

## Rocket League Championship Series - Regras Oficiais da Temporada 2025

Estas são as Regras Oficiais ("**Regras**") da Rocket League Championship Series de 2025 ("**RLCS**" ou "**Evento**"), organizada pela Psyonix ou em nome da Psyonix, LLC ("**Psyonix**"). Estas Regras são um acordo legal entre você e a Psyonix referente à sua participação no Evento.

1.	Introdução e aceitação.....	4
1.1	Introdução.....	4
1.2	Aceitação destas Regras.....	4
1.3	Menores de Idade.....	5
1.4	Equipes.....	5
1.5	Alterações nas Regras.....	5
2.	Estrutura do Evento.....	6
2.1	Termos-chave.....	6
2.2	Formato do Evento.....	7
2.2.1	Resumo do Formato.....	8
2.2.2	Formato do Birmingham Major e do TBD Major – Opens [Todas as Regiões].....	9
2.2.3	Formato do evento presencial do Birmingham Major.....	10
2.2.4	Formato do evento presencial do TBD Major.....	11
2.2.5	Formato das Last Chance Qualifiers.....	12
2.2.6	Formato do Rocket League World Championship.....	13
2.2.7	Progresso no Birmingham Major da RLCS 2025.....	14
2.2.8	Progresso no TBD Major da RLCS 2025.....	14
2.2.9	Progresso no Rocket League World Championship.....	16
2.2.10	Progresso Alternativo de Equipe.....	16
2.2.11	Desempates.....	17
2.2.12	Plataformas.....	17
2.3	Seleção.....	17
2.3.1	Seleção para os Opens.....	17
2.3.2	Seleção para os Majors da RLCS.....	20
2.3.3	Seleção para as Last Chance Qualifiers.....	23
2.3.4	Seleção para o Rocket League World Championship.....	24
2.4	Programação.....	25
2.5	Reprogramação.....	26

2.6	Prêmios .....	26
2.6.1	Opens, Birmingham Major, TBD Major e Rocket League World Championship 2025. 26	
2.6.2	Regiões com Restrição de Premiação .....	26
2.6.3	Informações sobre Prêmios .....	26
3.	Qualificação do Jogador; Status da Conta Epic.....	28
3.1	Idade do Jogador; Contas Limitadas .....	28
3.2	Termos de Serviço e Acordo de Licença de Usuário Final (EULA) do Rocket League	28
3.3	Autenticação de Dois Fatores .....	29
3.4	Afiliação à Psyonix/Epic .....	29
3.5	Nomes de Jogadores e Equipes .....	29
3.5.6	Logotipos das Equipes .....	29
3.5.7	Proibições de Patrocinador .....	30
3.6	Conta Epic; Situação Regular .....	30
3.7	Restrições Adicionais .....	30
3.8	Listas de Membros da Equipe .....	31
3.8.1	Ponto de Contato da Equipe .....	31
3.8.2	Tamanho e Listas de Membros da Equipe.....	31
3.8.3	Envio da Lista de Membros.....	32
3.8.4	Período de mudança nas Listas de Membros/Prazo para Fechamento da Lista de Membros.....	32
3.8.5	Alteração/Transferência da Lista de Membros.....	33
3.8.6	Nomes de Jogadores ou Equipes .....	34
3.8.7	Continuidade da Lista de Membros.....	34
3.8.8	Exclusividade da Equipe .....	34
3.8.9	Inscrição .....	34
3.8.10	Verificação de Elegibilidade da Equipe .....	34
3.8.11	Associações de Equipes.....	35
3.8.12	Intransferibilidade da Elegibilidade das Equipes .....	35
3.9	Relacionamentos de Equipes.....	35
3.10	Responsabilidades dos Proprietários, Gerentes e Treinadores de Equipes .....	35
4.	Regras de Jogabilidade.....	36
4.1	Configurações da Partida .....	36
4.1.1	Configurações do Jogo .....	36

4.1.2	Controle.....	37
4.1.3	Arenas.....	37
4.2	Procedimentos da Partida.....	38
4.2.1	Hospedagem e Cores das Equipes.....	38
4.2.2	Repetição de hospedagem.....	38
4.2.3	Servidores.....	38
4.2.4	Início do Jogo.....	39
4.2.5	Substituições.....	39
4.2.6	Envio dos Resultados.....	40
4.2.7	Observadores.....	40
4.3	Obrigações da Partida.....	41
4.3.1	Pontualidade.....	41
4.3.2	Desistências.....	41
5.	Problemas.....	41
5.1	Definição de Termos.....	41
5.2	Problemas Técnicos.....	41
5.3	Interrupções de Partidas.....	42
5.3.1	Desconexões.....	42
5.3.2	Interrupção do Jogo.....	43
5.3.3	Pausas.....	43
5.3.4	Reinícios.....	43
5.3.5	Envio de Logs.....	43
6.	Comunicação.....	45
6.1	Canal de Suporte.....	45
6.2	Comunicações durante Partidas.....	45
7.	Código de Conduta.....	45
7.1	Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico.....	45
7.2	Integridade Competitiva.....	46
7.3	Apostas.....	47
7.4	Assédio.....	47
7.5	Confidencialidade.....	47
7.6	Conduta Ilegal.....	47
7.7	Denúncias.....	48

7.8	Código de Vestimenta .....	48
7.8.2	Restrições.....	48
8.	Violações de Regras e Conduta .....	49
8.1	Aplicação .....	49
8.2	Investigação e Compliance .....	49
8.3	Ação Disciplinar.....	50
8.4	Contestação das Regras.....	50
9.	Avisos .....	51
10.	Publicidade, Consentimento de Entrevista .....	52
11.	Lei Vigente .....	52
12.	Renúncia a Julgamento com Júri.....	53
13.	Privacidade .....	53
14.	Saúde e Segurança .....	53
14.1	Cumprimento das Diretrizes de Saúde.....	53
14.2	Decisões Finais Relacionadas à Segurança dos Jogadores.....	53
14.3	Comunicação com Administradores do Torneio .....	53
14.4	Exames de Saúde.....	54
14.5	Problemas de Saúde Envolvendo Jogadores.....	54
14.6	Problemas de Saúde Envolvendo Treinadores e Gerentes.....	54
14.7	Política de Saúde.....	55
15	Outros Idiomas.....	55
	Anexo A: - Sistema de Pontuação da RLCS .....	56
	Anexo B: - Programação.....	58
	Anexo C - Prêmios.....	64

## **1. Introdução e aceitação.**

### **1.1 Introdução**

Estas Regras foram estipuladas para proteger o Evento, tendo como objetivo ajudar a garantir que ele seja divertido, justo e livre de Comportamentos Tóxicos (conforme definidos na [Seção 7.1](#)).

### **1.2 Aceitação destas Regras**

Ao participar do Evento, incluindo a participação em qualquer Sessão ou Partida do Evento, ou ao clicar em aceitar estas Regras, você concorda com estas Regras. Referências a "**você**", "**seu/sua**" e "**cada Jogador**" dizem respeito a você ou, caso você seja Menor de Idade (conforme definido na [Seção 1.3](#)), o seu pai/mãe ou responsável legal, dependendo do caso.

### 1.3 Menores de Idade

Se você tiver menos de 18 anos de idade (ou a idade de maioridade, conforme definida no seu país de residência) (um "Menor de Idade"), precisará obter a permissão do seu pai/mãe ou responsável legal para concordar com estas Regras e participar do Evento. Além disso, se você for um Menor de Idade, o seu pai/mãe ou responsável legal também precisará concordar com estas Regras tanto em nome próprio quanto em nome do Jogador. Se você for o pai/mãe ou responsável legal de um Menor de Idade, precisará aceitar as Regras. Se você aceitar as Regras na condição de pai/mãe ou responsável legal de um Menor de Idade, estará confirmando que é o pai/mãe ou responsável legal do Menor de Idade, e estará concordando em supervisionar e assumir total responsabilidade pela participação do Menor de Idade no Evento, incluindo a conformidade com estas Regras.

### 1.4 Equipes

Estas Regras também se aplicam a cada Equipe autorizada a participar do Torneio e seu(s) Proprietário(s) ("**Proprietário**"), Gerente ("**Gerente**") e Treinador ("**Técnico**"). Os Proprietários de Equipes podem ser pessoas físicas ou jurídicas, e estas Regras aplicam-se igualmente a ambas. A participação de uma Equipe em qualquer Torneio depende da aceitação destas Regras pelo(s) Jogador(es), Gerente e Treinador da Equipe.

### 1.5 Alterações nas Regras

A Psyonix pode alterar estas Regras de tempos em tempos, enviando-lhe notificações sobre essas mudanças por quaisquer meios razoáveis, incluindo a publicação das Regras revisadas no site <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf>. Ao continuar participando do Evento, você estará concordando com as Regras atualizadas. Caso não concorde com as Regras atualizadas, você precisará cancelar a sua participação no Evento.

## 2. Estrutura do Evento

### 2.1 Termos-chave

**"APAC"**: significa Ásia-Pacífico. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#).

**"Melhor de X"**: significa uma Partida que tenha uma quantidade X de Jogos, e a Equipe que vencer a maioria dos Jogos será declarada a vencedora. Quando uma Equipe vence a quantidade de Jogos necessária para atingir a maioria exigida, essa Equipe será declarada a vencedora da Partida, e quaisquer Jogos que não tenham sido jogados a essa altura não serão mais jogados. Em uma Partida Melhor de Três, por exemplo, depois que uma Equipe vence dois (2) Jogos, essa Equipe é imediatamente declarada a vencedora dessa Partida.

**"Buchholz"**: o sistema Buchholz é um método de desempate. Para calcular a pontuação de um jogador, ele soma as pontuações de seus oponentes.

**"Conta Limitada"** refere-se a uma Conta Limitada da Epic Games.

**"EU"**: significa Europa. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#).

**"Epic"** refere-se à Epic Games Inc.

**"Jogo"**: refere-se a uma mesma competição entre duas (2) Equipes, jogada até que o cronômetro no jogo chegue a 0:00 ou a prorrogação seja resolvida pelo primeiro gol marcado.

**"Partida"**: refere-se a jogos do Torneio entre duas (2) Equipes, podendo envolver vários Jogos, conforme descrito na [Seção 2.2](#).

**"MENA"**: significa Oriente Médio e Norte da África. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#).

**"AN"**: significa América do Norte. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#).

**"OCE"**: significa Oceania. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#).

**"Região com Restrição de Premiação"**: significa Rússia e Turquia.

**"Região"**: refere-se à região do servidor RLCS na qual um Jogador ou Equipe elegível opta por competir.

**"Site de Inscrição"**: refere-se ao site (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2025>) ou qualquer URL subsequente que venha a substituir esse site de tempos em tempos.

**"RLCS"**: significa Rocket League Championship Series.

**"Pontos da RLCS"**: referem-se aos pontos concedidos a uma Equipe com base em sua colocação final em um Open ou em um Major (conforme definidos abaixo).

**"Site das Regras"**: refere-se ao site <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf> ou qualquer URL subsequente que venha a substituir esse site de tempos em tempos.

**"SSA"**: significa África Subsaariana. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#).

**"SAM"**: significa América do Sul. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na [Seção 4.2.3](#).

**"Suíça"**: refere-se a uma fase do Torneio com várias rodadas, em que as Equipes podem não necessariamente jogar contra cada uma das outras Equipes. As Equipes serão pareadas de acordo com seus resultados de competição cara a cara e taxas de vitórias/derrotas, enfrentando Equipes adversárias com taxas de vitórias/derrotas semelhantes ou iguais.

**"Equipe"**: refere-se a um grupo de Jogadores que competem em conjunto, como uma unidade, no Torneio. Uma descrição dos requisitos das Equipes é fornecida na [Seção 3](#).

**"Administrador do Torneio"**: refere-se a qualquer funcionário da Psyonix ou membro da equipe de administração, equipe de transmissão, equipe de produção, equipe de evento ou qualquer outra pessoa empregada ou contratada de outro modo com a finalidade de realizar o Torneio (incluindo, mas não exclusivamente, a BLAST ApS ("**BLAST**").

**"Entidades do Torneio"**: refere-se à Psyonix, aos Administradores do Torneio, a qualquer patrocinador oficial do Torneio e a cada uma de suas respectivas entidades matrizes, subsidiárias e afiliadas, fornecedores, agentes e representantes, bem como aos dirigentes, diretores e funcionários de todas essas entidades.

**"Jogador Vencedor"**: refere-se a qualquer Jogador que (a) não resida em uma Região com Restrição de Premiação e (b) seja oficialmente declarado Jogador Vencedor pela Psyonix, conforme estipulado na [Seção 2.6.3](#).

## 2.2 Formato do Evento

### **2.2.1 Resumo do Formato**

A temporada de 2025 da RLCS inclui quatro (4) eventos principais: o Birmingham Major da RLCS de 2025, o TBD Major da RLCS de 2025, a Last Chance Qualifier da RLCS de 2025 e o Rocket League World Championship de 2025. Cada Major inclui três (3) torneios de classificação regionais online, conhecido como "Opens", e um (1) torneio mundial presencial, chamado de "Major".

Os Opens de cada Major concederão Pontos da RLCS, que determinarão a classificação para o Major presencial correspondente. Ambos os Majors também concederão Pontos da RLCS adicionais. O Birmingham Major e o TBD Major da RLCS diferem na quantidade de Pontos da RLCS concedidos por cada evento Open e Major. Os pontos serão usados cumulativamente para classificar dezesseis (16) entre vinte (20) Equipes para o Rocket League World Championship.

As quatro (4) vagas restantes de classificação para o World Championship serão preenchidas por meio de quatro (4) Last Chance Qualifiers, alocadas às quatro (4) Regiões com o melhor desempenho, com base nos resultados médios dos eventos de LAN dos dois (2) Majors da temporada. Mais informações sobre os critérios serão fornecidas na [Seção 2.2.9](#).

## 2.2.2 Formato do Birmingham Major e do TBD Major – Abertos [Todas as Regiões]

Para cada Aberto de um Major da RLCS ("**Aberto**") em cada Região, as Equipes competirão em uma Chave de Eliminação Dupla ("**Chave de Eliminação Dupla**"), ou seja, uma Equipe não se qualificará para avançar se perder duas (2) Partidas na Chave de Eliminação Dupla antes da Fase Suíça. A programação diária das Seleções e Partidas dos Abertos será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, conforme estipulado na [Seção 2.3.1](#). Cada Partida da Chave de Eliminação Dupla que ocorrer antes que as primeiras cento e noventa e duas (192) Equipes sejam determinadas será composta por jogos Melhor de Três, e todas as Partidas após a determinação das cento e noventa e duas (192) melhores Equipes serão jogos Melhor de Cinco.

No Birmingham Aberto da RLCS de 2025 e no TBD Aberto da RLCS de 2025, a Chave de Eliminação Dupla consistirá em dois (2) dias de Partidas e continuará até que haja trinta e duas (32) Equipes restantes na Chave de Eliminação Dupla. No Aberto 2-3 de Birmingham da RLCS de 2025 e no Aberto 5-6 de TBD da RLCS de 2025, as oito (8) melhores Equipes dos Abertos anteriores avançarão imediatamente para a Fase Suíça ("**Fase Suíça do Aberto**"). Assim, a Chave de Eliminação Dupla consistirá em dois (2) dias de Partidas e continuará até que haja vinte e quatro (24) Equipes restantes na Chave de Eliminação Dupla. As primeiras trinta e duas (32) Equipes avançarão para a Fase Suíça ("**Fase Suíça do Aberto**").

A Fase Suíça do Aberto consistirá em trinta e duas (32) Equipes divididas em dois (2) grupos, que competirão em Partidas Suíças Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante a Fase Suíça do Aberto, ela avançará para a Fase GSL correspondente ("**Fase GSL do Aberto**"). Se uma Equipe perder três (3) Partidas durante a Fase Suíça do Aberto, ela será eliminada do torneio e ganhará os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

A Fase GSL do Aberto consistirá em dezesseis (16) Equipes divididas em dois (2) Grupos ("**Grupos de GSL**"), que competirão em Partidas Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. Se uma Equipe perder duas (2) Partidas durante a Fase GSL do Aberto, ela será eliminada do torneio e ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#). As primeiras quatro (4) Equipes de cada Grupo de GSL avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida ("**Chave de Eliminação Híbrida do Aberto**").

A Chave de Eliminação Híbrida do Aberto consistirá nas oito (8) melhores Equipes da Fase GSL do Aberto, organizadas em dois (2) grupos iniciais com base no progresso de cada Equipe durante a Fase GSL do Aberto. As Equipes selecionadas entre o 1º e o 4º lugares serão designadas como o Grupo Superior, enquanto as Equipes selecionadas entre o 5º e o 8º

lugares serão designadas como o Grupo Inferior. Todas as Partidas dessa Chave de Eliminação Híbrida do Open serão Melhor de Sete.

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

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

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida no decorrer da Chave, ela será eliminada do torneio e ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#). A Chave prosseguirá até a determinação da Equipe vencedora, que ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

No fim de cada conjunto de três (3) Opens, as Equipes avançarão para o Major presencial correspondente, conforme estipulado nas [Seções 2.2.7](#) e/ou [2.2.8](#).

### **2.2.3 Formato do evento presencial do Birmingham Major**

O Birmingham Major começa com uma Fase Suíça ("**Fase Suíça do Birmingham Major**"), consistindo em todas as dezesseis (16) Equipes classificadas nos três (3) primeiros Opens, que competirão em Partidas Suíças Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. A programação diária de Seleções e Partidas do Birmingham Major será determinada pela Psonix e/ou pelos Administradores do Torneio, conforme estipulado na [Seção 2.3.2](#).

Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante a Fase Suíça do Birmingham Major, ela avançará para a Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Major ("**Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Major**"). Se uma Equipe perder três (3) Partidas durante a Fase Suíça, ela será eliminada do Torneio e ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

A Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Major consistirá nas oito (8) melhores Equipes da Fase Suíça do Birmingham Major, organizadas em dois (2) grupos iniciais com base no progresso de cada Equipe durante a Fase Suíça do Birmingham Major. As Equipes selecionadas entre o 1º e o 4º lugares serão designadas como o Grupo Superior, enquanto as Equipes selecionadas entre o 5º e o 8º lugares serão designadas como o Grupo Inferior. Todas as Partidas da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Major serão do tipo Melhor de Sete.

No Grupo Superior, durante a Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Major, a 1ª Posição jogará uma Partida contra a 4ª Posição, e a 2ª Posição jogará uma Partida contra a 3ª Posição. As Equipes que ganharem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para a Rodada 2 da Chave Inferior.

No Grupo Inferior, durante a Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Major, a 5ª Posição jogará uma Partida contra a 8ª Posição, e a 6ª Posição jogará uma Partida contra a 7ª Posição. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para a Rodada 2 da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio e ganharão os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida no decorrer da Chave, ela será eliminada do torneio e ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#). A Chave prosseguirá até a determinação da Equipe vencedora, que ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

#### **2.2.4 Formato do evento presencial do TBD Major**

O TBD Major começa com uma Fase Suíça ("**Fase Suíça do TBD Major**"), consistindo em todas as dezesseis (16) Equipes classificadas nos três (3) primeiros Opens, que competirão em Partidas Suíças Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. A programação diária de Seleções e Partidas do TBD Major será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, conforme estipulado na [Seção 2.3.2](#).

Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante a Fase Suíça do TBD Major, ela avançará para a Chave de Eliminação Híbrida do TBD Major ("**Chave de Eliminação Híbrida do TBD Major**"). Se uma Equipe perder três (3) Partidas durante a Fase Suíça, ela será eliminada do Torneio e ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

A Chave de Eliminação Híbrida do TBD Major consistirá nas oito (8) melhores Equipes da Fase Suíça do TBD Major, organizadas em dois (2) grupos iniciais com base no progresso de cada Equipe durante a Fase Suíça do TBD Major. As Equipes selecionadas entre o 1º e o 4º lugares serão designadas como o Grupo Superior, enquanto as Equipes selecionadas entre o 5º e o 8º lugares serão designadas como o Grupo Inferior. Todas as Partidas da Chave de Eliminação Híbrida do TBD Major serão do tipo Melhor de Sete.

No Grupo Superior, durante a Chave de Eliminação Híbrida do TBD Major, a 1ª Posição jogará uma Partida contra a 4ª Posição, e a 2ª Posição jogará uma Partida contra a 3ª Posição. As Equipes que ganharem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para a Rodada 2 da Chave Inferior.

No Grupo Inferior, durante a Chave de Eliminação Híbrida do TBD Major, a 5ª Posição jogará uma Partida contra a 8ª Posição, e a 6ª Posição jogará uma Partida contra a 7ª Posição. As

Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para a Rodada 2 da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio e ganharão os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida no decorrer da Chave, ela será eliminada do torneio e ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#). A Chave prosseguirá até a determinação da Equipe vencedora, que ganhará os Pontos da RLCS e os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

Ao final do TBD Major, as Equipes avançarão para o World Championship conforme determinado na [Seção 2.2.9](#).

## 2.2.5 Formato das Last Chance Qualifiers

Após a conclusão do TBD Major, as quatro (4) primeiras Regiões em desempenho nos dois (2) eventos LAN ganharão uma Last Chance Qualifier ("**Last Chance Qualifier**"). A estrutura das Last Chance Qualifiers será a seguinte:

Para cada Last Chance Qualifier em cada Região, as Equipes competirão em uma Chave de Eliminação Dupla. A programação diária das seleções e partidas da Last Chance Qualifier será determinada pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio conforme estabelecido na [Seção 2.3.3](#). Cada Partida na Chave de Eliminação Dupla, antes que as primeiras cento e noventa e duas (192) Equipes sejam determinadas, será composta por jogos Melhor de Três, e todas as Partidas após a determinação das cento e noventa e duas (192) melhores Equipes serão jogos Melhor de Cinco.

A Chave de Eliminação Dupla consistirá em até dois (2) dias de Partidas e prosseguirá até haver trinta e duas (32) Equipes restantes na Chave de Eliminação Dupla. As trinta e duas (32) melhores Equipes avançarão para a Fase Suíça ("**Fase Suíça de Última Chance**").

A Fase Suíça de Última Chance consistirá em trinta e duas (32) Equipes divididas em dois (2) grupos, que competirão em Partidas Suíças Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante a Fase Suíça de Última Chance, ela avançará para a Fase GSL correspondente ("**Fase GSL de Última Chance**"). Se uma Equipe perder três (3) Partidas durante a Fase Suíça de Última Chance, ela será eliminada do torneio.

A Fase GSL de Última Chance consistirá em dezesseis (16) Equipes divididas em dois (2) Grupos de GSL que competirão em Partidas Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. Se uma Equipe perder duas (2) Partidas durante a Fase GSL de Última Chance, ela será eliminada do torneio. As primeiras quatro (4) Equipes de cada Grupo de GSL avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida ("**Chave de Eliminação Híbrida de Última Chance**").

A Chave de Eliminação Híbrida de Última Chance consistirá nas oito (8) melhores Equipes da Fase GSL de Última Chance, organizadas em dois (2) grupos iniciais com base no progresso

de cada Equipe durante a Fase GSL de Última Chance. As Equipes selecionadas entre o 1º e o 4º lugares serão designadas como o Grupo Superior, enquanto as Equipes selecionadas entre o 5º e o 8º lugares serão designadas como o Grupo Inferior. Todas as Partidas dessa Chave de Eliminação Híbrida de Última Chance serão Melhor de Sete.

No Grupo Superior, durante a Chave de Eliminação Híbrida de Última Chance, a 1ª Posição jogará uma Partida contra a 4ª Posição, e a 2ª Posição jogará uma Partida contra a 3ª Posição. As Equipes que ganharem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para a Rodada 2 da Chave Inferior.

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

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida no decorrer da Chave, ela será eliminada do torneio. A Chave prosseguirá até a determinação da Equipe vencedora, e a Equipe vencedora se classificará para o Rocket League World Championship.

## **2.2.6 Formato do Rocket League World Championship**

O Rocket League World Championship começa com a Fase GSL de Play-in ("**Fase GSL de Play-in do World Championship**") que consistirá em oito (8) Equipes competindo em Partidas Melhor de Cinco. A programação diária das seleções e partidas do World Championship será determinada pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio conforme estabelecido na [Seção 2.3.4](#).

Se uma Equipe perder duas (2) Partidas durante a Fase GSL de Play-in do World Championship, ela será eliminada do torneio e ganhará os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#). As quatro (4) melhores Equipes progredirão para a Fase de Grupos GSL ("**Fase de Grupos GSL do World Championship**").

A Fase de Grupos GSL do World Championship consistirá em quatro (4) Grupos GSL competindo em Partidas Melhor de Cinco contra outras Equipes classificadas. A programação diária das seleções e partidas da Fase de Grupos GSL do World Championship será determinada pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio conforme estabelecido na [Seção 2.3.4](#).

Se uma Equipe perder duas (2) Partidas durante a Fase de Grupos GSL do World Championship, ela será eliminada do torneio e ganhará os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#). As duas (2) melhores Equipes de cada grupo avançarão para a Chave de Eliminação Híbrida do World Championship ("**Chave de Eliminação Híbrida do World Championship**").

A Chave de Eliminação Híbrida do World Championship consistirá nas oito (8) melhores Equipes da Fase de Grupos GSL do World Championship, organizadas em dois (2) grupos iniciais com base no progresso de cada Equipe durante a Fase de Grupos GSL do World Championship. As Equipes selecionadas entre o 1º e o 4º lugares serão designadas como o Grupo Superior, enquanto as Equipes selecionadas entre o 5º e o 8º lugares serão designadas como o Grupo Inferior. Todas as Partidas dessa Chave de Eliminação Híbrida do World Championship serão Melhor de Sete.

No Grupo Superior, durante a Chave de Eliminação Híbrida do World Championship, a 1ª Posição jogará uma Partida contra a 4ª Posição, e a 2ª Posição jogará uma Partida contra a 3ª Posição. As Equipes que ganharem a Partida do Grupo Superior avançarão diretamente para as Semifinais da Chave. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Superior avançarão para a Rodada 2 da Chave Inferior.

No Grupo Inferior, durante a Chave de Eliminação Híbrida de Última Chance, a 5ª Posição jogará uma Partida contra a 8ª Posição, e a 6ª Posição jogará uma Partida contra a 7ª Posição. As Equipes que vencerem a Partida do Grupo Inferior avançarão diretamente para a Rodada 2 da Chave Inferior. As Equipes que perderem a Partida do Grupo Inferior serão eliminadas do torneio e ganharão os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

A partir da Rodada 2 da Chave Inferior, se uma Equipe perder uma Partida no decorrer da Chave, ela será eliminada do torneio e ganhará os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#). A Chave prosseguirá até a determinação da Equipe vencedora, que ganhará os Prêmios estipulados na [Seção 2.6](#).

### 2.2.7 Progresso no Birmingham Major da RLCS 2025

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), ao final do 3º Birmingham Open, os Pontos da RLCS de cada Equipe obtidos nos Opens 1, 2 e 3 serão somados. Somente as Equipes que possuírem mais Pontos da RLCS acumulados ao longo dos (3) primeiros eventos dos Opens irão progredir e se qualificar para o Birmingham Major da RLCS com base em Região.

Região	Equipes Qualificadas para o Birmingham Major
América do Norte (NA):	as quatro (4) melhores Equipes
Europa (EU):	as quatro (4) melhores Equipes
Oriente Médio e Norte da África (MENA):	as duas (2) melhores Equipes
Oceania (OCE):	as duas (2) melhores Equipes
América do Sul (SAM):	as duas (2) melhores Equipes
Ásia-Pacífico (APAC):	a (1) melhor Equipe
África Subsaariana (SSA):	a (1) melhor Equipe

### 2.2.8 Progresso no TBD Major da RLCS 2025

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), ao final do TBD Open 6, os Pontos da RLCS de cada Equipe obtidos nos Opens 1, 2 e 3 serão somados. Somente as Equipes que possuírem mais Pontos da RLCS acumulados ao longo dos (3) últimos eventos dos Opens irão progredir e se qualificar para o TBD Major da RLCS com base em Região.

<u>Região</u>	<u>Equipes Qualificadas para o TBD Major</u>
América do Norte (NA):	as quatro (4) melhores Equipes
Europa (EU):	as quatro (4) melhores Equipes
Oriente Médio e Norte da África (MENA):	as duas (2) melhores Equipes
Oceania (OCE):	as duas (2) melhores Equipes
América do Sul (SAM):	as duas (2) melhores Equipes
Ásia-Pacífico (APAC):	a (1) melhor Equipe
África Subsaariana (SSA):	a (1) melhor Equipe

## 2.2.9 Progresso no Rocket League World Championship

Sujeitos à [Seção 2.6.2](#), ao final do TBD Major, os Pontos da RLCS obtidos por cada Equipe em cada Open e Major ao longo de 2025 serão somados. Somente as Equipes que possuírem mais Pontos da RLCS acumulados ao longo dos seis (6) Opens aplicáveis e dos dois (2) Majors aplicáveis irão progredir conforme listado abaixo e se qualificarão para o Rocket League World Championship com base em Região.

<u>Região</u>	<u>Equipes Qualificadas para o World Championship</u>
América do Norte (NA):	as quatro (4) melhores Equipes
Europa (EU):	as quatro (4) melhores Equipes
Oriente Médio e Norte da África (MENA):	as duas (2) melhores Equipes
Oceania (OCE):	as duas (2) melhores Equipes
América do Sul (SAM):	as duas (2) melhores Equipes
Ásia-Pacífico (APAC):	a (1) melhor Equipe
África Subsaariana (SSA):	a (1) melhor Equipe

As quatro (4) Equipes restantes para se qualificar para o Rocket League World Championship virão das Last Chance Qualifiers. Após a conclusão do TBD Major, as quatro (4) Regiões com os melhores desempenhos em LAN ganharão uma Last Chance Qualifier para sua Região. As Regiões que terão uma Last Chance Qualifier serão decididas determinando as quatro (4) melhores Regiões de acordo com os seguintes critérios:

1. A média de Pontos da RLCS obtidos por Região no Birmingham Major da RLCS e no TBD Major da RLCS.
2. A soma dos Pontos da RLCS obtidos pela melhor colocação daquela Região no Birmingham Major e no TBD Major.

As quatro (4) Equipes que vencerem a Last Chance Qualifier de cada Região se qualificarão para o Rocket League World Championship 2025

## 2.2.10 Progresso Alternativo de Equipe

Se uma Equipe se recusar a participar ou não puder participar de um Major da RLCS ou do Rocket League World Championship, a vaga dela será concedida à equipe seguinte de melhor pontuação no painel de liderança dos Pontos da RLCS aplicável.

No caso em que nenhuma outra Equipe daquela Região puder participar, a vaga de avanço será concedida à próxima Equipe de melhor pontuação no painel de liderança dos Pontos da RLCS da Região mais forte. A Região mais forte é calculada usando a média de Pontos da RLCS obtidos por Região no Birmingham Major da RLCS e no TBD Major da RLCS, e selecionando a Região com a maior pontuação.

Se este cenário acontecer antes do Birmingham Major, a Região mais forte será calculada com base no desempenho em Majors e no World Championship durante a Temporada RLCS 2024.

### **2.2.11 Desempates**

No caso de um empate para uma vaga de qualificação de um Major ou World Championship, uma chave será feita para receber o número de Equipes empatadas, com as Equipes ficando isentas de jogar a próxima partida de acordo com o sistema de seleção estabelecido na [Seção 2.3.2](#) e na [Seção 2.3.3](#) (conforme aplicável) (cada chave sendo uma "**Chave de Vaga de Qualificação**"). Todas as partidas em uma Chave de Vaga de Qualificação serão Melhor de Sete. Chaves de Vaga de Qualificação serão jogos de Eliminação Simples por definição, com classificações maiores ficando isentas de jogar a chave (conforme aplicável). Algumas permutas de empates, em vez disso, podem exigir uma Chave de Eliminação Híbrida ("**Chave de Eliminação Híbrida**"), a ser confirmado pelos Administradores do Evento antes do início da Chave de Vaga de Qualificação.

Se três (3) ou menos Partidas precisarem ser jogadas em uma Chave de Vaga de Qualificação para se ter um desempate, a Chave de Vaga de Qualificação será jogada após a conclusão da Chave de Eliminação Híbrida do Open da Região respectiva. Se quatro (4) ou mais Partidas precisarem ser jogadas em uma Chave de Vaga de Qualificação para se ter um desempate, a Chave de Vaga de Qualificação será jogada durante o dia de desempate da Região respectiva conforme definido na Programação (Anexo B).

No caso de um empate entre Equipes da mesma Região que já se qualificaram para uma vaga em um Major ou World Championship, as Equipes serão selecionadas de acordo com o sistema de seleção estabelecido na [Seção 2.3.2](#) e na [Seção 2.3.3](#) (conforme aplicável). Neste cenário, uma Chave de Vaga de Qualificação não será jogada.

### **2.2.12 Plataformas**

Os jogadores reconhecem e concordam que o Evento é multiplataforma, que outros jogadores podem participar do Evento por diferentes plataformas (ex.: PC, console [conforme aplicável]), e que diferentes plataformas podem dispor de recursos, como controles, interface de jogador e/ou a possibilidade de individualizar determinadas configurações de jogo/sensibilidades e outros, que supostamente dão uma vantagem competitiva a uma plataforma em relação a outra. A Epic não fará ajustes no Evento para acomodar diferentes plataformas, e é da responsabilidade de cada jogador selecionar a plataforma a ser usada para participar do Evento.

## **2.3 Seleção**

### **2.3.1 Seleção para os Opens**

Para fins de seleção na Chave de Eliminação Dupla do Open 1 de Birmingham, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

- 1) As pontuações médias de seleção na RLCS 2024 dos três (3) Titulares
  - a) A pontuação de seleção de cada Titular na RLCS 2024 é determinada ao adicionar 66% dos Pontos da RLCS obtidos nas Eliminatórias Abertas do Major 1 de 2024 e no Major de Copenhague, e 100% dos Pontos da RLCS obtidos nas Eliminatórias Abertas do Major 2 de 2024 e no Major de Londres. Os pontos de Temporada da RLCS 2024 se aplicam apenas a Titulares nas Equipes da RLCS 2024 e não se aplicam a Reservas, Treinadores ou Gerentes dessas Equipes da RLCS 2024
- 2) Melhor colocação alcançada nas Eliminatórias Abertas do Major 2 da RLCS 2024 ou Major de Londres, que concedeu Pontos da RLCS, para cada Titular
- 3) Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Padrão Ranqueado 3x3" dos 3 Titulares, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

<u>Visão Geral do Painel de Liderança</u>	<u>do Evento</u>
Birmingham Open 1	[EU/SAM/APAC] 4h59 BRT do dia 31 de dezembro de 2024.
Birmingham Open 1	[NA/MENA/OCE/SSA]23h59 PT do dia 6 de janeiro de 2025.

Para fins de seleção na Fase Suíça do Birmingham Open 1, as Equipes serão organizadas para a Rodada 1 de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Classificação Final da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 1
2. Posição inicial da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 1

Para fins de seleção na Fase GSL do Birmingham Open 1, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Classificação Final da Fase Suíça do Birmingham Open 1
2. Pontuação do Buchholz
3. Posição inicial da Fase Suíça do Birmingham Open 1

Para fins de seleção na Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 1, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

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

Para fins de seleção nas Chaves de Eliminação Dupla dos Birmingham Opens 2 e 3 e de TBD 4 a 6, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Pontos da RLCS cumulativos de 2025
2. Classificação final mais alta de um Major ou Open que concedeu Pontos ou Prêmios RLCS, para cada Titular
3. Classificação final do Major ou Open mais recente, se esta concedeu Pontos ou Prêmios RLCS, para cada Titular
4. Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Padrão Ranqueado 3x3" dos três (3) Titulares, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

<u>Visão Geral do Painel de Liderança</u>	<u>do Evento</u>
Birmingham Open 2 [EU/SAM/APAC] 2025.	4h59 BRT do dia 21 de janeiro de
Birmingham Open 2 [NA/MENA/OCE/SSA] 2025.	23h59 PT do dia 27 de janeiro de
Birmingham Open 3 [EU/SAM/APAC] 2025.	4h59 BRT do dia 11 de fevereiro de
Birmingham Open 3 [NA/MENA/OCE/SSA] 2025.	23h59 PT do dia 17 de fevereiro de
TBD Open 4 [NA/MENA/OCE/SSA] 2025.	23h59 PT do dia 14 de abril de
TBD Open 4 [EU/SAM/APAC] 2025.	4h59 BRT do dia 22 de abril de
TBD Open 5 [NA/MENA/OCE/SSA] 2025.	23h59 PT do dia 28 de abril de
TBD Open 5 [EU/SAM/APAC]	4h59 BRT do dia 6 de maio de 2025.
TBD Open 6 [NA/MENA/OCE/SSA] 2025.	23h59 PT do dia 12 de maio de
TBD Open 6 [EU/SAM/APAC] 2025.	4h59 BRT do dia 20 de maio de

Para os Birmingham e TBD Opens 2-3, as oito (8) melhores Equipes do Open anterior avançarão imediatamente para a Fase Suíça, assegurando as oito (8) Posições da Fase Suíça.

Para fins de seleção nas Fases Suíças dos Birmingham Opens 2 e 3 e de TBD 4 a 6, as Equipes classificadas pela Chave de Eliminação Dupla dos Opens serão organizadas para a Rodada 1 de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Classificação Final da Chave de Eliminação Dupla do Open
2. Posição inicial da Chave de Eliminação Dupla do Open

Para fins de seleção nas Fases GSL dos Birmingham Opens 2-3 e TBD Opens 4-6, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Classificações Finais da Fase Suíça dos Opens
2. Pontuação do Buchholz
3. Posição inicial da Fase Suíça dos Opens

Para fins de seleção na Chave de Eliminação Híbrida dos Birmingham Opens 2 e 3 e de TBD 4 a 6, as Equipes serão organizadas para a Rodada 1 de acordo com os seguintes parâmetros:

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

### **2.3.2 Seleção para os Majors da RLCS**

Para fins de seleção na Fase Suíça do Birmingham Major da RLCS, as Equipes serão organizadas para a Rodada 1 de acordo com os seguintes parâmetros:

A seguinte ordem pré-definida de classificação:

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. OCE2
14. NA4
15. APAC1
16. SSA1

As Equipes que se classificarem para a Fase Suíça do Major de Birmingham da RLCS serão colocadas nos espaços acima de acordo com a Região em que se classificaram e os seguintes critérios:

1. Pontos da RLCS cumulativos de 2025
2. Classificação final de um Open que concedeu o maior número de Pontos da RLCS, seguida da classificação que concedeu o maior número próximo de Pontos da RLCS até que ocorra um desempate ou não haja Opens restantes.
3. Classificação final do Open mais recente, seguida do próximo Open mais recente até que ocorra um desempate ou não haja Opens restantes. A prioridade dos Opens será a seguinte:
  - a. Birmingham Open 3
  - b. Birmingham Open 2
  - c. Birmingham Open 1
4. Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Padrão Ranqueado 3x3" dos três (3) Titulares, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

<u>Visão Geral do Painel de Liderança</u>	<u>do Evento</u>
Birmingham Open 3 [EU/SAM/APAC]	4h59 BRT do dia 11 de fevereiro de 2025.
Birmingham Open 3 [NA/MENA/OCE/SSA]	23h59 PT do dia 17 de fevereiro de 2025.

Caso seja necessário usar Chave(s) de Classificação para o Birmingham Major da RLCS, as Equipes serão classificadas em cada chave usando os critérios acima.

Para fins de seleção na Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Major da RLCS, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Classificação Final da Fase Suíça do Birmingham Major
2. Pontuação do Buchholz
3. Posição inicial da Fase Suíça do Birmingham Major

Para fins de seleção na Fase Suíça do TBD Major da RLCS, as Equipes serão organizadas para a Rodada 1 de acordo com os seguintes parâmetros:

A seguinte ordem pré-definida de classificação, <a ser atualizada com base nas classificações regionais após a conclusão do Birmingham Major>:

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1

6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. OCE2
14. NA4
15. APAC1
16. SSA1

As Equipes que se classificarem para a Fase Suíça do TBD Major da RLCS serão colocadas nos espaços acima de acordo com a Região em que se classificaram e os seguintes critérios:

1. Total de Pontos da RLCS de cada Equipe obtidos no TBD Open 4, TBD Open 5 e TBD Open 6
2. Pontos da RLCS cumulativos de 2025
3. Classificação final de um Major ou Open que concedeu o maior número de Pontos da RLCS, seguida da classificação que concedeu o maior número próximo de Pontos da RLCS até que ocorra um desempate ou não haja Majors/Opens restantes.
4. Classificação final do Major/Open mais recente, seguida do próximo Major/Open mais recente até que ocorra um desempate ou não haja Majors/Opens restantes. A prioridade dos Majors/Opens será a seguinte:
  - a. TBD Open 6
  - b. TBD Open 5
  - c. TBD Open 4
  - d. Birmingham Major
  - e. Birmingham Open 3
  - f. Birmingham Open 2
  - g. Birmingham Open 1
5. Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Padrão Ranqueado 3x3" dos três (3) Titulares, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

<u>Visão Geral do Painel de Liderança</u>	<u>do Evento</u>
TBD Open 6 [NA/MENA/OCE/SSA]	23h59 PT do dia 12 de maio de 2025.
TBD Open 6 [EU/SAM/APAC]	4h59 BRT do dia 20 de maio de 2025.

Caso seja necessário usar Chave(s) de Classificação para o TBD Major da RLCS, as Equipes serão classificadas em cada chave usando os critérios acima.

Para fins de seleção na Chave de Eliminação Híbrida do TBD Major da RLCS, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Classificações Finais da Fase Suíça do TBD Major

2. Pontuação do Buchholz
3. Posição inicial da Fase Suíça do TBD Major

### 2.3.3 Seleção para as Last Chance Qualifiers

Para fins de seleção na Chave de Eliminação Dupla da Last Chance Qualifier, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. As pontuações médias de seleção na RLCS 2025 dos três (3) Titulares
  - a. A pontuação de seleção de cada Titular na RLCS 2025 é determinada ao adicionar 66% dos pontos obtidos no Birmingham Major de 2025 e 100% dos pontos obtidos no TBD Major de 2025. Os pontos de Temporada da RLCS 2025 se aplicam apenas a Titulares nas Equipes da RLCS 2025 e não se aplicam a Reservas, Treinadores ou Gerentes dessas Equipes da RLCS 2025
2. Classificação final mais alta de um Major ou Open que concedeu Pontos da RLCS, para cada Titular
3. Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Padrão Ranqueado 3x3" dos 3 Titulares, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

<u>Visão Geral do Painel de Liderança</u>	<u>do Evento</u>
Região 1	4h59 BRT do dia 15 de julho de 2025.
Região 2	4h59 BRT do dia 22 de julho de 2025.
Região 3	4h59 BRT do dia 29 de julho de 2025.
Região 4	4h59 BRT do dia 5 de agosto de 2025.

Para fins de seleção na Fase Suíça de Última Chance, as Equipes serão organizadas para a Rodada 1 de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Classificação Final da Chave de Eliminação Dupla da Last Chance Qualifier
2. Posição inicial da Chave de Eliminação Dupla da Last Chance Qualifier

Para fins de seleção na Fase GSL de Última Chance, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Classificação Final da Fase Suíça de Última Chance
2. Pontuação do Buchholz
3. Posição inicial da Fase Suíça de Última Chance

Para fins de seleção na Chave de Eliminação Híbrida de Última Chance, as Equipes serão organizadas para a Rodada 1 de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Primeiro lugar do Grupo de GSL A
2. Primeiro lugar do Grupo de GSL B
3. Segundo lugar do Grupo de GSL A

4. Segundo lugar do Grupo de GSL B
5. Terceiro lugar do Grupo de GSL A
6. Terceiro lugar do Grupo de GSL B
7. Quarto lugar do Grupo de GSL A
8. Quarto lugar do Grupo de GSL B

#### **2.3.4 Seleção para o Rocket League World Championship**

Para fins de seleção na Fase de Play-in GSL do Rocket League World Championship, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

A seguinte ordem pré-definida de classificação, <a ser atualizada com base nas classificações regionais após a conclusão do Major de TBD>:

1. OCE2
2. NA4
3. APAC1
4. SSA1
5. LCQ1
6. LCQ2
7. LCQ3
8. LCQ4

Para fins de seleção na Fase de Grupos GSL do Rocket League World Championship, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

A seguinte ordem pré-definida de classificação, <a ser atualizada com base nas classificações regionais após a conclusão do Major de TBD>:

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. Primeiro lugar da Fase de Play-in GSL
14. Segundo lugar da Fase de Play-in GSL
15. Terceiro lugar da Fase de Play-in GSL
16. Quarto lugar da Fase de Play-in GSL

As Equipes que se classificarem para o Rocket League World Championship serão colocadas nos espaços acima de acordo com a Região/Last Chance Qualifier em que se classificaram e os seguintes critérios:

1. Pontos da RLCS cumulativos de 2025
2. Classificação final de um Major ou Open que concedeu o maior número de Pontos da RLCS, seguida da classificação que concedeu o maior número próximo de Pontos da RLCS até que ocorra um desempate ou não haja Majors/Opens restantes.
3. Classificação final do Major/Open mais recente, seguida do próximo Major/Open mais recente até que ocorra um desempate ou não haja Majors/Opens restantes. A prioridade dos Majors/Opens será a seguinte:
  - a. Major de TBD
  - b. TBD Open 6
  - c. TBD Open 5
  - d. TBD Open 4
  - e. Birmingham Major
  - f. Birmingham Open 3
  - g. Birmingham Open 2
  - h. Birmingham Open 1
4. Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Padrão Ranqueado 3x3" dos três (3) Titulares, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

<u>Visão Geral do Painel de Liderança</u>	<u>do Evento</u>
TBD Open 6 [NA/MENA/OCE/SSA]	23h59 PT do dia 12 de maio de 2025.
TBD Open 6 [EU/SAM/APAC]	4h59 BRT do dia 20 de maio de 2025.

Caso seja necessário usar Chave(s) de Classificação para o Rocket League World Championship, as Equipes serão classificadas em cada chave usando os critérios acima.

Para fins de seleção na Chave de Eliminação Híbrida do World Championship, as Equipes serão organizadas para a Rodada 1 de acordo com os seguintes parâmetros:

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

## **2.4 Programação**

A programação temporária e as datas para Eventos encontram-se no [Anexo B](#). As datas podem ser alteradas; as datas e horários finais serão exibidos em Start.gg.

## 2.5 Reprogramação

A Psyonix poderá, a seu critério exclusivo, reorganizar a programação, alterar a data e/ou o horário de qualquer Partida ou Sessão do Evento. No entanto, os Administradores do Torneio informarão os jogadores sobre quaisquer mudanças o mais cedo possível.

## 2.6 Prêmios

### 2.6.1 Opens, Birmingham Major, TBD Major e Rocket League World Championship 2025.

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), os prêmios serão concedidos a cada Equipe (divididos igualmente entre os três (3) Titulares) com base em sua situação final na conclusão de cada Open, Major e World Championship. Os prêmios específicos estão estabelecidos no [Anexo C](#).

### 2.6.2 Regiões com Restrição de Premiação

**NÃO OBSTANTE O SUPRACITADO OU QUALQUER OUTRA DISPOSIÇÃO CONTRÁRIA A ESTAS REGRAS, SE VOCÊ ESTIVER RESIDINDO NA TURQUIA OU NA RÚSSIA (AMBAS "REGIÕES COM RESTRIÇÃO DE PREMIAÇÃO"), VOCÊ RECONHECE E CONCORDA QUE NÃO ATENDE AOS REQUISITOS NEM TEM DIREITO DE GANHAR QUALQUER PRÊMIO RELACIONADO AO EVENTO.**

### 2.6.3 Informações sobre Prêmios

Apenas os jogadores elegíveis e classificados que não residam numa Região com Restrição de Premiação (conforme determinado pela Psyonix segundo seus próprios critérios) poderão receber os prêmios aplicáveis determinados na [Seção 2.6.1](#) ("**Jogadores Vencedores**"). Nenhum outro jogador terá direito de receber qualquer prêmio relacionado ao Evento.

Os prêmios são concedidos "no estado em que se encontram", sem nenhuma garantia, expressa ou implícita. Os prêmios não são transferíveis ou cedíveis, e não podem ser transferidos pelos Jogadores Vencedores. Prêmios não monetários (se houver) não poderão ser trocados por dinheiro. Todos os detalhes do prêmio ficam a critério exclusivo da Psyonix. Jogadores Vencedores não têm direito a qualquer excedente entre o valor comercial real do prêmio e o valor comercial estimado do prêmio e qualquer diferença entre esses valores não será concedida. Jogadores Vencedores são responsáveis por quaisquer custos e gastos relacionados ao uso e aceitação do prêmio que não estejam especificados aqui como sendo fornecidos. Jogadores Vencedores não podem substituir um prêmio, mas a Psyonix reserva-se o direito de, sob seu critério exclusivo, em caso de razões justificadas, substituir um prêmio (ou uma porção dele) por um de valor comparável ou superior. Termos e condições adicionais poderão se aplicar à aceitação e uso de um prêmio.

Potenciais Jogadores Vencedores serão notificados pela Psyonix de seus status como potenciais Jogadores Vencedores por meio dos endereços de e-mail associados às contas da Epic Games ("**Conta Epic**") de tais Jogadores em um prazo de 30 (trinta) dias após a conclusão da Sessão em questão do Evento, ou em outro momento, conforme razoavelmente exigido pela Psyonix para tais notificações, e estarão sujeitos a verificações de elegibilidade, conforme estabelecido na [Seção 3](#), e visando o cumprimento destas Regras. Potenciais Jogadores Vencedores precisam manter ativa a Conta Epic usada para competir no Evento durante todo o processo de verificação de elegibilidade.

Ao receber uma notificação formal da Psyonix, um potencial Jogador Vencedor terá 45 (quarenta e cinco) dias a partir da data do envio da notificação por e-mail para responder e fornecer (1) quaisquer informações ou materiais exigidos pela Psyonix para fins de verificação da elegibilidade conforme estabelecido na [Seção 3](#) e (2) a Isenção (conforme definida abaixo). A resposta de um potencial Jogador Vencedor deve ser enviada para o endereço de e-mail através do qual a notificação da Psyonix foi enviada ou, a critério exclusivo da Psyonix, para outro endereço de e-mail especificado na notificação. A data de recebimento da Psyonix será decisiva para o cumprimento, por parte de um potencial Jogador Vencedor, dos prazos determinados nesta Seção 2.6.3.

Em caso de (a) falha por parte de um Jogador em (i) manter ativa a Conta Epic usada para competir no Evento durante o processo de verificação de legitimação ou (ii) responder dentro do prazo a uma notificação ou solicitação de materiais ou informações; ou (b) um Jogador ficar impossibilitado de aceitar ou receber o prêmio por qualquer motivo (inclusive por não cumprir os requisitos de legitimação durante a participação no Evento até a entrega do prêmio ou não fornecer as informações fiscais e de pagamento para os dos provedores de processamento fiscal e de pagamento aprovados pela Psyonix), ou após (c) constatarmos que o Jogador violou as regras de Integridade Competitiva (ou quaisquer regras equivalentes, conforme o caso) em qualquer evento já realizado ("Evento Realizado") organizado pela Epic, caso os prêmios para tal Evento Realizado ainda não tenham sido pagos ao Jogador. O Jogador em questão será desclassificado como possível Jogador Vencedor e não terá direito aos prêmios relacionados ao Evento ou a Eventos Realizados. Nesses casos, não serão nomeados Jogadores Vencedores alternativos e a Psyonix se reserva o direito, a seu único e exclusivo critério, de (y) conceder qualquer valor do prêmio que teria sido concedido ao Jogador desqualificado como parte de um evento competitivo futuro ou (z) dar qualquer valor de tal prêmio a causas e projetos sem fins lucrativos. Um Jogador Vencedor só será anunciado após a conclusão do processo de verificação de legitimação feito pela Psyonix, conforme estabelecido nestas Regras.

Jogadores Vencedores também precisarão prover determinadas informações de pagamento à Psyonix, incluindo formulários de informações fiscais necessários, para receber os prêmios. A Psyonix pode reter o pagamento dos prêmios se o Jogador Vencedor não fornecer os formulários de pagamento aplicáveis à Psyonix em tempo hábil.

OS PRÊMIOS ESTÃO SUJEITOS A IMPOSTOS INTERNACIONAIS, FEDERAIS, ESTADUAIS E LOCAIS APLICÁVEIS (INCLUINDO, ENTRE OUTROS, IMPOSTOS DE RENDA E RETIDOS NA FONTE) E É DA RESPONSABILIDADE DE CADA JOGADOR VENCEDOR (I) INFORMAR-SE COM O CONTADOR LOCAL DE TAL JOGADOR VENCEDOR PARA DETERMINAR QUAIS IMPOSTOS APLICAM-SE A TAL JOGADOR VENCEDOR E (II) PAGAR ESSES IMPOSTOS À AUTORIDADE FISCAL APROPRIADA. É política da Psyonix reter impostos com base nas taxas de imposto de renda retido na fonte aplicadas a residentes dos EUA e fora dos EUA. A renda do prêmio e o imposto retido serão relatados nos formulários (y) 1099-MISC para residentes dos EUA e 1042-S para não residentes dos EUA, e (z) quaisquer outros formulários fiscais relevantes conforme exigido por lei aplicável.

A Psyonix determinará o método de pagamento dos prêmios segundo seus próprios critérios e, a menos que seja exigido por lei aplicável, todos os pagamentos serão feitos diretamente ao Jogador Vencedor em sua capacidade como indivíduo (ou, caso seja Menor de Idade, ao pai, à mãe ou ao responsável legal do Jogador Vencedor). A Psyonix não fará nenhum pagamento a organizações, empresas ou outras entidades. Cada Jogador Vencedor receberá um Formulário de Aceitação do Prêmio e de Isenção ("**Isenção**"). A menos que impedido por lei aplicável, cada Jogador Vencedor (ou, caso seja Menor de Idade, seu pai, sua mãe ou seu responsável legal) precisará preencher e enviar a Isenção de acordo com os prazos determinados nesta Seção 2.6.3. Além disso, ao aceitar um prêmio, o Jogador Vencedor (ou o pai, a mãe ou o responsável legal de tal Jogador Vencedor) concorda em isentar a Psyonix de toda e qualquer responsabilidade, perdas ou danos resultantes dos prêmios ou a eles vinculados, recebimento e/ou uso ou uso equivocado de prêmios ou participações em quaisquer atividades que envolvam prêmios.

### **3. Qualificação do Jogador; Status da Conta Epic.**

Para poder participar de qualquer Partida de Evento ou receber qualquer prêmio relacionado a um Evento, você precisa cumprir os critérios de qualificação definidos nesta Seção.

#### **3.1 Idade do Jogador; Contas Limitadas**

Você deve ter pelo menos 13 anos (ou outra idade maior se ela for exigida para maioridade no seu país de residência). Você precisa garantir que as informações de idade da sua conta sejam verdadeiras e corretas. Você não pode usar uma Conta Limitada para participar do Evento. Gerentes e Treinadores devem ter pelo menos 18 anos (ou outra idade maior se ela for exigida para maioridade no seu país de residência).

#### **3.2 Termos de Serviço e Acordo de Licença de Usuário Final (EULA) do Rocket League**

Você precisa obedecer aos Termos de Serviço ("**Termos de Serviço da Epic**") (<https://www.epicgames.com/site/pt-BR/tos>) e ao Contrato de Licença de Usuário Final do Rocket League ("**EULA do Rocket League**") (<https://www.psyonix.com/pt-br/eula>), inclusive todas as regras, políticas e outros termos mencionados nos Termos de Serviço da Epic e no

EULA do Rocket League. Essas Regras complementam o EULA do Rocket League, e não o substituem.

### **3.3 Autenticação de Dois Fatores**

Você deve habilitar (se já não estiver habilitada) a Autenticação de Dois Fatores ("**2FA**") na sua Conta Epic. Para habilitar a 2FA, acesse <https://epicgames.com/2FA>, faça log-in na sua Conta Epic e siga as instruções na tela.

### **3.4 Afiliação à Psyonix/Epic**

3.4 Funcionários, dirigentes, diretores, agentes, representantes da Psyonix e Epic (incluindo as agências legais, de promoção e de propaganda da Psyonix/Epic), seus familiares imediatos (definidos como cônjuge, mãe, pai, irmãs, irmãos, filhos, filhas, tios, tias, sobrinhos, sobrinhas, avôs, avós, cunhados, noras e genros, independentemente de onde morem) e todos os que morarem na mesma residência (parentes ou não), cada pessoa ou entidade conectada com a produção ou administração do Evento, e cada empresa matriz, afiliada, subsidiária, agente e representante da Psyonix/Epic não são elegíveis para participar do Evento.

### **3.5 Nomes de Jogadores e Equipes**

**3.5.1** Todos os nomes de Equipe e de Jogadores individuais devem seguir o Código de Conduta da Seção 8. A Epic e a Administração do Torneio podem restringir ou alterar nomes de exibição ou tags de Equipes e de Jogadores individuais por qualquer motivo.

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

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

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

**3.5.5** A Psyonix e/ou os Administradores do Torneio reservam-se o direito de proibir ou restringir o uso de qualquer nome durante Jogos do Torneio (incluindo, sem limitação, proibir o uso de quaisquer materiais com direitos autorais de terceiros de uma forma que indique, sugira ou possa ser interpretada como representando associação ou afiliação a esse terceiro).

### **3.5.6 Logotipos das Equipes**

As Equipes qualificadas para as Fases GSL do Open, Majors e/ou o Rocket League World Championship devem apresentar aos Administradores do Torneio um logotipo nos formatos 1)

.png e 2) .psd ou .ai. Se um logotipo não for apresentado ou for rejeitado, os Administradores do Torneio substituirão o logotipo por um logotipo padrão do Torneio. Os Administradores do Torneio se reservam o direito de rejeitar logotipos enviados após o início do Torneio.

### **3.5.7 Proibições de Patrocinador**

Nomes, logotipos e avatares de Jogadores não podem consistir em nenhum patrocinador ou qualquer marca que se refira a categorias proibidas, conforme listado na [Seção 7.8.2](#).

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

### **3.6 Conta Epic; Situação Regular**

**3.6.1** Para facilitar a seleção e o processo de pagamento de prêmios estabelecido na [Seção 2.6](#), cada Jogador deve (a) ter uma conta da Epic Games ativa e válida registrada para esse Jogador ("**Conta Epic**") e (b) informar essa Conta Epic à Psyonix como parte do Processo de Inscrição. Para abrir uma Conta Epic, os jogadores podem acessar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguir as instruções na tela. Para maior clareza, informar uma Conta Epic como parte do Processo de Inscrição não garante que um Jogador receberá um prêmio relacionado ao Torneio. Somente os Jogadores Vencedores serão qualificados para receber prêmios relacionados ao Torneio.

**3.6.2** A Conta Epic que você usar para o Evento deve estar em situação regular, sem violações não reveladas. Isso também significa que a sua Conta Epic deve estar registrada no seu nome e não pode ter sido comprada anteriormente, presenteada ou transferida de outro Jogador.

**3.6.3** Você (e sua Conta Epic) deve estar livre de suspensões ou ter cumprido integralmente quaisquer suspensões ou outras sanções impostas relacionadas a uma violação de quaisquer regras oficiais da Epic anterior.

**3.6.4** A Epic pode compartilhar com a Sony as informações das classificações do torneio de quaisquer jogadores que estejam participando em dispositivos PlayStation 4 ou PlayStation 5.

### **3.7 Restrições Adicionais.**

**3.7.1** O Evento, em todas as suas partes, está aberto a Jogadores de todo o mundo, exceto conforme previsto em contrário nesta Seção. O Evento não está aberto a indivíduos em qualquer lugar em que ele seja restrito ou proibido pela legislação aplicável ou em qualquer país onde a participação seja proibida pela legislação dos EUA ("**Países Proibidos**"), incluindo

Cuba, Irã, Iraque, Coreia do Norte, Somália, Sudão, Síria e as regiões da Crimeia, de Donetsk e de Luhansk.

**3.7.2** Durante todo o Evento, apenas um único Jogador poderá jogar em um determinado dispositivo. Isso significa que você não pode usar o mesmo dispositivo que outros Jogadores durante o Evento.

**3.7.3** Você só pode ter uma (1) inscrição (usando uma (1) Conta Epic) no Evento para um Open ou Last Chance Qualifier. É expressamente proibido fazer outras inscrições em Eventos usando Conta(s) Epic adicional(is) ou secundária(s).

**3.7.4** Só é possível participar de uma (1) Região (usando uma (1) Conta Epic) durante todo o Evento. Para maior clareza, isso significa que, ao participar de uma Região em qualquer sessão de um Open ou Last Chance Qualifier, você estará vinculado a essa Região em qualquer Open ou Last Chance Qualifier subsequente. Esta regra não se aplica a Jogadores que passaram ou passam por uma Alteração de Lista de Membros oficial durante a Janela de Transferência (conforme listado na [Seção 3.8.5](#)).

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

**3.7.6** Você e seus Parceiros de Equipe devem estar no ranking Platina ou superior em qualquer um (1) dos seguintes modos ranqueados até a data do Período de Visão Geral do Painel de Liderança (conforme listado na [Seção 2.3.1](#)) antes do início de um Open: (a) Duelo 1x1, (b) Duplas 2x2 ou (c) Padrão 3x3. Esta regra só se aplica aos Titulares.

## **3.8 Listas de Membros da Equipe**

### **3.8.1 Ponto de Contato da Equipe**

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

### **3.8.2 Tamanho e Listas de Membros da Equipe**

As Equipes só podem usar em uma Partida os Jogadores que fizerem parte de sua Lista de Membros. Após a inscrição no Torneio, as Listas de Membros devem conter um mínimo de três (3) Jogadores titulares (cada um deles um "**Titular**") e podem incluir até um (1) Jogador

reserva designado que pode ser usado como suplente ("**Reserva**"). As Listas de Membros também podem incluir um Gerente e/ou um Treinador que, dependendo do fato de também atuarem como Titular ou Reserva, podem ou não jogar em uma Partida. Um indivíduo não pode fazer parte de mais de uma Lista de Membros ao mesmo tempo.

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

### **3.8.3 Envio da Lista de Membros**

As Listas de Membros iniciais para cada dia de Torneio devem ser enviadas aos Administradores do Torneio pelo menos 24 horas antes do início da Partida para o dia em questão.

### **3.8.4 Período de mudança nas Listas de Membros/Prazo para Fechamento da Lista de Membros**

Exceto quando expressamente estabelecido de outra forma nestas Regras, as Listas de Membros de Equipe só podem ser alteradas durante a Janela de Transferência (conforme definido abaixo). Todas as Listas de Membros serão consideradas fechadas no encerramento do processo de inscrição do Torneio (o "**Processo de Inscrição**") no horário e na data a serem especificados no Site de Inscrição (tais datas e horários coletivamente, o "**Prazo para Fechamento de Lista de Membros**").

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

Caso contrário, nenhuma Substituição será permitida para essa Equipe após o Prazo para Fechamento da Lista de Membros.

### 3.8.5 Alteração/Transferência da Lista de Membros

"**Alteração de Lista de Membros**" significa a adição de um novo Jogador a uma Lista de Membros existente. É importante ressaltar que a saída de um Jogador de uma Lista de Membros não será considerada uma Alteração de Lista de Membros, desde que a Equipe mantenha um mínimo de três (3) Jogadores.

As equipes poderão fazer inclusões nas Listas de Membros durante uma "**Janela de Transferência**" estabelecida durante a temporada.

Janelas de Transferência por Região

- APAC: 31 de março de 2025 à 00h JST – 13 de abril de 2025 às 17h JST
- EU: 31 de março de 2025 à 00h CEST – 13 de abril de 2025 às 17h CEST
- MENA: 31 de março de 2025 à 00h KSA – 13 de abril de 2025 às 17h KSA
- NA: 31 de março de 2025 à 00h PT – 13 de abril de 2025 às 17h PT
- OCE: 31 de março de 2025 à 00h AEDT – 13 de abril de 2025 às 17h AEDT
- SSA: 31 de março de 2025 à 00h SAST – 13 de abril de 2025 às 17h SAST
- SAM: 31 de março de 2025 à 00h BRT – 13 de abril de 2025 às 17h BRT

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

Não obstante o acima exposto, as Equipes também podem fazer uma adição "Isenta" à sua Lista de Membros (cada uma sendo uma "**Adição Isenta**") durante todo o Evento. As Adições Isentas devem ser feitas durante a Janela de Transferência e devem ser adicionadas na posição "Reserva". Além disso, as Adições Isentas devem atender aos seguintes critérios de elegibilidade:

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

Para fazer uma Adição Isenta ou Alteração de Membros, as equipes devem enviar sua solicitação via Discord no canal de suporte do Discord aplicável, conforme listado na [Seção 6.1](#) antes do fechamento da Janela de Transferência. As transferências também podem ser feitas entre regiões (e não são impactadas pelas restrições na [Seção 3.7.4](#)).

### **3.8.6 Nomes de Jogadores ou Equipes**

Jogadores ou Equipes não podem alterar seus Nomes de Usuário, nomes no jogo ou Nomes de Equipes sem a aprovação dos Administradores do Torneio. Todos esses nomes devem estar em conformidade com estas Regras (incluindo, sem limitação, a [Seção 3](#)) e os Administradores do Torneio podem solicitar que eles sejam alterados a qualquer momento. Uma Lista de Membros não deve conter duplicatas do mesmo nome, nomes que consistam apenas em símbolos ou nomes que sejam difíceis de distinguir uns dos outros.

### **3.8.7 Continuidade da Lista de Membros**

Uma "Lista de Membros" são os três (3) ou quatro (4) Jogadores (conforme aplicável) que estão registrados em uma Equipe. Se uma Equipe tiver três (3) Jogadores, todos os três (3) Jogadores serão considerados "Titulares". Se uma Equipe tiver quatro (4) Jogadores, três (3) Jogadores serão considerados "Titulares" e um (1) Jogador será considerado "Isento" ou "Reserva" (conforme aplicável).

### **3.8.8 Exclusividade da Equipe**

Jogadores só podem participar de uma Equipe de cada vez durante todo o Torneio.

### **3.8.9 Inscrição**

Cada Jogador de uma Equipe deve atender a todos os requisitos de elegibilidade destas Regras para Jogadores, e cada Jogador deve se registrar no Site de Inscrição (<https://www.start.gg/hub/rlics-2025>) antes do encerramento do Processo de Inscrição para ser considerado um membro da Equipe em questão. Durante o Processo de Inscrição, um membro da Equipe criará/registrará o Nome de Equipe e os Jogadores poderão entrar na Equipe pesquisando o Nome de Equipe ou por convite. Caso uma Equipe avance para outras rodadas do Torneio, os Administradores do Torneio tentarão notificar a Equipe por meio do Ponto de Contato da Equipe.

### **3.8.10 Verificação de Elegibilidade da Equipe**

Sujeito à [Seção 2.6.2](#), todos os membros de uma Equipe que se enquadrarem nos limites de premiação estabelecidos no [Anexo C](#) deverão ser aprovados no processo de verificação de elegibilidade descrito na [Seção 2.6](#) para serem elegíveis para receber tais prêmios. Se um membro de uma Equipe não passar no processo de verificação de elegibilidade, todos os membros dessa Equipe serão desqualificados como Jogadores Vencedores potenciais, e essa Equipe não terá direito a ganhar nenhum prêmio relacionado ao Torneio.

### **3.8.11 Associações de Equipes**

Exceto quando expressamente definido em contrário no presente documento, todos os direitos dos Administradores do Torneio, conforme estabelecidos nestas Regras, são relacionados e exercíveis contra a Equipe como um todo e cada membro individual da Equipe. No caso de desqualificação de uma pessoa da Equipe, a Administração do Evento poderá exercer o direito à desqualificação da Equipe como um todo.

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

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

### **3.8.12 Intransferibilidade da Elegibilidade das Equipes**

As vagas nas Classificatórias para qualquer nova fase (conforme aplicável) não podem ser transferidas, vendidas, trocadas ou presenteadas a qualquer pessoa ou organização. Isso significa que vagas de classificação sempre serão vinculadas diretamente à Equipe como um todo.

## **3.9 Relacionamentos de Equipes**

As Regras não regem os relacionamentos entre os Jogadores de uma Equipe. Os termos do relacionamento entre os Jogadores e suas respectivas Equipes ficam a cargo de cada uma das Equipes e de seus Jogadores. No entanto, controvérsias entre os membros de uma Equipe podem ser motivo para desqualificar a Equipe em questão ou qualquer um de seus membros, conforme determinado pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério.

## **3.10 Responsabilidades dos Proprietários, Gerentes e Treinadores de Equipes**

**3.10.1** Nenhuma Equipe (incluindo seus agentes, dirigentes, funcionários e subcontratados), Proprietário, Gerente ou Treinador poderá participar de conluio, manipulação de resultados, suborno de um árbitro ou oficial da Partida ou qualquer outra ação ou acordo injusto ou ilegal

para influenciar intencionalmente (ou tentar influenciar) o resultado de qualquer Jogo, Partida ou Torneio.

**3.10.2** Nenhum Proprietário de uma Equipe na RLCS deverá atuar como Treinador ou Gerente de outra Equipe da RLCS ou estar envolvido ou ter qualquer poder para determinar ou influenciar a gestão ou administração de outra Equipe na RLCS.

**3.10.3** Nenhum Gerente, Treinador ou outra pessoa com responsabilidade de supervisão ou gestão de uma Equipe na RLCS (coletivamente, "**Pessoas de Controle**") deverá: (a) ser uma Pessoa de Controle de outra Equipe na RLCS; ou (b) direta ou indiretamente estar envolvido ou ter qualquer poder para determinar a gestão ou administração de outra Equipe da RLCS ou influenciar o desempenho de outra Equipe da RLCS em qualquer Jogo, Partida ou Torneio. Uma exceção poderá ser feita para a entrada de uma (1) Equipe adicional de uma organização, desde que a Equipe esteja dentro das seguintes categorias e restrições:

1. A Equipe adicional seja centrada em DEI (diversidade, equidade e inclusão), e todos os Jogadores participantes representam essa iniciativa DEI (exemplo: uma Equipe feminina).
2. Os nomes da Equipe não sejam iguais entre si.
3. É necessário um consentimento por escrito dos Administradores do Evento antes da inscrição se encerrar.

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

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

## **4. Regras de Jogabilidade**

Esta Seção estabelece as "Regras de Jogabilidade" que regem o jogo durante o Torneio.

### **4.1 Configurações da Partida**

#### **4.1.1 Configurações do Jogo**

- Arena padrão: Estádio DFH
- Tamanho da equipe: 3x3
- Dificuldade dos bots: sem bots

- Mutadores: nenhum
- Tempo de partida: 5 minutos
- Pode ser acessado por: nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidor: US-East ou US-Central ou US-West (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East ou Asia-SE Maritime ou Asia-SE Mainland (APAC), e South Africa (SSA)
- Cores de equipe: padrão

#### **4.1.2 Controle**

Todos os controles padrão, incluindo mouse e teclado, são válidos. Funções de macro (ex.: botões turbo) não são permitidas. Não é permitido fazer overclock nos controles. Observe que os controles sem fio não são permitidos em nenhum evento presencial do Torneio. Em qualquer evento presencial do Torneio, todos os controles estão sujeitos à aprovação da Psyonix e/ou dos Administradores do Torneio.

#### **4.1.3 Arenas**

Na Chave de Eliminação Dupla do Open, todos os Jogos são disputados no Estádio DFH padrão. Em todas as outras fases do Torneio, a rotação do mapa estará entre as seguintes arenas padrão:

Melhor de 5:

1. Mannfield (Noite)
2. Forbidden Temple
3. Estádio DFH
4. Coliseu Utopia (Entardecer)
5. Champions Field

Melhor de 7:

1. Mannfield (Noite)
2. Forbidden Temple
3. Estádio DFH
4. Coliseu Utopia (Entardecer)
5. AquaDome (Salty Shallows)
6. Neo Tóquio
7. Champions Field

No caso de transmissão de Partidas, as Equipes podem pedir para evitar uma arena devido a problemas de desempenho e devem enviar uma solicitação detalhada aos Administradores do Torneio pelo menos 24 horas antes do horário de início da Partida. Os Administradores do Torneio se reservam o direito de rejeitar, por qualquer motivo e a seu critério exclusivo, qualquer solicitação feita pelas Equipes para evitar uma arena.

## **4.2 Procedimentos da Partida**

### **4.2.1 Hospedagem e Cores das Equipes**

Os Administradores do Torneio especificarão qual Equipe é azul e qual Equipe é laranja. Na Chave de Eliminação Dupla do Open, na Fase Suíça do Open, na Chave de Eliminação Dupla Last Chance Qualifier e na Fase Suíça de Última Chance, as equipes receberão instruções sobre como sediar a partida. Em todas as outras fases do Torneio, um Administrador do Torneio sediará a Partida.

### **4.2.2 Repetição de hospedagem**

Entre os Jogos de uma Partida, as Equipes podem solicitar que a Partida seja realizada novamente na mesma região do servidor devido a problemas de conexão. Durante qualquer Partida em todas as fases do Torneio, exceto nas Chave de Eliminação Dupla do Open, na Fase Suíça do Open, na Chave de Eliminação Dupla Last Chance Qualifier e Fase Suíça de Última Chance, antes que (a) um gol tenha sido marcado ou (b) quinze (15) segundos tenham se passado (o que ocorrer primeiro), as Equipes podem concordar mutuamente em cancelar o Jogo atual da Partida e realizar novamente a Partida com a aprovação dos Administradores do Torneio. Os Administradores do Torneio se reservam o direito de suspender e anular o Jogo da Partida atual para uma repetição a qualquer momento.

### **4.2.3 Servidores**

Chave de Eliminação Dupla do Open, Fase Suíça do Open, Chave de Eliminação Dupla da Last Chance Qualifier e Fase Suíça de Última Chance

- "US-Central" será o servidor padrão para as Partidas da América do Norte, a menos que ambas as equipes concordem em jogar no "US-West" ou "US-East".
- Os servidores "Europe" sempre serão usados para as Partidas Europeias.
- Os servidores "South America" sempre serão usados para as Partidas da América do Sul.
- Os servidores "Oceania" sempre serão usados para as Partidas da Oceania.
- Os servidores "Middle-East" sempre serão usados para as Partidas da MENA.
- "Asia-SE Mainland" será o servidor padrão para as Partidas da APAC, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em "Asia-East" ou "Asia-SE Maritime".
- Os servidores "South Africa" sempre serão usados para as Partidas da SSA.

Fase GSL do Open, Chave de Eliminação Híbrida do Open, Fase GSL de Última Chance, Chave de Eliminação Híbrida de Última Chance, Majors e Rocket League World Championship

- O "RLCS USE-Ohio" será o servidor padrão para Partidas na América do Norte, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outra região de servidor RLCS da América do Norte.
- O "RLCS EU-Paris" será o servidor padrão para Partidas europeias, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outra região de servidor RLCS da Europa.
- O "RLCS SAM-Sao Paulo" será o servidor padrão para Partidas na América do Sul, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da América do Sul.
- O "RLCS OCE-Sydney" será o servidor padrão para Partidas na Oceania, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da Oceania.
- O "RLCS ME-Bahrain" será o servidor padrão para Partidas no MENA, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor do MENA.
- O "RLCS ASM-Asia Mainland" será o servidor padrão para Partidas na APAC, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da APAC.
- O "RLCS SAF-Cape-Town" será o servidor padrão para Partidas na SSA, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da SSA.

#### **4.2.4 Início do Jogo**

Nas partidas de Chave de Eliminação Dupla do Open, na Fase Suíça do Open, na Chave de Eliminação Dupla Last Chance Qualifier e na Fase Suíça de Última Chance, os Jogadores não podem entrar em seu lado designado até que três (3) Jogadores de cada Equipe tenham entrado no Jogo. Em todas as outras Partidas de todas as outras fases do Torneio, os Jogadores não poderão entrar em seu lado designado até que sejam instruídos por um Administrador do Torneio.

#### **4.2.5 Substituições**

Uma "Substituição" é definida como uma mudança na escalação de Jogadores após o início de uma Partida.

Chave de Eliminação Dupla do Open, Fase Suíça do Open, Chave de Eliminação Dupla Last Chance Qualifier e Fase Suíça de Última Chance

Substituições só podem ocorrer no intervalo entre um Jogo e outro em uma Partida. As Equipes estão limitadas a uma Substituição por Partida. As Equipes estão autorizadas a reverter uma Substituição entre os Jogos para jogar com sua formação inicial de Jogadores, mas não poderão fazer Substituições adicionais nessa Partida. As Equipes podem começar um Jogo com qualquer combinação de três (3) Jogadores de sua Lista de Membros registrada (conforme definido abaixo).

Fase GSL do Open, Chave de Eliminação Híbrida do Open, Fase GSL de Última Chance, Chave de Eliminação Híbrida de Última Chance, Majors e Rocket League World Championship

Substituições só podem ocorrer no intervalo entre um Jogo e outro em uma Partida ou antes de uma Partida. As Equipes devem informar os Administradores do Torneio sobre qualquer mudança na escalação entre os Jogos e receber aprovação antes que quaisquer Substituições possam ser realizadas.

#### **4.2.6 Envio dos Resultados**

Depois que uma Partida terminar, a Equipe vencedora deverá enviar o resultado da Partida aos Administradores do Torneio em uma sala de bate-papo designada. A Equipe perdedora também deverá confirmar o resultado da Partida. É obrigatório fazer uma captura de tela dos resultados ou salvar o arquivo de replay da Partida em caso de resultados contestados. Se uma Equipe disputar uma Partida, reivindicar a vitória e apresentar prova de sua alegação, a outra Equipe também deverá apresentar prova de sua alegação para evitar a perda automática da Partida. Se for determinado que quaisquer Equipes ou Jogadores tenham apresentado resultados falsos ou adulterados, tais Equipes ou Jogadores estarão sujeitos a ações disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na [Seção 8.3](#).

#### **4.2.7 Observadores**

Em todos os Eventos, incluindo Opens, Last Chance Qualifiers, Majors e o World Championship, não são permitidos observadores no jogo, exceto os Administradores do Torneio ou indivíduos previamente autorizados. Se for determinado que quaisquer Equipes tenham compartilhado detalhes do lobby para permitir a entrada de um observador não autorizado na Partida, tais Equipes estarão sujeitas a medidas disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na [Seção 8.3](#). Não é permitido que Treinadores, Gerentes e Reservas sejam observadores no jogo.

Um Jogador ou Equipe terá permissão para transmitir a cobertura ao vivo de seu Jogo por meio de uma plataforma de transmissão online (por ex.: Twitch, Kick, TikTok, YouTube etc.). As Equipes também podem enviar uma solicitação especial para que um único observador "Teamstream" seja autorizado a participar de qualquer Partida de Chave de Eliminação Dupla do Open, Fase Suíça do Open, Fase GSL do Open, Chave de Eliminação Dupla da Last Chance Qualifier, Fase Suíça de Última Chance ou Fase GSL de Última Chance que não seja transmitida, mediante o preenchimento de um Pedido de Transmissão e mediante recebimento da autorização para o observador no mínimo 24 horas antes do início do dia de torneio em questão. Não é permitido que Treinadores, Gerentes e reservas sejam observadores "Teamstream" autorizados. Os Pedidos de Transmissão podem ser encontrados no canal de suporte do Discord aplicável, conforme listado na [Seção 6.1](#).

Um observador autorizado não pode participar de um lado específico como jogador em nenhum momento durante a Partida, ou sua Equipe associada estará sujeita a ação disciplinar, conforme descrito mais detalhadamente na [Seção 8.3](#).

## 4.3 Obrigações da Partida

### 4.3.1 Pontualidade

Todas as Equipes devem ter três (3) Jogadores fisicamente presentes ou no lobby da Partida online até o horário designado para o início da Partida. Equipes que não tiverem três (3) Jogadores prontos para jogar após cinco (5) minutos do horário de início da Partida estarão sujeitas a ações disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.3. Durante todas as Partidas, o Ponto de Contato da Equipe deve estar ativo na sala de bate-papo designada pelo menos dez (10) minutos antes do horário designado para o início da Partida. Os horários de início das Partidas podem ser alterados pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a seu critério exclusivo, dependendo de quaisquer antecipações ou atrasos no Torneio.

### 4.3.2 Desistências

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

## 5. Problemas

### 5.1 Definição de Termos

**"Bug"** significa um erro, falha, avaria, defeito ou outro problema técnico que produza um resultado incorreto ou inesperado ou que, de outra forma, faça com que o Rocket League e/ou um dispositivo de hardware se comportem de maneira inesperada.

**"Desconexão Intencional"** significa que um Jogador perdeu a conexão com o Rocket League devido às ações ou inação do Jogador. A desconexão intencional não é considerada um problema técnico válido para fins de repetição.

**"Falha no Servidor"** significa que todos os Jogadores perderam a conexão com o Rocket League devido a um problema com o servidor do jogo.

**"Desconexão não Intencional"** significa que um Jogador perdeu a conexão com o Rocket League devido a problemas ou questões com o cliente do jogo, plataforma, rede ou PC.

### 5.2 Problemas Técnicos

Devido à natureza e à escala da competição online, exceto se determinado de outra forma pelos Administradores do Torneio, a seu critério exclusivo, as Partidas não serão reiniciadas ou anuladas devido a Bugs, Desconexões Intencionais, Falhas no Servidor ou Desconexões não Intencionais. Exceto se determinado de outra forma pelos Administradores do Torneio, a seu

critério exclusivo, quaisquer problemas técnicos ou bugs encontrados devem ser resolvidos durante o jogo e não serão motivo para uma repetição. Se uma Equipe solicitar uma repetição da partida devido a um problema técnico ou bug, essa Equipe deverá salvar o replay e enviá-lo aos Administradores do Torneio para análise. Durante uma Partida transmitida, os Administradores do Torneio poderão interromper o Jogo para fins de análise e, posteriormente, reiniciar o Jogo, se considerado necessário pelos Administradores do Torneio, a seu critério exclusivo.

### **5.3 Interrupções de Partidas**

#### **5.3.1 Desconexões**

Partidas da Chave de Eliminação Dupla do Aberto, Fase Suíça do Aberto, Fase GSL do Aberto, Chave de Eliminação Dupla da Last Chance Qualifier, Fase Suíça de Última Chance e Fase GSL de Última Chance

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

Chave de Eliminação Híbrida do Open, Chave de Eliminação Híbrida da Last Chance Qualifier, Majors e Partidas do World Championship

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

Após a pausa do Jogo, o Jogador desconectado terá oito (8) minutos para reingressar antes que o Jogo recomece. No caso de várias pausas devido a desconexões, o tempo total será descontado dos oito (8) minutos de tempo de reconexão. Se o Jogador não puder voltar dentro do prazo, a Equipe com menos jogadores será forçada a desistir do único Jogo da Partida. Se o Jogador não reingressar durante o mesmo Jogo em que se desconectou, o Jogador terá três (3) minutos adicionais após o Jogo para reingressar antes do início do próximo Jogo da Partida. O Jogador desconectado só poderá reingressar durante o Jogo em que a desconexão ocorreu ou no intervalo entre Jogos de uma Partida, mas não poderá ingressar no meio dos

Jogos subsequentes da Partida. Se o Jogador desconectado não conseguir retornar ao Jogo antes do próximo Jogo da Partida, a Equipe do Jogador poderá substituí-lo por outro Jogador de sua Lista de Membros (sujeito às regras de Substituição estabelecidas na [Seção 4.2.5](#)) ou desistir da Partida.

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

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

### **5.3.2 Interrupção do Jogo**

Os Administradores do Torneio podem pausar um Jogo ou Partida a qualquer momento e por qualquer motivo. No caso de interrupção do jogo, os Jogadores devem permanecer em seus dispositivos e ficar atentos às instruções dos Administradores do Torneio.

### **5.3.3 Pausas**

Em qualquer Partida Melhor de Sete, as Equipes podem solicitar uma (1) Pausa (uma "**Pausa**") entre os Jogos durante tal Partida.

Cada Pausa terá duração de dois (2) minutos. Uma equipe deve notificar um Administrador do Torneio imediatamente após o término de um Jogo se optar por usar uma Pausa. Os Administradores do Torneio se reservam o direito de recusar uma Pausa a uma Equipe. Ao final da Pausa, os Administradores do Torneio confirmarão que cada Equipe está pronta para continuar a Partida antes que o Jogo possa ser retomado. Para maior clareza, Pausas não podem ser usadas em Partidas Melhor de Três ou Melhor de Cinco ou durante o Jogo. Além disso, as Pausas não podem ser usadas para enganar ou prorrogar o tempo dos cronômetros de desqualificação, conforme estabelecido na [Seção 5.3.1](#).

### **5.3.4 Reinícios**

Os Administradores do Torneio poderão solicitar o reinício de um Jogo ou Partida devido a circunstâncias excepcionais, como quando um bug afetar significativamente a capacidade de um Jogador de jogar ou se o Jogo ou Partida for interrompido por um evento de Força Maior ou outro evento.

### **5.3.5 Envio de Logs**

Se um Jogador ou Equipe fizer uma reclamação que resulte no reinício de um Jogo ou Partida, eles deverão fornecer aos Administradores do Torneio os arquivos de log do Jogo ou Partida. Esses arquivos de log estarão sujeitos a investigação e, se os Administradores do Torneio determinarem que o reinício foi falsamente solicitado, esse Jogador ou Equipe estará sujeito a ações disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na [Seção 8.3](#).

## 6. Comunicação

### 6.1 Canal de Suporte

Os Administradores do Torneio estarão disponíveis para responder a perguntas específicas dos Jogadores e fornecer assistência adicional durante todo o Evento por meio do canal de Suporte ao Jogador oficial da Região em questão, encontrado abaixo. Quaisquer respostas ou comentários fornecidos online não alteram estas Regras.

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

### 6.2 Comunicações durante Partidas

Para cada Partida, as Equipes se comunicarão com seus adversários e com os Administradores do Torneio (conforme aplicável) em uma sala de bate-papo designada durante todas as etapas online do Torneio. Em eventos ao vivo, uma vez que uma Partida tenha começado oficialmente, a comunicação com qualquer pessoa não designada para jogar na Partida em andamento é estritamente proibida e pode resultar na desqualificação imediata do(s) Jogador(es) ou da Equipe. Para maior clareza, os Treinadores não se enquadram nessa restrição e a comunicação entre Jogadores e Treinadores não é restrita durante o jogo. A Psyonix e/ou os Administradores do Torneio notificarão os Jogadores sobre a sala de bate-papo designada antes do início de cada fase do Torneio.

## 7. Código de Conduta

### 7.1 Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico

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

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

**7.1.3** Jogadores e Pessoas de Controle não devem se comportar de forma a (a) violar estas Regras, (b) quer seja de forma disruptiva, perigosa ou destrutiva, (c) quer seja de forma danosa ao desfrute do jogo Rocket League pelos outros usuários conforme pretendido pela Psyonix (conforme decidido pela Psyonix). Em especial, Jogadores e Pessoas de Controle não deverão

praticar conduta de assédio ou desrespeitosa, uso de linguagem abusiva ou ofensiva, sabotagem do Jogo, spam, engenharia social, fraude e golpe ou qualquer atividade ilegal ("**Comportamento Tóxico**").

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

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

## **7.2 Integridade Competitiva**

**7.2.1** Espera-se que cada Jogador sempre jogue conforme a essência do Rocket League e seguindo estas Regras durante qualquer Jogo ou Partida. Qualquer forma de jogo injusto é proibida por estas Regras, podendo resultar em ação disciplinar. Exemplos de jogo injusto incluem:

- Conspirar (como definido abaixo), combinar o resultado de Partidas, subornar um juiz ou um oficial de Partida ou qualquer outra ação ou acordo que intencionalmente influencie (ou tente influenciar) o resultado de uma Partida ou do Evento.
- Hacking ou modificação do comportamento esperado do cliente de jogo do Rocket League, incluindo, mas não limitado a, realizar alterações nos arquivos do jogo.
- Jogar ou permitir que outro Jogador jogue em uma conta Epic registrada no nome de outra pessoa (ou solicitar, estimular ou instruir alguém a fazê-lo).
- Usar qualquer tipo de dispositivo e programa de trapaça ou método similar de trapaça a fim de obter uma vantagem competitiva.
- Abusar intencionalmente de qualquer função do jogo (ex.: bugs ou falhas no jogo) de forma não pretendida pela Psyonix, a fim de obter uma vantagem competitiva.
- Usar ataques distribuídos de negação de serviço, swatting ou métodos similares para interferir com a conexão de outro Jogador ao cliente de jogo do Rocket League.
- Usar teclas de macro ou métodos similares para automatizar ações no jogo.
- Aceitar presentes, recompensas, subornos ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados que estejam vinculados a jogo injusto do Rocket League (ex.: serviços com intuito de manipular ou disromper e criar desordem em uma Partida ou Sessão).

- Interferir com a operação do Torneio, o Site das Regras ou qualquer site de propriedade ou sob operação da Psyonix ou dos Administradores do Torneio.
- Realizar quaisquer modificações ao Rocket League que não tenham sido divulgadas para, ou autorizadas pelos, Administradores do Torneio.
- Usar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos do Torneio providenciados ou disponibilizados pelas Entidades do Torneio, a fim de postar, transmitir, disseminar ou de alguma forma disponibilizar quaisquer comunicações proibidas pelo Código de Conduta.
- Desconectar-se do lobby do jogo antes de ser liberado pelos Administradores do Torneio.
- Violar de qualquer forma estas Regras.

### **7.3 Apostas**

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

### **7.4 Assédio**

Jogadores estão proibidos de praticar qualquer forma de conduta de assédio, abuso ou conduta discriminatória, incluindo qualquer uma das condutas anteriormente mencionadas com base em raça, cor, etnia, nacionalidade, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, idade, deficiência ou qualquer outro status ou característica protegida pela legislação aplicável.

### **7.5 Confidencialidade**

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

### **7.6 Conduta Ilegal**

Exige-se dos Jogadores e Pessoas de Controle o cumprimento contínuo de toda a legislação aplicável. Qualquer tentativa deliberada de danificar ou sabotar a legitimidade da operação do Evento pode acabar violando o código civil e criminal e resultará em desclassificação da participação no Evento. Caso haja tal tentativa, a Epic se reserva o direito de buscar recursos

e danos (incluindo honorários de advogados) no alcance máximo da lei, incluindo processo criminal.

## 7.7 Denúncias

Qualquer Jogador que presenciar ou estiver sujeito a conduta que viole o Código de Conduta deverá notificar a Psyonix ou um Administrador do Torneio. Todas as reclamações feitas nos termos desta Seção 7.7 serão investigadas de imediato, e ações cabíveis serão tomadas. É proibida a retaliação contra qualquer Jogador que apresentar uma reclamação ou cooperar na investigação de uma reclamação.

## 7.8 Código de Vestimenta

Durante o Evento, todos os Jogadores e pais, mães ou responsáveis legais devem aderir ao código de vestimenta (o "**Código de Vestimenta**"). Sem limitar de qualquer maneira o acima exposto, o Código de Vestimenta deverá aplicar-se a todos os Jogadores e pais, mães ou responsáveis legais durante o dia da mídia, demonstrações, jogos e outras atividades relacionadas ao Evento, conforme designadas pelo Administrador do Torneio.

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

### 7.8.2 Restrições

Jogadores e pais, mães ou responsáveis legais estão proibidos de usar logotipos visíveis, nomes de marcas e/ou insígnias (coletivamente, "**Identificação Comercial**") de qualquer uma das entidades, produtos ou serviços na seguinte lista (não exaustiva):

- Drogas ou equipamentos para drogas.
- Tabaco ou produtos relacionados a tabaco, incluindo produtos de vape e cigarro eletrônico.
- Álcool.
- Armas de fogo.
- Pornografia ou quaisquer outros materiais apenas para adultos.
- Criptomoedas, tokens não fungíveis (NFTs) ou quaisquer outros produtos ou serviços relacionados a blockchain.
- Qualquer negócio (a) cujo conteúdo seja discriminatório, de assédio ou odioso em sua natureza, ou (b) cujas práticas sejam prejudiciais à imagem de, resultem no criticismo público ou reflitam mal sobre a Psyonix ou a Epic (conforme determinado pela Psyonix, Epic ou pelos Administradores do Torneio).
- Qualquer negócio que estimule atividades ilegais ou que viole a legislação aplicável.

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

Todos os patrocínios, endossos, atividades promocionais e Identificações Comerciais utilizados por Jogadores e pais, mães ou responsáveis legais durante, e em conexão com, o Evento estão sujeitos à aprovação dos Administradores do Torneio.

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

## **8. Violações de Regras e Conduta**

### **8.1 Aplicação**

A Psonix será a principal responsável por aplicar estas Regras a todos os Jogadores no Evento e pode, trabalhando com os Administradores do Torneio (conforme definido abaixo), impor sanções aos Jogadores por violações destas Regras, como descrito mais detalhadamente na Seção 8.

### **8.2 Investigação e Compliance**

**8.2.1** Você e qualquer Pessoa de Controle deve cooperar totalmente com a Psonix e/ou um Administrador do Torneio (conforme aplicável) na investigação de qualquer violação ou suspeita de violação destas Regras. Caso a Psonix e/ou um Administrador do Torneio entre em contato com você para discutir a investigação, você deve ser verdadeiro quanto às informações que fornecer à Psonix e/ou a um Administrador do Torneio. Qualquer Jogador ou Pessoa de Controle que tenha escondido, destruído ou alterado quaisquer informações relacionadas, ou de outra forma tenha induzido a Psonix e/ou um Administrador do Torneio ao erro durante uma investigação, estará sujeito à ação disciplinar, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.3.

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

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

### **8.3 Ação Disciplinar**

**8.3.1** Caso a Psyonix decida que um Jogador ou Pessoa de Controle violou o Código, a Psyonix poderá executar as seguintes ações disciplinares (conforme aplicável):

- Emitir um aviso privado ou público (verbal ou por escrito) ao Jogador ou Pessoa de Controle;
- Reinício de Partida;
- Perda de um Jogo;
- Perda de uma Partida;
- Perda de todos os prêmios ou qualquer parte dos prêmios anteriormente concedidos ao Jogador ou Equipe;
- Desqualificar o Jogador ou Pessoa de Controle de participar em uma ou mais Partidas e/ou Fases no Evento; e/ou
- Impedir o Jogador ou Pessoa de Controle de participar em uma ou mais competições futuras sediadas pela Psyonix.

**8.3.2** Para fins de clareza, a natureza e extensão da ação disciplinar implementada pela Psyonix nos termos desta Seção 8.3 serão sob o único e exclusivo critério da Psyonix. A Psyonix se reserva o direito de exigir indenizações e outros recursos de tal Jogador ou Pessoa de Controle no alcance máximo permitido pela legislação aplicável.

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

**8.3.3** Caso a Psyonix decida que houve repetidas quebras destas Regras por um Jogador ou Pessoa de Controle, ela poderá implementar maiores ações disciplinares, até e incluindo a desqualificação permanente de todos os jogos competitivos futuros do Rocket League sediados ou administrados por ou em nome da Psyonix. A Epic poderá igualmente aplicar quaisquer de seus direitos nos Termos de Serviço da Psyonix e/ou o EULA do Rocket League no caso de uma violação.

**8.3.4** Todas as violações das Regras no Evento serão determinadas pela Psyonix a seu exclusivo critério e serão governadas pela Matriz de Violação Competitiva da Psyonix. Uma decisão final da Psyonix em relação à ação disciplinar apropriada será absoluta e vinculativa a todos os Jogadores e Pessoas de Controle.

### **8.4 Contestação das Regras**

A Psyonix tem autoridade absoluta e vinculante para decidir todas as contestações em relação a qualquer parte destas Regras, incluindo a violação, aplicação ou interpretação destas.

## **9. Avisos**

MEDIANTE O ALCANCE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI, A PSYONIX E SUAS AFILIADAS E OS ADMINISTRADORES DO EVENTO NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS POR (A) QUAISQUER PROBLEMAS TÉCNICOS OU OUTRAS INTERRUPÇÕES AO EVENTO, INCLUINDO QUAISQUER PERDAS OU CORRUPÇÕES DE DADOS, (B) A CONDUTA INAPROPRIADA DE QUAISQUER JOGADORES OU OUTROS TERCEIROS, (C) QUAISQUER LESÕES (INCLUINDO A MORTE) OU DANOS À PROPRIEDADE PROVENIENTES DE QUAISQUER PRÊMIOS OU PARTICIPAÇÕES NO EVENTO, (D) QUAISQUER DANOS INDIRETOS, CONSEQUENTES, INCIDENTES OU ESPECIAIS, OU (E) QUAISQUER ERROS DE IMPRESSÃO, TIPOGRÁFICOS OU ADMINISTRATIVOS EM QUAISQUER MATERIAIS ASSOCIADOS COM O EVENTO. A PSYONIX SE RESERVA O DIREITO DE SUSPENDER, MODIFICAR OU CANCELAR O EVENTO A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO NO CASO DE UM VÍRUS, BUG OU OUTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENÇÃO NÃO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL OU OUTRA CAUSA FORA DO CONTROLE DA PSYONIX AFETAR A ADMINISTRAÇÃO, SEGURANÇA OU REPRODUÇÃO CORRETA DO EVENTO, OU CASO A PSYONIX SE TORNE (CONFORME DETERMINADO A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO) INCAPAZ DE EXECUTAR O EVENTO CONFORME ORIGINALMENTE PLANEJADO.

## 10. Publicidade, Consentimento de Entrevista

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

**10.2** Caso você tenha a oportunidade de participar em uma entrevista em conexão com o Evento (cada, uma "**Entrevista**"), você consente em ser gravado para a Entrevista, e, por meio deste, concede à Psonix uma licença mundial e livre de royalties (com o direito a concessões de sublicenças) para usar suas declarações e quaisquer gravações de áudio/vídeo da Entrevista, bem como seu nome, tag, aparência, imagem, voz, estatísticas de jogo, ID da Conta Epic e outras informações biográficas (coletivamente, "**Materiais de Entrevista**") em conexão com a Entrevista. Sua participação em uma Entrevista é voluntária, e você não tem direito a compensação por uma Entrevista ou por esta licença. A Psonix não é obrigada a entrevistar você ou usar Materiais de Entrevista. Você pode remover esta licença a qualquer momento contatando um Administrador do Torneio em [tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com). Entretanto, isto não afetará quaisquer usos que a Psonix tenha feito de tal licença antes da remoção.

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

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

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

## 11. Lei Vigente

As leis internas do Estado da Carolina do Norte, sem referência a quaisquer de seus princípios de conflitos de lei, governarão estas Regras, incluindo quaisquer disputas relacionadas a estas Regras e/ou o Evento.

## **12. Renúncia a Julgamento com Júri**

EXCETO QUANDO PROIBIDO POR LEI E COMO UMA CONDIÇÃO PARA A PARTICIPAÇÃO NO EVENTO, CADA PARTICIPANTE RENUNCIA IRREVOGAVELMENTE E PERPETUAMENTE QUALQUER DIREITO QUE POSSA TER DE UM JULGAMENTO COM JÚRI DE QUALQUER LITÍGIO RELACIONADO DIRETA OU INDIRETAMENTE, PROVENIENTE DESTE OU EM CONEXÃO COM ESTE EVENTO, QUALQUER DOCUMENTO OU CONTRATO ACEITO EM CONEXÃO COM ESTE, QUALQUER PRÊMIO DISPONÍVEL EM CONEXÃO COM ESTE E QUALQUER TRANSAÇÃO PREVISTA DE ACORDO COM ESTE.

## **13. Privacidade**

Consulte a Política de Privacidade da Psyonix disponível em <https://www.psyonix.com/privacy/> para informações importantes relacionadas à coleta, uso e divulgação de informações pessoais pela Psyonix.

## **14. Saúde e Segurança**

### **14.1 Cumprimento das Diretrizes de Saúde**

Todos os Jogadores, Proprietários, Gerentes, Treinadores e Equipes deverão cumprir com (a) quaisquer diretrizes por escrito fornecidas periodicamente pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio relacionadas a questões de saúde e segurança e COVID-19; e (b) legislações aplicáveis, portarias e ordens de autoridades de saúde pública relacionadas à COVID-19. No caso de um conflito entre quaisquer diretrizes ou normas, a exigência mais rigorosa deverá prevalecer.

### **14.2 Decisões Finais Relacionadas à Segurança dos Jogadores**

Não obstante o acima exposto, a decisão final sobre se é seguro para os Jogadores de uma Equipe participar em um Torneio será tomada pelo Gerente da Equipe em questão, em consulta com a Psyonix e/ou Administradores do Torneio. Cada Equipe deverá cumprir com a legislação e portarias locais que governam os encontros públicos e a saúde pública. No caso de qualquer incerteza sobre se um encontro de Jogadores pode ser realizado de forma segura, o Gerente de uma Equipe deve exercer seu poder discricionário de forma a providenciar o maior nível de proteção e segurança possível aos Jogadores, fãs, funcionários e outros participantes no Torneio.

### **14.3 Comunicação com Administradores do Torneio**

É importante que Jogadores, Treinadores e Gerentes se esforcem ao máximo para permanecerem conectados ao sistema de bate-papo usado pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio, e que sigam todas as instruções dadas pelos Administradores do Torneio durante

todo o processo de um Torneio, incluindo durante o trajeto de ida ao local do Torneio e de volta do local do Torneio. Jogadores, Gerentes e Treinadores deverão seguir as instruções dos árbitros do Torneio e cooperar com os árbitros e outros funcionários do Torneio em relação ao uso de máscaras e outras medidas de proteção instituídas a fim de garantir a saúde e segurança de todos os envolvidos no Torneio.

#### **14.4 Exames de Saúde**

Antes de entrar em qualquer local do Torneio, poderá ser exigida de cada Jogador, Treinador e Gerente a verificação de identidade pelos funcionários do Evento, e cada Jogador, Treinador e Gerente também pode estar sujeito a um exame de saúde pelos funcionários do Torneio, o qual pode incluir, mas não está limitado a, uma verificação de temperatura. Exames de saúde também podem ser conduzidos em outros momentos durante um Torneio a exclusivo critério da Psyonix e/ou Administradores do Torneio. Se, em qualquer momento antes de, ou durante, um Torneio, a Psyonix ou Administradores do Torneio determinarem que um indivíduo tem sintomas de COVID-19 ou que possa estar infectado com o vírus de COVID-19 ou qualquer outra infecção transmissível, será exigido que tal indivíduo deixe o local imediatamente.

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

#### **14.5 Problemas de Saúde Envolvendo Jogadores**

A principal responsabilidade de todos os Gerentes e Treinadores é cuidar da saúde e segurança dos Jogadores da Equipe e funcionários. Um Gerente notificará prontamente a Psyonix ou os Administradores do Torneio sobre quaisquer problemas de saúde envolvendo um Jogador, para que medidas apropriadas sejam tomadas a fim de rastrear contatos e seguir outros protocolos de saúde e segurança.

#### **14.6 Problemas de Saúde Envolvendo Treinadores e Gerentes**

Caso um Gerente ou Treinador de Equipe não possa participar de um Torneio devido a um problema de saúde, os Proprietários da Equipe ou outras pessoas responsáveis deverão notificar prontamente a Psyonix e/ou os Administradores do Torneio e designar um substituto apropriado. Assim que os problemas de saúde do Gerente ou Treinador em questão tenham diminuído e quaisquer quarentenas aplicáveis tenham expirado, ele ou ela poderá retomar suas obrigações com a Equipe.

## **14.7 Política de Saúde**

Todos os Jogadores, Gerentes e Treinadores concordam com (a) a coleta, armazenamento e uso dos registros e informações sobre exposição a, ou sintomas, de COVID-19, resultados de testes de COVID-19 ou estado de vacinação, conforme descrito nesta Seção, e (b) o uso desses registros e informações para cumprir com a legislação local, portarias e diretrizes que governam encontros públicos e saúde pública e, quando necessário, para proteger fãs e outros membros do público contra a exposição à COVID-19. Se um Jogador, Gerente ou Treinador tiver quaisquer perguntas sobre as formas pelas quais os registros e informações de tal Jogador, Gerente ou Treinador são coletados e usados nos termos desta Seção, ou sobre suas escolhas e direitos com relação a tal uso, consulte a Política de Privacidade da BLAST em <https://blast.tv/privacy-policy>.

## **15 Outros Idiomas**

Estas Regras podem ser traduzidas para outros idiomas. Caso haja conflito ou inconsistência entre a versão original e a traduzida, a versão em inglês deve prevalecer, reger e controlar estas Regras.

## **Anexo A: - Sistema de Pontuação da RLCS**

### Estrutura de Pontuação da RLCS - Abertos de Birmingham 1, 2 e 3

Colocação	Total das Equipes	Pontuação do Aberto
1°	1	15
2°	1	10
3° a 4°	2	7
5° a 6°	2	5
7° a 8°	2	3
9° a 12°	4	2
13° a 16°	4	1
Total	16	67

### Estrutura de Pontuação da RLCS - Birmingham Major

Colocação	Total das Equipes	Pontuação do Major
1°	1	30
2°	1	20
3° a 4°	2	14
5° a 6°	2	10
7° a 8°	2	6
9° a 11°	3	5
12° a 14°	3	4
15° a 16°	2	3
Total	16	143

Estrutura de Pontuação da RLCS - Abertos a Definir 4, 5 e 6

Colocação	Total das Equipes	Pontuação do Aberto
1°	1	18
2°	1	12
3° a 4°	2	8
5° a 6°	2	6
7° a 8°	2	4
9° a 12°	4	2
13° a 16°	4	1
Total	16	78

Estrutura de Pontuação da RLCS - Major de TBD

Colocação	Total das Equipes	Pontuação do Major
1°	1	36
2°	1	24
3° a 4°	2	16
5° a 6°	2	12
7° a 8°	2	8
9° a 11°	3	6
12° a 14°	3	5
15° a 16°	2	4
Total	16	173

## **Anexo B: - Programação**

### Birmingham Major da RLCS

#### Birmingham Open 1 - [EU, SAM E APAC]

3 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 1 [EU]  
4 de janeiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 1 [EU]  
4 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 1 [SAM/APAC]  
5 de janeiro: Fase Suíça do Birmingham Open 1 [EU]  
5 de janeiro: Fase Suíça do Birmingham Open 1 [SAM/APAC]  
10 de janeiro: Fase GSL do Birmingham Open 1 [EU/SAM/APAC]  
11 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 1 [EU/SAM/APAC]  
12 de janeiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 1 [EU/SAM/APAC]

#### Birmingham Open 1 - [NA, MENA, OCE e SSA]

10 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 1 [NA/MENA]  
11 de janeiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 1 [NA]  
11 de janeiro: Fase Suíça do Birmingham Open 1 [MENA]  
11 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 1 [OCE/SSA]  
12 de janeiro: Fase Suíça do Birmingham Open 1 [NA]  
12 de janeiro: Fase Suíça do Birmingham Open 1 [OCE/SSA]  
16 de janeiro: Fase GSL do Birmingham Open 1 [MENA]  
17 de janeiro: Fase GSL do Birmingham Open 1 [NA/OCE/SSA]  
17 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 1 [MENA]  
18 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 1 [NA/OCE/SSA]  
18 de janeiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 1 [MENA]  
19 de janeiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 1 [NA/OCE/SSA]

#### Birmingham Open 2 - [EU, SAM e APAC]

24 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 2 [EU]  
25 de janeiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 2 [EU]  
25 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 2 [SAM/APAC]  
26 de janeiro: Fase Suíça do Birmingham Open 2 [EU]  
26 de janeiro: Fase Suíça do Birmingham Open 2 [SAM/APAC]  
31 de janeiro: Fase GSL do Birmingham Open 2 [EU/SAM/APAC]  
1º de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 2 [EU/SAM/APAC]  
2 de fevereiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 2 [EU/SAM/APAC]

### Birmingham Open 2 - [NA, MENA, OCE e SSA]

31 de janeiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 2 [NA/MENA]  
1º de fevereiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 2 [NA]  
1º de fevereiro: Fase Suíça do Birmingham Open 2 [MENA]  
1º de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 2 [OCE/SSA]  
2 de fevereiro: Fase Suíça do Birmingham Open 2 [NA]  
2 de fevereiro: Fase Suíça do Birmingham Open 2 [OCE/SSA]  
6 de fevereiro: Fase GSL do Birmingham Open 2 [MENA]  
7 de fevereiro: Fase GSL do Birmingham Open 2 [NA/OCE/SSA]  
7 de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 2 [MENA]  
8 de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 2 [NA/OCE/SSA]  
8 de fevereiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 2 [MENA]  
9 de fevereiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 2 [NA/OCE/SSA]

### Birmingham Open 3 - [EU, SAM e APAC]

14 de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 3 [EU]  
15 de fevereiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 3 [EU]  
15 de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 3 [SAM/APAC]  
16 de fevereiro: Fase Suíça do Birmingham Open 3 [EU]  
16 de fevereiro: Fase Suíça do Birmingham Open 3 [SAM/APAC]  
21 de fevereiro: Fase GSL do Birmingham Open 3 [EU/SAM/APAC]  
22 de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 3 [EU/SAM/APAC]  
23 de fevereiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 3 [EU/SAM/APAC]

### Birmingham Open 3 - [NA, MENA, OCE e SSA]

21 de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 3 [NA/MENA]  
22 de fevereiro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 3 [NA]  
22 de fevereiro: Fase Suíça do Birmingham Open 3 [MENA]  
22 de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Birmingham Open 3 [OCE/SSA]  
23 de fevereiro: Fase Suíça do Birmingham Open 3 [NA]  
23 de fevereiro: Fase Suíça do Birmingham Open 3 [OCE/SSA]  
27 de fevereiro: Fase GSL do Birmingham Open 3 [MENA]  
28 de fevereiro: Fase GSL do Birmingham Open 3 [NA/OCE/SSA]  
28 de fevereiro: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 3 [MENA]  
1º de março: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 3 [NA/OCE/SSA]  
1º de março: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 3 [MENA]  
2 de março: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Birmingham Open 3 [NA/OCE/SSA]

## Birmingham Major da RLCS 2025 - Birmingham LAN

27 de março: Dia 1 do Birmingham Major

28 de março: Dia 2 do Birmingham Major

29 de março: Dia 3 do Birmingham Major

30 de março: Dia 4 do Birmingham Major

## Janela de Transferência

APAC: 31 de março de 2025 à 00h JST – 13 de abril de 2025 às 17h JST

EU: 31 de março de 2025 à 00h CEST – 13 de abril de 2025 às 17h CEST

MENA: 31 de março de 2025 à 00h KSA – 13 de abril de 2025 às 17h KSA

NA: 31 de março de 2025 à 00h PT – 13 de abril de 2025 às 17h PT

OCE: 31 de março de 2025 à 00h AEDT – 13 de abril de 2025 às 17h AEDT

SSA: 31 de março de 2025 à 00h SAST – 13 de abril de 2025 às 17h SAST

SAM: 31 de março de 2025 à 00h BRT – 13 de abril de 2025 às 17h BRT

## Major de TBD da RLCS

### Aberto de TBD 4 - [NA, MENA, OCE e SSA]

18 de abril: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 4 [NA/MENA]

19 de abril: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 4 [NA]

19 de abril: Fase Suíça do Aberto de TBD 4 [MENA]

19 de abril: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 4 [OCE/SSA]

20 de abril: Fase Suíça do Aberto de TBD 4 [NA]

20 de abril: Fase Suíça do Aberto de TBD 4 [OCE/SSA]

24 de abril: Fase GSL do Aberto de TBD 4 [MENA]

25 de abril: Fase GSL do Aberto de TBD 4 [NA/OCE/SSA]

25 de abril: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 4 [MENA]

26 de abril: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 4 [NA/OCE/SSA]

26 de abril: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 4 [MENA]

27 de abril: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 4 [NA/OCE/SSA]

### Aberto de TBD 4 - [EU, SAM e APAC]

25 de abril: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 4 [EU]

26 de abril: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 4 [EU]

26 de abril: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 4 [SAM/APAC]

27 de abril: Fase Suíça do Aberto de TBD 4 [EU]

27 de abril: Fase Suíça do Aberto de TBD 4 [SAM/APAC]

2 de maio: Fase GSL do Aberto de TBD 4 [EU/SAM/APAC]

3 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 4 [EU/SAM/APAC]

4 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 4 [EU/SAM/APAC]

#### Aberto de TBD 5 - [NA, MENA, OCE e SSA]

2 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 5 [NA/MENA]  
3 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 5 [NA]  
3 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 5 [MENA]  
3 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 5 [OCE/SSA]  
4 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 5 [NA]  
4 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 5 [OCE/SSA]  
8 de maio: Fase GSL do Aberto de TBD 5 [MENA]  
9 de maio: Fase GSL do Aberto de TBD 5 [NA/OCE/SSA]  
9 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 5 [MENA]  
10 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 5 [NA/OCE/SSA]  
10 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 5 [MENA]  
11 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 5 [NA/OCE/SSA]

#### Aberto de TBD 5 - [EU, SAM e APAC]

9 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 5 [EU]  
10 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 5 [EU]  
10 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 5 [SAM/APAC]  
11 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 5 [EU]  
11 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 5 [SAM/APAC]  
16 de maio: Fase GSL do Aberto de TBD 5 [EU/SAM/APAC]  
17 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 5 [EU/SAM/APAC]  
18 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 5 [EU/SAM/APAC]

#### Aberto de TBD 6 - [NA, MENA, OCE e SSA]

16 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 6 [NA/MENA]  
17 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 6 [NA]  
17 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 6 [MENA]  
17 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 6 [OCE/SSA]  
18 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 6 [NA]  
18 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 6 [OCE/SSA]  
22 de maio: Fase GSL do Aberto de TBD 6 [MENA]  
23 de maio: Fase GSL do Aberto de TBD 6 [NA/OCE/SSA]  
23 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 6 [MENA]  
24 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 6 [NA/OCE/SSA]  
24 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 6 [MENA]  
25 de maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 6 [NA/OCE/SSA]

### Aberto de TBD 6 - [EU, SAM e APAC]

23 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 6 [EU]  
24 de maio: Dia 2 de Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 6 [EU]  
24 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla do Aberto de TBD 6 [SAM/APAC]  
25 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 6 [EU]  
25 de maio: Fase Suíça do Aberto de TBD 6 [SAM/APAC]  
30 de maio: Fase GSL do Aberto de TBD 6 [EU/SAM/APAC]  
31 de maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 6 [EU/SAM/APAC]  
1º de junho: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida do Aberto de TBD 6 [EU/SAM/APAC]

### Major de TBD da RLCS

26 de junho: Dia 1 do Major de TBD  
27 de junho: Dia 2 do Major de TBD  
28 de junho: Dia 3 do Major de TBD  
29 de junho: Dia 4 do Major de TBD

### Fim das Restrições da Lista de Membros da RLCS 2025

1º de julho (não se aplica a equipes qualificadas para o Rocket League World Championship)

### Desempate do World Championship da RLCS

12 de julho: Dia 1 do Desempate  
13 de julho: Dia 2 do Desempate

### Last Chance Qualifiers da RLCS

18 de julho: Dia 1 da Eliminação Dupla da Região 1  
19 de julho: Dia 2 da Eliminação Dupla da Região 1  
20 de julho: Fase Suíça da Região 1  
25 de julho: Fase GSL da Região 1  
26 de julho: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida da Região 1  
27 de julho: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida da Região 1

25 de julho: Dia 1 da Eliminação Dupla da Região 2  
26 de julho: Dia 2 da Eliminação Dupla da Região 2  
27 de julho: Fase Suíça da Região 2  
1º de agosto: Fase GSL da Região 2  
2 de agosto: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida da Região 2  
3 de agosto: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida da Região 2

1º de agosto: Dia 1 da Eliminação Dupla da Região 3  
2 de agosto: Dia 2 da Eliminação Dupla da Região 3  
3 de agosto: Fase Suíça da Região 3  
8 de agosto: Fase GSL da Região 3  
9 de agosto: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida da Região 3  
10 de agosto: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida da Região 3

8 de agosto: Dia 1 da Eliminação Dupla da Região 4  
9 de agosto: Dia 2 da Eliminação Dupla da Região 4  
10 de agosto: Fase Suíça da Região 4  
15 de agosto: Fase GSL da Região 4  
16 de agosto: Dia 1 da Chave de Eliminação Híbrida da Região 4  
17 de agosto: Dia 2 da Chave de Eliminação Híbrida da Região 4

#### Rocket League World Championship

10 de setembro: Dia 1 do World Championship  
11 de setembro: Dia 2 do World Championship  
12 de setembro: Dia 3 do World Championship  
13 de setembro: Dia 4 do World Championship  
14 de setembro: Dia 5 do World Championship  
15 de setembro: Dia 6 do World Championship

## **Anexo C - Prêmios**

### Prêmios do Evento - Abertos - UE e NA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	USD 15.000
2°	USD 9.000
3° ao 4°	USD 6.000
5° ao 6°	USD 3.600
7° ao 8°	USD 2.400
9° ao 12°	USD 1.800
13° ao 16°	USD 1.350
17° ao 32°	USD 750
33° ao 64°	USD 450
65° ao 128°	USD 300

### Prêmios do Evento - Abertos - SAM, OCE e MENA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	USD 9.000
2°	USD 6.000
3° ao 4°	USD 4.500
5° ao 6°	USD 3.000
7° ao 8°	USD 2.400
9° ao 12°	USD 1.500
13° ao 16°	USD 900
17° ao 64°	USD 300

### Prêmios do Evento - Abertos - APAC e SSA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	USD 4.800
2°	USD 2.700
3° ao 4°	USD 1.800
5° ao 6°	USD 1.200
7° ao 8°	USD 900
9° ao 12°	USD 750
13° ao 16°	USD 450
17° ao 32°	USD 300

### Prêmios do Evento - Majors

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>	
1º	USD	102.000
2º	USD	51.000
3º ao 4º	USD	36.000
5º ao 6º	USD	22.500
7º ao 8º	USD	15.000
9º ao 11º		USD 9.000
12º ao 14º	USD	6.000
15º ao 16º	USD	3.000

### Prêmios do Evento - World Championship

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>	
1º		USD 300.000
2º	USD	153.000
3º ao 4º		USD 99.000
5º a 6º	USD	84.000
7º a 8º	USD	66.000
9º ao 12º	USD	37.500
13º ao 16º	USD	17.250
17º ao 18º	USD	9.000
19º ao 20º	USD	6.000

© 2024 Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados.