</b> .....	<b>41</b>
<b>Allegato B - Idoneità regionale</b> .....	<b>42</b>
Nord America (NA).....	42
Europa (UE).....	42
Sud America (SAM).....	42
Medio Oriente e Nord Africa (MENA).....	42
Oceania (OCE).....	42
Asia-Pacifico (APAC).....	42
Africa subsahariana (SSA).....	42
Eccezioni 43	
<b>Allegato C - Premi</b> .....	<b>44</b>
<b>Allegato D - Tabella del Tabellone di qualificazione</b> .....	<b>46</b>

## 1. Introduzione e accettazione

### 1.1 Introduzione

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

### 1.2 Accettazione del presente Regolamento

Partecipando all'Evento, anche unendosi a una Sessione o Partita durante l'Evento, o facendo clic per accettare il presente Regolamento durante la Registrazione (secondo la definizione di cui alla Sezione 3.8.9), l'utente accetta il presente Regolamento. I riferimenti a **"utente"**, **"suo"** e **"ogni Giocatore"** indicano l'utente e, se questi è un Minore (secondo la definizione di cui alla Sezione 1.3), il suo genitore o tutore legale, a seconda dei casi.

### 1.3 Minori

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

### 1.4 Squadre

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

### 1.5 Modifiche al Regolamento

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

## 2. Struttura dell'Evento

### 2.1 Termini chiave

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

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

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

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

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

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

**“Epic”**: Epic Games, Inc.

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

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

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

**“MENA”**: Medio Oriente e Nord Africa. Questa Regione sarà ospitata sui Server come descritto nella [Sezione 4.2.3](#) e i Paesi idonei in conformità alle Restrizioni sulla rosa in base alla

residenza maggioritaria (secondo la definizione di cui alla [Sezione 3.8.3](#)) sono disponibili nell'Allegato B.

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

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

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

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

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

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

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

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

**“Regione”**: indica l'area geografica (come definita nell'Allegato B) in cui un Giocatore o una Squadra idoneo/a sceglie di competere.

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

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

**“Rosa”**: l'unico (1) Giocatore registrato in una Squadra.

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

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

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

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

**“Sistema svizzero”**: una fase del Torneo a più round in cui le Squadre potrebbero non necessariamente giocare contro ogni altra Squadra. Le Squadre saranno abbinate utilizzando i loro risultati testa a testa e i rapporti vittorie/sconfitte, affrontando Squadre avversarie con rapporti vittorie/sconfitte simili o uguali.

**“Squadra”**: un gruppo di Giocatori che gareggiano assieme, come un’unità, nel Torneo. Una Squadra può essere composta da due (2) Giocatori e un Coach. Nella [Sezione 3](#) si riporta una descrizione dei requisiti di una Squadra.

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

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

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

**“Tabellone a eliminazione diretta del Campionato del Mondo”**: un tabellone di quattro (4) Squadre che consiste in due (2) round di Partite.

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

## **2.2 Formato dell’Evento**

### **2.2.1 Riepilogo del formato**

La stagione RLCS 2026 2v2 sarà caratterizzata da due (2) eventi principali: RLCS 2026 Open 2v2 e il Campionato del Mondo di Rocket League 2026. L'Open RLCS 2026 2v2 includerà un (1) torneo Open online di qualificazione regionale ("**Open 2v2**") e un (1) torneo globale in presenza.

L'Open 2v2 in NA, UE, SAM e MENA determinerà la qualificazione per il Campionato del Mondo di Rocket League 2026.

### **2.2.2 Formato 2v2 dell'Open**

Gli Open 2v2 saranno costituiti da un Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open, una Fase Open con sistema svizzero, una Fase Open GSL e un Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open, e le Squadre avanzeranno da ciascuna di esse in base al formato e alle prestazioni.

Al termine degli Open, le Squadre accederanno al Campionato del Mondo Rocket League 2026 come stabilito nella Sezione 2.2.3.

#### **2.2.2.1 Formato dell'Open 2v2**

Per gli Open 2v2 in ogni Regione, le Squadre registrate gareggeranno in un Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open. La classificazione iniziale e i programmi delle Partite per ciascuna giornata di Open saranno determinati dagli Amministratori del Torneo come indicato nella [Sezione 2.3.1](#). Ogni Partita nel Tabellone a eliminazione doppia, prima che siano determinate le prime centonovantadue (192) Squadre, sarà Best-of-Three, e tutte le Partite dalle prime centonovantadue (192) in poi saranno Best-of-Five.

Per gli Open 2v2 in ogni Regione, il Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open consisterà in un massimo di due (2) giorni di Partite e continuerà finché non rimarranno trentadue (32) Squadre in tale tabellone. Se ci sono centonovantadue (192) Squadre o meno che si registrano per un Open, allora il Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open consisterà in un (1) giorno di Partite e continuerà finché non rimarranno trentadue (32) Squadre in tale tabellone. Se una Squadra perde due (2) Partite mentre è nel Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per gli Open 2v2, le prime trentadue (32) Squadre del Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open avanzeranno alla Fase Open con sistema svizzero.

Per ogni Open 2v2 in ogni Regione, la Fase Open con sistema svizzero sarà composta da trentadue (32) Squadre divise in due (2) gironi che gareggiano in Partite con sistema svizzero Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra vince tre (3) Partite durante la Fase Open con sistema svizzero, avanzerà alla Fase Open GSL. Se una Squadra perde tre (3)

Partite durante la Fase Open con sistema svizzero, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

Per ogni Open 2v2 in ogni Regione, la Fase Open GSL consisterà in sedici (16) Squadre divise in due (2) tabelloni (“**Gironi GSL**”) che gareggiano in Partite Best-of-Five contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra perde due (2) Partite durante la Fase Open GSL, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Le prime quattro (4) Squadre di ogni Girone GSL avanzeranno al Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open.

Per gli Open 2v2 in ogni Regione, il Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase Open GSL, poste in due (2) gironi in base all'avanzamento di ogni Squadra in tale fase. Le Squadre classificate dal 1° al 4° posto saranno designate come Girone superiore, mentre le Squadre classificate dal 5° all'8° posto saranno designate come Girone inferiore. Tutte le Partite di questo Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open saranno Best-of-Seven.

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

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

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

### **2.2.3 Formato del Campionato del Mondo Rocket League**

Il Campionato del Mondo Rocket League 2026 sarà composto da un Tabellone a eliminazione diretta del Campionato del Mondo.

Per il Campionato del Mondo Rocket League 2026, il relativo Tabellone a eliminazione diretta sarà composto da quattro (4) Squadre che gareggiano in Partite Best-of-Seven contro altre Squadre qualificate. Il 1° classificato giocherà una Partita contro il 4° classificato e il 2° classificato giocherà una Partita contro il 3°. Se una Squadra perde una (1) Partita mentre è nel Tabellone a eliminazione diretta del Campionato del Mondo, sarà eliminata dal torneo e riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#). Il tabellone continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, la quale riceverà Premi come indicato nella [Sezione 2.6](#).

## 2.2.4 Avanzamenti

### 2.2.4.1 Avanzamenti del Campionato del Mondo Rocket League 2026

Come stabilito nella [Sezione 2.6.2](#), la miglior Squadra in alcune Regioni dopo la conclusione dell'Open 2v2 di ogni Regione avanzerà al Campionato del Mondo Rocket League 2026, come specificato di seguito:

Regione	Squadre qualificate al Campionato del Mondo
Nord America (NA):	La prima (1) Squadra
Europa (UE):	La prima (1) Squadra
Medio Oriente e Nord Africa (MENA):	La prima (1) Squadra
Sud America (SAM):	La prima (1) Squadra
Oceania (OCE):	Zero (0) Squadre
Asia-Pacifico (APAC):	Zero (0) Squadre
Africa subsahariana (SSA):	Zero (0) Squadre

### 2.2.4.2 Avanzamento di Squadra alternativo

Se una Squadra rifiuta o non è in grado di partecipare al Campionato del Mondo Rocket League 2026, il suo slot di avanzamento verrà assegnato alla successiva Squadra meglio piazzata della Regione applicabile.

## 2.2.5 Spareggi

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

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

In caso di pareggio tra Squadre nella stessa Regione che si sono già qualificate per un posto nel Campionato del Mondo, le Squadre saranno classificate in conformità con il sistema di

classificazione iniziale stabilito nella [Sezione 2.3.5](#), nella [Sezione 2.3.6](#) e nella [Sezione 2.3.8](#) (come applicabile). In questo scenario, non verrà disputato un Tabellone di qualificazione.

## **2.2.6 Piattaforme**

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

## **2.3 Classificazione**

### **2.3.1 Posizionamento per l'Open 2v2**

#### **2.3.1.1 Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open**

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione doppia dell'Open 2v2, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Tutti e due (2) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 2v2 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione.

#### **2.3.1.2 Fase Open con sistema svizzero**

Ai fini della classificazione nella Fase Open 2v2 con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

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

#### **2.3.1.3 Fase Open GSL**

Ai fini della classificazione iniziale nella Fase Open GSL dell'Open 2v2, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

##### Girone A di GSL

1. Primo posto del Girone A della fase svizzera
2. Secondo posto del Girone B della fase svizzera
3. Terzo posto del Girone A della fase svizzera
4. Quarto posto del Girone B della fase svizzera
5. Quinto posto del Girone A della fase svizzera

6. Sesto posto del Girone B della fase svizzera
7. Settimo posto del Girone A della fase svizzera
8. Ottavo posto del Girone B della fase svizzera

#### Girone B di GSL

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

I pareggi tra i posizionamenti finali delle Squadre saranno sciolti con i seguenti parametri:

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

#### **2.3.1.4 Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open**

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione ibrida dell'Open 2v2, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

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

I pareggi tra i posizionamenti finali delle Squadre saranno sciolti in base alla classificazione iniziale come stabilito nella [Sezione 2.3.1.3.](#)

#### **2.3.2 Classificazione per il Campionato del Mondo Rocket League 2026**

Ai fini della classificazione iniziale nel Tabellone a eliminazione diretta del Campionato del Mondo, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. MENA1
2. UE1
3. NA1
4. SAM1

### **2.3.3 Tabellone di qualificazione**

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

1. Posizionamento finale dell'Open 2v2
2. Tutti e due (2) i punteggi medi di matchmaking "Modalità 2v2 Standard classificata" dei Titolari, come tracciato nelle classifiche di gioco al momento della chiusura della registrazione per l'Open 2v2 più recente.

### **2.4 Programma**

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

### **2.5 Cambi di programma**

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

### **2.6 Premi**

#### **2.6.1 Open 2v2 e Campionato del Mondo 2026.**

Come stabilito nella [Sezione 2.6.2](#), i Premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i due (2) Titolari), in base al posizionamento finale al termine di ogni Open 2v2 e Campionato del Mondo. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato C.

#### **2.6.2 Regioni con restrizioni relative ai premi**

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

#### **2.6.3 Informazioni sui premi**

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

I premi vengono assegnati nella formula “visto e piaciuto” senza alcun tipo di garanzia, esplicita o implicita. I premi non sono né trasferibili né cedibili e non possono essere trasferiti dai Giocatori vincitori. I premi non in denaro (se presenti) non possono essere monetizzati. Tutti i dettagli relativi ai premi sono a esclusiva discrezione di Psyonix. I Giocatori vincitori non hanno diritto ad alcun surplus tra l'effettivo valore di mercato del premio e il valore di mercato stimato, e qualunque differenza tra il valore di mercato stimato e quello effettivo non sarà corrisposta. I Giocatori vincitori sono responsabili di tutti i costi e le spese associati all'accettazione e all'utilizzo dei premi quivi non specificati. I Giocatori vincitori non potranno sostituire il premio, ma Psyonix si riserva il diritto di provvedere, a proprio insindacabile giudizio e in presenza di validi motivi, alla sostituzione con un premio (o una parte dello stesso) di valore uguale o superiore. L'uso e l'accettazione dei premi sono soggetti a eventuali termini e condizioni aggiuntivi.

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

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

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

assoluta discrezione, di (y) utilizzare eventuali premi del Giocatore squalificato per futuri eventi competitivi del Gioco, oppure (z) donare tali premi in beneficenza. Un Giocatore vincitore verrà considerato tale solo al termine del processo di verifica di idoneità da parte di Psyonix ai sensi del presente Regolamento.

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

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

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

### **3. Idoneità del Giocatore: stato dell'Account Epic**

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

#### **3.1 Età del Giocatore; Account limitati**

L'utente deve avere almeno 13 anni (o aver raggiunto un'altra soglia d'età, se superiore, eventualmente richiesta nel suo Paese di residenza). È vietato utilizzare un account limitato per

partecipare all'Evento. I Coach devono avere almeno 18 anni (o aver raggiunto un'altra soglia d'età, se superiore, eventualmente richiesta nel loro Paese di residenza).

### **3.2 Termini di servizio di Epic**

L'utente è tenuto a rispettare i Termini di servizio di Epic, disponibili online all'indirizzo <https://legal.epicgames.com/en-US/epicgames/tos> ("**Termini di servizio di Epic**"), comprese tutte le regole, le politiche e gli altri termini a cui si fa ivi riferimento. Questo Regolamento va a integrare, e non a sostituire, i Termini di servizio di Epic.

### **3.3 2FA**

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

### **3.4 Affiliazione a Psyonix/Epic**

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

### **3.5 Nomi dei Giocatori e delle Squadre**

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

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

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

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

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

### **3.5.6 Logo delle squadre**

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

### **3.5.7 Divieti di sponsorizzazione**

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

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

## **3.6 Account Epic; buona condotta**

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

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

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

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

### **3.7 Ulteriori limitazioni**

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

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

**3.7.3** È possibile effettuare solo una (1) singola iscrizione (usando un (1) Account Epic) per un Open 2v2 dell'Evento. È espressamente proibito effettuare ulteriori iscrizioni all'Evento tramite Account Epic aggiuntivi o secondari.

**3.7.4** I Giocatori possono partecipare solo a una (1) Regione (usando un (1) Account Epic) per l'intera durata dell'Evento. Per chiarezza, ciò significa che una volta che si partecipa a una Regione in qualsiasi sessione Open 2v2, si verrà bloccati in quella Regione per qualsiasi Open 2v2.

**3.7.5** È possibile partecipare solo a una Squadra per volta durante qualsiasi Open 2v2.

### **3.8 Rosa della Squadra**

#### **3.8.1 Referente della Squadra**

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

#### **3.8.2 Dimensione della Squadra e Rose**

Le Squadre possono utilizzare solo i Giocatori che sono nella loro Rosa per una Partita. Al momento della registrazione al Torneo, le Rose devono contenere due (2) Giocatori titolari (un "**Titolare**"). Le Rose possono anche includere un Coach che, a seconda che ricoprano anche un ruolo di Titolare, possono o meno giocare in una partita. Il Coach di una Squadra sarà registrato in una Rosa da un Amministratore del Torneo nelle fasi successive di ogni Torneo. Un utente non potrà far parte simultaneamente di più di una Rosa alla volta.

- “Titolare”: una Rosa deve includere un minimo di due (2) Titolari. Un Titolare è idoneo a partecipare a una Partita.
- “Coach”: una Rosa può includere fino a un (1) Coach. Un Coach è idoneo a partecipare a una Partita se ricopre anche il ruolo di Titolare o Sostituto, ma deve ottenere il permesso esplicito da Epic o dagli Amministratori del Torneo prima dell’inizio del gameplay. I Coach devono avere almeno 18 anni.

### **3.8.3 Restrizione sulla rosa in base alla residenza maggioritaria**

Una Squadra deve schierare una maggioranza di Giocatori residenti o cittadini della Regione in cui competono, come definito per ciascuna Regione nell’Allegato B.

- Per le Rose composte da due (2) Giocatori (tutti Titolari), almeno due (2) Giocatori devono soddisfare uno qualsiasi dei criteri elencati di seguito.

Almeno uno dei seguenti criteri è considerato residenza:

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

I Giocatori in possesso di doppia cittadinanza devono dichiarare la loro cittadinanza per ogni Open 2v2 e saranno soggetti alle restrizioni della Squadra di cui alla [Sezione 3.8.5](#) I Coach iscritti a una Rosa non contribuiscono alla maggioranza residente della Rosa.

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

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

#### **3.8.3.1 Eccezioni alla residenza maggioritaria**

I giocatori residenti o cittadini delle regioni APAC, OCE o SSA possono competere nelle regioni NA, UE, SAM o MENA per un singolo Open 2v2, ma in tal modo non saranno idonei a competere nella rispettiva regione di residenza o cittadinanza. Una Squadra in NA, UE, SAM o MENA può schierare un Giocatore o essere composta interamente da giocatori delle regioni APAC, OCE o SSA.

A scanso di equivoci, i Giocatori in possesso di residenza o cittadinanza in NA, UE, SAM o MENA non sono idonei a competere nelle regioni APAC, OCE o SSA.

Fermo restando quanto sopra, un Giocatore può anche essere autorizzato a partecipare a un Open 2v2 in una Regione se ha guadagnato Punti RLCS 2026 in quella Regione. È richiesta l'approvazione da parte dell'Amministratore del Torneo prima della scadenza per la registrazione.

#### **3.8.4 Invio della rosa**

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

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

Tutte le Rose saranno considerate bloccate alla chiusura del processo di registrazione del Torneo (il "**Processo di registrazione**") all'ora e alla data da specificare sul Sito Web di registrazione (tali date e orari sono denominati collettivamente il "**Termine di chiusura della rosa**").

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

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

#### **3.8.6 Nomi dei Giocatori o delle Squadre**

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

#### **3.8.7 Esclusività della Squadra**

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

#### **3.8.8 Registrazione**

Ogni Giocatore di una Squadra deve soddisfare tutti i requisiti di idoneità previsti da questo Regolamento per i Giocatori e deve registrarsi sull'apposito Sito web

(<https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2026>) prima della chiusura del Processo di registrazione per essere considerato membro della Squadra. Durante il Processo di registrazione, un membro della Squadra creerà/registrarà il nome della Squadra e i Giocatori potranno unirsi a tale Squadra cercando il relativo nome o tramite invito. Qualora una Squadra avanzasse alle fasi successive del Torneo, gli Amministratori del Torneo tenderanno di avvisare tale Squadra tramite il suo Referente.

### **3.8.9 Verifica dell'idoneità della Squadra**

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

### **3.8.10 Associazioni di Squadre**

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

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

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

### **3.8.11 Trasferimenti di qualificazione della Squadra proibiti**

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

### **3.9 Relazioni in una Squadra**

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

### **3.10 Responsabilità di Proprietari e Coach di una Squadra**

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

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

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

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

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

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

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

## **4. Regolamento del gameplay**

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

### **4.1 Impostazioni della Partita**

#### **4.1.1 Impostazioni di Gioco**

- Arena predefinita: Stadio DFH
- Numero di componenti della Squadra: 2v2
- Difficoltà dei bot: Nessun bot
- Mutator: Nessuno
- Amministratore della Partita: Disattivata
- Tempo di gioco: 5 minuti
- Accessibile da: Nome/Password
- Piattaforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Server: Stati Uniti orientali, centrali od occidentali (NA), Europa (UE), Sud America (SAM), Oceania (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia orientale, sudorientale marittima o sudorientale continentale (APAC) e Sudafrica (SSA)
- Colori della Squadra: predefiniti

#### **4.1.2 Dispositivi di comando**

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

#### **4.1.3 Arene**

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

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

## **4.2 Procedure della Partita**

### **4.2.1 Hosting e colori delle Squadre**

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

### **4.2.2 Reindirizzamento degli hosting**

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

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

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

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

### **4.2.3 Server**

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

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

Se i server elencati non sono disponibili in alcuna Regione, gli Amministratori del Torneo comunicheranno un nuovo server predefinito a tutte le squadre interessate.

#### **4.2.3.2 Server per la Fase Open GSL, il Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open e il Tabellone a eliminazione diretta del Campionato del Mondo**

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

Se i server elencati non sono disponibili in alcuna Regione, gli Amministratori del Torneo comunicheranno un nuovo server predefinito a tutte le squadre interessate.

#### **4.2.4 Inizio del Gioco**

Nel Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open e Fase Open con sistema svizzero, i Giocatori non possono unirsi allo schieramento assegnato fino a quando due (2) Giocatori di ogni Squadra non si siano uniti al Gioco. In tutte le altre Partite per tutte le altre fasi del Torneo, i Giocatori non possono unirsi allo schieramento designato fino a quando non viene loro comunicato da un Amministratore del Torneo.

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

#### **4.2.5 Sostituzioni**

Le sostituzioni non sono consentite in nessuna fase dell’Evento.

#### **4.2.6 Segnalare i punteggi**

Dopo il termine di una Partita, la Squadra vincitrice deve inviare il risultato della Partita agli Amministratori del Torneo attraverso una chat room designata. Anche la Squadra perdente

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

#### **4.2.7 Osservatori**

Per tutti gli Eventi, inclusi l'Open 2v2 e il Campionato del Mondo, gli osservatori in-game non saranno consentiti, salvo gli Amministratori del Torneo o le persone autorizzate in precedenza. Le Squadre scoperte ad aver condiviso i dettagli di una sessione allo scopo di ammettere un osservatore non autorizzato alla Partita saranno soggette ad azioni disciplinari come descritto in dettaglio nella [Sezione 8.3](#). I Coach non possono essere osservatori in-game.

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

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

### **4.3 Obblighi della Partita**

#### **4.3.1 Puntualità**

##### **4.3.1.1 Puntualità per Tabelloni a eliminazione doppia della Fase Open, Fase Open con sistema svizzero, Fase Open GSL e Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open**

Tutte le Squadre devono avere due (2) Giocatori fisicamente presenti oppure nella sessione di gioco online della Partita, all'orario di inizio della Partita designato. Le Squadre che non hanno due (2) Giocatori pronti a giocare dopo cinque (5) minuti dall'orario di inizio della Partita saranno soggette alle azioni disciplinari descritte nella [Sezione 8.3](#). Durante ogni Partita, il Referente della Squadra deve rispondere tempestivamente nella chat room designata almeno dieci (10) minuti prima dell'orario di inizio della Partita designata. Gli orari di inizio delle Partite potranno

essere modificati dagli Amministratori del Torneo, a loro esclusiva discrezione, in base alle accelerazioni o ai ritardi eventuali del Torneo.

#### **4.3.1.2 Puntualità per il Campionato del Mondo Rocket League 2026**

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

#### **4.3.2 Abbandoni volontari**

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

#### **4.3.3 Accesso al dispositivo durante il Campionato del Mondo Rocket League 2026**

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

### **5. Problemi**

#### **5.1 Amministrazione delle Partite durante Partite private**

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

#### **5.2 Problemi tecnici**

Data la natura e la portata della competizione online, le Partite non saranno riavviate o annullate per bug, disconnessioni intenzionali, crash del server o disconnessioni non intenzionali, se non altrimenti stabilito dagli Amministratori del Torneo a propria esclusiva discrezione. Il gioco dovrà proseguire e non causerà la ripetizione di una partita anche in caso di problemi tecnici o bug, se non altrimenti stabilito dagli Amministratori del Torneo a loro

esclusiva discrezione. Se una Squadra chiede di rigiocare la partita a causa di un problema tecnico o bug, tale Squadra dovrà salvare il replay e inviarlo agli Amministratori del Torneo per la revisione. Durante una Partita trasmessa, gli Amministratori del Torneo possono interrompere il gameplay per rivedere e successivamente riavviare il Gioco se lo ritengono necessario a loro esclusiva discrezione.

### **5.3 Interruzioni di una Partita**

#### **5.3.1 Disconnessioni**

##### **5.3.1.1 Disconnessioni durante il Tabellone a eliminazione doppia della Fase Open e la Fase Open con sistema svizzero**

Se si verifica una disconnessione, la Squadra in inferiorità numerica dovrà finire il singolo Gioco all'interno della Partita. Il Giocatore disconnesso può riconnettersi durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione o tra un Gioco e l'altro di una Partita, ma non può riconnettersi durante Giochi successivi della Partita stessa. In seguito a una disconnessione, se il Giocatore non può riconnettersi durante il medesimo Gioco, avrà cinque (5) minuti per riconnettersi prima che inizi il Gioco successivo della Partita. Se il Giocatore disconnesso non è in grado di connettersi al Gioco prima di quello successivo nella Partita, la Squadra del Giocatore perderà automaticamente la Partita.

##### **5.3.1.2 Disconnessioni durante la Fase Open GSL e il Tabellone a eliminazione ibrida della Fase Open**

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

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

Se il Giocatore non può riconnettersi durante il medesimo Gioco in cui si è verificata la disconnessione, avrà tre (3) ulteriori minuti dopo il Gioco per riconnettersi prima che abbia inizio il Gioco successivo della Partita. Il Giocatore disconnesso può riconnettersi solo durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione o tra un Gioco e l'altro di una Partita, ma non può riconnettersi durante Giochi successivi della Partita stessa. Se il Giocatore disconnesso non è

in grado di connettersi al Gioco prima di quello successivo nella Partita, la Squadra del Giocatore perderà automaticamente la Partita.

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

Se una Squadra non può presentare una Squadra completa di due (2) Giocatori per continuare a giocare, perderà automaticamente il Gioco. Se una Squadra non può presentare una Squadra completa di due (2) Giocatori nei successivi otto (8) minuti dalla sconfitta automatica del Gioco, perderà automaticamente la Partita.

### **5.3.1.3 Disconnessioni durante il Tabellone a eliminazione diretta del Campionato del Mondo**

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

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

Il Giocatore disconnesso può riconnettersi solo durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione o tra un Gioco e l'altro di una Partita, ma non può riconnettersi durante Giochi successivi della Partita stessa. Se il Giocatore disconnesso non è in grado di connettersi al Gioco prima di quello successivo nella Partita, la Squadra del Giocatore perderà automaticamente la Partita.

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

### **5.3.2 Interruzione di gioco**

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

### **5.3.3 Timeout**

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

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

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

### **5.3.4 Riavvi**

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

### **5.3.5 Invio del registro**

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

## **6. Comunicazione**

### **6.1 Canale di supporto**

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

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

## 6.2 Comunicazioni sulla Partita

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

## 7. Codice di condotta

### 7.1 Condotta personale, divieto di comportamenti tossici

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

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

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

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

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

## **7.2 Integrità agonistica**

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

- Collusione (come definita di seguito), perdere volontariamente o truccare Partite, corrompere arbitri o ufficiali delle Partite, o qualunque azione o accordo sleale o illegale volto a influenzare deliberatamente (o a tentare di influenzare) il risultato delle Partite o dell'Evento.
- La violazione o qualsivoglia modifica del normale funzionamento del client di gioco di Rocket League come, a titolo esemplificativo, la modifica dei file di gioco.
- L'uso o la cessione ad altri Giocatori di un Account Epic intestato a un'altra persona (o l'istigazione, l'agevolazione o la promozione di tale pratica).
- Il ricorso ad assistenza esterna relativa alla posizione di altri Giocatori, alla traiettoria della palla, al boost del Giocatore avversario o qualsiasi altra informazione che non sia altrimenti nota al Giocatore tramite le informazioni sul suo schermo (ad es. guardare o tentare di guardare i monitor degli spettatori durante una partita). Per chiarezza, ricevere coaching o utilizzare lo strumento di replay in-game non rientra fra le azioni vietate.
- Lo sfruttamento intenzionale di funzioni di gioco (a titolo esemplificativo, un bug o un glitch del programma) secondo modalità non previste da Psyonix per ottenere un vantaggio sugli avversari.
- L'uso di attacchi distribuiti di negazione del servizio, false chiamate di emergenza (swatting) o metodi simili per interferire con la connessione di altri Giocatori al client di gioco di Rocket League.
- L'uso di tasti macro o altri metodi per automatizzare le azioni di gioco.
- L'accettazione di qualsiasi regalo, ricompensa, forma di corruzione o compenso per servizi promessi, resi o da rendersi in connessione con una conduzione sleale di Rocket League (ad es. servizi allo scopo di perdere volontariamente, o accordarsi preventivamente sul risultato di una Partita o Sessione).

- L'interferenza con il funzionamento del Torneo, del sito web del Regolamento o di qualsiasi sito web di proprietà o gestito da Psyonix o dagli Amministratori del Torneo.
- L'aggiunta di modifiche a Rocket League che non siano state comunicate agli Amministratori del Torneo e da essi autorizzate.
- L'utilizzo di strutture, servizi o attrezzature del Torneo forniti o resi disponibili dalle Entità del Torneo per pubblicare, trasmettere, diffondere o rendere disponibili in altro modo comunicazioni vietate dal Codice di condotta.
- La disconnessione dalla sessione di gioco prima di essere stati congedati dagli Amministratori del Torneo.
- Qualsiasi altra violazione del presente Regolamento.

### **7.3 Scommesse**

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

### **7.4 Molestie**

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

### **7.5 Riservatezza**

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

### **7.6 Condotta illegale**

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

### **7.7 Segnalazione**

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

## 7.8 Codice di abbigliamento

Durante l'Evento, tutti i Giocatori e i Coach devono aderire al codice di abbigliamento (il "**Codice di abbigliamento**"). Senza in alcun modo limitare quanto sopra, il Codice di abbigliamento si applica a tutti i Giocatori e i Coach durante i media day dell'Evento, le entrate in campo, le sessioni di gioco e tutte le altre attività legate all'evento, secondo discrezione degli Amministratori dell'Evento..

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

### 7.8.2 Limitazioni

A Giocatori e Coach è vietato indossare logo, marchi e/o insegne visibili ("**Identificativi commerciali**") di qualsiasi persona giuridica, prodotto o servizio incluso nel seguente elenco (non esaustivo):

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

- Loghi, personaggi, sviluppatori o distributori di videogiochi che non siano di proprietà di Psyonix o Epic o che non siano affiliati a Psyonix.
- Candidati politici.
- Servizi telefonici a pagamento.

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

Se un Amministratore del Torneo decide (a sua esclusiva discrezione) che un Giocatore o un Coach ha violato il Codice di abbigliamento, tale Amministratore del Torneo si riserva il diritto di richiedere a tale Giocatore o Coach di modificare immediatamente il proprio abbigliamento in conformità a tale Codice. La mancata osservanza di tale obbligo da parte del Giocatore o Coach può comportare un'azione disciplinare come descritto nella [Sezione 8.3](#).

## **8. Violazioni del regolamento e della condotta**

### **8.1 Applicazione**

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

### **8.2 Indagini e conformità**

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

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

### **8.3 Azioni disciplinari**

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

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

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

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

**8.3.3** Qualora un Amministratore del Torneo riscontri ripetute infrazioni del Regolamento da parte di un Giocatore o Supervisore, si riserva il diritto di infliggere azioni disciplinari sempre più severe, fino alla squalifica permanente da tutte le future partite competitive di Rocket League ospitate o amministrare da o per conto di Psyonix. Epic può inoltre far valere uno qualsiasi dei propri diritti ai sensi dei Termini di servizio di Epic in caso di violazione.

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

## **8.4 Controversie sul Regolamento**

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

## 9. Esclusioni di responsabilità

NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE, PSYONIX, LE SUE AFFILIATE E GLI AMMINISTRATORI DELL'EVENTO NON SARANNO RESPONSABILI PER (A) EVENTUALI PROBLEMI TECNICI O ALTRE INTERRUZIONI DELL'EVENTO, TRA CUI LA PERDITA O LA CORRUZIONE DI DATI, (B) LA CONDOTTA IMPROPRIA DEI GIOCATORI O DI ALTRE TERZE PARTI, (C) EVENTUALI LESIONI (COMPRESO IL DECESSO) O DANNI ALLA PROPRIETÀ DERIVANTI DAI PREMI O DALLA PARTECIPAZIONE ALL'EVENTO, (D) EVENTUALI DANNI INDIRETTI, CONSEGUENTI, INCIDENTALI O SPECIALI, O (E) EVENTUALI ERRORI DI STAMPA, TIPOGRAFICI O AMMINISTRATIVI IN QUALSIASI MATERIALE ASSOCIATO ALL'EVENTO. PSYONIX SI RISERVA IL DIRITTO DI SOSPENDERE, MODIFICARE O CANCELLARE L'EVENTO A PROPRIA ESCLUSIVA DISCREZIONE NEL CASO IN CUI UN VIRUS, UN BUG O UN ALTRO PROBLEMA TECNICO, UN INTERVENTO NON AUTORIZZATO, UN DISASTRO NATURALE O UN'ALTRA CAUSA AL DI FUORI DEL CONTROLLO DI PSYONIX COMPROMETTANO L'AMMINISTRAZIONE, LA SICUREZZA O IL CORRETTO SVOLGIMENTO DELL'EVENTO, O PSYONIX DIVENTI ALTRIMENTI (COME STABILITO A PROPRIA ESCLUSIVA DISCREZIONE) INCAPACE DI GESTIRE L'EVENTO COME ORIGINARIAMENTE PREVISTO.

## 10. Pubblicità, consenso alle Interviste

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

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

**10.3** All'inizio di questo Torneo, tutte le Squadre devono selezionare un Giocatore che funga da rappresentante della Squadra per tutte le Interviste previste per questa stagione (il

**“Rappresentante della Squadra”**). Il Rappresentante della Squadra non è tenuto a essere l'unico membro della Squadra a rilasciare interviste durante questa stagione.

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

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

## **11. Legge applicabile**

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

## **12. Rinuncia a un processo davanti a giuria**

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

## **13. Privacy**

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

## **14. Salute e sicurezza**

### **14.1 Adempimento alle linee guida sulla salute**

Tutti i Giocatori, i Proprietari, i Coach e le Squadre dovranno adempiere a (a) eventuali linee guida in forma scritta, fornite di volta in volta dagli Amministratori dell'Evento in relazione alle

questioni sanitarie e a (b) leggi, ordinanze e disposizioni delle autorità sanitarie. In caso di conflitto tra più standard o linee guida diverse, prevarrà il requisito più severo.

#### **14.2 Decisioni finali in merito alla sicurezza dei Giocatori**

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

#### **14.3 Comunicazione con gli Amministratori del Torneo**

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

#### **14.4 Monitoraggio della salute**

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

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

## **14.5 Problemi di salute che coinvolgono i Giocatori**

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

Durante il Campionato del Mondo Rocket League 2026, i Giocatori sono tenuti a informare gli Amministratori del Torneo di problemi di salute che influenzeranno la loro capacità di competere ventiquattro (24) ore prima del Torneo applicabile inviando un avviso scritto a [RocketLeague@BLAST.tv](mailto:RocketLeague@BLAST.tv). Se si verifica un problema di salute precedentemente sconosciuto dopo che è trascorso quel periodo di ventiquattro (24) ore, i Giocatori devono informare gli Amministratori del Torneo di questo problema almeno un (1) ora prima dell'orario programmato della partita inviando un avviso scritto a [RocketLeague@BLAST.tv](mailto:RocketLeague@BLAST.tv). Tutte le notifiche scritte sono soggette all'approvazione finale da parte degli Amministratori dell'Evento.

## **14.6 Problemi di salute che coinvolgono Coach**

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

## **14.7 Privacy sanitaria**

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

## **15 Altre lingue**

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

## Allegato A - Programma

<b><u>Programma per regione</u></b>	<b>UE</b>	<b>NA</b>	<b>MENA</b>	<b>SAM</b>	<b>OCE</b>	<b>APAC</b>	<b>SSA</b>
<b>Eliminazione doppia Giorno 1</b>	29 maggio 2026	5 giugno 2026	4 giugno 2026	29 maggio 2026	5 giugno 2026	30 maggio 2026	6 giugno 2026
<b>Eliminazione doppia Giorno 2</b>	30 maggio 2026	6 giugno 2026	5 giugno 2026	30 maggio 2026	6 giugno 2026		
<b>Fase con sistema svizzero</b>	31 maggio 2026	7 giugno 2026	6 giugno 2026	31 maggio 2026	7 giugno 2026	31 maggio 2026	7 giugno 2026
<b>Fase GSL</b>	5 giugno 2026	12 giugno 2026	11 giugno 2026	5 giugno 2026	12 giugno 2026	5 giugno 2026	12 giugno 2026
<b>Eliminazione ibrida Giorno 1</b>	6 giugno 2026	13 giugno 2026	12 giugno 2026	6 giugno 2026	13 giugno 2026	6 giugno 2026	13 giugno 2026
<b>Eliminazione ibrida Giorno 2</b>	7 giugno 2026	14 giugno 2026	13 giugno 2026	7 giugno 2026	14 giugno 2026	7 giugno 2026	14 giugno 2026

## Campionato del Mondo

Dal 15 al 20 settembre 2026

## **Allegato B - Idoneità regionale**

### **Nord America (NA)**

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

### **Europa (UE)**

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

### **Sud America (SAM)**

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

### **Medio Oriente e Nord Africa (MENA)**

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

### **Oceania (OCE)**

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

### **Asia-Pacifico (APAC)**

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

### **Africa subsahariana (SSA)**

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

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

### **Eccezioni**

I seguenti Paesi possono partecipare a più regioni in base all'idoneità regionale come specificato di seguito. Una volta che un Giocatore si è registrato per un Evento in una Regione, è vincolato a quella Regione per l'Open 2v2.

Algeria - UE/MENA

Ciad - MENA/SSA

Colombia - NA/SAM

Gibuti - MENA/SSA

Ecuador - NA/SAM

Egitto - UE/MENA

Israele - UE/MENA

Libia - UE/MENA

Mauritania - MENA/SSA

Marocco - UE/MENA

Niger - MENA/SSA

Pakistan - MENA/APAC

Tunisia - UE/MENA

Venezuela - NA/SAM

## **Allegato C - Premi**

### Premi dell'Evento - Open 2v2 - UE e NA

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	14.000 USD
2°	8.000 USD
3° - 4°	5.400 USD
5° - 6°	3.200 USD
7° - 8°	2.400 USD
9° - 12°	1.600 USD
13° - 16°	1.200 USD
17° - 32°	700 USD
33° - 64°	300 USD
65° - 128°	200 USD

### Premi dell'Evento - Open 2v2 - SAM, OCE e MENA

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	8.000 USD
2°	5.400 USD
3° - 4°	4.000 USD
5° - 6°	2.800 USD
7° - 8°	2.200 USD
9° - 12°	1.400 USD
13° - 16°	800 USD
17° - 32°	300 USD
33° - 64°	200 USD

### Premi dell'Evento - Open 2v2 - APAC e SSA

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	4.400 USD
2°	2.400 USD
3° - 4°	1.600 USD
5° - 6°	1.100 USD
7° - 8°	800 USD
9° - 12°	700 USD
13° - 16°	400 USD
17° - 32°	200 USD

Premi dell'Evento - Campionato del Mondo

<u>Posizionamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	100.000 USD
2°	50.000 USD
3° - 4°	10.000 USD

## Allegato D - Tabella del Tabellone di qualificazione

	2 Squadre in pareggio	3 Squadre in pareggio	4 Squadre in pareggio	5 Squadre in pareggio	6 Squadre in pareggio
1 Slot di qualificazione	<p>Tabellone a eliminazione diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partita 1: Primo classificato contro Secondo classificato</li> </ul> <p>Il Vincitore della Partita 1 si qualifica</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partita 1: Secondo classificato contro Terzo classificato</li> <li>- Partita 2: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1</li> </ul> <p>Il Vincitore della Partita 2 si qualifica</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partita 1: Primo classificato contro Quarto classificato</li> <li>- Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato</li> <li>- Partita 3: Vincitore della Partita 1 contro Vincitore della Partita 2</li> </ul> <p>Il Vincitore della Partita 3 si qualifica</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partita 1: Quarto classificato contro Quinto classificato</li> <li>- Partita 2: Secondo classificato contro Terzo classificato</li> <li>- Partita 3: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1</li> <li>- Partita 4: Vincitore della Partita 2 contro Vincitore della Partita 3</li> </ul> <p>Il Vincitore della Partita 4 si qualifica</p>	<p>Tabellone a eliminazione diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partita 1: Quarto classificato contro Quinto classificato</li> <li>- Partita 2: Terzo classificato contro Sesto classificato</li> <li>- Partita 3: Primo classificato contro Vincitore della Partita 1</li> <li>- Partita 4: Secondo classificato contro Vincitore della Partita 2</li> <li>- Partita 5: Vincitore della Partita 3 contro Vincitore della Partita 4</li> </ul> <p>Il Vincitore della Partita 5 si qualifica</p>

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

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