

Rocket League Championship Series 2v2 – offizielle Regeln für 2026

Dies sind die offiziellen Regeln („Regeln“) für die Rocket League Championship Series 2v2 für 2026 („RLCS“, „Event“, „Veranstaltung“ oder „Turnier“), die von oder im Namen von Psyonix, LLC („Psyonix“) veranstaltet wird. Diese Regeln sind ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen und Psyonix für Ihre Teilnahme an dem Event.

1.	Einführung und Einverständnis	4
1.1	Einführung	4
1.2	Annahme der vorliegenden Regeln	4
1.3	Minderjährige	4
1.4	Teams	4
1.5	Änderungen der Regeln	4
2.	Ablauf des Events	5
2.1	Wichtige Begriffe	5
2.2	Event-Format	8
2.2.1	Format-Zusammenfassung	8
2.2.2	Format des Opens 2v2	8
2.2.2.1	Format des Opens 2v2	8
2.2.3	Format der Rocket League World Championship	9
2.2.4	Vorschüsse	10
2.2.4.1	Aufstieg in die Rocket League World Championship 2026	10
2.2.4.2	Aufstieg eines Ersatzteams	10
2.2.5	Gleichstand	10
2.2.6	Plattformen	11
2.3	Setzplatz	11
2.3.1	Setzplatz für Open 2v2	11
2.3.1.1	Offene Doppelte K.O.-Phase	11
2.3.1.2	Offene Schweizer Phase	11
2.3.1.3	Offene GSL-Phase	11
2.3.1.4	Offene Hybrid-K.O.-Phase	12
2.3.2	Setzplatz für die Rocket League World Championship 2026	12
2.3.3	Qualifikationsplatzrunde	13
2.4	Spielplan	13
2.5	Spielplanänderungen	13
2.6	Preise	13
2.6.1	Open 2v2 und Weltmeisterschaft 2026.	13
2.6.2	Von Preisen ausgeschlossene Regionen	13
2.6.3	Informationen zu den Preisen	14
3.	Teilnahmebedingungen für Spieler; Status des Epic-Kontos	16
3.1	Alter des Spielers; geschützte Konten	16
3.2	Epic-Nutzungsbedingungen	16
3.3	2FA	16
3.4	Zugehörigkeit zu oder Verbindung mit Psyonix/Epic	16
3.5	Spieler- und Teamnamen	17
3.5.6	Team-Logos	17
3.5.7	Sponsorenverbote	17
3.6	Epic-Konto, Unbescholtenheit	18
3.7	Zusätzliche Beschränkungen	18
3.8	Teamaufstellungen	19
3.8.1	Team-Ansprechpartner	19
3.8.2	Teamgröße und Teamaufstellungen	19
3.8.3	Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz	19

3.8.3.1	Ausnahmen für den Hauptwohnsitz	20
3.8.4	Einreichung der Teamaufstellung	20
3.8.5	Änderungszeitraum und Einreichungsfrist der Teamaufstellung	20
3.8.6	Spieler- und Teamnamen	21
3.8.7	Team-Exklusivität	21
3.8.8	Registrierung	21
3.8.9	Verifizierung der Teilnahmeberechtigung des Teams	21
3.8.10	Teamverbände	22
3.8.11	Team-Qualifikation ohne Transfers	22
3.9	Beziehungen innerhalb von Teams	22
3.10	Verantwortlichkeiten von Teambesitzern und Trainern	22
4.	Spielregeln	23
4.1	Matcheinstellungen	23
4.1.1	Spieleinstellungen	23
4.1.2	Controller	24
4.1.3	Arenas	24
4.2	Verfahrensweisen für Matches	24
4.2.1	Hosting und Teamfarben	24
4.2.2	Re-Hosting	25
4.2.3	Server	25
4.2.4	Spielstart	26
4.2.5	Spielerwechsel	26
4.2.6	Berichtsergebnisse	26
4.2.7	Beobachter	27
4.3	Matchverpflichtungen	27
4.3.1	Pünktlichkeit	27
4.3.1.1	Pünktlichkeit für die Offene Doppelte K.O.-Phase, Offene Schweizer Phase, Offene GSL-Phase und die Offene Hybrid-K.O.-Phase	27
4.3.1.2	Pünktlichkeit für die Rocket League World Championship 2026	27
4.3.2	Verzicht	28
4.3.3	Gerätezugriff während der Rocket League World Championship 2026	28
5.	Probleme	28
5.1	Match-Admin während privater Matches	28
5.2	Technische Probleme	28
5.3	Matchunterbrechungen	29
5.3.1	Verbindungsunterbrechungen	29
5.3.2	Spielstopp	30
5.3.3	Auszeiten	30
5.3.4	Neustarts	31
5.3.5	Einreichung des Protokolls	31
6.	Kommunikation	31
6.1	Support-Kanal	31
6.2	Match-Kommunikation	32
7.	Verhaltenskodex	32
7.1	Persönliches Verhalten, Kein toxisches Verhalten	32
7.2	Fairer Wettkampf	33
7.3	Wetten	34
7.4	Belästigung	34
7.5	Vertraulichkeit	34
7.6	Rechtswidriges Verhalten	35
7.7	Berichterstattung	35
7.8	Kleiderordnung	35
7.8.2	Einschränkungen	35
8.	Verstöße gegen Regeln und Verhaltenskodex	36

8.1	Durchsetzung	36
8.2	Untersuchung und Einhaltung	36
8.3	Disziplinarischen Maßnahmen	37
8.4	Regelanfechtungen	38
9.	Ausschlüsse	38
10.	Öffentlichkeitsarbeit, Einwilligung zum Interview	38
11.	Anwendbares Recht	39
12.	Verzicht auf ein Geschworenengericht	39
13.	Datenschutz	40
14.	Gesundheitsschutz und Sicherheit	40
14.1	Einhaltung von Gesundheitsrichtlinien	40
14.2	Endgültige Entscheidungen zur Sicherheit der Spieler	40
14.3	Kommunikation mit Turnieradministratoren	40
14.4	Gesundheitsüberprüfung	40
14.5	Gesundheitsprobleme von Spielern	41
14.6	Gesundheitsprobleme von Trainern	41
14.7	Gesundheitliche Privatsphäre	41
15	Andere Sprachen	42
Anhang A – Zeitplan		43
Anhang B – Regionsberechtigung		44
	Nordamerika (NA)	44
	Europa (EU)	44
	Südamerika (SAM)	44
	Naher Osten und Nordafrika (MENA)	44
	Ozeanien (OCE)	44
	Asien-Pazifik (APAC)	44
	Subsahara-Afrika (SSA)	44
	Ausnahmen	45
Anhang C – Preise		46
Anhang D – Tabelle der Qualifikationsplatzrunde		48

1. Einführung und Einverständnis

1.1 Einführung

Diese Regeln sollen die Integrität des Events wahren und dazu beitragen, dass es Spaß macht, fair ist und kein toxisches Verhalten (wie in [Abschnitt 7.1](#) definiert) aufkommt.

1.2 Annahme der vorliegenden Regeln

Durch die Teilnahme an der Veranstaltung, einschließlich der Teilnahme an einem Wettkampfabschnitt oder Match der Veranstaltung, oder durch das Anklicken, um diese Regeln während des Registrierungsverfahrens (wie in Abschnitt 3.8.9 definiert) zu akzeptieren, stimmen Sie diesen Regeln zu. Verweise auf „**Sie**“, „**Ihr**“ und „**jeder Spieler**“ beziehen sich auf Sie und, falls Sie minderjährig sind (wie in Abschnitt 1.3 definiert), auf Ihre Eltern oder ggf. Ihren gesetzlichen Vormund.

1.3 Minderjährige

Wenn Sie unter achtzehn (18) Jahre alt sind (oder unter dem in Ihrem Wohnsitzland geltenden Volljährigkeitsalter) (ein „**Minderjähriger**“), müssen Sie die Erlaubnis Ihrer Eltern oder Ihres gesetzlichen Vormunds haben, um diesen Regeln zuzustimmen und an der Veranstaltung teilzunehmen. Wenn Sie minderjährig sind, müssen außerdem Ihre Eltern oder Ihr gesetzlicher Vormund diesen Regeln in ihrem eigenen Namen und in Ihrem Namen zustimmen. Wenn Sie der Elternteil oder Vormund eines Minderjährigen sind, müssen Sie die Regeln akzeptieren. Wenn Sie die Regeln als Elternteil oder Vormund eines Minderjährigen akzeptieren, bestätigen Sie, dass Sie der Elternteil oder Vormund des Minderjährigen sind, und erklären sich damit einverstanden, dessen Teilnahme an der Veranstaltung zu beaufsichtigen und die volle Verantwortung dafür zu übernehmen, einschließlich der Einhaltung dieser Regeln.

1.4 Teams

Diese Regeln gelten auch für jedes Team (wie in [Abschnitt 3.8](#) definiert), das zur Teilnahme am Turnier autorisiert wurde, und seine(n) Besitzer („**Besitzer**“) und Trainer (wie in [Abschnitt 3.8.2](#) definiert). Der/die Besitzer eines Teams können natürliche oder juristische Personen sein, und diese Regeln gelten für beide gleichermaßen. Die Teilnahme eines Teams an einem Turnier setzt die Annahme dieser Regeln durch den/die Spieler und den Trainer des Teams voraus.

1.5 Änderungen der Regeln

Psyonix kann diese Regeln von Zeit zu Zeit ändern, indem das Unternehmen Sie mit allen angemessenen Mitteln über solche Änderungen informiert, einschließlich der Veröffentlichung der überarbeiteten Regeln online unter <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. Indem Sie weiterhin an der Veranstaltung teilnehmen, erklären Sie sich mit den aktualisierten

Regeln einverstanden. Wenn Sie mit den aktualisierten Regeln nicht einverstanden sind, müssen Sie Ihre Teilnahme an der Veranstaltung beenden.

2. Ablauf des Events

2.1 Wichtige Begriffe

„**APAC**“: bedeutet Asien-Pazifik. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in [Abschnitt 4.2.3](#) beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in [Abschnitt 3.8.3](#) definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang B.

„**Best-of-X**“: bezeichnet ein Match mit X Spielen, wobei das Team, das die Mehrheit der Spiele gewinnt, zum Sieger erklärt wird. Sobald ein Team die erforderliche Anzahl von Spielen gewonnen hat, um die erforderliche Mehrheit zu erreichen, wird dieses Team zum Gewinner des Matches erklärt, und alle Spiele, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht gespielt wurden, werden nicht gespielt. Wenn zum Beispiel in einem „Best-of-Three“-Match ein Team zwei (2) Spiele gewinnt, wird dieses Team sofort zum Gewinner des Matches erklärt.

„**Buchholz-Punkte**“: bezeichnet die Summe der bisherigen Match-Siege der Schweizer Runde des Teams aller Gegner, auf die ein Team getroffen ist.

„**Bug**“ (Fehler) bezeichnet einen Fehler, eine Fehlfunktion, ein Versagen, eine Störung oder ein anderes technisches Problem, das ein falsches oder unerwartetes Ergebnis verursacht oder auf sonstige Weise dazu führt, dass sich Rocket League bzw. ein Hardware-Gerät nicht wie vorgesehen verhält.

„**Geschütztes Konto**“ bedeutet ein geschütztes Konto von Epic Games.

„**EU**“: bedeutet Europa. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in [Abschnitt 4.2.3](#) beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in [Abschnitt 3.8.3](#) definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang B.

„**Epic**“ bezeichnet Epic Games, Inc.

„**Spiel**“: Steht für einen einzelnen Wettkampf zwischen 2 (zwei) Teams, der so lange gespielt wird, bis der Gewinner-Bildschirm angezeigt wird, nachdem die Spieluhr 0:00 erreicht oder die Verlängerung durch das erste erzielte Tor entschieden wird.

„**Absichtliche Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler aufgrund seiner Handlungen oder Unterlassungen die Verbindung zu Rocket League verliert. Absichtliche Verbindungsunterbrechungen gelten nicht als technische Probleme, die ein Wiederholungsmatch rechtfertigen.

„**Match**“: Steht für ein Turnierspiel zwischen 2 (zwei) Teams, das wie in [Abschnitt 2.2](#) beschrieben mehrere Spiele umfassen kann.

„**MENA**“: bedeutet Naher Osten und Nordafrika. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in [Abschnitt 4.2.3](#) beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in [Abschnitt 3.8.3](#) definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang B.

„**NA**“: bedeutet Nordamerika. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in [Abschnitt 4.2.3](#) beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in [Abschnitt 3.8.3](#) definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang B.

„**OCE**“ bedeutet Ozeanien. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in [Abschnitt 4.2.3](#) beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in [Abschnitt 3.8.3](#) definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang B.

„**Offene Doppelte K.O.-Phase**“ bezeichnet eine Phase mit allen registrierten Teams, bei der ein Team gegen andere Teams spielt. Ein Team wird aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase entfernt, wenn das Team zwei (2) Matches verliert.

„**Offene GSL-Phase**“ bezieht sich auf zwei (2) Gruppen von acht (8) Teams und besteht aus jeweils zwei (2) Runden von Matches. Ein Team wird von der Offenen GSL-Phase aufsteigen, wenn das Team zwei (2) Matches gewinnt. Ein Team wird aus der Offenen GSL-Phase ausgeschlossen, wenn das Team zwei (2) Matches verliert.

„**Offene Hybrid-K.O.-Phase**“ bezieht sich auf eine Gruppe von (8) Teams und besteht aus vier (4) Runden von Matches.

„**Offene Schweizer Phase**“ bezieht sich auf zwei (2) Gruppen von zweiunddreißig (32) Teams und besteht jeweils aus fünf (5) Runden von Matches. Ein Match wird durch die Buchholz-Punkte jedes Teams und den Gewinnrekord der Offenen Schweizer Phase jedes Teams bestimmt. Ein Team wird von der Offenen Schweizer Phase aufsteigen, wenn das Team drei (3) Matches gewinnt. Ein Team wird aus der Offenen Schweizer Phase ausgeschlossen, wenn das Team drei (3) Matches verliert.

„**Spieler**“: bezeichnet einen teilnahmeberechtigten Teilnehmer der Veranstaltung, der ein registriertes Mitglied eines Teams ist.

„**Von Preisen ausgeschlossene Region**“: bezeichnet Russland und die Türkei.

„**Region**“: bezeichnet das geografische Gebiet (wie in Anhang B definiert), in dem sich ein teilnahmeberechtigter Spieler oder ein teilnahmeberechtigtes Team entscheidet, anzutreten.

„**Registrierungs-Website**“: Steht für die Website (<https://www.start.gg/hub/rlics-2026>) oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

„**RLCS**“: Steht für Rocket League Championship Series.

„**Teamaufstellung**“: bezeichnet den einen (1) Spieler, der für ein Team registriert ist.

„**Regeln-Website**“: Steht für die Website <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules> oder eine andere URL, die sie jeweils ersetzen kann.

„**Serverabsturz**“ bedeutet, dass bei allen Spielern aufgrund eines Problems mit dem Spielserver die Verbindung zu Rocket League unterbrochen wird.

„**SAM**“: bedeutet Südamerika. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in [Abschnitt 4.2.3](#) beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in [Abschnitt 3.8.3](#) definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang B.

„**SSA**“: bedeutet Subsahara-Afrika. Diese Region wird auf Servern gehostet, wie in [Abschnitt 4.2.3](#) beschrieben, und Länder, die gemäß den Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz (wie in [Abschnitt 3.8.3](#) definiert) geeignet sind, finden Sie in Anhang B.

„**Schweizer**“: bezeichnet eine Stufe des Turniers mit mehreren Runden, bei denen Teams nicht unbedingt gegen jedes andere Team spielen müssen. Die Teams werden anhand ihrer direkten Ergebnisse und ihrer Gewinn-/Verlustquoten in Matches eingeteilt und treten gegen gegnerische Teams mit ähnlichen oder gleichen Gewinn-/Verlustquoten an.

„**Team**“: bezeichnet eine Gruppe von Spielern, die gemeinsam als eine Einheit am Turnier teilnehmen. Ein Team kann aus zwei (2) Spielern und einem Trainer bestehen. Eine Beschreibung der Teamanforderungen findet sich in [Abschnitt 3](#).

„**Turnieradministrator**“: Steht für einen Mitarbeiter von Psyonix oder ein Mitglied des Verwaltungsteams, des Übertragungsteams, des Produktionsteams, des Event-Teams oder eine andere Person, die für die Durchführung des Turniers angestellt oder unter Vertrag genommen wurde (einschließlich aber nicht beschränkt auf BLAST ApS („**BLAST**“)).

„**Turnierorgane**“: Steht für Psyonix, die Turnieradministratoren, alle offiziellen Sponsoren des Turniers und ihre jeweiligen Mutter-, Tochter- und verbundenen Unternehmen, Lieferanten, Vertreter und Repräsentanten sowie die Führungskräfte, Vorstandsmitglieder und Mitarbeiter aller Vorgenannten.

„**Unbeabsichtigte Verbindungsunterbrechung**“ bedeutet, dass ein Spieler die Verbindung zu Rocket League verliert, weil Probleme mit dem Spiel-Client, der Plattform, dem Netzwerk oder dem PC auftreten.

„**Einfache K.O.-Phase der Weltmeisterschaft**“ bezieht sich auf eine Gruppe von vier (4) Teams und besteht aus zwei (2) Runden von Matches.

„**Preisgewinner**“: Steht für jeden Spieler, der (a) nicht in einer von Preisen ausgeschlossene Region wohnt und (b) von Psyonix offiziell als solcher erklärt wird, wie in [Abschnitt 2.6.3](#) dargelegt.

2.2 Event-Format

2.2.1 Format-Zusammenfassung

Die Saison RLCS 2026 2v2 wird zwei (2) Hauptveranstaltungen umfassen: Die RLCS 2026 Open 2v2 und die Rocket League World Championship 2026. Die RLCS 2026 2v2 Open umfasst ein (1) regionales Online-Qualifikationsturnier („**Open 2v2**“) und ein (1) globales Präsenztturnier.

Das Open 2v2 in NA, EU, SAM und MENA wird die Qualifikation für die Rocket League World Championship 2026 bestimmen.

2.2.2 Format des Opens 2v2

Das Open 2v2 besteht aus einer Offenen Doppelten K.O.-Phase, einer Offenen Schweizer Phase, einer Offenen GSL-Phase und einer Offenen Hybrid-K.O.-Phase, wobei die Teams je nach Format und ihrer Leistung von jeder Phase voranschreiten.

Am Ende der Opens steigen die Teams in die Rocket League World Championship 2026 auf, wie in Abschnitt 2.2.3 beschrieben.

2.2.2.1 Format des Opens 2v2

Bei jedem Open 2v2 in jeder Region treten registrierte Teams in einer Offenen Doppelten K.O.-Phase an. Der Sitzplatz und die Match-Pläne für jeden Tag des Opens werden von den Turnieradministratoren wie in [Abschnitt 2.3.1](#) beschrieben festgelegt. Jedes Match in der Doppelten K.O.-Phase, bevor die besten einhundertzweiundneunzig (192) Teams bestimmt werden, wird Best-of-Three sein, und alle Matches ab den besten einhundertzweiundneunzig (192) werden Best-of-Five sein.

Für jedes Open 2v2 in jeder Region besteht die Offene Doppelte K.O.-Phase aus bis zu zwei (2) Tagen von Matches und wird fortgesetzt, bis noch zweiunddreißig (32) Teams in der Offenen Doppelten K.O.-Phase vorhanden sind. Wenn es einhundertzweiundneunzig (192) Teams oder weniger gibt, die sich für ein Open registrieren, dann besteht die Offene Doppelte K.O.-Phase aus einem (1) Tag von Matches und wird fortgesetzt, bis zweiunddreißig (32) Teams in der Offenen Doppelten K.O.-Phase verbleiben. Wenn ein Team während der Offenen Doppelten K.O.-Phase zwei (2) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Für jedes Open 2v2 in jeder Region werden die zweiunddreißig (32) besten Teams aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase zur Offenen Schweizer Phase übergehen.

Für jedes Open 2v2 in jeder Region besteht die Offene Schweizer Phase aus zweiunddreißig (32) Teams, die in zwei (2) Gruppen aufgeteilt sind, die an Best-of-Five Schweizer Matches gegen andere qualifizierte Teams teilnehmen. Wenn ein Team während der Offenen Schweizer Phase drei (3) Matches gewinnt, geht es zur Offenen GSL-Phase über. Wenn ein Team während der Offenen Schweizer Phase drei (3) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Für jedes Open 2v2 in jeder Region besteht die Offene GSL-Phase aus sechzehn (16) Teams, die in zwei (2) Gruppen („**GSL-Gruppen**“) aufgeteilt sind und in Best-of-Five-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Wenn ein Team während der Offenen GSL-Phase zwei (2) Matches verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Die vier (4) besten Teams jeder GSL-Gruppe werden zur Offenen Hybrid-K.O.-Phase übergehen.

Für jedes Open 2v2 in jeder zutreffenden Region besteht die Offene Hybrid-K.O.-Phase aus den acht (8) Top-Teams aus der Offenen GSL-Phase, die basierend auf dem Fortschritt jedes Teams durch die Offene GSL-Phase in zwei (2) Gruppen aufgeteilt werden. Die Teams auf den Plätzen 1 bis 4 werden der oberen Gruppe zugeordnet, und die Teams auf den Plätzen 5 bis 8 werden der unteren Gruppe zugeordnet. Alle Matches in dieser Offenen Hybrid-K.O.-Phase werden im Best-of-Seven-Modus ausgetragen.

In der oberen Gruppe in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 1 ein Match gegen Setzplatz 4 und Setzplatz 2 ein Match gegen Setzplatz 3. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match gewinnen, gehen direkt zu den Halbfinalen der Phase über. Die Teams, die ihr oberes Gruppen-Match verlieren, werden zur Runde 2 der unteren Gruppe übergehen.

In der unteren Gruppe in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase spielt Setzplatz 5 ein Match gegen Setzplatz 8 und Setzplatz 6 ein Match gegen Setzplatz 7. Die Teams, die ihre unteren Gruppen-Matches verlieren, gehen direkt zur Runde 2 der unteren Gruppe über. Die Teams, die ihr unteres Gruppen-Match verlieren, werden aus dem Turnier ausgeschlossen und erhalten Preise, wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben.

Wenn ein Team während der unteren Gruppen-Matches in Runde 2 ein Match verliert, scheidet es aus dem Turnier aus und erhält Preise wie in Abschnitt 2.6 beschrieben. Die Phase wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam ermittelt wurde, und die Preise werden gemäß [Abschnitt 2.6](#) an das Gewinnerteam vergeben.

2.2.3 Format der Rocket League World Championship

Die Rocket League World Championship 2026 wird aus einer Einfachen K.O.-Phase der Weltmeisterschaft bestehen.

Für die Rocket League World Championship 2026 wird die Einfache K.O.-Phase der Weltmeisterschaft aus vier (4) Teams bestehen, die in den Best-of-Seven-Matches gegen andere qualifizierte Teams antreten. Setzplatz 1 spielt ein Match gegen Setzplatz 4 und Setzplatz 2 spielt ein Match gegen Setzplatz 3. Wenn ein Team während der Einfachen K.O.-

Phase der Weltmeisterschaft ein (1) Match verliert, wird es aus dem Turnier ausgeschlossen und erhält Preise, wie in [Abschnitt 2.6](#) beschrieben. Die Phase wird fortgesetzt, bis ein Gewinnerteam ermittelt wurde, und die Preise werden gemäß [Abschnitt 2.6](#) an das Gewinnerteam vergeben.

2.2.4 Vorschüsse

2.2.4.1 Aufstieg in die Rocket League World Championship 2026

Vorbehaltlich [Abschnitt 2.6.2](#) qualifiziert sich das siegreiche Team in einigen Regionen nach Abschluss des jeweiligen regionalen Open 2v2 für die Rocket League World Championship 2026, wie nachstehend angegeben:

<u>Region</u>	<u>Teams, die sich für die World Championship qualifiziert haben</u>
Nordamerika (NA):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Europa (EU):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Naher Osten und Nordafrika (MENA):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Südamerika (SAM):	Das eine (1) bestplatzierte Team
Ozeanien (OCE):	Null (0) Teams
Asien-Pazifik (APAC):	Null (0) Teams
Subsahara-Afrika (SSA):	Null (0) Teams

2.2.4.2 Aufstieg eines Ersatzteams

Sollte ein Team die Teilnahme an der Rocket League World Championship 2026 ablehnen oder aus anderen Gründen nicht daran teilnehmen können, wird sein Qualifikationsplatz an das Team vergeben, das in der jeweiligen Region den nächsthöheren Platz belegt hat.

2.2.5 Gleichstand

Im Falle eines Gleichstands für einen Qualifikationsplatz für die World Championship wird eine Phase erstellt, um die Anzahl der gleichplatzierten Teams aufzunehmen, wobei die Teams gemäß dem in [Abschnitt 2.3.9](#) dargelegten Setzplatzsystem ein „Freilos“ erhalten (jede dieser Phasen ist eine „**Qualifikationsplatzrunde**“). Alle Matches in einer Qualifikationsplatzrunde sind die Best-of-Seven. Qualifikationsplatzrunden sind eine Einfache K.O.-Phase, wobei höhere Setzplätze Freilose in der Phase erhalten (falls zutreffend). Qualifikationsplatzrunden werden von Event-Koordinatoren bestätigt, bevor die Qualifikationsplatzrunde beginnt. Siehe Anhang D für die Tabelle der Qualifikationsplatzrunde.

Wenn drei (3) oder weniger Matches in einer Qualifikationsplatzrunde gespielt werden müssen, um einen Gleichstand aufzuheben, wird die Qualifikationsplatzrunde nach Abschluss der Offenen Hybrid-K.O.-Phase der jeweiligen Region gespielt. Wenn vier (4) oder mehr Matches in einer Qualifikationsplatzrunde gespielt werden müssen, um einen Gleichstand aufzuheben, wird

die Qualifikationsplatzrunde am Tag der Stichrunde der jeweiligen Region gespielt, wie im Spielplan (Anhang A) definiert.

Im Falle eines Gleichstands zwischen Teams innerhalb derselben Region, die sich bereits für einen World Championship-Platz qualifiziert haben, werden Teams gemäß dem in [Abschnitt 2.3.5](#), [Abschnitt 2.3.6](#) und [Abschnitt 2.3.8](#) (falls zutreffend) dargelegten Sitzplatzsystem gesetzt. In diesem Szenario wird keine Qualifikationsplatzrunde gespielt.

2.2.6 Plattformen

Die Spieler nehmen zur Kenntnis und stimmen zu, dass das Event plattformübergreifend ist, dass andere Spieler auf verschiedenen Plattformen (PC oder Konsole) am Event teilnehmen können und dass die verschiedenen Plattformen Funktionen bieten können, wie z. B. Controller, Spielerschnittstellen bzw. die Möglichkeit, bestimmte Spieleinstellungen/-empfindlichkeiten individuell anzupassen, wodurch eine Plattform möglicherweise einen Wettbewerbsvorteil gegenüber einer anderen erhält. Epic nimmt bei dem Event keine Anpassungen vor, um unterschiedlichen Plattformen gerecht zu werden, und es liegt in der Verantwortung der Spieler, die Plattform zu wählen, die sie für die Teilnahme am Event verwenden wollen.

2.3 Sitzplatz

2.3.1 Sitzplatz für Open 2v2

2.3.1.1 Offene Doppelte K.O.-Phase

Für Sitzplatz-Zwecke werden in der Offenen Doppelten K.O.-Phase von Open 2v2 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller zwei (2) Stammspieler im „Ranglisten-2v2-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.3.1.2 Offene Schweizer Phase

Für Sitzplatz-Zwecke in der Offenen Schweizer Phase von Open 2v2 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

1. Abschließende Platzierung aus der Offenen Doppelten K.O.-Phase.
2. Initialer Sitzplatz wie in [Abschnitt 2.3.1.1](#) bestimmt.

2.3.1.3 Offene GSL-Phase

Für Sitzplatz-Zwecke in der Offenen GSL-Phase von Open 2v2 werden Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

GSL Gruppe A

1. Schweizer Gruppe A Erster Platz
2. Schweizer Gruppe B Zweiter Platz
3. Schweizer Gruppe A Dritter Platz
4. Schweizer Gruppe B Vierter Platz
5. Schweizer Gruppe A Fünfter Platz
6. Schweizer Gruppe B Sechster Platz
7. Schweizer Gruppe A Siebter Platz
8. Schweizer Gruppe B Achter Platz

GSL Gruppe B

1. Schweizer Gruppe B Erster Platz
2. Schweizer Gruppe A Zweiter Platz
3. Schweizer Gruppe B Dritter Platz
4. Schweizer Gruppe A Vierter Platz
5. Schweizer Gruppe B Fünfter Platz
6. Schweizer Gruppe A Sechster Platz
7. Schweizer Gruppe B Siebter Platz
8. Schweizer Gruppe A Achter Platz

Gleichstände bei der endgültigen Platzierung der Teams werden durch die folgenden Parameter aufgelöst:

1. Buchholz-Punktzahl.
2. Initialer Sitzplatz wie in [Abschnitt 2.3.1.2](#) bestimmt.

2.3.1.4 Offene Hybrid-K.O.-Phase

Für Sitzplatz-Zwecke werden in der Offenen Hybrid-K.O.-Phase von Open 2v2 die Teams nach den folgenden Parametern eingeteilt:

1. GSL Gruppe A Erster Platz
2. GSL Gruppe B Erster Platz
3. GSL Gruppe A Zweiter Platz
4. GSL Gruppe B Zweiter Platz
5. GSL Gruppe A Dritter Platz
6. GSL Gruppe B Dritter Platz
7. GSL Gruppe A Vierter Platz
8. GSL Gruppe B Vierter Platz

Bei Gleichstand zwischen den Endplatzierungen der Teams entscheidet der in [Abschnitt 2.3.1.3](#) festgelegte initiale Sitzplatz.

2.3.2 Sitzplatz für die Rocket League World Championship 2026

Für Setzplatz-Zwecke in der Einfachen K.O.-Phase der Weltmeisterschaft werden die Teams nach den folgenden Parametern organisiert:

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

2.3.3 Qualifikationsplatzrunde

Für Zwecke des Setzplatzes in der Qualifikationsplatzrunde werden die Teams anhand folgender Kriterien zugewiesen:

1. Endplatzierung in der Open 2v2
2. Die durchschnittliche Matchmaking-Bewertung aller zwei (2) Stammspieler im „Ranglisten-2v2-Standardmodus“, wie sie zum Zeitpunkt des Anmeldeschlusses für die aktuelle Open 2v2 in den Ranglisten im Spiel erfasst wurde.

2.4 Spielplan

Der vorläufige Spielplan und die Eventtermine sind in Anhang A aufgeführt. Die Termine können sich noch ändern, die endgültigen Termine und Zeiten werden auf der Registrierungswebsite bekanntgegeben.

2.5 Spielplanänderungen

Psyonix kann nach eigenem Ermessen den Spielplan, das Datum und/oder die Uhrzeit für ein Match oder einen Wettkampfabschnitt des Events ändern. Die Turnieradministratoren werden die Spieler jedoch so schnell wie möglich über alle Änderungen informieren.

2.6 Preise

2.6.1 Open 2v2 und Weltmeisterschaft 2026.

Vorbehaltlich [Abschnitt 2.6.2](#) werden die Preise an jedes Team (gleichmäßig aufgeteilt zwischen den zwei (2) Stammspielern) auf der Grundlage des endgültigen Punktestands von jedem Open 2v2 und der Weltmeisterschaft vergeben. Die konkreten Preisgelder sind in Anhang C aufgeführt.

2.6.2 Von Preisen ausgeschlossene Regionen

UNGEACHTET DES VORSTEHENDEN ODER EINER ANDEREN GEGENTEILIGEN BESTIMMUNG DIESER REGELN NEHMEN SIE ALS NATÜRLICHE PERSON ZUR KENNTNIS UND STIMMEN ZU, DASS SIE IM FALLE EINES WOHNSITZES IN DER TÜRKEI

ODER IN RUSSLAND (JEWEILS EINE „VON PREISEN AUSGESCHLOSSENE REGION“) KEINE MIT DEM EVENT VERBUNDENEN PREISE GEWINNEN KÖNNEN.

2.6.3 Informationen zu den Preisen

Nur teilnahmeberechtigte, in den Ranglisten geführte Spieler, die nicht in einer von dem Preisgewinn ausgeschlossenen Regionen wohnen (wie von Psyonix nach eigenem Ermessen festgelegt), sind berechtigt, die in [Abschnitt 2.6.1](#) („Preisgewinner“) dargelegt sind. Kein anderer Spieler ist berechtigt, Preise im Zusammenhang mit dem Event zu gewinnen.

Die Preise werden ohne Mängelgewähr sowie ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantien vergeben. Preise sind nicht übertragbar oder zuweisbar und Preisgewinner können die Preise nicht weitergeben. Sachpreise (falls zutreffend) können nicht gegen Geld eingetauscht werden. Psyonix entscheidet nach eigenem Ermessen über die Preise. Die Preisgewinner haben keinen Anspruch auf die Auszahlung der Differenz zwischen dem ungefähren Verkaufswert des Preises und dem tatsächlichen Verkaufswert und derartige Differenzbeträge werden nicht ausgezahlt. Preisgewinner sind dafür verantwortlich, jegliche Kosten oder Ausgaben zu begleichen, die durch die Annahme und Benutzung des Preises entstehen und hier nicht explizit davon ausgenommen werden. Die Preisgewinner können keinen Ersatz für einen Preis verlangen, aber Psyonix behält sich vor, in begründeten Fällen nach eigenem Ermessen einen Preis (oder einen Teil davon) durch einen Preis von vergleichbarem oder höherem Wert zu ersetzen. Die Annahme und Nutzung eines Preises unterliegen unter Umständen weiteren Geschäftsbedingungen.

Potenzielle Preisgewinner werden von Psyonix über ihren Status als potenzielle Preisgewinner informiert, und zwar über die E-Mail-Adresse, die für ihr Epic Games-Konto („**Epic-Konto**“) eingetragen ist. Derlei Benachrichtigungen erfolgen innerhalb von sechzig (60) Tagen nach Beendigung des entsprechenden Event-Wettkampfabschnitts oder innerhalb eines für die Benachrichtigung durch Psyonix benötigten, angemessenen Zeitraums. Die jeweiligen Spieler unterliegen den in [Abschnitt 3](#) festgelegten Schritten zur Anspruchsüberprüfung und müssen sich an diese Regeln halten. Das Epic-Konto eines potenziellen Preisgewinners, mit dem dieser an dem Event teilgenommen hat, muss weiterhin aktiv bleiben, während die Schritte zur Anspruchsüberprüfung durchgeführt werden.

Nach der offiziellen Benachrichtigung durch Psyonix hat ein möglicher Preisgewinner ab dem Datum der E-Mail-Benachrichtigung 45 (fünfundvierzig) Tage Zeit, um zu antworten und (1) alle von Psyonix angeforderten Informationen oder Materialien zum Zwecke der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung gemäß [Abschnitt 3](#) und (2) die Freigabeerklärung (wie unten definiert) vorzulegen. Eine solche Antwort eines möglichen Preisgewinners muss an die E-Mail-Adresse gesendet werden, von der aus die Benachrichtigung von Psyonix gesendet wurde, oder, nach alleinigem Ermessen von Psyonix, an eine andere in der Benachrichtigung angegebene E-Mail-Adresse. Das Datum des Eingangs bei Psyonix ist maßgeblich für die Einhaltung der in diesem Abschnitt 2.6.3 genannten Fristen durch einen möglichen Preisgewinner.

Falls (a) ein Spieler es versäumt, (i) das Epic-Konto, das er für die Teilnahme an der Veranstaltung verwendet hat, während des gesamten Prozesses der Überprüfung der Teilnahmeberechtigung aktiv zu halten oder (ii) rechtzeitig auf eine Benachrichtigung oder Anforderung von Materialien oder Informationen zu reagieren; (b) ein solcher Spieler aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, den Preis anzunehmen oder zu erhalten (einschließlich für Versäumnisse, die Teilnahmevoraussetzungen während der gesamten Teilnahme am Event bis zum Erhalt des Preises zu erfüllen, oder des Versäumnisses, die erforderlichen Steuer- und Zahlungsinformationen durch von Psyonix zugelassene Steuer- und Zahlungsabwicklungsanbieter bereitzustellen), oder (c) festgestellt wird, dass der Spieler gegen die Integritätsregeln für Wettbewerbe (oder gegebenenfalls gleichwertige Regeln) für ein früheres von Epic organisiertes Event („**vorheriges Event**“) verstoßen hat, wenn die Preise für ein solches früheres Event noch nicht an den Spieler ausgezahlt wurden, dann wird der Spieler als potenzieller Preisgewinner disqualifiziert, und der Spieler ist nicht berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Event oder vergangenen Events zu gewinnen. In derlei Fällen wird kein alternativer Preisgewinner ernannt und Psyonix behält sich das Recht vor, in alleinigem und freiem Ermessen (y) die Preise, auf die ein solcher disqualifizierter Spieler ursprünglich Anspruch gehabt hätte, für ein zukünftiges Wettkampf-Event des Spiels zu reservieren oder (z) sämtliche solche Preise einem gemeinnützigen Zweck zukommen zu lassen. Ein Preisgewinner wird erst dann öffentlich verkündet, wenn alle Schritte zur Anspruchsüberprüfung gemäß diesen Regeln durch Psyonix durchgeführt wurden.

Die Preisgewinner müssen zum Erhalt der Preise bestimmte Zahlungsinformationen an Psyonix übermitteln, einschließlich aller erforderlichen Steuerinformationen. Psyonix kann die Auszahlung der Preise verweigern, wenn der Preisgewinner die entsprechenden Zahlungsformulare nicht rechtzeitig an Psyonix übermittelt.

DIE PREISE UNTERLIEGEN DEN GELTENDEN INTERNATIONALEN, BUNDESSTAATLICHEN, STAATLICHEN UND LOKALEN STEUERN (EINSCHLIESSLICH EINKOMMENS- UND QUELLENSTEUERN), UND JEDER PREISGEWINNER IST DAFÜR VERANTWORTLICH, (I) SICH BEI SEINEM STEUERBERATER ZU ERKUNDIGEN, WELCHE STEUERN FÜR IHN GELTEN, UND (II) DIESE STEUERN AN DIE ZUSTÄNDIGE STEUERBEHÖRDE ZU ZAHLEN. Psyonix behält die Steuern zu den für US-Bürger und Nicht-US-Bürger geltenden Quellensteuersätzen ein. Einkünfte aus Preisen und Steuereinbehalte werden auf den Formularen (y) 1099-MISC für US-Bürger und 1042-S für Nicht-US-Bürger sowie (z) allen anderen relevanten Steuerformularen, die nach anwendbarem Recht erforderlich sein können, angegeben.

Psyonix bestimmt nach eigenem Ermessen eine Zahlungsmethode für die Preise. Alle Auszahlungen gehen direkt an den Preisgewinner als natürliche Person (oder, falls der Preisgewinner minderjährig ist, an dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigten), solange das anzuwendende Recht nichts anderes vorsieht. Es werden von Psyonix keine Gewinnauszahlungen an Organisationen, Firmen oder andere Körperschaften jeglicher Art geleistet. Jedem Preisgewinner wird ein Preisannahme- und Freigabeerklärungsformular bereitgestellt („**Freigabeerklärung**“). Solange dies nicht anderweitig gesetzlich eingeschränkt

ist, muss der Preisgewinner (oder ein Elternteil bzw. Erziehungsberechtigter, wenn es einen Minderjährigen betrifft) die Freigabeerklärung innerhalb der in Abschnitt 2.6.3 festgelegten Fristen ausfüllen und bei Epic einreichen. Mit der Annahme eines Preises erklärt sich der Preisgewinner (bzw. der Erziehungsberechtigte des Gewinners) damit einverstanden, Psyonix von jeglicher Haftung, Verlusten oder Schäden freizustellen, die sich aus oder in Verbindung mit der Vergabe, dem Erhalt und/oder der Nutzung oder dem Missbrauch des Preises oder der Teilnahme an preisbezogenen Aktivitäten ergeben.

3. Teilnahmebedingungen für Spieler; Status des Epic-Kontos

Um dazu berechtigt zu sein, an einem Event-Match teilzunehmen oder Preise im Zusammenhang mit dem Event zu erhalten, müssen Sie die Berechtigungskriterien in diesem Abschnitt 3 erfüllen.

3.1 Alter des Spielers; geschützte Konten

Sie müssen mindestens 13 Jahre alt sein (oder ein höheres Alter haben, das in dem Land, in dem Sie wohnen, vorgeschrieben ist). Sie können kein geschütztes Konto verwenden, um an der Veranstaltung teilzunehmen. Trainer müssen mindestens 18 Jahre alt sein (oder ein höheres Alter für die Volljährigkeit haben, das in dem Land, in dem Sie wohnen, vorgeschrieben ist).

3.2 Epic-Nutzungsbedingungen

Sie müssen die Nutzungsbedingungen von Epic online unter <https://legal.epicgames.com/en-US/epicgames/tos> („**Epic-Nutzungsbedingungen**“) einhalten, einschließlich aller Regeln, Richtlinien und sonstigen Bedingungen, auf die in den Epic-Nutzungsbedingungen verwiesen wird. Diese Regeln sind eine Ergänzung zu den Epic-Nutzungsbedingungen und ersetzen diese nicht.

3.3 2FA

Sie müssen die Zwei-Faktor-Authentifizierung („**2FA**“) auf Ihrem Epic-Konto aktivieren (falls diese nicht bereits aktiviert ist). Um 2FA zu aktivieren, besuchen Sie bitte <https://epicgames.com/2FA>, melden Sie sich bei Ihren Epic-Konten an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

3.4 Zugehörigkeit zu oder Verbindung mit Psyonix/Epic

Mitarbeiter, leitende Angestellte, Führungskräfte, Vertreter und Repräsentanten von Psyonix und Epic (einschließlich der Rechtsberater und Werbeagenturen von Psyonix/Epic) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (d. h. Ehepartner, Mutter, Vater, Schwestern, Brüder, Söhne, Töchter, Onkel, Tanten, Neffen, Nichten, Großeltern und Schwiegereltern, unabhängig von ihrem Wohnort) und die in ihrem Haushalt lebenden Personen (unabhängig davon, ob sie

mit ihnen verwandt sind oder nicht) sowie jede natürliche oder juristische Person, die mit der Produktion oder Verwaltung des Events in Verbindung steht, und alle Mutter-, Tochter- und verbundenen Unternehmen, Vertreter und Repräsentanten von Psyonix/Epic sind nicht zur Teilnahme am Event berechtigt.

3.5 Spieler- und Teamnamen

3.5.1 Alle Team- und Einzelspielernamen dürfen nur lateinische alphanumerische Zeichen enthalten und müssen dem Verhaltenskodex in [Abschnitt 8](#) entsprechen. Epic und die Turnieradministratoren können Team- und Spieler-Tags oder Benutzernamen aus beliebigen Gründen einschränken oder ändern.

3.5.2 In den von einem Team oder Spieler verwendeten Namen dürfen die Begriffe Rocket League, Psyonix oder andere Marken, Markennamen oder Logos, die Eigentum von Epic sind oder von Epic lizenziert wurden, nicht enthalten sein oder verwendet werden.

3.5.3 Der von einem Team oder Spieler verwendete Name darf keine Imitation eines anderen Teams, Spielers, Streamers, Prominenten, Regierungsbeamten, Turnieradministrators, Mitarbeiters von Psyonix oder Epic oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person sein.

3.5.4 Teams und Spieler müssen für die Dauer des gesamten Turniers denselben Namen verwenden.

3.5.5. Psyonix bzw. die Turnieradministratoren behalten sich vor, die Verwendung von Namen während des Turnierspiels zu verbieten oder einzuschränken (einschließlich in Bezug auf die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Materialien Dritter in einer Art und Weise, die eine Verbindung oder Zugehörigkeit zu diesen Dritten andeutet oder als solche interpretiert werden könnte).

3.5.6 Team-Logos

Teams, die sich für die Offenen GSL-Phasen und/oder die Rocket League World Championship qualifizieren, müssen den Turnieradministratoren ein Logo sowohl im 1) .png-Format als auch im 2) .psd- oder .ai-Format zur Verfügung stellen. Wenn kein Logo bereitgestellt oder abgelehnt wird, ersetzen die Turnieradministratoren das Logo durch ein Standard-Turnierlogo. Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, nach Beginn des Turniers eingereichte Logos abzulehnen.

3.5.7 Sponsorenverbote

Die Namen, Logos und Avatare von Teams und Spielern dürfen keine Sponsoren oder Marken enthalten, die auf die in [Abschnitt 7.8.2](#) aufgeführten verbotenen Kategorien verweisen.

Alle sonstigen in den Teamnamen enthaltenen Sponsorentätigkeiten, Unterstützungen, Werbeaktivitäten und kommerziellen Kennzeichnungen unterliegen der endgültigen Genehmigung durch die Eventadministratoren. Die Turnieradministratoren bzw. Psyonix behalten sich das Recht vor, jeden Teamnamen abzulehnen oder zu ändern.

3.6 Epic-Konto, Unbescholtenheit

3.6.1 Um die Erstellung der Setzliste und den in [Abschnitt 2.6](#) beschriebenen Preisauszahlungsprozess zu unterstützen, muss jeder Spieler (a) über ein aktives, gültiges Epic Games-Konto verfügen, das auf den Spieler registriert ist („**Epic-Konto**“), und (b) ein solches Epic-Konto im Rahmen des Registrierungsprozesses an Psyonix übermitteln. Um ein Epic-Konto zu eröffnen, können Spieler <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> besuchen und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Zur Klarstellung: Die Angabe eines Epic-Kontos als Teil des Registrierungsprozesses ist keine Garantie dafür, dass ein Spieler einen Preis in Verbindung mit dem Turnier erhalten wird. Nur Preisgewinner sind berechtigt, Preise in Verbindung mit dem Turnier zu erhalten.

3.6.2 Das Epic-Konto, das Sie in Verbindung mit der Veranstaltung verwenden, muss unbescholten sein und darf keine nicht offengelegten Verstöße aufweisen. Das bedeutet auch, dass Ihr Epic-Konto auf Ihren Namen registriert sein muss und nicht zuvor von einem anderen Spieler gekauft, verschenkt oder anderweitig übertragen worden sein darf.

3.6.3 Gegen Sie (und jedes mit ihnen verbundene Epic-Konto) dürfen keine Sperren oder sonstige Strafen in Verbindung mit vorangegangenen Verstößen gegen offizielle Regeln von Epic ausstehend oder aktiv sein.

3.6.4 Epic ist berechtigt, die Turnierranglistendaten aller Spieler, die mit einer PlayStation 4 oder PlayStation 5 teilnehmen, mit Sony zu teilen.

3.7 Zusätzliche Beschränkungen

3.7.1 Sofern in Abschnitt 3 nicht anders angegeben, steht das Event mit allen Teilen Spielern aus der ganzen Welt offen. Ausgeschlossen sind Personen, deren Teilnahme nach geltendem Recht beschränkt oder verboten ist oder deren Wohnsitz sich in einem Land befindet, in dem die US-Gesetzgebung die Teilnahme verbietet („**Ausgeschlossene Länder**“) – hierzu zählen Kuba, Iran, Irak, Nordkorea, Somalia, Sudan, Syrien und die Regionen Krim, Donezk und Luhansk.

3.7.2 Während der gesamten Veranstaltung darf nur ein einzelner Spieler auf einem einzigen Epic-Konto spielen. Das bedeutet, dass Sie während des Events nicht dasselbe Epic-Konto wie andere Spieler verwenden können.

3.7.3 Sie können nur eine (1) Teilnahme (mit einem (1) Epic-Konto) am Event für ein Open 2v2 haben. Es ist Ihnen ausdrücklich verboten, zusätzliche Event-Teilnahmen über ein oder mehrere zusätzliche oder sekundäre Epic-Konten wahrzunehmen.

3.7.4 Sie sind während des gesamten Events nur zur Teilnahme in einer (1) Region (mit einem (1) Epic-Konto) berechtigt. Zur Klarstellung: Das bedeutet, dass Sie, sobald Sie in einer Region an einem Open 2v2 teilgenommen haben, für alle nachfolgenden Opens 2v2 an diese Region gebunden sind.

3.7.5 Sie dürfen während eines Opens 2v2 nur in einem einzigen Team teilnehmen.

3.8 Teamaufstellungen

3.8.1 Team-Ansprechpartner

Jedes Team muss ein Mitglied seiner Teamaufstellung als Team-Ansprechpartner („**Team-Ansprechpartner**“) oder („**Team-AP**“) benennen, welcher das Team bei allen offiziellen Entscheidungen repräsentiert und als Hauptansprechpartner für das Team gilt. Ein Team kann auch seinen Trainer (soweit zutreffend) als Hauptansprechpartner für das Team benennen.

3.8.2 Teamgröße und Teamaufstellungen

Teams dürfen für ein Match nur Spieler einsetzen, die in ihrer Teamaufstellung stehen. Bei der Registrierung für das Turnier müssen Teamaufstellungen aus zwei (2) Stammspielern bestehen (jeweils ein „**Stammspieler**“). Zu den Teamaufstellungen können auch Trainer gehören, die je nachdem, ob sie auch als Stammspieler fungieren, in einem Spiel spielen können oder nicht. Der Trainer eines Teams wird von einem Turnieradministrator zu einem späteren Zeitpunkt jedes Turniers in einer Teamaufstellung registriert. Eine Person kann nicht gleichzeitig Teil von mehr als einer Teamaufstellung sein.

- „Stammspieler“: In einer Teamaufstellung müssen mindestens zwei (2) Stammspieler aufgeführt sein. Ein Stammspieler ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt.
- „Trainer“: Eine Teamaufstellung kann maximal 1 (einen) Trainer enthalten. Ein Trainer ist zur Teilnahme an einem Match berechtigt, wenn er auch als Stammspieler oder Ersatzspieler fungiert, er muss aber eine ausdrückliche Genehmigung von Epic oder den Turnieradministratoren erhalten, bevor das Spiel beginnt. Das Mindestalter für Trainer beträgt 18 Jahre.

3.8.3 Aufstellungsbeschränkungen für den Hauptwohnsitz

Ein Team muss mehrheitlich aus Spielern bestehen, die Einwohner oder Staatsbürger der Region sind, in der sie antreten, wie für jede Region in Anhang B definiert.

- Bei einer aus zwei (2) Spielern bestehenden Teamaufstellung (alle Stammspieler) müssen mindestens zwei (2) Spieler eines der unten aufgeführten Kriterien erfüllen.

Mindestens eines der folgenden Kriterien gilt als Wohnsitz:

- Besitz der Staatsbürgerschaft
- Dauerhafter/langfristiger rechtmäßiger Wohnsitz
- Aufrechterhaltung einer Präsenzausbildung in dieser Region
- Aufrechterhaltung eines Arbeitsplatzes innerhalb dieser Region

Spieler, die eine doppelte Staatsbürgerschaft besitzen, müssen ihre beabsichtigte Staatsbürgerschaft für jedes Open 2v2 erklären und unterliegen den Teambeschränkungen gemäß [Abschnitt 3.8.5](#). Trainer, die für eine Teamaufstellung registriert sind, tragen nicht zur Wohnsitz-Mehrheit der Teamaufstellung bei.

Die Turnieradministratoren werden die Aufenthaltsfälle von Fall zu Fall bearbeiten und können nach eigenem Ermessen einen Nachweis der Aufenthaltsgenehmigung verlangen. Eine endgültige Entscheidung der Turnieradministratoren über den Spielersitz ist für alle Spieler und Teams endgültig und bindend.

Spieler und/oder Teams können eine Bestätigung der Wohnsitzberechtigung vor Ablauf der Anmeldefrist für die Veranstaltung anfordern, indem sie die Turnieradministratoren über die Supportkanäle gemäß [Abschnitt 6.1](#) kontaktieren.

3.8.3.1 Ausnahmen für den Hauptwohnsitz

Spieler, die Einwohner oder Staatsbürger der Regionen APAC, OCE oder SSA sind, dürfen in den Regionen NA, EU, SAM oder MENA für ein einzelnes Open 2v2 antreten, sind dabei jedoch nicht berechtigt, in ihrer jeweiligen Region des Wohnsitzes oder der Staatsbürgerschaft anzutreten. Ein Team in NA, EU, SAM oder MENA darf einen Spieler aus den Regionen APAC, OCE oder SSA aufstellen oder vollständig aus Spielern aus diesen Regionen bestehen.

Zur Vermeidung von Missverständnissen sind Spieler mit Wohnsitz oder Staatsbürgerschaft in NA, EU, SAM oder MENA nicht berechtigt, in den Regionen APAC, OCE oder SSA anzutreten.

Ungeachtet des Vorstehenden kann einem Spieler auch gestattet werden, an einem Open 2v2 in einer Region teilzunehmen, wenn er RLCS 2026-Punkte in dieser Region erzielt hat. Vor Ablauf der Anmeldefrist ist eine Genehmigung des Turnieradministrators erforderlich.

3.8.4 Einreichung der Teamaufstellung

Die Listen der antretenden Spieler für jedes übertragene Spiel müssen mindestens eine (1) Stunde vor Beginn des Spiels an die Turnieradministratoren übermittelt werden.

3.8.5 Änderungszeitraum und Einreichungsfrist der Teamaufstellung

Alle Teamaufstellungen gelten zum Abschluss des Registrierungsprozesses für das Turnier (der „**Registrierungsprozess**“) zu dem auf der Registrierungswebsite angegebenen Zeitpunkt und Datum (diese Termine und Uhrzeiten werden zusammen als die „**Einreichungsfrist der Teamaufstellung**“ bezeichnet) als bindend.

Wenn ein Team einen Trainer hat, den es in seine Teamaufstellung aufnehmen möchte, muss das Team die Turnieradministratoren vor Ablauf der entsprechenden Einreichungsfrist der Teamaufstellung darüber benachrichtigen. Wenn Umstände ein Team daran hindern, einen Spielerwechsel innerhalb der in [Abschnitt 4.2.5](#) festgelegten Fristen vorzunehmen und es eine Fristverlängerung benötigt, muss dieses Team vor Ablauf der entsprechenden Einreichungsfrist der Teamaufstellung einen Turnieradministrator darüber benachrichtigen.

Andernfalls ist es einem Team nicht erlaubt, nach Ablauf der Einreichungsfrist der Teamaufstellung einen Spielerwechsel vorzunehmen.

3.8.6 Spieler- und Teamnamen

Spieler oder Teams dürfen ihre Benutzernamen, Spielnamen oder Teamnamen nicht ohne Genehmigung der Turnieradministratoren ändern. Alle diese Namen müssen mit diesen Regeln (einschließlich und ohne Einschränkung [Abschnitt 3](#)) übereinstimmen, und die Turnieradministratoren können jederzeit verlangen, dass sie geändert werden. Eine Teamaufstellung darf keine Duplikate desselben Namens, Namen, die nur aus Symbolen bestehen, oder Namen, die schwer voneinander zu unterscheiden sind, enthalten.

3.8.7 Team-Exklusivität

Während des gesamten Turniers können die Spieler jeweils nur in einem Team antreten.

3.8.8 Registrierung

Jeder Spieler in einem Team muss alle Teilnahmebedingungen in diesen Regeln für Spieler erfüllen, und jeder Spieler muss sich auf der Registrierungs-Website (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2026>) vor dem Ende des Registrierungsprozesses registrieren, um als Mitglied des entsprechenden Teams zu gelten. Während des Registrierungsprozesses wird ein Teammitglied den Teamnamen erstellen/registrieren und Spieler können dem Team beitreten, indem sie den Teamnamen suchen oder per Einladung. Falls ein Team in weitere Runden des Turniers kommt, werden die Turnieradministratoren versuchen, das Team über seinen Team-Ansprechpartner zu informieren.

3.8.9 Verifizierung der Teilnahmeberechtigung des Teams

Vorbehaltlich [Abschnitt 2.6.2](#) müssen alle Mitglieder eines Teams, die unter die in Anhang C festgelegten Preisgrenzen fallen, das in [Abschnitt 2.6](#) beschriebene Verfahren zur Überprüfung der Teilnahmeberechtigung erfolgreich durchlaufen, um zum Erhalt dieser Preise berechtigt zu

sein. Sollte ein Mitglied des Teams die Überprüfung der Teilnahmeberechtigung nicht bestehen, verliert jedes Teammitglied seinen Status als potenzieller Preisgewinner. Entsprechend erlischt auch der Anspruch des Teams auf einen Preis in Verbindung mit diesem Turnier.

3.8.10 Teamverbände

Sofern hierin nicht ausdrücklich anders angegeben, beziehen sich alle Rechte der Turnieradministratoren gemäß diesen Regeln auf das gesamte Team und jedes einzelne Mitglied des Teams und können gegen diese durchgesetzt werden. Entsteht ein Grund für eine Disqualifikation eines einzelnen Teammitglieds, so kann der Event-Administrator das Recht auf Disqualifikation gegen das gesamte Team ausüben.

Sollten die Turnieradministratoren beschließen, nicht alle Mitglieder eines Teams zu disqualifizieren, gelten diese Regeln auch weiterhin für die verbleibenden Spieler, und wenn es die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen genehmigen, kann das Team den/die disqualifizierten Spieler (selbst wenn der disqualifizierte Spieler der Team-Ansprechpartner war) durch einen neuen teilnahmeberechtigten Spieler ersetzen und weiterhin unter demselben Teamnamen antreten, wenn jeder disqualifizierte Spieler umgehend jedes von den Turnieradministratoren für notwendig erachtete Schreiben unterzeichnet, das den verbliebenen Teammitgliedern die weitere Teilnahme an dem Turnier unter dem Namen des Teams oder einem neuen Namen nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren erlaubt.

Ein Teammitglied, das auf eigenen Wunsch bzw. durch Disqualifikation aus dem Turnier ausscheidet, ist nach dem alleinigen Ermessen des Turnieradministrators in jeglicher Funktion von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen.

3.8.11 Team-Qualifikation ohne Transfers

Sämtliche erlangten Qualifikationsplätze für jede neue Phase (falls zutreffend) können nicht an andere Personen oder Organisationen übertragen, verkauft oder verschenkt und auch nicht mit diesen getauscht werden. Dies bedeutet, dass verdiente Qualifikationsplätze immer direkt in Verbindung mit dem Team als Ganzes stehen.

3.9 Beziehungen innerhalb von Teams

Die Regeln betreffen nicht die Beziehungen zwischen oder unter den Spielern eines Teams. Die einzelnen Teams und ihre Spieler sind jeweils selbst für die Regelung der Beziehungen zwischen den Spielern und in ihren jeweiligen Teams verantwortlich. Streitigkeiten zwischen den Teammitgliedern können jedoch nach alleinigem Ermessen der Turnieradministratoren als Grund für eine Disqualifikation des entsprechenden Teams oder seiner Teammitglieder gelten.

3.10 Verantwortlichkeiten von Teambesitzern und Trainern

3.10.1 Kein Team (einschließlich seiner Vertreter, Beauftragten, Mitarbeiter und Unterauftragnehmer), Besitzer oder Trainer darf sich an Absprachen, Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder sonstigen unfairen oder illegalen Handlungen oder Vereinbarungen beteiligen, um das Ergebnis eines Spiels, Matches oder Turniers vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).

3.10.2 Kein Besitzer eines Teams in der RLCS darf als Trainer eines anderen RLCS-Teams auftreten oder auf sonstige Weise am Management oder der Verwaltung eines anderen Teams in der RLCS beteiligt sein bzw. die Macht haben, sie zu bestimmen oder zu beeinflussen.

3.10.3 Trainer oder sonstige Personen, die in der RLCS ein Team beaufsichtigen oder leiten (zusammenfassend die „**Kontrollpersonen**“), dürfen nicht: (a) eine Kontrollperson eines anderen Teams in der RLCS sein; oder (b) weder direkt noch indirekt am Management oder der Verwaltung eines anderen RLCS-Teams beteiligt sein bzw. die Macht haben, sie zu bestimmen oder die Leistung eines anderen RLCS-Teams in einem Spiel, Match oder Turnier zu beeinflussen. Eine Ausnahme kann für eine (1) zusätzliche Teamanmeldung von einer Organisation gemacht werden, solange dieses Team allen folgenden Kategorien und Einschränkungen entspricht:

1. Das zusätzliche Team ist auf Vielfalt ausgerichtet, und alle teilnehmenden Spieler repräsentieren diese Vielfalts-Initiative (Beispiel: ein Frauenteam) oder das zusätzliche Team ist ein College- oder Universitätsteam.
2. Die Teamnamen sind nicht identisch.

Vor Ablauf der Anmeldefrist ist eine schriftliche Genehmigung der Turnieradministratoren erforderlich. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, Ausnahmen abzulehnen.

3.10.4 Ein Team darf niemanden als Kontrollperson ernennen, der: (a) eine Kontrollperson eines anderen RLCS-Teams ist; oder (b) direkt oder indirekt am Management oder der Verwaltung eines anderen RLCS-Teams beteiligt ist bzw. die Macht hat, sie zu bestimmen oder die Leistung eines anderen RLCS-Teams in einem Spiel, Match oder Turnier zu beeinflussen.

3.10.5 Teams, für die Psyonix nach eigenem Ermessen feststellt, dass sie direkt oder indirekt einer Person oder Organisation gehören oder von ihr kontrolliert werden, die Websites oder Plattformen für Sportwetten (einschließlich Esports), Glücksspiel, Buchmachung oder Wetten oder andere verbotene Kategorien betreibt, sind nicht zur Teilnahme am Turnier berechtigt.

4. Spielregeln

Dieser Abschnitt 4 erläutert die „Spielregeln“, die während des Turniers für das Spiel gelten.

4.1 Matcheinstellungen

4.1.1 Spieleinstellungen

- Standard-Arena: DFH-Stadion
- Teamgröße: 2v2
- Bot-Schwierigkeitsgrad: Keine Bots
- Mutatoren: -
- Match-Administrator: Deaktiviert
- Matchzeit: 5 Minuten
- Beitreten bis: Name/Passwort
- Plattform: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam oder Xbox
- Server: USA-Ost, US-Central oder USA-West (NA), Europa (EU), Südamerika (SAM), Ozeanien (OCE), Naher Osten (MENA), Ostasien oder Insulares Südostasien oder Kontinentales Südostasien (APAC) und Südafrika (SSA)
- Teamfarben: Standard

4.1.2 Controller

Alle Standard-Controller, einschließlich Maus und Tastatur, sind zulässig. Makrofunktionen (z. B. Turbotasten) sind nicht erlaubt. Beachten Sie, dass drahtlose Controller bei Präsenztournierveranstaltungen nicht zulässig sind. Bei jeder Präsenztournierveranstaltung unterliegen alle Controller der Genehmigung der Turnieradministratoren.

4.1.3 Arenas

In einer Offenen Doppelten K.O.-Phase und einer Offenen Schweizer Phase werden alle Spiele im DFH-Stadion gespielt, es sei denn, die Teams vereinbaren einvernehmlich, in einer anderen Standardarena zu spielen. Spiele, die bis zum Abschluss in einer anderen Standardarena gespielt werden, gelten als einvernehmlich vereinbart. In allen anderen Phasen des Turniers wird die Kartenrotation aus den Standardarenen ausgewählt, die von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen ausgewählt werden.

Für übertragene Matches können Teams verlangen, eine Arena aufgrund von Leistungsproblemen zu vermeiden, und müssen eine detaillierte Anfrage mindestens 24 Stunden vor Beginn des Matches an die Turnieradministratoren senden. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, aus beliebigem Grund nach eigenem Ermessen alle von Teams gestellten Anfragen zur Vermeidung einer Arena abzulehnen.

4.2 Verfahrensweisen für Matches

4.2.1 Hosting und Teamfarben

Die Turnieradministratoren legen fest, welches Team blau und welches Team orange ist. In der Offenen Doppelten K.O.-Phase und Offenen Schweizer Phase werden die Teams angewiesen, wie sie das Spiel ausrichten. In allen anderen Phasen des Turniers veranstaltet ein Turnieradministrator das Spiel.

4.2.2 Re-Hosting

Zwischen Spielen in einem Match können Teams verlangen, dass das Match aufgrund von Verbindungsproblemen erneut auf derselben Serverregion gehostet wird.

Während eines Spiels in allen Phasen des Turniers, mit Ausnahme der Offenen Doppelten K.O.-Phase und der Offenen Schweizer Phase, können die Teams, bevor (a) ein Tor erzielt wurde oder (b) fünfzehn (15) Sekunden vergangen sind (je nachdem, was zuerst eintritt), einvernehmlich vereinbaren, das aktuelle Spiel des Matches abzubrechen und das Match mit der Genehmigung der Turnieradministratoren neu zu hosten.

Teams müssen die neue Match-Lobby innerhalb von drei (3) Minuten nach der Erstellung der neuen Match-Lobby neu erstellen und ihr beitreten. Wenn ein Team oder Spieler während dieses Zeitraums nicht wieder beitrifft, werden Disziplinarmaßnahmen ergriffen, wie in [Abschnitt 8.3](#) näher beschrieben.

Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, das aktuelle Spiel des Matches jederzeit auszusetzen und für ein Re-Hosting für ungültig zu erklären.

4.2.3 Server

4.2.3.1 Server für die Offene Doppelte K.O.-Phase und Offene Schweizer Phase

- „USA-Central“ ist der Standardserver für nordamerikanische Spiele, es sei denn, dass beide Teams zustimmen, auf „USA-West“ oder „USA-Ost“ zu spielen.
- Die „Europa“-Server werden immer für europäische Matches verwendet.
- Die südamerikanischen Matches werden immer auf den „Südamerika“-Servern ausgetragen.
- Die ozeanischen Matches werden immer auf den „Ozeanien“-Servern ausgetragen.
- Die MENA-Matches werden immer auf den „Nahe Osten“-Servern ausgetragen.
- „Kontinentales Südostasien“ gilt als Standard-Server für die APAC-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf „Ostasien“ oder „Insulares Südostasien“ zu spielen.
- Die SSA-Matches werden immer auf den „Südafrika“-Servern ausgetragen.

Wenn die aufgeführten Server in einer Region nicht verfügbar sind, werden Turnieradministratoren allen betroffenen Teams einen neuen Standardserver mitteilen.

4.2.3.2 Server für die Offene GSL-Phase, Offene Hybrid-K.O.-Phase und Einfache K.O.-Phase der Weltmeisterschaft

- „RLCS USE-Ohio“ gilt als Standardserver für die nordamerikanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, in einer anderen nordamerikanischen RLCS-Serverregion zu spielen.
- „RLCS EU-Paris“ gilt als Standardserver für die europäischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, in einer anderen europäischen RLCS-Serverregion zu spielen.

spielen.

- „RLCS SAM-SaoPaulo“ gilt als Standardserver für die südamerikanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen südamerikanischen Server zu spielen.
- „RLCS OCE-Sydney“ gilt als Standardserver für die ozeanischen Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen ozeanischen Server zu spielen.
- „RLCS ME-Bahrain“ gilt als Standardserver für die MENA-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen MENA-Server zu spielen.
- „RLCS ASM-Asia Mainland“ gilt als Standardserver für die APAC-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen APAC-Server zu spielen.
- „RLCS SAF-Cape-Town“ gilt als Standardserver für die SSA-Matches, sofern nicht beide Teams vereinbaren, auf einem anderen SSA-Server zu spielen.

Wenn die aufgeführten Server in einer Region nicht verfügbar sind, werden Turnieradministratoren allen betroffenen Teams einen neuen Standardserver mitteilen.

4.2.4 Spielstart

In der Offenen Doppelten K.O.-Phase und Offene Schweizer Phase dürfen die Spieler nicht ihrer eigenen Seite beitreten, bis zwei (2) Spieler aus jedem Team am Spiel teilgenommen haben. In allen anderen Spielen für alle anderen Phasen des Turniers dürfen die Spieler nicht ihrer vorgesehenen Seite beitreten, bis sie von einem Turnieradministrator dazu aufgefordert werden.

Für alle Phasen des Turniers gilt ein Spiel als gestartet, wenn der In-Game-„GO“-Indikator nach dem ersten Auftaktturnier-Countdown angezeigt wird.

4.2.5 Spielerwechsel

Auswechslungen sind in keiner Phase der Veranstaltung gestattet.

4.2.6 Berichtsergebnisse

Nach Beendigung eines Matches muss das Gewinnerteam das Matchergebnis in einem dafür vorgesehenen Chatroom an die Turnieradministratoren übermitteln. Das unterlegene Team muss das Matchergebnis ebenfalls bestätigen. Für den Fall von Streitigkeiten über das Ergebnis ist ein Screenshot des Ergebnisbildschirms oder das Speichern der Replay-Datei des Matches erforderlich. Wenn ein Team ein Match unter Berufung auf einen Sieg anfechtet und einen Beweis für seine Behauptung vorlegt, muss das andere Team einen Beweis für die Behauptung vorlegen, um eine automatische Niederlage im Match zu vermeiden. Teams oder Spieler, die falsche oder manipulierte Ergebnisse übermittelt haben, werden gemäß [Abschnitt 8.3](#) disziplinarisch belangt.

4.2.7 Beobachter

Bei sämtlichen Events, einschließlich des Opens 2v2 und der Weltmeisterschaft, sind keine Beobachter im Spiel zugelassen, mit Ausnahme von Turnieradministratoren oder zuvor autorisierten Personen. Teams, die Lobby-Details weitergeben, um einem nicht autorisierten Beobachter die Teilnahme am Match zu ermöglichen, werden mit Disziplinarmaßnahmen gemäß [Abschnitt 8.3](#) belegt. Trainer dürfen keine Beobachter im Spiel sein.

Ein Spieler oder Team darf das eigene Gameplay live über eine Online-Streaming-Plattform wie Twitch, Kick, TikTok, YouTube usw. übertragen. Teams können auch einen besonderen Antrag für einen einzelnen „Team-Stream“-Beobachter einreichen, der die nicht übertragenen Matches der Offenen Doppel-K.O.-Phase, der Offenen Schweizer Phase oder der Offenen GSL-Phase beobachtet, indem es einen Übertragungsantrag (Englisch: „Broadcast Application“) ausfüllt und mindestens 24 Stunden vor dem Beginn des jeweiligen Turniertages eine Genehmigung als Beobachter erhält. Trainer werden nicht als berechtigte „Team-Stream“-Beobachter zugelassen. Übertragungsanträge sind über den entsprechenden Discord-Supportkanal verfügbar wie in [Abschnitt 6.1](#) beschrieben.

Ein berechtigter Beobachter darf zu keinem Zeitpunkt des Matches einer der beiden Seiten als Spieler beitreten. Andernfalls wird das entsprechende Team mit disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben bestraft.

4.3 Matchverpflichtungen

4.3.1 Pünktlichkeit

4.3.1.1 Pünktlichkeit für die Offene Doppelte K.O.-Phase, Offene Schweizer Phase, Offene GSL-Phase und die Offene Hybrid-K.O.-Phase

Alle Teams müssen zwei (2) Spieler zur festgelegten Match-Startzeit physisch anwesend oder in der Online-Match-Lobby anwesend haben. Teams, von denen zwei (2) Spieler fünf (5) Minuten nach der Match-Startzeit nicht mit einer vollständigen Teamaufstellung spielbereit sind, werden mit Disziplinarmaßnahmen gemäß [Abschnitt 8.3](#) belegt. Während aller Matches muss der Team-Ansprechpartner mindestens zehn (10) Minuten vor der festgelegten Match-Startzeit im dafür vorgesehenen Chatraum erreichbar sein. Die Match-Startzeiten können von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen je nach Turnierverlauf (Beschleunigung oder Verzögerung) angepasst werden.

4.3.1.2 Pünktlichkeit für die Rocket League World Championship 2026

Bei Präsenz-Matches müssen alle teilnehmenden Mitglieder einer Aufstellung zum festgelegten Zeitpunkt des Matchbeginns physisch anwesend sein. Der Zeitpunkt des Matchbeginns wird von den Turnieradministratoren mitgeteilt. Es ist Teamaufstellungen nicht gestattet, den Wettbewerbsbereich nach dem festgelegten Zeitpunkt des Matchbeginns zu verlassen, es sei denn, sie erhalten die ausdrückliche Genehmigung der Turnieradministratoren.

Teamaufstellungen, die zum festgelegten Zeitpunkt des Matchbeginns nicht physisch anwesend sind, unterliegen Disziplinarmaßnahmen, wie in [Abschnitt 8.3](#) näher beschrieben.

4.3.2 Verzicht

Teams dürfen ohne vorherige Genehmigung der Turnieradministratoren nicht freiwillig auf ein Match verzichten. Ungeachtet des Vorstehenden können solche Teams auch mit einer solchen Genehmigung den in [Abschnitt 8.3](#) näher beschriebenen Disziplinarmaßnahmen unterliegen.

4.3.3 Gerätezugriff während der Rocket League World Championship 2026

Während aller Spiele in der Rocket League World Championship 2026 dürfen Spieler und Trainer kein elektronisches Gerät (z. B. Mobiltelefone, Uhren jeglicher Form, elektrische Handwärmer, Ohrhörer) an ihrer Person haben und ohne Genehmigung der Turnieradministratoren nicht auf das Internet zugreifen.

5. Probleme

5.1 Match-Admin während privater Matches

Während aller Phasen der Veranstaltung ist es Spielern untersagt, die Funktion „Match-Admin“ im Spiel zu verwenden. Spieler dürfen das Spiel nicht pausieren, die Spielzeit ändern oder die Spielpunktzahl ändern. Alle Spieler, die während eines Spiels in der Veranstaltung die Funktion „Match-Admin“ nutzen, unterliegen Disziplinarmaßnahmen, wie in [Abschnitt 8.3](#) näher beschrieben.

5.2 Technische Probleme

Aufgrund der Art und Größenordnung des Online-Wettbewerbs werden Matches nicht wegen Bugs, vorsätzlicher Verbindungsunterbrechung, Serverabsturz oder unbeabsichtigter Verbindungsunterbrechung neu gestartet oder für ungültig erklärt, es sei denn, dass die Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen anders entscheiden. Außer falls von den Turnieradministratoren nach eigenem Ermessen anders entschieden, muss bei technischen Problemen oder Bugs weitergespielt werden und sie gelten nicht als Grund für eine Wiederholung. Sollte ein Team aufgrund eines technischen Problems oder eines Bugs eine Wiederholung des Matches verlangen, muss dieses Team das Replay speichern und es den Turnieradministratoren zur Überprüfung einreichen. Während eines übertragenen Matches können die Turnieradministratoren das laufende Gameplay unterbrechen, um es zu überprüfen und anschließend das Spiel neu starten, wenn sie dies nach eigenem Ermessen für erforderlich erachten.

5.3 Matchunterbrechungen

5.3.1 Verbindungsunterbrechungen

5.3.1.1 Unterbrechungen während Matches der Offenen Doppelten K.O.-Phase und Offenen Schweizer Phase

Sollte es zu einer Verbindungsunterbrechung kommen, muss das unterbesetzte Team das Einzelspiel innerhalb des Matches weiterspielen. Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann während des Spiels, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, oder auch zwischen den Spielen eines Matches wieder einsteigen, aber nicht inmitten eines der nachfolgenden Spiele des Matches. Wenn der Spieler nach einer Verbindungsunterbrechung nicht wieder dem gleichen Spiel beitreten kann, hat er 5 (fünf) Minuten Zeit, um erneut beizutreten, bevor das nächste Spiel des Matches beginnt. Wenn der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel vor dem nächsten Spiel im Match nicht beitreten kann, muss das Team des Spielers das Match kampflos aufgeben.

5.3.1.2 Unterbrechungen während der Offenen GSL-Phase und der Offenen Hybrid-K.O.-Phase

Wenn es zu einer Unterbrechung kommt, muss das unterbesetzte Team sofort die Turnieradministratoren im dafür vorgesehenen Chatroom benachrichtigen. Sobald die Turnieradministratoren die Benachrichtigung über die Verbindungsunterbrechung erhalten haben, können sie das Spiel nach eigenem Ermessen pausieren. Wenn Matches beobachtet oder übertragen werden und die Turnieradministratoren feststellen, dass die Verbindung eines Spielers unterbrochen wurde, ohne dass eine Benachrichtigung erfolgt ist, können sie das Match pausieren, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Verbindung wiederherzustellen.

Sobald das Spiel pausiert wurde, hat der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, acht (8) Minuten Zeit, um dem Spiel erneut beizutreten, ehe es fortgesetzt wird. Im Fall von mehreren Pausen wegen Verbindungsunterbrechungen gelten diese acht (8) Minuten als Gesamtzeit für sämtliche Wiederverbindungsversuche. Kann der Spieler innerhalb dieser Zeit keine Verbindung herstellen, verliert das unterbesetzte Team das Einzelspiel des Matches.

Wenn der Spieler dem Spiel, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, nicht erneut beitrifft, werden ihm nach dem Spiel drei (3) zusätzliche Minuten gewährt, um die Verbindung wiederherzustellen, bevor das nächste Spiel des Matches beginnt. Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann während des Spiels, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, oder auch zwischen den Spielen eines Matches wieder einsteigen, aber nicht inmitten eines der nachfolgenden Spiele des Matches. Wenn der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel vor dem nächsten Spiel im Match nicht beitreten kann, muss das Team des Spielers das Match kampflos aufgeben.

Sobald der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel wieder beitrifft oder die Frist für den Wiederbeitritt abgelaufen ist, haben die Teams 30 (dreißig) Sekunden Zeit, um den Turnieradministratoren zu bestätigen, dass jedes Team bereit ist, das Spiel fortzusetzen. Wenn

beide Teams ihre Spielbereitschaft bestätigt haben, wird das Spiel nach Entscheidung der Turnieradministratoren mit einem neutralen Anstoß oder einer bestimmten Spielfortsetzung wieder aufgenommen.

Kann ein Team kein vollständiges Team aus zwei (2) Spielern aufstellen, um das Spiel fortzusetzen, verliert es das Spiel. Kann ein Team in den darauffolgenden acht (8) Minuten kein vollständiges Team aus zwei (2) Spielern aufstellen, verliert es das Match.

5.3.1.3 Unterbrechungen während der Einfachen K.O.-Phase der Weltmeisterschaft

Wenn es zu einer Unterbrechung kommt, muss das unterbesetzte Team sofort die Turnieradministratoren im Spiel benachrichtigen. Sobald die Turnieradministratoren die Benachrichtigung über die Verbindungsunterbrechung erhalten haben, können sie das Spiel nach eigenem Ermessen pausieren. Wenn die Turnieradministratoren feststellen, dass die Verbindung eines Spielers unterbrochen wurde, ohne dass eine Benachrichtigung erfolgt ist, können sie das Match pausieren, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Verbindung wiederherzustellen.

Sobald das Spiel angehalten wurde, arbeiten die Turnieradministratoren direkt mit dem betroffenen Spieler zusammen, um das angegebene Problem zu lösen.

Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann während des Spiels, bei dem die Verbindung unterbrochen wurde, oder auch zwischen den Spielen eines Matches wieder einsteigen, aber nicht inmitten eines der nachfolgenden Spiele des Matches. Wenn der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, dem Spiel vor dem nächsten Spiel im Match nicht beitreten kann, muss das Team des Spielers das Match kampflos aufgeben.

Sobald der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, wieder beitrifft, haben die Teams 30 (dreißig) Sekunden Zeit, um den Turnieradministratoren zu bestätigen, dass jedes Team bereit ist, das Spiel fortzusetzen. Wenn beide Teams ihre Spielbereitschaft bestätigt haben, wird das Spiel nach Entscheidung der Turnieradministratoren mit einem neutralen Anstoß oder einer bestimmten Spielfortsetzung wieder aufgenommen.

5.3.2 Spielstopp

Turnieradministratoren können ein Spiel oder Match jederzeit und aus beliebigen Gründen unterbrechen. Im Falle einer Spielunterbrechung müssen die Spieler an ihren Geräten bleiben und den Anweisungen der Turnieradministratoren aufmerksam folgen.

5.3.3 Auszeiten

Für jedes Match, das während der Offenen Hybrid-K.O.-Phase, der Rocket League World Championship 2026 oder der Qualifikationsplatzrunde stattfindet, können Teams eine (1)

Auszeit (jeweils eine „Auszeit“) zwischen den Spielen während eines solchen Matches anfordern.

Jede Auszeit dauert 2 (zwei) Minuten. Ein Team muss einen Turnieradministrator darüber informieren, dass es sich entscheidet, eine Auszeit zu verwenden, bevor fünfundvierzig (45) Sekunden auf der Wertungstafel nach dem Spiel verbleiben. Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, einem Team eine Auszeit zu verweigern, wenn dieses Team seine Wahl nicht gemäß den in diesem Abschnitt 5.3.3 festgelegten Fristen trifft. Der zwei (2) Minuten Zeitablauf beginnt mit fünfundvierzig (45) Sekunden, die noch auf der Wertungstafel nach dem Spiel verbleiben. Am Ende des Zeitablaufs weisen die Turnieradministratoren jedes Team an, am nachfolgenden Spiel teilzunehmen.

Zur Klarstellung: Auszeiten können nicht in Matches verwendet werden, die in der Offenen Doppelten K.O.-Phase, Offenen Schweizer Phase, Offenen GSL-Phase oder während des Gameplays auftreten. Des Weiteren können Auszeiten nicht verwendet werden, um die in [Abschnitt 5.3.1](#) beschriebenen Disqualifikationsfristen zu verlängern.

5.3.4 Neustarts

Die Turnieradministratoren können einen Neustart des Spiels oder Matches anordnen, wenn außergewöhnliche Umstände vorliegen, wenn beispielsweise ein Bug einen Spieler in seiner Spielfähigkeit erheblich beeinträchtigt oder das Spiel oder Match durch höhere Gewalt oder ein anderes Ereignis unterbrochen wird.

5.3.5 Einreichung des Protokolls

Wenn ein Spieler oder ein Team eine Beschwerde einreicht, die zu einem Neustart des Spiels oder Matches führt, muss er/es den Turnieradministratoren die Protokolldateien aus dem Spiel oder Match zur Verfügung stellen. Diese Protokolldateien werden untersucht, und wenn die Turnieradministratoren feststellen, dass der Neustart zu Unrecht beantragt wurde, werden gegen den Spieler oder das Team Disziplinarmaßnahmen gemäß [Abschnitt 8.3](#) verhängt.

6. Kommunikation

6.1 Support-Kanal

Die Turnieradministratoren stehen während des gesamten Events über den nachstehenden offiziellen Spieler-Support-Kanal der jeweiligen Region zur Verfügung und werden spieterspezifische Fragen beantworten und zusätzliche Hilfe leisten. Diese Regeln werden durch online übermittelte Antworten oder Kommentare nicht beeinträchtigt.

- [Asien-Pazifik \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Nahe Osten und Nordafrika \(MENA\)](#)

- [Nordamerika \(NA\)](#)
- [Ozeanien \(OCE\)](#)
- [Südamerika \(SAM\)](#)
- [Subsahara-Afrika \(SSA\)](#)

6.2 Match-Kommunikation

Für jedes Match kommunizieren die Teams während aller Online-Phasen des Turniers in einem dafür vorgesehenen Chatroom mit ihren Gegnern und den Turnieradministratoren (falls zutreffend). Bei Live-Events ist es nach dem offiziellen Beginn eines Matches strengstens untersagt, mit Personen zu kommunizieren, die nicht als Spieler des aktuellen Matches ausgewiesen sind. Ein Verstoß gegen diese Regel kann zur sofortigen Disqualifikation des Spielers/der Spieler oder des Teams führen. Zur Klarstellung: Trainer fallen nicht unter diese Einschränkung und die Spieler-zu-Trainer-Kommunikation ist während des Gameplays nicht eingeschränkt. Die Turnieradministratoren teilen den Spielern vor Beginn jeder Phase des Turniers den dafür vorgesehenen Chatraum mit.

7. Verhaltenskodex

7.1 Persönliches Verhalten, Kein toxisches Verhalten

7.1.1 Alle Spieler und Kontrollpersonen müssen sich in einer Weise verhalten, die jederzeit (a) dem Verhaltenskodex in diesem Abschnitt 7 („**Verhaltenskodex**“) und (b) den allgemeinen Grundsätzen der persönlichen Integrität, Aufrichtigkeit und des sportlichen Verhaltens entspricht.

7.1.2 Spieler und Kontrollpersonen müssen sich gegenüber anderen Spielern, Turnieradministratoren, Beobachtern, Zuschauern und Sponsoren (soweit zutreffend) respektvoll verhalten.

7.1.3 Spieler und Kontrollpersonen dürfen sich nicht auf eine Weise verhalten, (a) die gegen diese Regeln verstößt, (b) die als störend, nicht sicher oder destruktiv gilt oder (c) die den von Psyonix angestrebten Spaß an Rocket League der anderen Benutzer (wie von Psyonix festgelegt) beeinträchtigt. Im Einzelnen ist es Spielern und Kontrollpersonen untersagt, andere zu belästigen, sie respektlos zu behandeln, beleidigende oder verletzende Ausdrücke zu verwenden, ein Spiel zu sabotieren sowie gesetzwidrigen Aktivitäten nachzugehen, wie zum Beispiel Spam, sozialer Manipulation oder Betrug („**Toxisches Verhalten**“).

7.1.4 Spieler und Kontrollpersonen dürfen (a) nicht behaupten, ein gesperrter Spieler oder ein Cheater/Regelbrecher zu sein, oder sich selbst als solchen ausgeben, oder (b) das Brechen oder die Verletzung dieser Regeln verherrlichen oder anderweitig gutheißen.

7.1.5 Jeder Verstoß gegen diese Regeln kann für einen Spieler, eine Kontrollperson oder ein ganzes Team disziplinarischen Maßnahmen, wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben, nach sich

ziehen, unabhängig davon, ob dieser Verstoß vorsätzlich begangen wurde oder nicht.

7.2 Fairer Wettkampf

7.2.1 Von jedem Spieler wird erwartet, dass er zu jeder Zeit während eines Spiels oder Matches im Sinne von Rocket League und dieser Regeln spielt. Jede Form von unfairm Spiel ist nach diesen Regeln verboten und kann zu disziplinarischen Maßnahmen führen. Beispiele für unfaires Verhalten:

- Absprachen (wie unten definiert), Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder jede andere unfaire oder illegale Handlung oder Vereinbarung, um das Ergebnis eines Matches oder Events vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).
- Das Hacken oder anderweitige Modifizieren des beabsichtigten Verhaltens des Rocket League-Spiel-Clients, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Änderungen an Spieldateien.
- Auf einem Epic-Konto zu spielen, das auf den Namen einer anderen Person registriert ist, oder dies einer anderen Person zu erlauben (bzw. jemanden dazu auffordern, ermutigen oder anweisen, dies zu tun).
- Die Inanspruchnahme von äußerer Hilfe in Zusammenhang mit der Position anderer Spieler, der Flugbahn des Balls, des Boosts eines gegnerischen Spielers oder jeglichen anderen Informationen, die der Spieler selbst nicht durch seinen eigenen Bildschirm erhält (z. B. der Blick auf Monitore von Beobachtern, während man sich noch im Match befindet). Zum Verständnis: Die Inanspruchnahme eines Trainers oder die Nutzung des Wiederholungs-Tools im Spiel fallen nicht unter diese Kategorie.
- Das vorsätzliche Ausnutzen einer Spielfunktion (z. B. eines Bugs oder Glitches im Spiel) auf eine nicht von Psyonix beabsichtigte Weise, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Die Verwendung von verteilten Denial-of-Service-Attacken, Swatting oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung eines anderen Spielers mit dem Rocket League-Spiel-Client zu stören.
- Der Einsatz von Makro-Tasten oder ähnlichen Methoden, um Aktionen im Spiel zu automatisieren.
- Die Annahme von Geschenken, Belohnungen, Bestechungsgeldern oder Entschädigungen für versprochene, erbrachte oder zu erbringende Dienstleistungen im Zusammenhang mit dem unfairen Spiel von Rocket League (z. B. Dienstleistungen, die

darauf abzielen, ein Match oder einen Wettkampfabschnitt zu vereiteln oder zu manipulieren).

- Die Beeinträchtigung der Durchführung des Turniers, der Regeln-Website oder einer Website, die Psyonix oder den Turnieradministratoren gehört oder von ihnen betrieben wird.
- Die Vornahme von Änderungen an Rocket League, die nicht den Turnieradministratoren mitgeteilt und von diesen genehmigt wurden.
- Die Nutzung von Einrichtungen, Diensten oder Geräten des Turniers, die von den Turnierorganen bereitgestellt oder zugänglich gemacht werden, um Mitteilungen zu veröffentlichen, zu übertragen, zu verbreiten oder anderweitig zugänglich zu machen, die der Verhaltenskodex verbietet.
- Die Verbindung zur Lobby im Spiel zu unterbrechen, bevor die Turnieradministratoren dazu auffordern.
- Andere Verstöße gegen diese Regeln.

7.3 Wetten

Spielern und Kontrollpersonen ist es untersagt, (a) Wetten, Einsätze oder Glücksspiele im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu veranstalten oder zu fördern, oder (b) direkt oder indirekt von Wetten, Einsätzen oder Glücksspielen im Rahmen des Turniers oder eines Teils davon zu profitieren.

7.4 Belästigung

Den Spielern ist jede Form von belästigendem, beleidigendem oder diskriminierendem Verhalten untersagt, einschließlich solcher, die auf der Rasse, der Hautfarbe, der ethnischen Zugehörigkeit, der nationalen Herkunft, der Religion, der politischen oder sonstigen Meinung, dem Geschlecht, der Geschlechtsidentität, der sexuellen Orientierung, dem Alter, einer Behinderung oder einem anderen Status oder Merkmal beruhen, das nach geltendem Recht geschützt ist.

7.5 Vertraulichkeit

Ein Spieler oder eine Kontrollperson darf keine vertraulichen Informationen, die der Spieler im Zusammenhang mit dem Event erhält, an Dritte weitergeben, auch nicht durch Veröffentlichung in sozialen Medienkanälen.

7.6 Rechtswidriges Verhalten

Spieler und Kontrollpersonen müssen sich jederzeit an geltendes Recht halten. Jeder Versuch, dem rechtmäßigen Ablauf des Events mutwillig zu schaden oder ihn zu untergraben, kann gegen Strafgesetze und Zivilgesetze verstoßen und führt zur Disqualifizierung von der Teilnahme am Event. Wenn ein Versuch unternommen wird, behält sich Epic das Recht vor, Rechtsmittel und Schadenersatzansprüche (einschließlich Anwaltskosten) im vollen Umfang des Gesetzes einzuleiten, einschließlich einer Strafverfolgung.

7.7 Berichterstattung

Jeder Spieler, der ein Verhalten beobachtet oder erlebt, das gegen den Verhaltenskodex verstößt, muss Psyonix oder einen Turnieradministrator darüber informieren. Alle Beschwerden werden sofort gemäß den Regeln in Abschnitt 7.7 untersucht und die entsprechenden Maßnahmen werden, falls nötig, ergriffen. Vergeltungsmaßnahmen gegen Spieler, die eine Beschwerde vorbringen oder mit den Verantwortlichen im Rahmen der Untersuchung einer Beschwerde zusammenarbeiten, sind nicht gestattet.

7.8 Kleiderordnung

Während des Events müssen sich alle Spieler und Trainer an die Kleiderordnung (die „**Kleiderordnung**“) halten. Ohne jedwede Einschränkung des Vorangegangenen gilt die Kleiderordnung für alle Spieler und Trainer während des Medientags, Walkouts und Gameplays des Events sowie aller anderen Event-Aktivitäten, wie vom Turnieradministrator bestimmt.

7.8.1 Spieler und Trainer müssen sich in einer Art und Weise präsentieren, die dem Publikum des Spiels angemessen ist und dem Geist und Ton des Events entspricht (wie vom Turnieradministrator festgelegt) (z. B. keine freien Oberkörper, Badebekleidung, Unterwäsche usw.).

7.8.2 Einschränkungen

Es ist Spielern und Trainern untersagt, sichtbare Logos, Markennamen und/oder Insignien (insgesamt „**Kommerzielle Kennzeichen**“) von Personen, Produkten oder Dienstleistungen zu tragen, die in der folgenden Liste (kein Anspruch auf Vollständigkeit) aufgeführt sind:

- Drogen oder Drogenutensilien.
- Tabak oder tabakähnliche Produkte, einschließlich Vaping-Produkte.
- Alkohol.
- Schusswaffen.
- Pornografie oder andere nur für Erwachsene bestimmte Materialien.
- Kryptowährungen, Non-Fungible Token (NFTs) oder andere Blockchain-bezogene Produkte oder Dienstleistungen.
- Jedes Unternehmen, (a) dessen Inhalt diskriminierend, belästigend oder anderweitig hasserfüllt ist, oder (b) dessen Praktiken dem Image von Psyonix oder Epic schaden

oder zu öffentlicher Kritik an Psyonix oder Epic führen oder ein schlechtes Licht auf diese werfen (wie von Psyonix, Epic oder den Turnieradministratoren festgelegt).

- Jedes Geschäft, das zu illegalen Aktivitäten anregt oder gegen geltendes Recht verstößt.
- Glücksspielprodukte (einschließlich Fantasy-Sportwetten), Lotterien oder illegale Wetten.
- Jedes Unternehmen, das (a) die Verwendung von Hacks, Cheats, Exploits oder das Farmen oder den Verkauf von Spielwährung oder (b) den Verkauf, die Vermietung, die Lizenzierung, den Vertrieb oder die Übertragung eines Spielkontos fördert.
- Logos, Charaktere, Entwickler oder Herausgeber von Videospielen, die nicht Psyonix oder Epic gehören oder anderweitig mit ihnen verbunden sind.
- Politische Kandidaten.
- Hochpreisige Telefondienste.

Alle Sponsorentätigkeiten, Unterstützungen, Werbeaktivitäten und kommerziellen Kennzeichnungen, die von Spielern und Trainern während und in Verbindung mit dem Event getragen werden, unterliegen der Genehmigung durch die Turnieradministratoren.

Wenn ein Turnieradministrator (nach eigenem Ermessen) entscheidet, dass ein Spieler oder Trainer gegen die Kleiderordnung verstoßen hat, behält sich der Turnieradministrator das Recht vor, den Spieler oder Trainer aufzufordern, seine Kleidung unverzüglich zu ändern, um die Kleiderordnung einzuhalten. Kommt dieser Spieler oder Trainer dieser Aufforderung nicht nach, kann dies zu disziplinarischen Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben führen.

8. Verstöße gegen Regeln und Verhaltenskodex

8.1 Durchsetzung

Psyonix trägt die Hauptverantwortung für die Durchsetzung dieser Regeln für alle Spieler bei dem Event und kann in Zusammenarbeit mit den Turnieradministratoren bei Verstößen gegen diese Regeln Sanktionen gegen Spieler verhängen, wie in Abschnitt 8 beschrieben.

8.2 Untersuchung und Einhaltung

8.2.1. Sie und alle Kontrollpersonen müssen bei der Untersuchung von Verstößen oder mutmaßlichen Verstößen gegen diese Regeln uneingeschränkt mit den Turnieradministratoren kooperieren. Wenn Turnieradministratoren Sie kontaktieren, um die Untersuchung zu besprechen, müssen Sie den Turnieradministratoren wahrheitsgemäße Informationen zur Verfügung stellen. Alle Spieler oder Kontrollpersonen, die entsprechende Informationen zurückhalten, zerstören, manipulieren oder auf eine andere Weise einen Turnieradministrator während einer Untersuchung irreführt haben, werden den in [Abschnitt 8.3](#) beschriebenen Disziplinarmaßnahmen unterzogen.

8.2.2 Psyonix hat das Recht, nach eigenem Ermessen einen Spieler oder eine Kontrollperson im Rahmen einer von Epic bzw. einem Event-Administrator (wie zutreffend) gemäß diesem Abschnitt 8.2. durchgeführten Untersuchung von einer Event-Aktivität auszuschließen oder die Teilnahme eines solchen Spielers oder einer solchen Kontrollperson zu beschränken.

8.3 Disziplinarischen Maßnahmen

8.3.1 Wenn die Turnieradministratoren entscheiden, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson gegen den Kodex verstoßen hat, können die Turnieradministratoren die folgenden disziplinarischen Maßnahmen ergreifen (je nach Fall):

- Erteilung einer privaten oder öffentlichen Verwarnung (mündlich oder schriftlich) an den Spieler oder die Kontrollperson;
- Neustart des Matches;
- Verlust einer Auszeit;
- Niederlage in einem Spiel;
- Niederlage in einem Match;
- Verlust aller oder eines Teils der zuvor an den Spieler oder das Team vergebenen Preise;
- Geldstrafe in Höhe eines Prozentsatzes aller oder eines Teils der zuvor an den Spieler oder das Team vergebenen Preise;
- Disqualifizierung des Spielers oder der Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren Matches und/oder Phasen des Events; und/oder
- Ausschluss des Spielers oder der Kontrollperson von der Teilnahme an einem oder mehreren zukünftigen von Psyonix veranstalteten Wettbewerben.

8.3.2 Zur Verdeutlichung: Die Art und das Ausmaß der von den Turnieradministratoren gemäß Abschnitt 8.3 verhängten Disziplinarmaßnahme liegt im alleinigen und freien Ermessen der Turnieradministratoren. Die Turnieradministratoren behalten sich das Recht vor, von einem solchen Spieler oder einer solchen Kontrollperson im vollen Umfang des geltenden Rechts Schadenersatz und andere Rechtsmittel zu verlangen.

Die Vollstreckung einer anwendbaren Disziplinarmaßnahme durch Psyonix bietet einem Spieler oder einer Kontrollperson keine Grundlage für Ansprüche gegen Psyonix unter irgendeiner Rechtstheorie oder wird anderweitig als Haftung von Psyonix gegenüber einem solchen Spieler oder einer Kontrollperson betrachtet.

8.3.3 Wenn ein Turnieradministrator feststellt, dass ein Spieler oder eine Kontrollperson wiederholt gegen diese Regeln verstoßen hat, kann er zunehmende disziplinarische Maßnahmen ergreifen, bis hin zum dauerhaften Ausschluss von allen zukünftigen Spielen von Rocket League, die von oder im Namen von Psyonix veranstaltet oder verwaltet werden. Epic kann im Falle eines Verstoßes auch alle seine Rechte gemäß den Epic-Nutzungsbedingungen durchsetzen.

8.3.4 Alle Verstöße gegen die Regeln während des Events werden von Psyonix nach eigenem Ermessen festgestellt und unterliegen der Psyonix-Matrix für Verstöße gegen Wettbewerbsregeln. Die endgültige Entscheidung von Psyonix über die angemessene Disziplinarmaßnahme ist final und für alle Spieler und Kontrollpersonen verbindlich.

8.4 Regelnfechtungen

Psyonix hat die endgültige, bindende Befugnis, alle Streitigkeiten in Bezug auf jeden Teil dieser Regeln zu entscheiden, einschließlich der Verletzung, Durchsetzung oder Auslegung dieser Regeln.

9. Ausschlüsse

SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, HAFTEN PSYONIX UND SEINE VERBUNDENEN UNTERNEHMEN SOWIE DIE VERANSTALTUNGSORGANISATOREN NICHT FÜR (A) TECHNISCHE PROBLEME ODER SONSTIGE STÖRUNGEN DER VERANSTALTUNG, EINSCHLIESSLICH DATENVERLUST ODER -BESCHÄDIGUNG, (B) DAS FEHLVERHALTEN VON SPIELERN ODER ANDEREN DRITTEN, (C) VERLETZUNGEN (EINSCHLIESSLICH TOD) ODER SACHSCHÄDEN, DIE DURCH PREISE ODER DIE TEILNAHME AN DER VERANSTALTUNG ENTSTEHEN, (D) INDIREKTE, FOLGE-, ZUFÄLLIGE ODER BESONDERE SCHÄDEN ODER (E) DRUCK-, TIPP- ODER VERWALTUNGSFEHLER IN MATERIALIEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VERANSTALTUNG. PSYONIX BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE VERANSTALTUNG NACH EIGENEM ERMESSEN AUSZUSETZEN, ZU ÄNDERN ODER ABZUBRECHEN, WENN EIN VIRUS, EIN FEHLER ODER EIN ANDERES TECHNISCHES PROBLEM, EINE UNBEFUGTE INTERVENTION, EINE NATURKATASTROPHE ODER EIN ANDERER GRUND, DER AUSSERHALB DER KONTROLLE VON PSYONIX LIEGT, DIE VERWALTUNG, SICHERHEIT ODER DEN ORDNUNGSGEMÄSSEN ABLAUF DER VERANSTALTUNG BEEINTRÄCHTIGT ODER PSYONIX ANDERWEITIG (NACH EIGENEM ERMESSEN) NICHT IN DER LAGE IST, DIE VERANSTALTUNG WIE URSPRÜNGLICH GEPLANT DURCHZUFÜHREN.

10. Öffentlichkeitsarbeit, Einwilligung zum Interview

10.1 Psyonix darf Ihren Namen, Ihre Kennzeichnung, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Spielstatistiken bzw. Ihren Epic-Konto-Namen oder andere biografische Informationen für Werbezwecke vor, während und nach dem Event in jeder Art und Weise und in allen Medien auf der ganzen Welt auf unbestimmte Zeit verwenden, jedoch nur in Verbindung mit der Bekanntmachung des Events oder anderer Rocket League-Events und -Programme, ohne jegliche Vergütung oder vorherige Prüfung.

10.2 Wenn Ihnen die Möglichkeit geboten wird, an einem Interview im Zusammenhang mit dem Event teilzunehmen (jeweils ein „**Interview**“), erklären Sie sich damit einverstanden, für das Interview aufgezeichnet zu werden, und Sie gewähren Psyonix hiermit eine gebührenfreie, weltweite Lizenz (mit dem Recht zur Vergabe von Unterlizenzen), Ihre Aussagen und

sämtliches Audio-/Videomaterial aus dem Interview sowie Ihren Namen, Ihr Tag, Ihr Abbild, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihre Gameplay-Statistiken, Ihre Epic-Account-ID und andere biografische Informationen (zusammen die „**Interview-Materialien**“) im Zusammenhang mit dem Interview zu verwenden. Ihre Teilnahme an einem Interview ist freiwillig, und Sie haben keinen Anspruch auf eine Vergütung für ein Interview oder diese Lizenz. Psyonix ist nicht verpflichtet, Sie zu interviewen oder Interview-Materialien zu verwenden. Sie können diese Lizenz jederzeit widerrufen, indem Sie einen Turnieradministrator unter tournaments@epicgames.com, kontaktieren, allerdings berührt dies nicht die Nutzungen, die Psyonix vor dem Widerruf von dieser Lizenz vorgenommen hat.

10.3 Alle Teams müssen zu Beginn dieses Turniers einen Spieler auswählen, der als Vertreter des Teams für alle geplanten Interviews in dieser Saison dient (der „**Teamvertreter**“). Der Teamvertreter ist nicht verpflichtet, das einzige Mitglied des Teams zu sein, das während dieser Saison Interviews abhält.

Der Teamvertreter muss jedoch bei allen geplanten Interviews anwesend sein, es sei denn, das Team informiert Psyonix oder den Turnieradministrator vor dem Match, für das ein Interview angesetzt ist, dass ein alternativer Spieler an dem Interview teilnehmen wird. Nach alleinigem Ermessen von Psyonix kann ein Trainer (falls vorhanden) als Teamvertreter bei einem Interview fungieren.

Psyonix wird versuchen, das Team und den Teamvertreter 24 Stunden im Voraus über die Interviews zu informieren, die am Matchtag des Teams angesetzt werden. Sollte ein akzeptabler Teamvertreter für ein geplantes Interview nicht zur Verfügung stehen, behält sich Psyonix, ausgenommen bei technischen Problemen, das Recht vor, disziplinarische Maßnahmen wie in [Abschnitt 8.3](#) beschrieben einzuleiten.

11. Anwendbares Recht

Die Gesetze des US-Bundesstaates North Carolina, ungeachtet der Prinzipien des Kollisionsrechts, bestimmen diese Regeln, einschließlich aller Streitigkeiten in Bezug auf diese Regeln bzw. das Event.

12. Verzicht auf ein Geschworenengericht

VORBEHALTLICH DES GELTENDEN RECHTS UND ALS VORAUSSETZUNG FÜR DIE TEILNAHME AN DIESEM EVENT VERZICHTET JEDER TEILNEHMER HIERMIT UNWIDERRUFLICH UND FORTWÄHREND AUF JEGLICHES RECHT AUF EIN GERICHTSVERFAHREN IN BEZUG AUF RECHTSSTREITIGKEITEN, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS, UNTER ODER IN VERBINDUNG MIT DIESEM EVENT, IN VERBINDUNG MIT JEGLICHEM HIERMIT ZUSTANDE GEKOMMENEN DOKUMENT ODER VERTRAG, IN VERBINDUNG MIT JEGLICHEM HIERMIT VERFÜGBAREN PREIS UND JEGLICHEN DER HIERMIT IN BETRACHT GEZOGENEN TRANSAKTIONEN ENTSTEHEN.

13. Datenschutz

Bitte lesen Sie die Datenschutzrichtlinien von Psyonix auf <https://www.psyonix.com/privacy/> mit wichtigen Informationen zur Erhebung, Verwendung und Weitergabe von personenbezogenen Daten durch Psyonix.

14. Gesundheitsschutz und Sicherheit

14.1 Einhaltung von Gesundheitsrichtlinien

Alle Spieler, Besitzer, Trainer und Teams müssen (a) sich an alle schriftlichen Anweisungen zu Gesundheits- und Sicherheitsangelegenheiten halten, die von Turnieradministratoren von Zeit zu Zeit bereitgestellt werden, und (b) alle gültigen Gesetze, Anordnungen und Verordnungen öffentlicher Gesundheitsbehörden befolgen. In Situationen, in denen Richtlinien oder Standards widersprüchlich sind, hat die strengere Anforderung Vorrang.

14.2 Endgültige Entscheidungen zur Sicherheit der Spieler

Ungeachtet des Vorstehenden wird die endgültige Entscheidung, ob es für Spieler in einem Team sicher ist, an einem Turnier teilzunehmen, vom Manager dieses Teams in Absprache mit den Turnieradministratoren getroffen. Jedes Team muss sich an örtliches Recht und örtliche Vorschriften in Bezug auf öffentliche Treffen und die öffentliche Gesundheit halten. Falls unklar ist, ob eine Versammlung von Spielern sicher stattfinden kann, liegt es im Ermessen des Managers des Teams, eine Entscheidung zugunsten des Wohlergehens und der Sicherheit von Spielern, Fans, Mitarbeitern und anderen Teilnehmern am Turnier zu treffen.

14.3 Kommunikation mit Turnieradministratoren

Es ist wichtig, dass Spieler und Trainer sich nach besten Kräften bemühen, mit dem von den Turnieradministratoren verwendeten Chatsystem in Verbindung zu bleiben und alle Anweisungen der Turnieradministratoren während des gesamten Ablaufs eines Turniers zu befolgen, einschließlich der An- und Abreise zum und vom Veranstaltungsort des Turniers. Spieler und Trainer befolgen die Anweisungen der Turnierschiedsrichter und kooperieren mit den Schiedsrichtern und anderen Turniermitarbeitern in Bezug auf Masken und andere Schutzmaßnahmen, die zur Gewährleistung der Gesundheit und Sicherheit aller am Turnier Beteiligten getroffen werden.

14.4 Gesundheitsüberprüfung

Vor dem Betreten eines Turniergeländes kann jeder Spieler und Trainer aufgefordert werden, seine Identität gegenüber dem Turnierpersonal nachzuweisen und sich einer Gesundheitsuntersuchung durch das Turnierpersonal zu unterziehen, die unter anderem eine Temperaturmessung umfassen kann. Gesundheitsuntersuchungen können nach alleinigem

Ermessen der Turnieradministratoren auch zu anderen Zeitpunkten während eines Turniers durchgeführt werden. Sollten Psyonix oder die Turnieradministratoren zu irgendeinem Zeitpunkt vor oder während eines Turniers feststellen, dass eine Person Symptome eines Virus oder einer anderen übertragbaren Krankheit aufweist oder anderweitig damit infiziert sein könnte, kann diese Person aufgefordert werden, den Veranstaltungsort unverzüglich zu verlassen.

Wenn Psyonix oder die Turnieradministratoren entscheiden, dass ein Spieler aus gesundheitlichen Gründen nicht an einem Turnier teilnehmen darf, kann der Schiedsrichter vor Ort das Team auffordern, einen Ersatzspieler zu stellen. Wenn geltendes Recht zusätzliche oder andere Verfahren für Gesundheitsinspektionen, Hygiene oder öffentliche Sicherheit vorschreibt, haben die Turnieradministratoren die volle Befugnis, diese Verfahren umzusetzen, und alle Spieler, Besitzer und Trainer müssen mit den Turnieradministratoren bei der Umsetzung dieser Verfahren zusammenarbeiten.

14.5 Gesundheitsprobleme von Spielern

Die oberste Verantwortung aller Trainer besteht darin, sich um die Gesundheit und Sicherheit der Spieler und Mitarbeiter des Teams zu kümmern. Ein Trainer muss Psyonix oder Turnieradministratoren unverzüglich über alle Gesundheitsprobleme informieren, die einen Spieler betreffen, damit geeignete Maßnahmen ergriffen werden können, um Kontakte zu verfolgen und andere Gesundheits- und Sicherheitsprotokolle zu befolgen.

Während der Rocket League World Championship 2026 müssen die Spieler die Turnieradministratoren über gesundheitliche Probleme informieren, die ihre Fähigkeit beeinträchtigen, vierundzwanzig (24) Stunden vor dem jeweiligen Turnier anzutreten, indem sie eine schriftliche Mitteilung an RocketLeague@BLAST.tv senden. Wenn nach Ablauf dieses Zeitraums von vierundzwanzig (24) Stunden ein bisher unbekanntes Gesundheitsproblem auftritt, müssen die Spieler die Turnieradministratoren mindestens eine (1) Stunde vor ihrer geplanten Spielzeit benachrichtigen, indem sie eine schriftliche Mitteilung an RocketLeague@BLAST.tv senden. Alle schriftlichen Mitteilungen bedürfen der endgültigen Genehmigung durch die Event-Administratoren.

14.6 Gesundheitsprobleme von Trainern

Wenn der Trainer eines Teams aufgrund eines Gesundheitsproblems nicht an einem Turnier teilnehmen kann, müssen die Besitzer des Teams oder andere verantwortliche Personen die Turnieradministratoren unverzüglich benachrichtigen und einen geeigneten Ersatz benennen. Sobald die gesundheitlichen Probleme des zuständigen Trainers abgeklungen sind und die entsprechende Quarantäne abgelaufen ist, darf er seine Pflichten beim Team wieder aufnehmen.

14.7 Gesundheitliche Privatsphäre

Alle Spieler und Trainer erklären sich damit einverstanden, (a) dass Aufzeichnungen und Informationen über die Exposition gegenüber oder Symptome von übertragbaren Krankheiten, Testergebnisse oder den Impfstatus, wie in diesem Abschnitt 14 beschrieben, gesammelt, gespeichert und verwendet werden, und (b) dass diese Aufzeichnungen und Informationen verwendet werden, um die lokalen Gesetze, Verordnungen und Richtlinien für öffentliche Versammlungen und die öffentliche Gesundheit einzuhalten und, falls erforderlich, Fans und andere Mitglieder der Öffentlichkeit vor einer Exposition zu schützen. Sollten Spieler oder Trainer Fragen darüber haben, wie solche Daten und Informationen von Spielern oder Trainern im Rahmen dieses Abschnitts 14 gesammelt und verwendet werden, oder darüber, welche Entscheidungsmöglichkeiten und Rechte sie in Bezug auf diese Verwendung haben, können sie in der Datenschutzrichtlinie von BLAST mehr darüber erfahren: <https://blast.tv/privacy-policy>

15 Andere Sprachen

Diese Regeln wurden aus dem Englischen übersetzt. Bei jeglichem Widerspruch oder jeglicher Unstimmigkeit zwischen einer übersetzten Version dieser Regeln und der englischen Version dieser Regeln hat die englische Version Vorrang und ist rechtlich bindend.

Anhang A – Zeitplan

<u>Zeitplan nach Region</u>	EU	NA	MENA	SAM	OCE	APAC	SSA
Doppeltes K.O. Tag 1	29. Mai 2026	5. Juni 2026	4. Juni 2026	29. Mai 2026	5. Juni 2026	30. Mai 2026	6. Juni 2026
Doppeltes K.O. Tag 2	30. Mai 2026	6. Juni 2026	5. Juni 2026	30. Mai 2026	6. Juni 2026		
Schweizer Phase	31. Mai 2026	7. Juni 2026	6. Juni 2026	31. Mai 2026	7. Juni 2026	31. Mai 2026	7. Juni 2026
GSL-Phase	5. Juni 2026	12. Juni 2026	11. Juni 2026	5. Juni 2026	12. Juni 2026	5. Juni 2026	12. Juni 2026
Hybrid-K.O. Tag 1	6. Juni 2026	13. Juni 2026	12. Juni 2026	6. Juni 2026	13. Juni 2026	6. Juni 2026	13. Juni 2026
Hybrid-K.O. Tag 2	7. Juni 2026	14. Juni 2026	13. Juni 2026	7. Juni 2026	14. Juni 2026	7. Juni 2026	14. Juni 2026

Weltmeisterschaft

15.–20. September 2026

Anhang B – Regionsberechtigung

Nordamerika (NA)

Antigua und Barbuda, Bahamas, Barbados, Belize, Kanada (ausgenommen Nunavut, Northwest Territories, Yukon), Costa Rica, Dominica, Dominikanische Republik, El Salvador, Grenada, Guatemala, Haiti, Honduras, Jamaika, Mexiko, Nicaragua, Panama, Saint Kitts und Nevis, Saint Lucia, Saint Vincent und die Grenadinen, Trinidad und Tobago, Vereinigte Staaten (einschließlich Puerto Rico und Amerikanische Jungferninseln).

Europa (EU)

Andorra, Albanien, Armenien, Österreich, Belgien, Bosnien und Herzegowina, Bulgarien, Kroatien, Zypern, Tschechische Republik, Dänemark, Estland, Finnland, Frankreich, Georgien, Deutschland, Griechenland, Ungarn, Island, Republik Irland, Italien, Lettland, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Moldawien, Monaco, Montenegro, Niederlande, Nordmazedonien, Norwegen, Polen, Portugal, Rumänien, Russland (vorbehaltlich Preisbeschränkungen), San Marino, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Schweiz, Türkei (vorbehaltlich Preisbeschränkungen), Ukraine (mit Ausnahme der Krim, Donetsk, Luhansk), Vereinigtes Königreich.

Südamerika (SAM)

Argentinien, Bolivien, Brasilien, Chile, Guyana, Paraguay, Peru, Suriname, Uruguay.

Naher Osten und Nordafrika (MENA)

Afghanistan, Aserbaidshan, Bahrain, Jordanien, Kasachstan, Kirgisistan, Kuwait, Libanon, Oman, Palästina, Katar, Saudi-Arabien, Tadschikistan, Turkmenistan, Vereinigte Arabische Emirate, Usbekistan, Jemen.

Ozeanien (OCE)

Australien, Fidschi, Kiribati, Marshallinseln, Mikronesien, Nauru, Neukaledonien, Neuseeland, Palau, Papua-Neuguinea, Samoa, Solomoninseln, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

Asien-Pazifik (APAC)

Bangladesch, Bhutan, Brunei, Kambodscha, Hongkong, Indien, Indonesien, Japan, Laos, Macau, Malaysia, Malediven, Mongolei, Myanmar, Nepal, Pakistan, Philippinen, Singapur, Südkorea, Sri Lanka, Taiwan, Thailand, Timor-Leste, Vietnam.

Subsahara-Afrika (SSA)

Angola, Benin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Kamerun, Kap Verde, Zentralafrikanische Republik, Komoren, Kongo (Republik), Kongo (Demokratische Republik), Elfenbeinküste,

Äquatorialguinea, Eritrea, Eswatini, Äthiopien, Gabun, Gambia, Ghana, Guinea, Guinea-Bissau, Kenia, Lesotho, Liberia, Madagaskar, Malawi, Mali, Mauritius, Mosambik, Namibia, Nigeria, Réunion, Ruanda, Sao Tome und Principe, Senegal, Seychellen, Sierra Leone, Südafrika, Tansania, Togo, Uganda, Sambia, Simbabwe.

Ausnahmen

Die folgenden Länder sind in der Lage, an mehreren Regionen gemäß Regionsberechtigung teilzunehmen, wie unten angegeben. Sobald sich ein Spieler für ein Event in einer Region registriert hat, ist er für alle nachfolgenden Opens 2v2 an diese Region gebunden.

Algerien – EU/MENA

Tschad – MENA/SSA

Kolumbien – NA/SAM

Dschibuti – MENA/SSA

Ecuador – NA/SAM

Ägypten – EU/MENA

Israel – EU/MENA

Libyen – EU/MENA

Mauretanien – MENA/SSA

Marokko – EU/MENA

Niger – MENA/SSA

Pakistan – MENA/APAC

Tunesien – EU/MENA

Venezuela – NA/SAM

Anhang C – Preise

Event-Preise – Open 2v2 – EU und NA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (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

Event-Preise – Open 2v2 – SAM, OCE und MENA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (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

Event-Preise – Open 2v2 – APAC und SSA

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (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

Event-Preise – World Championship

<u>Platzierung</u>	<u>Gesamtpreisgeld (USD)</u>
1.	100.000 USD
2.	50.000 USD
3.–4.	10.000 USD

Anhang D – Tabelle der Qualifikationsplatzrunde

	2 Teams Unentschieden	3 Teams Unentschieden	4 Teams Unentschieden	5 Teams Unentschieden	6 Teams Unentschieden
1 Qualifikationsplatz	<p>Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Erster Setzplatz gg. zweiter Setzplatz</p> <p>Gewinner von Match 1 qualifiziert sich</p>	<p>Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 2: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1</p> <p>Gewinner von Match 2 qualifiziert sich</p>	<p>Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Erster Setzplatz gg. vierter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Gewinner von Match 1 gegen Gewinner von Match 2</p> <p>Gewinner von Match 3 qualifiziert sich</p>	<p>Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Vierter Setzplatz gg. fünfter Setzplatz - Match 2: Zweiter Setzplatz gg. dritter Setzplatz - Match 3: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 - Match 4: Gewinner von Match 2 gg. Gewinner von Match 3</p> <p>Gewinner von Spiel 4 qualifiziert sich</p>	<p>Einfache K.O.-Phase: - Match 1: Vierter Setzplatz gg. fünfter Setzplatz - Match 2: Dritter Setzplatz gg. sechster Setzplatz - Match 3: Erster Setzplatz gg. Gewinner von Match 1 - Match 4: Zweiter Setzplatz gg. Gewinner von Match 2 - Match 5: Gewinner von Match 3 gg. Gewinner von Match 4</p> <p>Gewinner von Match 5 qualifiziert sich</p>

Falls eine Qualifikationsplatzrunde erforderlich ist, die nicht in der obigen Tabelle der Qualifikationsplatzrunde definiert ist, werden die Turnieradministratoren das Format und den Spielplan dieser Qualifikationsplatzrunde direkt an die Teams weitergeben.

© 2026 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.