

Rocket League Championship Series - Reglamento oficial de la temporada 2024

Este es el Reglamento oficial ("**Reglamento**") de la Rocket League Championship Series de 2024 ("**RLCS**" o "**Evento**"), que está organizada por Psyonix o en su nombre. ("**Psyonix**"). Este Reglamento constituye un acuerdo legal entre tú y Psyonix por tu participación en el Evento.

Índice

1. Introducción y aceptación
 2. Estructura del evento
 3. Requisitos de los Jugadores; estado de la cuenta de Epic; reglas del Equipo
 4. Reglamento del juego
 5. Problemas
 6. Comunicación
 7. Código de conducta
 8. Exigencia de cumplimiento; infracciones del Reglamento y del Código de conducta
 9. Avisos legales
 10. Publicidad; consentimiento para entrevistas
 11. Legislación aplicable
 12. Renuncia a juicio por jurado
 13. Privacidad
 14. Salud y seguridad
 15. Otros idiomas
- Anexo A: Sistema de adjudicación de Puntos de la RLCS
Anexo B: Cronograma
Anexo C: Premios del evento

1. Introducción y aceptación.

1.1 Introducción. Este Reglamento está diseñado para proteger el Evento y su objetivo es garantizar que sea divertido y justo, y que esté libre de Comportamientos tóxicos (como se definen en la sección 7.1).

1.2 Aceptación del Reglamento. Al participar en el Evento, es decir, al unirse a cualquier sesión o Partido del Evento, o al hacer clic para aceptar este Reglamento, confirmas que aceptas este Reglamento. Siempre que en este Reglamento se mencione "**tú**", "**tu**", "**Jugador**" o similar, se estará haciendo referencia a ti o, si eres Menor de edad (como se define en la sección 1.3), a tu padre, madre o tutor/a legal, según corresponda.

1.3 Menores de edad. Si tienes menos de 18 años o no has alcanzado la mayoría de edad establecida en tu país de residencia ("Menor de edad"), debes tener el permiso de tu padre, madre o tutor/a legal para aceptar este Reglamento y participar en el Evento. Además, si eres Menor de edad, tu padre, madre o tutor/a legal debe aceptar este Reglamento tanto en su nombre como en el tuyo. Si eres padre, madre o tutor/a legal de un Menor de edad, debes

aceptar el Reglamento. Si aceptas el Reglamento como padre, madre o tutor/a legal de un Menor de edad, confirmas que eres su padre, madre o tutor/a legal y que aceptas supervisar su participación en el Evento y ser totalmente responsable de lo que haga en él, lo que incluye cumplir este Reglamento.

1.4 Equipos. Este Reglamento también se aplica a todos los Equipos que hayan sido autorizados para participar en el Torneo y a su o sus propietarios ("**Propietario**"), su mánager ("**Mánager**") y su entrenador ("**Entrenador**"). El o los Propietarios de un Equipo pueden ser personas físicas o jurídicas, y este Reglamento se aplica a ambos casos por igual. El o los Jugadores, el Mánager y el Entrenador de un Equipo tendrán que aceptar este Reglamento para participar en cualquier Torneo.

1.5 Cambios en el Reglamento. Psyonix puede cambiar este Reglamento de vez en cuando, en cuyo caso te notificará sobre los cambios hechos por cualquier medio razonable, como publicar el Reglamento modificado en línea en <https://esports.rocketleague.com/rlics-rules/>. Al seguir participando en el Evento, se considerará que aceptas el Reglamento actualizado. Si no estás de acuerdo con el Reglamento actualizado, debes dejar de participar en el Evento.

2. Estructura del evento.

2.1 Términos clave.

"APAC": significa Asia-Pacífico. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la sección 4.2.3.

"Al mejor de X": significa que por cada Partido se jugarán X Partidas y que el Equipo que gane la mayoría de las Partidas será el ganador. Cuando un Equipo gane la cantidad de Partidas necesarias para alcanzar la mayoría, se lo declarará ganador del Partido, y las Partidas que hayan quedado pendientes no se jugarán más. Por ejemplo, en un Partido al mejor de 3, cuando un Equipo gane dos (2) Partidas, se lo declarará inmediatamente ganador del Partido.

"EU": significa Europa. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la sección 4.2.3.

"Partida": se refiere a una única instancia de competición entre dos (2) Equipos que se juega hasta que el cronómetro del juego llegue a 0 o hasta que la prórroga se resuelva porque alguien anota gol.

"Partido": se refiere a un juego de Torneo entre dos (2) Equipos que puede incluir varias Partidas, tal como se explica en la sección 2.2.

"MENA": significa Medio Oriente y África del Norte. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la sección 4.2.3.

"NA": significa Norteamérica. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la sección 4.2.3.

"OCE" significa Oceanía. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la sección 4.2.3.

"Región con restricción de premios": se refiere a Rusia y Turquía.

"Región": se refiere a la región del servidor de la RLCS en la que elige competir un Jugador o Equipo válido.

"Sitio web de registro": se refiere al sitio web (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2024>) o a cualquier URL posterior que pueda reemplazarlo cada cierto tiempo.

"RLCS": significa Rocket League Championship Series.

"Puntos de la RLCS": se refiere a los puntos que se otorgan a un Equipo según su posición final en una Clasificación abierta o en un Major (tal como se explica más abajo).

"Sitio web del Reglamento": se refiere al sitio web (<https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/>) o a cualquier URL posterior que pueda reemplazarlo cada cierto tiempo.

"SSA": significa África subsahariana. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la sección 4.2.3.

"SAM": significa Sudamérica. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la sección 4.2.3.

"Suiza/o": se refiere a una fase del Torneo con varias rondas en la que los Equipos no jugarán necesariamente contra todos los demás Equipos. Se tendrán en cuenta los resultados de sus enfrentamientos cara a cara y su relación de victorias y derrotas para emparejarlos con Equipos que tengan estadísticas iguales o similares.

"Equipo": se refiere a un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos como una sola unidad. En la sección 3 se mencionan los requisitos que deben cumplir los Equipos.

"Administrador del Torneo": se refiere a cualquier empleado de Psyonix o miembro del equipo administrativo, equipo de transmisión, equipo de producción o personal del Evento, o bien cualquier persona empleada o contratada para llevar a cabo el Torneo (por ejemplo, BLAST ApS ("**BLAST**").

"Entidades del Torneo": se refiere a Psyonix, a los Administradores del Torneo, a cualquier patrocinador oficial del Torneo y a sus empresas matrices, subsidiarias y filiales, así como a los proveedores, agentes, representantes, responsables, directores y empleados de todos ellos.

"Jugador ganador": se refiere a cualquier Jugador que (a) no resida en una Región con restricción de premios y que (b) haya sido declarado oficialmente Jugador ganador por Psyonix según se establece en la sección 2.6.3.

2.2 Formato del Evento.

2.2.1 Resumen del formato. La RLCS constará de tres (3) Eventos: el Major 1 de la RLCS, el Major 2 de la RLCS y el Rocket League World Championship. Cada Major constará de tres (3) torneos clasificatorios regionales en línea de la RLCS 2024 ("**Clasificaciones abiertas**") y un (1) torneo global en persona ("**Major**"). En las Clasificaciones abiertas de los Majors se otorgarán Puntos de la RLCS, que se usarán como método de clasificación al Major en persona correspondiente. En los dos Majors también se otorgarán Puntos de la RLCS adicionales, que se usarán de forma acumulativa como método de clasificación al Rocket League World Championship en persona. El Major 1 de la RLCS y el Major 2 de la RLCS diferirán respecto a la cantidad de puntos de la RLCS que otorgarán en cada Clasificación abierta y Major

2.2.2 Formato del Major 1 y el Major 2 - Clasificaciones abiertas (todas las Regiones).

En cada Clasificación abierta de un Major de la RLCS ("**Clasificación abierta de la RLCS**") de cada Región, los Equipos competirán en un cuadro de doble eliminación ("**Cuadro de doble eliminación**"), lo que significa que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación previo a la Fase suiza. Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los Partidos para cada día de una Clasificación abierta, tal como se establece en la sección 2.3.1. En el caso del Major 1, todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación serán al mejor de tres Partidas hasta que se definan los 48 mejores Equipos. En el Major 1, todos los Partidos de los 48 mejores Equipos serán al mejor de cinco Partidas. En el caso del Major 2, todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación serán al mejor de tres Partidas hasta que se definan los 192 mejores Equipos. En el Major 2, todos los Partidos de los 192 mejores Equipos serán al mejor de cinco Partidas.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta cuatro (4) días de Partidos y continuará hasta que queden dieciséis (16) Equipos. Estos dieciséis (16) Equipos pasarán a la Fase Suiza ("**Fase Suiza de Clasificación abierta**"). No se podrá llegar a la Fase Suiza de Clasificación abierta sin avanzar desde la Clasificación abierta, tal como se establece en este Reglamento.

La Fase Suiza de Clasificación abierta constará de dieciséis (16) Equipos que competirán en Partidos Suizos al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo gana tres (3) Partidos en la Fase Suiza de Clasificación abierta, pasará al Cuadro de eliminación directa ("**Cuadro de eliminación directa de la Clasificación abierta**") correspondiente. Si un Equipo

pierde tres (3) Partidos en la Fase Suiza de Clasificación abierta, quedará eliminado del Torneo y se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6. El Cuadro de eliminación directa de la Clasificación abierta estará compuesto por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase Suiza de Clasificación abierta.

El Cuadro de eliminación directa de la Clasificación abierta estará compuesto por ocho (8) Equipos. Todos los Partidos de esta fase serán al mejor de siete. Si un Equipo pierde un Partido en el Cuadro de eliminación directa, quedará eliminado del Torneo y se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6. El Cuadro de eliminación directa continuará hasta que haya un Equipo ganador, al que también se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6.

Al final de cada serie de tres (3) Clasificaciones abiertas, los Equipos pasarán al Major en persona correspondiente, tal como se establece en la sección 2.2.5 o 2.2.6.

2.2.3 Formato del Evento en persona del Major de Copenhague.

El Major de Copenhague comienza con una Fase suiza ("**Fase suiza del Major de Copenhague**"), en la que los dieciséis (16) Equipos clasificados de las 3 primeras Clasificaciones abiertas jugarán Partidos al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Psonix o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los Partidos para cada día del Major de Copenhague, tal como se establece en la sección 2.3.2.

Si un Equipo gana tres (3) Partidos en la Fase suiza del Major de Copenhague, pasará al Cuadro de eliminación directa del Major de Copenhague ("**Cuadro de eliminación directa del Major de Copenhague**"). Si un Equipo pierde tres (3) Partidos en la Fase suiza, quedará eliminado del Torneo y se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6.

El Cuadro de eliminación directa del Major de Copenhague estará compuesto por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza del Major de Copenhague. Todos los Partidos de este Cuadro de eliminación directa serán al mejor de siete. Si un Equipo pierde un Partido en el Cuadro de eliminación directa, quedará eliminado del Torneo y se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6. El Cuadro de eliminación directa continuará hasta que haya un Equipo ganador, al que también se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6.

2.2.3 Formato del Evento en persona del Major de Londres.

El Major de Londres comienza con una Fase suiza ("**Fase suiza del Major de Londres**"), en la que los dieciséis (16) Equipos clasificados de las 3 últimas Clasificaciones abiertas jugarán Partidos Suizos al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Psonix o los

Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los Partidos para cada día del Major de Londres, tal como se establece en la sección 2.3.2.

Si un Equipo gana tres (3) Partidos en la Fase suiza del Major de Londres, pasará al Cuadro de eliminación directa del Major de Londres ("**Cuadro de eliminación directa del Major de Londres**"). Si un Equipo pierde tres (3) Partidos en la Fase suiza, quedará eliminado del Torneo y se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6.

El Cuadro de eliminación directa del Major de Londres estará compuesto por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza del Major de Londres. Todos los Partidos de este Cuadro de eliminación directa serán al mejor de siete. Si un Equipo pierde un Partido en el Cuadro de eliminación directa, quedará eliminado del Torneo y se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6. El Cuadro de eliminación directa continuará hasta que haya un Equipo ganador, al que también se le otorgarán premios y Puntos de la RLCS, tal como se establece en la sección 2.6.

Al final del Major de Londres, los Equipos pasarán al World Championship, tal como se establece en la sección 2.2.7.

2.2.4 Formato del Rocket League World Championship.

El Rocket League World Championship comienza con una Fase Suiza ("**Fase Suiza del Rocket League World Championship**"), en la que los dieciséis (16) Equipos clasificados jugarán Partidos al mejor de cinco contra otros Equipos del grupo. Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los Partidos para cada día del World Championship, tal como se establece en la sección 2.3.3.

Si un Equipo gana tres (3) Partidos en esta etapa, pasará al Cuadro de eliminación híbrida del World Championship ("**Cuadro de eliminación híbrida del World Championship**"). Si un Equipo pierde tres (3) Partidos en la Fase suiza, quedará eliminado del Torneo y se le otorgarán premios, tal como se establece en la sección 2.6.

El Cuadro de eliminación híbrida del World Championship estará compuesto por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza del World Championship, distribuidos en 2 grupos iniciales según la selección de cabezas de serie, tal como se establece en la sección 2.3.3. Los Equipos que se seleccionen para los puestos 1.º a 4.º formarán parte del Grupo superior, mientras que los Equipos que se seleccionen para los puestos 5.º a 8.º conformarán el Grupo inferior. Todos los Partidos de este Cuadro de eliminación híbrida serán al mejor de siete.

En el Cuadro de eliminación híbrida, los Equipos del Grupo superior comenzarán jugando Partidos entre ellos. El Equipo seleccionado para el primer puesto jugará un Partido contra el seleccionado para el cuarto, y el seleccionado para el segundo puesto jugará un Partido contra el seleccionado para el tercero. Los Equipos que ganen su Partido del Grupo superior

avanzarán directamente a las Semifinales entre los 4 mejores del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partido del Grupo superior tendrán una segunda oportunidad y avanzarán a los Cuartos de final entre los 6 mejores.

En el Cuadro de eliminación híbrida, los Equipos del Grupo inferior comenzarán jugando Partidos entre ellos. El Equipo seleccionado para el quinto puesto jugará un Partido contra el seleccionado para el octavo, y el seleccionado para el sexto puesto jugará un Partido contra el seleccionado para el séptimo. Los Equipos que ganen su Partido del Grupo inferior avanzarán directamente a los Cuartos de final entre los 6 mejores del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partido del Grupo inferior quedarán eliminados del Torneo y se les otorgarán los premios correspondientes, tal como se establece en la sección 2.6.

A partir de los Cuartos de final entre los 6 mejores, si un Equipo pierde un Partido en el Cuadro, quedará eliminado del Torneo y se le otorgarán los premios correspondientes, tal como se establece en la sección 2.6. El Cuadro continuará hasta que haya un Equipo ganador, al que también se le otorgarán premios, tal como se establece en la sección 2.6.

2.2.5 Condiciones para pasar al Major de Copenhague de la RLCS.

Tal como se establece en la sección 2.6.2, los Puntos de la RLCS que cada Equipo haya obtenido en las Clasificaciones abiertas 1, 2 y 3 se sumarán al final de la Clasificación abierta 3. Solo avanzarán y se clasificarán al Major de Copenhague de la RLCS, según la Región, los Equipos que hayan obtenido la mayor cantidad acumulada de Puntos de la RLCS en las tres (3) primeras Clasificaciones abiertas.

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados al Major de Copenhague</u>
Norteamérica (NA):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Europa (EU):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Oriente Medio y África del Norte (MENA):	Los dos (2) mejores Equipos
Oceanía (OCE):	Los dos (2) mejores Equipos
Sudamérica (SAM):	Los dos (2) mejores Equipos
Asia-Pacífico (APAC):	El mejor Equipo (1)
África subsahariana (SSA):	El mejor Equipo (1)

2.2.6 Condiciones para pasar al Major de Londres de la RLCS.

Tal como se establece en la sección 2.6.2, los Puntos de la RLCS que cada Equipo haya obtenido en las Clasificaciones abiertas 4, 5 y 6 se sumarán al final de la Clasificación abierta 6. Solo avanzarán y se clasificarán al Major de Londres de la RLCS, según la Región, los Equipos que hayan obtenido la mayor cantidad acumulada de Puntos de la RLCS en las tres (3) últimas Clasificaciones abiertas.

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados al Major de Londres</u>
Norteamérica (NA):	Los cuatro (4) mejores Equipos

Europa (EU):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Oriente Medio y África del Norte (MENA):	Los dos (2) mejores Equipos
Oceanía (OCE):	Los dos (2) mejores Equipos
Sudamérica (SAM):	Los dos (2) mejores Equipos
Asia-Pacífico (APAC):	El mejor equipo (1)
África Subsahariana (SSA):	El mejor equipo (1)

2.2.7 Condiciones para pasar al Rocket League World Championship.

Tal como se establece en la sección 2.6.2, los Puntos de la RLCS que cada Equipo haya obtenido en las Clasificaciones abiertas y los Majors durante 2024 se sumarán al final del Major de Londres. Solo avanzarán como se indica más abajo y se clasificarán al Rocket League World Championship, según la Región, aquellos Equipos que hayan obtenido la mayor cantidad acumulada de Puntos de la RLCS en las seis (6) Clasificaciones abiertas y en los dos (2) Majors correspondientes.

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados al World Championship</u>
Norteamérica (NA):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Europa (EU):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Oriente Medio y África del Norte (MENA):	Los dos (2) mejores Equipos
Oceanía (OCE):	Los dos (2) mejores Equipos
Sudamérica (SAM):	Los dos (2) mejores Equipos
Asia-Pacífico (APAC):	El mejor Equipo (1)
África subsahariana (SSA):	El mejor Equipo (1)

2.2.8 Condiciones para que pase un Equipo alternativo.

Si un Equipo se niega a participar en el Major de una RLCS o en el Rocket League World Championship o no puede hacerlo por cualquier motivo, su lugar se otorgará al siguiente Equipo con más Puntos de la RLCS en la tabla de clasificación correspondiente.

2.2.9 Desempates.

Si hay un empate para clasificar al Major o al World Championship, se creará un cuadro con los Equipos empatados, y aquellos que sean seleccionados como cabezas de serie en función del sistema establecido en la sección 2.3.1 (según corresponda) se clasificarán automáticamente (cada uno de estos cuadros se llamará "**Cuadro de clasificación**"). Todos los Partidos de un Cuadro de clasificación serán al mejor de siete. De forma predeterminada, los Cuadros de clasificación serán de eliminación directa, y los Equipos que quedaron mejor posicionados en la selección de cabezas de serie se clasificarán automáticamente (según corresponda). Sin embargo, puede que algunos empates requieran un Cuadro de eliminación híbrida ("**Cuadro de eliminación híbrida**"), en cuyo caso lo confirmarán los Administradores del Evento antes de que comience el Cuadro de clasificación.

Si es necesario jugar tres (3) o más Partidos en un Cuadro de clasificación para desempatar, se jugarán después de que finalice el Día 2 del Cuadro de eliminación directa de la Región correspondiente. Si es necesario jugar cuatro (4) o más Partidos en un Cuadro de clasificación para desempatar, se jugarán durante el día de desempate de la Región correspondiente, tal como se define en el horario (Anexo B).

2.2.10 Plataformas. Los Jugadores entienden y aceptan que el Evento es multiplataforma, que otros Jugadores pueden participar desde distintas plataformas (PC o consola, según corresponda) y que algunas de estas pueden ofrecer determinadas características, como controles, interfaz de jugador o la capacidad de individualizar ciertas configuraciones o sensibilidades, que podrían proporcionar una ventaja competitiva. Epic no hace ningún ajuste para adaptar el Evento a las diferentes plataformas, y es responsabilidad de cada Jugador elegir la plataforma que quiere usar para participar.

2.3 Selección de cabezas de serie.

2.3.1 Selección de cabezas de serie para las Clasificaciones abiertas de la RLCS. Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de la Clasificación abierta 1 de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

- 1) La puntuación promedio de selección de cabezas de serie de la RLCS de 2023 de los tres (3) Titulares.
 - a) La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS de 2023 de los Titulares se determina agregando el 50 % de los puntos obtenidos en la fase de otoño de 2022, el 75 % de los puntos obtenidos en la fase de invierno de 2023 y el 100 % de los puntos obtenidos en la fase de primavera de 2023. Los Puntos de la RLCS de la temporada 2023 solo se aplican a los Titulares que estén en Equipos de la RLCS de 2023, y no a los Sustitutos, Entrenadores ni Mánager de esos Equipos.
- 2) La posición más alta alcanzada en la fase de primavera de la RLCS de 2023.
- 3) La clasificación de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en Partidos 3v3 clasificatorios del modo estándar en las tablas de clasificación del juego en un período determinado según se indica a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Clasificación abierta 1 AR/1:59 MX	23 de enero de 2024 a las 4:59

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza de la Clasificación abierta 1 de la RLCS, los Equipos se organizarán para la Ronda 1 según los siguientes parámetros:

1. El progreso en el Cuadro de doble eliminación de la Clasificación abierta 1.
2. La puntuación promedio de selección de cabezas de serie de la RLCS de 2023 de los tres (3) Titulares (ver arriba).

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación directa de la Clasificación abierta 1 de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Las posiciones finales de la Fase suiza de la Clasificación abierta 1.
2. El diferencial de Partidas (si se registran empates en la Fase suiza).

Para realizar la selección de cabezas de serie en los Cuadros de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas 2 y 3 de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2024
2. La posición final en la Clasificación abierta más reciente que otorgó premios o Puntos de la RLCS.
3. La posición más alta alcanzada que otorgó premios o puntos de la RLCS en cualquier Clasificación abierta de este Evento.
4. La clasificación de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en Partidos 3v3 clasificatorios del modo estándar en las tablas de clasificación del juego en un período determinado según se indica a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Clasificación abierta 2 AR/1:59 MX	6 de febrero de 2024 a las 4:59
Clasificación abierta 3 MX	20 de febrero de 2024 a las 4:59 AR/1:59

Para realizar la selección de cabezas de serie en las Fases suizas de las Clasificaciones abiertas 2 y 3 de la RLCS, los Equipos se organizarán para la Ronda 1 según el siguiente parámetro:

1. El progreso en el Cuadro de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas 2 o 3 (según corresponda).

Para realizar la selección de cabezas de serie en los Cuadros de eliminación directa de las Clasificaciones abiertas 2 y 3 de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Las posiciones finales de las Fases suizas de las Clasificaciones abiertas 2 y 3 (según corresponda).
2. El diferencial de Partidas (si se registran empates en la Fase suiza).

Para realizar la selección de cabezas de serie en los Cuadros de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas 4, 5 y 6 de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. La suma de los Puntos de la RLCS de 2024.
2. La posición final en la Clasificación abierta más reciente que otorgó premios o Puntos de la RLCS, para cada Titular.
3. La posición más alta alcanzada que otorgó premios o puntos de la RLCS en cualquier Clasificación abierta de este Evento, para cada Titular.
4. La clasificación de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en Partidos 3v3 clasificatorios del modo estándar en las tablas de clasificación del juego en un período determinado según se indica a continuación:

Clasificaciones abiertas 4 [NA/MENA/SAM/SSA] AR/00:59 MX	16 de abril de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 4 [EU/APAC/OCE] AR/00:59 MX	23 de abril de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 5 [NA/MENA/SAM/SSA] AR/00:59 MX	30 de abril de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 5 [EU/APAC/OCE] AR/00:59 MX	7 de mayo de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 6 [NA/MENA/SAM/SSA] AR/00:59 MX	14 de mayo de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 6 [EU/APAC/OCE] AR/00:59 MX	21 de mayo de 2024 a las 3:59

Para realizar la selección de cabezas de serie en las Fases suizas de las Clasificaciones abiertas 4, 5 y 6 de la RLCS, los Equipos se organizarán para la Ronda 1 según los siguientes parámetros:

1. La suma de los Puntos de la RLCS de 2024.
2. La posición final en la Clasificación abierta más reciente que otorgó premios o Puntos de la RLCS, para cada Titular.
3. La posición más alta alcanzada que otorgó premios o puntos de la RLCS en cualquier Clasificación abierta de este Evento, para cada Titular.
4. La clasificación de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en Partidos 3v3 clasificatorios del modo estándar en las tablas de clasificación del juego en un período determinado según se indica a continuación:

Clasificaciones abiertas 4 [NA/MENA/SAM/SSA] AR/00:59 MX	16 de abril de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 4 [EU/APAC/OCE] AR/00:59 MX	23 de abril de 2024 a las 3:59

Clasificaciones abiertas 5 [NA/MENA/SAM/SSA] AR/00:59 MX	30 de abril de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 5 [EU/APAC/OCE] AR/00:59 MX	7 de mayo de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 6 [NA/MENA/SAM/SSA] AR/00:59 MX	14 de mayo de 2024 a las 3:59
Clasificaciones abiertas 6 [EU/APAC/OCE] AR/00:59 MX	21 de mayo de 2024 a las 3:59

Para realizar la selección de cabezas de serie en los Cuadros de eliminación directa de las Clasificaciones abiertas 4, 5 y 6 de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Las posiciones finales de las Fases suizas de las Clasificaciones abiertas 4, 5 y 6 (según corresponda).
2. El diferencial de Partidas (si se registran empates en la Fase suiza).

2.3.2 Selección de cabezas de serie para los Majors de la RLCS. Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza del Major de Copenhague de la RLCS, los Equipos se organizarán para la Ronda 1 según los siguientes parámetros:

Se aplica el siguiente orden de clasificación predefinido:

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

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación directa del Major de Copenhague de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Las posiciones finales de la Fase suiza del Major de Copenhague.

2. El diferencial de Partidas (si se registran empates en la Fase suiza).

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza del Major de Londres de la RLCS, los Equipos se organizarán para la Ronda 1 según el siguiente parámetro:

1. El siguiente orden de clasificación predefinido:

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

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación directa del Major de Londres de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Las posiciones finales de la Fase suiza del Major de Londres.
2. El diferencial de Partidas (si se registran empates en la Fase suiza).

2.3.3 Selección de cabezas de serie para el Rocket League World Championship. Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza del Rocket League World Championship, los Equipos se organizarán según el siguiente parámetro:

1. El siguiente orden de clasificación predefinido, <que se actualizará en función de las posiciones regionales cuando termine el Major de Londres>:

1. EU1
2. NA1
3. EU2
4. EU3
5. SAM1
6. EU4
7. MENA1

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

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida del Rocket League World Championship, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Las posiciones finales de la Fase suiza del Rocket League World Championship.
2. El diferencial de Partidas (si se registran empates en la Fase suiza).

2.4 Cronograma. Los horarios y las fechas provisionales de los Eventos se indican en el Anexo B. Las fechas pueden cambiar; los horarios y las fechas definitivas se indicarán en Start.gg.

2.5 Cambios en el cronograma. Psonix puede, a su entera discreción, cambiar el cronograma, los horarios o las fechas de cualquier Partido o sesión del Evento. Sin embargo, los Administradores del Torneo informarán a los Jugadores de cualquier cambio lo antes posible.

2.6 Premios.

2.6.1 Clasificaciones abiertas, Major de Copenhague, Major de Londres y Rocket League World Championship. Tal como se establece en la sección 2.6.2, se otorgarán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los tres (3) Titulares) según su posición al final de cada Clasificación abierta, Major y World Championship. Los premios específicos que se otorgarán se indican en el Anexo C.

2.6.2 Regiones con restricción de premios. SIN PERJUICIO DE TODO LO ANTERIOR O DE CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN DE ESTE REGLAMENTO QUE ESTIPULE LO CONTRARIO, SI RESIDES EN TURQUÍA O RUSIA (AMBOS CONSIDERADOS "REGIÓN CON RESTRICCIÓN DE PREMIOS"), ENTIENDES Y ACEPTAS QUE NO CUMPLES LOS REQUISITOS PARA RECIBIR PREMIOS RELACIONADOS CON EL EVENTO NI PUEDES RECIBIRLOS.

2.6.3 Información sobre los premios.

Solo los Jugadores clasificados que cumplan los requisitos y no residan en una Región con restricción de premios (según lo determine Psonix a su entera discreción) podrán recibir los

premios correspondientes que se describen en la sección 2.6.1 ("**Jugadores ganadores**"). Ningún otro Jugador podrá recibir premios relacionados con el Evento.

Los premios se otorgan tal y como se describen, sin garantías expresas ni implícitas. No pueden ser transferidos ni asignados, ni siquiera por los Jugadores ganadores. Los premios que no sean dinero en efectivo (si corresponde) no se pueden intercambiar por dinero. Las características de los premios quedan a entera discreción de Psyonix. Los Jugadores ganadores no tienen derecho a recibir ningún excedente entre el valor de venta real y el valor de venta aproximado del premio, y no se otorgará ninguna diferencia entre dichos valores. Los Jugadores ganadores son responsables de cualquier costo o gasto relacionado con la aceptación y el uso de los premios, excepto los que aquí se indiquen que están cubiertos. Además, no podrán reemplazar ningún premio, pero Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción y si existen motivos justificados para ello, de reemplazar un premio (o una parte de este) por otro de igual o mayor valor. La aceptación y el uso de los premios pueden tener términos y condiciones adicionales.

Psyonix notificará a los Jugadores ganadores potenciales de que lo son a la dirección de correo electrónico asociada a la cuenta de Epic Games de dichos Jugadores ("**Cuenta de Epic**") en un plazo de treinta (30) días desde la finalización de la sesión del Evento correspondiente o en un período que Psyonix considere razonable para dicha notificación. Luego, se verificará si los Jugadores cumplen los requisitos establecidos en la sección 3 y las disposiciones de este Reglamento. Los Jugadores ganadores potenciales deben mantener la Cuenta de Epic que usaron para competir en el Evento activa durante el proceso de verificación de cumplimiento de los requisitos.

Después de recibir una notificación formal por parte de Psyonix, los Jugadores ganadores potenciales tendrán cuarenta y cinco (45) días desde la fecha de envío del correo electrónico para responder y proporcionar (1) la información y la documentación que pida Psyonix para verificar si cumplen los requisitos según lo establecido en la sección 3 y (2) el Descargo (que se indica más abajo). La respuesta de los Jugadores ganadores potenciales debe enviarse a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Psyonix o, a criterio exclusivo de Psyonix, a otra dirección de correo electrónico que se indique en la notificación. La fecha de recepción por parte de Psyonix será decisiva para que los Jugadores ganadores potenciales cumplan los plazos establecidos en esta sección 2.6.3.

En el caso de que (a) un Jugador (i) no mantenga activa la Cuenta de Epic que usó para competir en el Evento durante el proceso de verificación de cumplimiento de los requisitos o (ii) no responda a tiempo a cualquier notificación o solicitud de información o documentación, o (b) un Jugador no pueda aceptar ni recibir el premio por cualquier motivo (por ejemplo, por participar en el Evento o intentar completar el proceso de verificación de cumplimiento de los requisitos con una cuenta limitada de Epic Games ["**Cuenta limitada**"] o por no proporcionar la información fiscal y de pago necesaria a través de los proveedores de procesamiento de pagos e impuestos aprobados de Psyonix), quedará descalificado como Jugador ganador potencial y no podrá ganar ningún premio relacionado con el Evento. En esos casos, no se nombrará a

ningún Jugador ganador alternativo, y Psyonix tendrá el derecho, a su entera discreción, de (y) reservar el importe del premio que normalmente se hubiera otorgado al Jugador descalificado para un futuro evento competitivo del juego o (z) donar el importe del premio a causas e iniciativas sin fines de lucro. Los Jugadores ganadores no se anunciarán hasta que Psyonix complete el proceso de verificación de cumplimiento de los requisitos según lo establecido en este Reglamento.

Para recibir los premios, los Jugadores ganadores tendrán que proporcionar determinada información de pago a Psyonix, como los formularios de información fiscal obligatorios. Psyonix puede retener el pago de los premios si el Jugador ganador no proporciona a tiempo los formularios de pago correspondientes.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS LOCALES, ESTATALES, FEDERALES E INTERNACIONALES QUE CORRESPONDAN (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y LAS RETENCIONES IMPOSITIVAS) Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR CON SU ASESOR FISCAL QUÉ IMPUESTOS SE APLICAN Y (II) PAGAR ESOS IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL CORRESPONDIENTE. La política de Psyonix es retener los impuestos a las tasas de retención de respaldo vigentes para los residentes y los no residentes de EE. UU. Se informará sobre los ingresos por premios y las retenciones impositivas mediante los formularios (y) 1099-MISC para los Jugadores residentes de EE. UU. o 1042-S para los que no sean residentes de EE. UU. y (z) cualquier otro formulario de impuestos pertinente que exija la legislación aplicable.

Psyonix determinará, a su entera discreción, el método de pago de los premios y, salvo que la legislación aplicable exija otra cosa, todos los pagos se harán de forma directa al Jugador ganador en su capacidad como individuo (o, si se trata de un Menor de edad, al padre, madre o tutor/a legal del Jugador ganador). Psyonix no realizará pagos de premios a ninguna organización, empresa o entidad. Todos los Jugadores ganadores recibirán un Formulario de descargo y aceptación del premio ("**Descargo**"). A menos que la legislación aplicable lo impida, cada Jugador ganador (o, si se trata de un Menor de edad, su padre, madre o tutor/a legal) tendrá que completar y entregar el Descargo en los plazos establecidos en esta sección 2.6.3. Además, al aceptar un premio, el Jugador ganador (o su padre, madre o tutor/a legal) libera a Psyonix de toda responsabilidad, pérdida o daño relacionados con la entrega, la recepción y el uso o mal uso del premio o con la participación en cualquier actividad relacionada con el premio.

3. Requisitos de los Jugadores; estado de la cuenta de Epic; reglas del Equipo.

Para poder participar en cualquier Partido del Evento o recibir cualquier premio relacionado con el Evento, debes cumplir los requisitos que se indican en esta sección.

3.1 Edad del Jugador; cuentas limitadas. Debes tener al menos 13 años (o la edad que se exija en tu país de residencia). No puedes participar en el Evento con una Cuenta limitada.

Los Mánager y los Entrenadores deben tener al menos 18 años (o, si es más, haber alcanzado la mayoría de edad establecida en su país de residencia).

3.2 Términos de servicio de Epic y Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League. Debes cumplir los Términos de servicio de Epic ("**Términos de servicio de Epic**") (<https://www.epicgames.com/site/es-MX/tos?lang=es-MX>) y el Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League ("**ALUF de Rocket League**") (<https://www.psyonix.com/eula>), además de todas las reglas, políticas y términos incluidos en ambos documentos. Este Reglamento no reemplaza el ALUF de Rocket League, sino que lo complementa.

3.3 A2F. Si todavía no lo has hecho, debes activar la autenticación de dos factores ("**A2F**") en tu Cuenta de Epic. Para activar la A2F, visita <https://epicgames.com/2FA>, inicia sesión en tu Cuenta de Epic y sigue las instrucciones en pantalla.

3.4 Afiliación con Psyonix/Epic. No pueden participar en el Evento ni los empleados, oficiales, directores, agentes y representantes de Psyonix y Epic (incluidas las agencias legales, de publicidad y de promoción), ni sus familiares cercanos (como cónyuges, padres, madres, hermanos, hermanas, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, abuelas, familiares políticos, independientemente de donde vivan) ni quienes convivan con ellos (parientes o no). Tampoco pueden participar las personas o entidades relacionadas con la producción o gestión del Evento ni las empresas matrices, afiliadas o subsidiarias, agentes y representantes de Psyonix y Epic.

3.5 Nombres de Jugadores y Equipos.

3.5.1 Todos los nombres de Jugadores y Equipos deben respetar el Código de conducta de la sección 7. Epic y los Administradores del Torneo pueden restringir o cambiar las etiquetas y los nombres en pantalla de los Equipos y los Jugadores por cualquier motivo.

3.5.2 Los nombres que utilicen los Equipos y los Jugadores no pueden incluir ni usar términos de Rocket League, de Psyonix ni de ninguna marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar bajo licencia.

3.5.3 Los nombres que utilicen los Equipos y los Jugadores no pueden ser idénticos a los de otros Jugadores, Equipos, streamers, famosos, funcionarios del gobierno, Administradores del Torneo, empleados de Psyonix o Epic o cualquier otra persona o entidad.

3.5.4 Los Equipos y los Jugadores deben usar los mismos nombres durante todo el Torneo.

3.5.5 Psyonix y los Administradores del Torneo se reservan el derecho de prohibir o restringir el uso de cualquier nombre durante el Torneo (por ejemplo, pueden prohibir el uso de materiales con derechos de autor de un tercero que indiquen, sugieran o puedan insinuar que existe una asociación o afiliación con dicho tercero).

3.5.6 Logotipos de los Equipos. Los Equipos que clasifiquen a las Fases Suizas de Clasificación abierta, a los Majors o al Rocket League World Championship tendrán que proporcionar a los Administradores del Torneo un logotipo en los formatos 1) .png y 2) .psd o .ai. Si no se proporciona el logotipo o se lo rechaza, los Administradores del Torneo lo reemplazarán por un logotipo estándar del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de rechazar los logotipos enviados una vez iniciado el Torneo.

3.5.7 Prohibiciones de patrocinadores. Los Nombres de Equipo, Nombres de jugador, logotipos y avatares no pueden contener ningún patrocinador o marca referida a las categorías prohibidas listadas en la Sección 7.8.2.

Todos los demás patrocinios, avales, actividades promocionales e identificaciones comerciales listados en Nombres de Equipo están sujetos a la aprobación final de los Administradores del Evento. Los Administradores del Torneo y/o Psyonix se reservan el derecho de prohibir o editar cualquier Nombre de Equipo.

3.6 Cuenta de Epic con todas las obligaciones cumplidas.

3.6.1 Con el fin de facilitar el proceso de clasificación y pago de premios establecido en la Sección 2.6, cada Jugador debe (a) tener una Cuenta de Epic Games activa y válida registrada a nombre de dicho Jugador ("**Cuenta de Epic**") y (b) proporcionar dicha Cuenta de Epic a Psyonix como parte del Proceso de registro. Para abrir una Cuenta de Epic, los Jugadores pueden visitar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las instrucciones en pantalla. Como aclaración, proporcionar una Cuenta de Epic como parte del Proceso de registro no garantiza que el Jugador reciba un premio relacionado con el Torneo. Solo los Jugadores ganadores podrán recibir premios en relación con el Torneo.

3.6.2 La Cuenta de Epic que utilices en relación con el Evento no debe tener obligaciones sin cumplir, ni infracciones no declaradas. Esto implica, además, que tu Cuenta de Epic debe estar registrada a tu nombre y no puede haber sido previamente comprada, regalada o transferida de ninguna forma por parte de otro Jugador.

3.6.3 Tú y tu Cuenta de Epic deben haber cumplido o estar libres de cualquier suspensión u otras sanciones impuestas en relación con una infracción previa de cualquier reglamento oficial de Epic.

3.6.4 Epic podrá compartir con Sony información sobre las posiciones en la tabla de clasificación de los Torneos de cualquier jugador que participe en dispositivos PlayStation 4 o PlayStation 5.

3.7 Restricciones adicionales.

3.7.1 El Evento en todas sus partes está abierto a Jugadores de todo el mundo, a menos que se disponga lo contrario en esta Sección. El Evento no está abierto a personas que residan en

lugares donde esté restringido o prohibido por la legislación aplicable o en cualquier país donde la participación esté prohibida por la ley estadounidense ("**Países prohibidos**"), incluidos Cuba, Irán, Irak, Corea del Norte, Somalia, Sudán, Siria y las regiones de Crimea, Donetsk y Luhansk.

3.7.2 Durante todo el Evento, un único Jugador podrá jugar en un dispositivo de juego determinado. Esto implica que no puedes usar el mismo dispositivo que otros Jugadores durante el Evento.

3.7.3 Solo podrás tener una (1) inscripción (usando una (1) Cuenta de Epic) al Evento para una Clasificación abierta. Tienes expresamente prohibido tener inscripciones adicionales al Evento usando cuentas de Epic adicionales o secundarias.

3.7.4 Solo podrás participar desde una (1) Región (usando una (1) Cuenta de Epic) durante el transcurso del evento. Como aclaración, esto implica que una vez que participes en cualquier sesión de Clasificaciones abiertas en una Región, no podrás salir de esa Región para las siguientes Clasificaciones abiertas. La regla no se aplica a jugadores que sufran un Cambio de alineación durante el Período de fichajes (listado en la Sección 3.8.5).

3.7.5 Solo podrás participar en un único Equipo en cualquier Clasificación abierta. Fuera del Período de fichajes listado a continuación, podrás cambiar de compañeros de equipo al comienzo de cada nueva Clasificación abierta, pero tú y tus compañeros de equipo se considerarán un equipo nuevo y todos los Puntos de RLCS ganados previamente no se transferirán a tu nuevo Equipo.

3.7.6 Tú y tus compañeros de equipo deben estar en rango Platino o superior en uno (1) de los siguientes modos por rangos en la fecha del Período de instantáneas de la tabla de clasificación (listada en la sección 2.3.1) antes del comienzo de una nueva Clasificación abierta: (a) Duelo individual 1v1, (b) Dobles 2v2 o (c) Estándar 3v3. Esta regla solo se aplica a Titulares.

3.8 Alineaciones de los Equipos.

3.8.1 Punto de contacto del Equipo. Cada Equipo debe declarar a un miembro de su Alineación como el Punto de contacto del Equipo ("**Punto de contacto del Equipo**") o ("**PDC del Equipo**"), que representa al Equipo para todas las decisiones oficiales y sirve como principal punto de contacto para el Equipo; está permitido que un Equipo designe a su Mánager o Entrenador (según corresponda) como el Punto de contacto principal del Equipo.

3.8.2 Tamaños y Alineaciones de Equipos. Los Equipos podrán participar en los Partidos solo con Jugadores de su Alineación. Una vez inscritas en el Torneo, las Alineaciones deben contener un mínimo de tres (3) Jugadores titulares (cada uno designado como "**Titular**") y pueden contener hasta un (1) Jugador Reserva designado que podrá participar como suplente (designado como "**Reserva**"). Las Alineaciones también podrán incluir un Mánager y/o un Entrenador que, dependiendo de si también desempeñan un papel de Titular o de Reserva,

podrán o no participar en un Partido. Un individuo no podrá formar parte de más de una Alineación a la vez de forma simultánea.

- "Titular": una Alineación debe contener un mínimo de tres (3) Titulares. Los Titulares pueden competir en un Partido.
- "Reserva": una Alineación podrá contener hasta una (1) Reserva. Un jugador Reserva puede competir en un Partido.
- "Entrenador": una Alineación podrá contener hasta un (1) Entrenador. Un Entrenador puede competir en un Partido si también desempeña el papel de Titular o Reserva, pero debe contar con el permiso explícito de Epic o de los Administradores del Torneo antes de que comience el Juego. Los Entrenadores deben tener 18 años como mínimo.
- "Mánager": una Alineación podrá contener hasta un (1) Mánager. Un Mánager puede competir en un Partido si también desempeña el papel de Titular o Reserva, pero debe contar con el permiso explícito de Epic o de los Administradores del Torneo antes de que comience el Juego. Los Mánager deben tener 18 años como mínimo.

3.8.3 Presentación de la Alineación. Las Alineaciones titulares de cada Torneo deberán enviarse a los Administradores del Torneo al menos 24 horas antes del inicio del Juego de dicho día.

3.8.4 Período de Cambio de alineación/Fecha límite de bloqueo de Alineaciones. A menos que se establezca expresamente lo contrario en este Reglamento, las Alineaciones de Equipo solo podrán cambiar durante el Período de fichajes (como se define a continuación). Todas las Alineaciones se considerarán bloqueadas al cierre del proceso de registro al Torneo (el "**Proceso de registro**") a la hora y en la fecha que se especifiquen en el Sitio web de registro (dichas fechas y horas se denominan colectivamente la "**Fecha límite de bloqueo de Alineaciones**").

Si un Equipo tiene un Mánager o Entrenador que quisieran agregar a su Alineación, el Equipo deberá notificar a los Administradores del Torneo antes de la Fecha límite de bloqueo de Alineaciones correspondiente. Si existen circunstancias que impiden que un Equipo haga una Sustitución dentro de las fechas límite establecidas en la Sección 4.2.5 y necesita una extensión de tiempo, dicho Equipo debe notificar a un Administrador del Torneo antes de la Fecha Límite de bloqueo de Alineaciones correspondiente.

De lo contrario, no se permitirá ninguna Sustitución para dicho Equipo después de la Fecha Límite de bloqueo de Alineaciones.

3.8.5 Cambios/Transferencias de alineación. "**Cambio de alineación**" significa la incorporación de un nuevo Jugador a una Alineación existente. Ten en cuenta que la salida de un Jugador de una Alineación no se considerará un Cambio de Alineación, siempre que el Equipo mantenga un mínimo de tres (3) Jugadores.

Los Equipos podrán realizar incorporaciones a la Alineación durante el "**Período de fichajes**" designado durante la temporada.

Período de fichajes por Región

- APAC: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM JST - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM JST
- EU: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM CEST - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM CEST
- MENA: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM KSA - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM KSA
- NA: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM PT - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM PT
- OCE: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM AEDT - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM AEST
- SSA: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM SAST - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM SAST
- SAM: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM BRT - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM BRT

Durante el Período de fichajes, los Equipos solo podrán realizar una incorporación a su Alineación (sin incluir Mánager y Entrenador), siempre que el número máximo de Jugadores permitido en un Equipo sea de cuatro (4). Los Equipos pueden realizar una incorporación a su Alineación por cada Período de fichajes durante todo el Evento. Si Psyonix y/o un Administrador del Torneo determina que un Equipo realizó más de una incorporación en un mismo Período de fichajes, dicho Equipo perderá todos sus Puntos de RLCS acumulados y se convertirá en un Equipo inactivo.

Sin perjuicio de lo anterior, los Equipos también pueden realizar una incorporación "Exenta" a sus Alineaciones (denominada "**Incorporación exenta**") durante todo el Evento. Las Incorporaciones exentas deben realizarse en el Período de fichajes y deben agregarse a la posición "Reserva". Además, las Incorporaciones exentas deben cumplir los siguientes criterios:

1. La Incorporación exenta debe haber sido apta para competir durante toda la Clasificación abierta inmediatamente anterior al Período de fichajes durante la cual se realiza la Incorporación exenta.
2. La Incorporación exenta no puede haber obtenido ningún Punto de RLCS.

Para realizar una Incorporación exenta o un Cambio de Alineación, los Equipos deben enviar su solicitud por correo electrónico a esta dirección (RocketLeague@blast.tv) antes del cierre del Período de fichajes. Las transferencias también podrán realizarse de forma transregional (y no se ven afectadas por las restricciones de 3.7.4).

3.8.6 Nombres de Equipo o Jugador. Los Jugadores o Equipos no pueden cambiar sus Nombres de usuario, nombres en el juego o Nombres de Equipo sin la aprobación de los Administradores del Torneo. Todos los nombres deben atenerse a este Reglamento (incluida, sin limitación, la Sección 3) y los Administradores del Torneo pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. Una Alineación no deberá contener duplicados del mismo nombre, nombres que consistan solo de símbolos o nombres que sean difíciles de distinguir unos de otros.

3.8.7 Continuidad de Alineación. Una "Alineación" son los tres (3) o cuatro (4) Jugadores (según corresponda) inscriptos en un Equipo. Si un Equipo tiene tres (3) Jugadores, los tres (3) Jugadores serán considerados "Titulares". Si un Equipo tiene cuatro (4) Jugadores, tres (3) Jugadores serán considerados "Titulares" y un (1) Jugador será considerado "Exento" o "Reserva" (según corresponda).

3.8.8 Exclusividad de Equipo. Los Jugadores podrán participar en un único Equipo a la vez durante el Torneo.

3.8.9 Registro. Cada Jugador del Equipo debe satisfacer todos los requisitos de admisión de este Reglamento para los Jugadores y debe registrarse desde el sitio web de registro (<https://www.start.gg/hub/rlics-2024>) antes del cierre del Proceso de registro para ser considerados miembros del Equipo correspondiente. Durante el Proceso de registro, un miembro del Equipo creará/registrará el Nombre del Equipo y los Jugadores podrán unirse al Equipo buscando el Nombre del Equipo o por invitación. En caso de que un Equipo pase a rondas posteriores del Torneo, los Administradores del Torneo intentarán notificárselo al Equipo a través de su Punto de contacto del Equipo.

3.8.10 Verificación de admisión del Equipo. Sujeto a la Sección 2.6.2, todos los miembros de un Equipo que cumplan los requisitos de los premios establecidos en el Anexo C deberán superar con éxito el proceso de verificación de admisión descrito en la Sección 2.6 para poder recibir dichos premios. Si un miembro de un Equipo no supera el proceso de verificación de admisión, todos los miembros de ese Equipo serán descalificados como posibles Jugadores Ganadores y el Equipo no tendrá derecho a ganar ningún premio relacionado con el Torneo.

3.8.11 Asociaciones de equipos. A menos que se establezca expresamente lo contrario, todos los derechos de los Administradores del Torneo en virtud de este Reglamento se refieren y son ejercitables contra el Equipo en su conjunto y cada miembro individual del Equipo. Si surge cualquier derecho de descalificación en relación a cualquier miembro individual del Equipo, el Administrador del Evento puede ejercer el derecho de descalificación contra el Equipo en su conjunto.

Si los Administradores del Torneo deciden descalificar a menos de todos los miembros de un Equipo, los Jugadores restantes continuarán sujetos a este Reglamento y, si se permite a la entera discreción de los Administradores del Torneo, el Equipo puede reemplazar al Jugador o Jugadores descalificados (incluso si el Jugador descalificado fuera el Punto de contacto del Equipo) con un nuevo Jugador apto y continuar compitiendo bajo el mismo Nombre de Equipo si cada Jugador descalificado firma de inmediato cualquier escrito que los Administradores del Torneo consideren necesario para permitir que su(s) antiguo(s) miembro(s) del Equipo continúe(n) participando en el Torneo usando el nombre del Equipo o bajo un nuevo nombre si se permite a la entera discreción de los Administradores del Torneo.

Cualquier miembro del equipo que decida terminar su participación en el Torneo y/o haya sido descalificado del Torneo no podrá participar en el Torneo en ninguna condición a la entera discreción de los Administradores del Torneo.

3.8.12 Calificación de Equipos no transferibles. Los lugares de clasificación obtenidos para cualquier nueva fase (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona u organización. Esto significa que los puntos de clasificación obtenidos siempre estarán conectados directamente a todo el equipo en su conjunto.

3.9 Relaciones del Equipo.

El Reglamento no regula las relaciones entre los Jugadores de un Equipo. Los términos de la relación entre los Jugadores y sus respectivos Equipos quedan en manos de cada uno de los Equipos y sus Jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros de un Equipo pueden ser motivo de descalificación del Equipo en cuestión o de cualquiera de sus miembros, según determinen los Administradores del Torneo a su entera discreción.

3.10 Responsabilidades de los Propietarios de Equipos, Mánager y Entrenadores.

3.10.1 Ningún equipo (incluidos sus agentes, directivos, empleados y subcontratistas), Propietario, Mánager o Entrenador puede participar en conspiraciones, arreglos de Partidos, soborno de un árbitro o un directivo del Partido ni cualquier otra acción o acuerdo desleal o ilegal para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de una Partida, Partido o Torneo.

3.10.2 Ningún Propietario de un Equipo en la RLCS podrá servir como Entrenador o Mánager de otro Equipo de la RLCS, estar involucrado de cualquier otra manera o tener algún poder para determinar o influenciar el manejo o la administración de otro Equipo en la RLCS.

3.10.3 Ningún Mánager, Entrenador u otra persona con responsabilidades de supervisión o administración en un Equipo de la RLCS (colectivamente, "**Personas de control**") puede: (a) ser una Persona de control de otro Equipo en la RLCS ni (b) estar involucrado directa o indirectamente o tener poder para decidir la gestión o administración de otro Equipo en la RLCS o influir en el desempeño de otro Equipo de la RLCS en una Partida, un Partido o un Torneo. Se puede hacer una excepción para la inscripción de un (1) Equipo adicional de una organización, siempre que dicho Equipo se ajuste a las siguientes categorías y restricciones:

1. Es un Equipo que se centra en la diversidad, inclusión y equidad (DEI), y todos los Jugadores participantes reflejan una iniciativa de DEI (por ejemplo, un Equipo femenino).
2. No tiene el mismo nombre que ningún otro equipo.
3. Ha obtenido la aprobación por escrito de los Administradores del Evento antes del cierre de la inscripción.

3.10.4 Los Equipos no podrán asignar como Persona de Control a ningún individuo que: (a) sea Persona de Control de otro Equipo en la RLCS; o (b) esté involucrado de cualquier otra manera, tenga algún poder para determinar o influenciar el manejo o administración de otro Equipo en la RLCS o tenga influencia en el desempeño de otro Equipo de la RLCS en cualquier Partida, Partido o Torneo.

3.10.5 No podrán participar en el Torneo los equipos que Psyonix, a su entera discreción, determine que son propiedad o están bajo el control directo o indirecto de una persona o entidad que opere sitios o plataformas de juegos de azar, juegos con dinero, apuestas, apuestas deportivas (incluidos los Esports) o cualquier otra categoría prohibida.

4. Reglamento del Juego.

Esta Sección establece el "Reglamento del Juego" que rige el juego durante el Torneo.

4.1 Configuración de Partidos.

4.1.1 Configuración del juego.

- Arena por defecto: DFH Stadium
- Tamaño de equipo: 3v3
- Dificultad de bots: sin bots
- Mutators: ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: Nombre/Contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidor: EE.UU-Este/EE.UU-Oeste (NA), Europa (EU), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia-Este o Asia-SE Marítimo o Asia-SE Continental (APAC), y Sudáfrica (SSA)
- Colores de Equipo: por defecto

4.1.2 Controles. Todos los controles estándar, incluidos mouse y teclado, están permitidos. Las funciones de macro (p. ej. botones turbo) no están permitidas. Los controles de overclocking no están permitidos. Ten en cuenta que los controles inalámbricos no están permitidos en los torneos presenciales. En cualquier evento presencial del Torneo, todos los controles están sujetos a la aprobación de Psyonix y/o los Administradores del Torneo.

4.1.3 Arenas. En el Cuadro de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas, todas las Partidas se juegan en el DFH Stadium predeterminado. En todas las demás fases del Torneo, la rotación de mapas incluirá las siguientes arenas estándar:

Al mejor de 5:

1. Mannfield (Noche)

2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (Atardecer)
5. Champions Field

Mejor de 7:

1. Mannfield (Noche)
2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (Atardecer)
5. AquaDome (Salty Shallows)
6. Neo Tokyo
7. Champions Field

En el caso de los Partidos transmitidos, los Equipos podrán solicitar no jugar en una arena por problemas de rendimiento, pero tendrán que enviar una solicitud detallada a los Administradores del Torneo al menos 24 horas antes de la hora de inicio del Partido. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de rechazar, por cualquier motivo y a su entera discreción, cualquier solicitud enviada por los Equipos para no jugar en una arena.

4.2 Procedimiento de los Partidos.

4.2.1 Organización y colores de Equipo. Los Administradores del Torneo especificarán qué Equipo es azul y qué Equipo es naranja. En la doble eliminación de las Clasificaciones abiertas, los Equipos recibirán instrucciones sobre cómo organizar el Partido. En todas las demás fases del Torneo, un Administrador del Torneo organizará el Partido.

4.2.2 Reorganizaciones. Entre las Partidas de un Partido, los equipos pueden solicitar que el Partido se vuelva a organizar en la misma región del servidor por motivo de problemas de conexión. Durante cualquier Partido de todas las fases del Torneo, excepto en los Cuadros de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas, antes de que (a) se haya marcado un gol o (b) hayan transcurrido quince (15) segundos (lo que ocurra antes), los Equipos podrán acordar mutuamente cancelar la Partida en curso del Partido y volver a disputarlo con la aprobación de los Administradores del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar la Partida del Partido en curso para volver a organizarlo en cualquier momento.

4.2.3 Servidores.

Clasificaciones abiertas

- "US-East" será el servidor predeterminado para los Partidos de las Clasificaciones abiertas de Norteamérica, a menos que ambos equipos acuerden jugar en "US-West" o "US-Central".
- Los servidores de "Europa" se usarán siempre para los Partidos de las Clasificaciones abiertas europeas.
- Los servidores de "Sudamérica" se usarán siempre para los Partidos de las Clasificaciones abiertas sudamericanas.
- Los servidores de "Oceanía" se usarán siempre para los Partidos de las Clasificaciones abiertas de Oceanía.
- Los servidores de "Oriente Medio" se usarán siempre para los Partidos de las Clasificaciones abiertas de MENA.
- "Asia-SE Continental" será el servidor por defecto para los Partidos de las Clasificaciones abiertas de APAC, a menos que ambos equipos acuerden jugar en "Asia Este" o "Asia-SE Marítimo".
- Los servidores de "Sudáfrica" se usarán siempre para los Partidos de las Clasificaciones abiertas de SSA.

Fase suiza. Fase de eliminación directa. Majors y Rocket League World Championship

- "RLCS USE-OHIO" será el servidor por defecto para los Partidos de Norteamérica, a menos que ambos equipos acuerden jugar en los servidores de RLCS de otra región de Norteamérica.
- "RLCS EU-PARIS" será el servidor por defecto para los Partidos de Europa, a menos que ambos equipos acuerden jugar en los servidores de RLCS de otra región de Europa.
- "RLCS SAM-SaoPaulo" será el servidor por defecto para los Partidos de Sudamérica, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor sudamericano.
- "RLCS OCE-Sydney" será el servidor por defecto para los Partidos de Oceanía, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de Oceanía.
- "RLCS ME-Bahrain" será el servidor predeterminado para los Partidos de MENA, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de MENA.
- "RLCS ASM-Asia Mainland" será el servidor predeterminado para los Partidos de APAC, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de APAC.
- "RLCS SAF-Cape-Town" será el servidor predeterminado para los Partidos de SSA, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de SSA.

4.2.4 Inicio de la Partida. En los Partidos del Cuadro de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas, los Jugadores no podrán unirse a su campo designado hasta que tres Jugadores de cada Equipo se hayan unido a la Partida. En los Partidos de todas las demás fases del Torneo, los Jugadores no podrán unirse a su campo designado hasta que se lo indique un Administrador del Torneo.

4.2.5 Sustituciones. Una "Sustitución" se define como un cambio en la alineación de Jugadores después de iniciado un Partido.

Cuadros de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas

Las Sustituciones solo pueden ocurrir entre las Partidas de un Partido. Los equipos están limitados a una Sustitución por Partido. Los equipos podrán comenzar una Partida con cualquier combinación de tres (3) Jugadores de su Alineación registrada (como se define a continuación).

Fase Suiza de Clasificación abierta. Cuadro de doble eliminación de la Clasificación abierta. Majors y World Championship

Las Sustituciones solo pueden ocurrir entre las Partidas de un Partido o antes de un Partido y los Equipos están limitados a una Sustitución por Partido. Los Equipos deben informar a los Administradores del Torneo sobre cualquier cambio de alineación entre las Partidas.

4.2.6 Informe de marcadores. Una vez completado un Partido, el Equipo ganador deberá enviar el resultado del Partido a los Administradores del Torneo en una sala de chat designada. El Equipo perdedor también deberá confirmar el resultado del Partido. Se requerirá tomar una captura de la pantalla de resultados o guardar el archivo de repetición del Partido en caso de una disputa en los resultados. Si un Equipo disputa un Partido afirmando haber sido el ganador y presenta pruebas de su reclamo, el otro Equipo deberá presentar sus propias pruebas para evitar perder el Partido de forma automática. Cualquier Equipo o jugador que haya presentado resultados falsos o manipulados será objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la Sección 8.3..

4.2.7 Observadores. Para todos los Eventos, que incluyen las Clasificaciones abiertas, los Majors y el World Championship, no se permiten observadores en el juego, salvo los Administradores del Torneo o personas autorizadas previamente. Los Equipos que compartan detalles de la sala con el fin de permitir que un observador no autorizado ingrese al Partido serán objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la Sección 8.3. No se permite que los Entrenadores y Mánager sean observadores en el juego.

Se permitirá que un Jugador o Equipo transmita su Juego en directo a través de una plataforma de transmisión en línea (p. ej., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Los Equipos también podrán presentar una solicitud especial para que se autorice a un único observador de "Transmisión de Equipo" a unirse a cualquier partido de doble eliminación de Clasificación abierta o de Fase Suiza de Clasificación abierta no transmitido, llenando una solicitud de retransmisión y recibiendo la autorización de observador al menos 24 horas antes del comienzo del día del torneo correspondiente. No se permite que los Entrenadores y Mánager sean observadores autorizados de Transmisión de Equipo. Las solicitudes de retransmisión pueden encontrarse en los canales de asistencia correspondientes de Discord listados en la Sección 6.1.

Los observadores autorizados no podrán unirse a un campo específico como jugador en ningún momento del partido. De lo contrario, serán objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la Sección 8.3.

4.3 Obligaciones de los Partidos.

4.3.1 Puntualidad. Todos los Equipos deben tener tres (3) Jugadores presentes físicamente o en la sala del Partido en línea a la hora designada para el inicio del Partido. Los equipos que no tengan Tres (3) Jugadores listos para jugar después de cinco (5) minutos de la hora de inicio del Partido estarán sujetos a acciones disciplinarias como se describe en la Sección 8.3. Durante todos los Partidos, el Punto de contacto del Equipo debe responder en la sala de chat designada al menos diez (10) minutos antes de la hora designada para el inicio del Partido. Psyonix y/o los Administradores del Torneo podrán ajustar las horas de inicio de los Partidos, a su entera discreción, en función de cualquier adelanto o retraso del Torneo.

4.3.2 Retiros. Los equipos no podrán retirarse voluntariamente de un Partido sin la autorización previa de los Administradores del Torneo. No obstante lo anterior, incluso con dicha autorización, los Equipos mencionados podrán ser objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la Sección 8.3.

5. Problemas.

5.1 Definición de Términos.

"Error" se refiere a un error, defecto, fallo, avería u otro problema técnico que produce un resultado incorrecto o inesperado o que provoca que Rocket League y/o un dispositivo de hardware se comporten de forma no deseada.

"Desconexión voluntaria" significa que un Jugador pierde la conexión con Rocket League debido a acciones o a inacción propias. La desconexión voluntaria no se considera un problema técnico válido a efectos de una repetición.

"Caída del servidor" significa que todos los Jugadores pierden la conexión a Rocket League debido a un problema con el servidor del juego.

"Desconexión involuntaria" significa que un Jugador pierde la conexión con Rocket League debido a fallos o problemas con el cliente del juego, la plataforma, la red o la PC.

5.2 Problemas técnicos.

Debido a la naturaleza y la escala de las competiciones en línea, a menos que los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, las partidas no se reiniciarán ni anularán a causa de Errores, Desconexiones voluntarias, Caídas del servidor o Desconexiones involuntarias. A menos que los Administradores del Torneo determinen lo

contrario a su entera discreción, el juego continuará ante cualquier problema técnico o error que surja y ninguno será motivo de repetición. Si un Equipo solicita una revancha debido a un problema técnico o a un error, dicho Equipo deberá guardar la repetición y enviarla a los Administradores del Torneo para su revisión. Durante un Partido transmitido, los Administradores del Torneo podrán detener el Juego para su revisión y posterior reinicio de la Partida si lo consideran necesario a su entera discreción.

5.3 Interrupciones de los Partidos.

5.3.1 Desconexiones.

Cuadro de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas

Si se produce una desconexión en los Cuadros de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas, el Equipo con menos jugadores deberá continuar jugando la Partida en curso del Partido. El Jugador desconectado puede reincorporarse durante la Partida en la que se produjo la desconexión o entre las Partidas de un Partido, pero no puede hacerlo a la mitad de las Partidas posteriores del Partido. Después de una desconexión, si el Jugador no puede reincorporarse durante la misma Partida, el Jugador tendrá cinco (5) minutos para reincorporarse antes de que comience la siguiente Partida de la serie de un Partido. Si el Jugador desconectado no puede unirse a la Partida antes de la siguiente Partida del Partido, el Equipo del Jugador podrá sustituir a otro Jugador de su Alineación (sujeto al reglamento de Sustitución establecido en la Sección 4.2.5) si esta es la primera desconexión para el Equipo durante el Partido.

Fase Suiza de Clasificación abierta, Cuadro de doble eliminación de la Clasificación abierta, Majors y World Championship

Si se produce una desconexión en cualquier fase del Torneo, a excepción de los Cuadros de doble eliminación de las Clasificaciones abiertas, el Equipo con menos jugadores deberá notificar de inmediato a los Administradores del Torneo en la sala de chat designada. Los Administradores del Torneo podrán pausar la Partida una vez recibida la notificación de desconexión, a su entera discreción. En el caso de partidos observados como espectador o transmitidos, si los Administradores del Torneo detectan que un jugador se desconectó sin ser notificado, podrán pausar el Partido para que el Jugador pueda volver a conectarse.

Una vez que la Partida se haya pausado, el Jugador desconectado tendrá ocho minutos para volver a unirse antes de que la Partida se reanude. En caso de múltiples pausas por desconexiones, el tiempo total se contabilizará hasta los ocho minutos de tiempo de reconexión. Si el Jugador no puede reconectarse dentro de ese plazo, el Equipo en falta se retirará de la Partida en curso del Partido.

Después de una desconexión, si el Jugador no puede reincorporarse durante la misma Partida, el Jugador tendrá tres minutos adicionales luego de la Partida para reconectarse antes de que inicie la siguiente Partida del Partido. El Jugador desconectado solo podrá reconectarse

durante la Partida en la que se produjo la desconexión o entre las Partidas de un Partido, pero no puede hacerlo a la mitad de las Partidas posteriores del Partido. Si el Jugador desconectado no puede unirse a la Partida antes de la siguiente Partida del Partido, el Equipo del Jugador deberá sustituir a otro Jugador de su Alineación (sujeto al reglamento de Sustitución establecido en la Sección 4.2.5) o retirarse del Partido.

Una vez que el Jugador desconectado se reconecta al Juego o el tiempo de reconexión asignado expiró, los Equipos tienen treinta (30) segundos para confirmar con los Administradores del Torneo que cada Equipo está listo para reanudar. Una vez que cada Equipo confirme que está preparado, el Partido se reanudará desde un saque inicial neutral o continuando el juego en curso según determinen los Administradores del Torneo. Si un Equipo no puede presentar una Alineación completa de tres (3) Jugadores para continuar el juego, se retirará de la Partida. Si un Equipo no puede presentar una Alineación completa de tres (3) Jugadores en los ocho (8) minutos posteriores al retiro de la Partida, se retirará del Partido.

5.3.2 Detención del juego. Los Administradores del Torneo podrán pausar una Partida o Partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de una detención del juego, los Jugadores deben permanecer en sus dispositivos y atentos a las instrucciones de los Administradores del Torneo.

5.3.3 Tiempos muertos.

Para cualquier Partido al mejor de siete, los Equipos pueden solicitar un (1) tiempo muerto (denominado "**Tiempo muerto**") entre las Partidas de dicho Partido.

Cada Tiempo muerto durará dos (2) minutos. Un Equipo debe notificar al Administrador del Torneo de inmediato después de la conclusión de una Partida si decide usar un Tiempo muerto. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de rechazar el Tiempo muerto a un Equipo. Al finalizar el Tiempo muerto, los Administradores del Torneo confirmarán que cada Equipo está listo para continuar el Partido antes de reanudar el Juego. Como aclaración, los Tiempos muertos no se pueden usar en ningún Partido al mejor de tres o al mejor de cinco en las Clasificaciones abiertas ni durante el Juego. Además, los Tiempos muertos no se pueden utilizar para prolongar o eludir los cronómetros de descalificación establecidos en la Sección 5.3.1.

5.3.4 Reinicios. Los Administradores del Torneo podrán ordenar el reinicio de una Partida o Partido debido a circunstancias excepcionales, por ejemplo, si un error afecta significativamente la capacidad de un Jugador para jugar o si la Partida o el Partido se interrumpen a causa de un evento de Fuerza Mayor u otros eventos.

5.3.5 Presentación de registros. Si un Jugador o Equipo presenta una queja que dé como resultado un reinicio de la Partida o Partido, deberá proveer a los Administradores del Torneo los archivos de registro de la Partida o Partido. Estos archivos de registro estarán sujetos a

investigación y, si los Administradores del Torneo determinan que el reinicio se solicitó de manera ilegítima, dicho Jugador o Equipo estará sujeto a acciones disciplinarias como se describe en la Sección 8.3.

6. Comunicación.

6.1 Canales de soporte. Los Administradores del Torneo estarán disponibles para responder a las preguntas específicas de los Jugadores y proporcionar asistencia adicional durante el Evento a través del canal oficial de asistencia al Jugador de la región correspondiente, especificado a continuación. Cualquier respuesta o comentario proporcionado en línea no cambia este Reglamento.

- [Asia-Pacífico \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Oriente Medio y África del Norte \(MENA\)](#)
- [Norteamérica \(NA\)](#)
- [Oceanía \(OCE\)](#)
- [Sudamérica \(SAM\)](#)
- [África subsahariana \(SSA\)](#)

6.2 Comunicación de los Partidos. Para cada Partido, los Equipos se comunicarán con sus oponentes y con los Administradores del Torneo (según corresponda) en una sala de chat designada durante todas las fases en línea del Torneo. En los eventos en vivo, una vez que el Partido haya iniciado de manera oficial, la comunicación con cualquier persona no designada como participante en el Partido en curso se encuentra estrictamente prohibida y puede dar lugar a la descalificación inmediata del Jugador o Jugadores o del Equipo. Como aclaración, los Entrenadores no se incluyen en esta restricción y la comunicación entre Jugadores y Entrenadores no está restringida durante el juego. Psyonix y/o los Administradores del Torneo notificarán a los Jugadores la sala de chat designada antes del inicio de cada fase del Torneo.

7. Código de conducta.

7.1 Conducta personal; se prohíbe el Comportamiento tóxico.

7.1.1 Todos los Jugadores y Personas de Control deberán comportarse en todo momento de forma coherente con (a) el Código de conducta de esta Sección 7 ("**Código de Conducta**") y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

7.1.2 Los Jugadores y las Personas de Control deberán ser respetuosos con los demás Jugadores, los Administradores del Torneo, los observadores, los espectadores y los patrocinadores (según corresponda).

7.1.3 Los Jugadores y las Personas de Control no se comportarán de manera (a) que infrinja este Reglamento, (b) que sea perturbadora, peligrosa o destructiva, o (c) que impida disfrutar

Rocket League a otros usuarios tal y como pretende Psyonix (según decida Psyonix). En particular, los Jugadores y las Personas de Control no incurrirán en conductas de acoso o irrespetuosas, uso de lenguaje abusivo u ofensivo, sabotaje del Juego, envío de spam, ingeniería social, estafa o cualquier actividad ilegal ("**Comportamiento tóxico**").

7.1.4 Los Jugadores y las Personas de Control no podrán (a) proclamar ser, o representarse a sí mismos como, un Jugador expulsado o un tramposo/rompedor de reglas, o (b) glorificar o respaldar de cualquier otra forma la ruptura o infracción de este Reglamento.

7.1.5 Cualquier infracción de este Reglamento puede exponer a un Jugador, a una Persona de Control o a todo un Equipo a medidas disciplinarias como se describe en la Sección 8.3, independientemente de que dicha infracción se haya cometido de forma intencional.

7.2 Integridad competitiva

7.2.1 Se espera que cada Jugador juegue siguiendo el espíritu de Rocket League y de este Reglamento en todo momento durante cualquier Partida o Partido. Este Reglamento prohíbe cualquier forma de juego desleal y puede dar lugar a medidas disciplinarias. Algunos ejemplos de juego desleal son los siguientes:

- Conspiración (como se define a continuación), arreglos o pérdida intencionada de Partidos, soborno de un árbitro o un directivo del Partido o cualquier otra acción o acuerdo desleal o ilegal para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de un Partido o Evento.
- Hackear o modificar de cualquier otra forma el comportamiento previsto del cliente de juego de Rocket League, lo que incluye, entre otros, realizar cambios en los archivos del juego.
- Jugar o permitir que otro Jugador juegue con una cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, animar o dirigir a otra persona para que lo haga).
- Utilizar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampas similar para obtener una ventaja competitiva.
- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error o problema del juego) de una manera no prevista por Psyonix con el fin de obtener una ventaja competitiva.
- Utilizar ataques distribuidos de denegación de servicio, "swatting" o métodos similares para interferir en la conexión de otro Jugador con el cliente de juego de Rocket League.
- Utilizar teclas macro o métodos similares para automatizar acciones en el juego.

- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por servicios prometidos, prestados o por prestar en relación con jugar Rocket League de manera desleal (por ejemplo, servicios diseñados para dejarse ganar o arreglar un Partido o Sesión).
- Interferir en el funcionamiento del Torneo, del sitio web del Reglamento o de cualquier sitio web propiedad de Psyonix o de los Administradores del Torneo o que ellos gestionen.
- Realizar cualquier modificación de Rocket League que no haya sido comunicada y autorizada por los Administradores del Torneo.
- Utilizar cualquier instalación, servicio o equipamiento del Torneo proporcionado o puesto a disposición por las Entidades del Torneo para publicar, transmitir, difundir o poner a disposición del público cualquier comunicación que prohíba el Código de conducta.
- Desconectarse de la sala del juego antes de que los Administradores del Torneo lo indiquen.
- Infringir este Reglamento de cualquier otra forma.

7.3 Apuestas. Los Jugadores y las Personas de Control no podrán (a) realizar o promover apuestas, juegos con dinero o juegos de azar en el Torneo o en cualquier parte del mismo, ni (b) beneficiarse, de forma directa o indirecta, de apuestas, juegos con dinero o juegos de azar en el Torneo o en cualquier parte del mismo.

7.4 Acoso. Se prohíbe a los Jugadores incurrir en cualquier conducta de acoso, abuso o discriminación, incluida cualquiera de las anteriores por motivos de raza, color, etnia, origen nacional, religión, opinión política o de cualquier otro tipo, sexo, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad o cualquier otra condición o característica protegida bajo la ley aplicable.

7.5 Confidencialidad. Un Jugador o Persona de Control no puede revelar a terceros ninguna información confidencial que el Jugador obtenga en relación con el Evento, incluso mediante publicaciones en canales de redes sociales.

7.6 Conducta ilegal. Los Jugadores y las Personas de Control están obligados a cumplir todas las leyes aplicables en todo momento. Cualquier intento de dañar o socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo del Evento puede constituir una infracción de las leyes penales y civiles y dará lugar a la descalificación de la participación en el Evento. Si se lleva a cabo un intento, Epic se reserva el derecho a reclamar reparaciones y daños y perjuicios (incluidos los honorarios de los abogados) con todo el rigor de la ley, incluida la acción penal.

7.7 Denuncias. Cualquier Jugador que presencie o sea objeto de una conducta que infrinja el Código de conducta debe notificarlo a Psyonix o a un Administrador del Torneo. Todas las quejas comunicadas en virtud de la presente Sección 7.7 se investigarán con prontitud y se tomarán las medidas apropiadas. Se prohíben las represalias contra cualquier Jugador que presente una denuncia o coopere en la investigación de una denuncia.

7.8 Código de vestimenta. Durante el Evento, todos los Jugadores y Tutores deben cumplir el código de vestimenta (el "**Código de vestimenta**"). Sin limitar en modo alguno lo anterior, el Código de vestimenta se aplicará a todos los Jugadores y Tutores durante el día de comunicación del Evento, las salidas, el juego y otras actividades relacionadas con el Evento que pueda designar el Administrador del Torneo.

7.8.1 Los Jugadores y los Tutores deben presentarse de una manera que sea apropiada para el público del Juego y que sea coherente con el espíritu y el tono del Evento (según determine el Administrador del Torneo) (p. ej., se prohíben los Jugadores sin camiseta, en bañadores, con lencería, etc.).

7.8.2 Restricciones. Se prohíbe a los Jugadores y Tutores llevar logotipos, marcas y/o insignias visibles (colectivamente, "**Identificación comercial**") de cualquiera de las entidades, productos o servicios de la siguiente lista (no exhaustiva):

- Drogas o accesorios para el consumo de drogas.
- Tabaco o productos relacionados con el tabaco, incluidos los productos de vapeo.
- Alcohol.
- Armas de fuego.
- Pornografía o cualquier otro material exclusivo para adultos.
- Criptomonedas, tokens no fungibles (NFT) o cualquier otro producto o servicio relacionado con blockchain.
- Cualquier negocio: (a) cuyo contenido sea discriminatorio o que promueva el acoso o cualquier forma de odio; o (b) cuyas prácticas sean perjudiciales para la imagen de Psyonix o Epic o den lugar a críticas públicas o a una mala imagen de Psyonix o Epic (según determinen Psyonix, Epic o los Administradores del Torneo).
- Cualquier empresa que fomente actividades ilegales o infrinja la legislación aplicable.
- Productos de apuestas (incluidas las apuestas deportivas de fantasía), loterías o juegos de dinero ilegales.
- Cualquier negocio que promueva: (a) el uso de hackeos, trampas, explotaciones o la acumulación o venta de moneda del juego; o (b) la venta, alquiler, licencia, distribución o transferencia de una cuenta de juego.
- Logotipos de videojuegos, personajes, desarrolladores o editoras que no sean propiedad de Psyonix o Epic ni estén afiliados a ellos.
- Candidatos políticos.
- Servicios telefónicos de cargos altos.

Todos los patrocinios, avales, actividades promocionales e identificaciones comerciales que lleven los Jugadores y Tutores durante el Evento y en relación con el mismo están sujetos a la aprobación de los Administradores del Torneo.

Si un Administrador del Torneo decide (a su entera discreción) que un Jugador o Tutor infringió el Código de vestimenta, dicho Administrador del Torneo se reserva el derecho de exigir al Jugador o Tutor que cambie inmediatamente de vestimenta en cumplimiento del Código de vestimenta. El incumplimiento por parte de dicho Jugador o Tutor puede resultar en medidas disciplinarias según se describe en la Sección 8.3.

8. Infracciones del Reglamento y del Código de conducta.

8.1 Exigencia de cumplimiento. Psyonix tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir este Reglamento a todos los Jugadores del Evento y podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo (como se definen a continuación), imponer sanciones a los Jugadores por violaciones de este Reglamento, como se describe en la Sección 8.

8.2 Investigación y cumplimiento.

8.2.1 Tú y cualquier Persona de Control deben cooperar plenamente con Psyonix y/o un Administrador del Torneo (según corresponda) en la investigación de cualquier infracción o sospecha de infracción de este Reglamento. Si Psyonix y/o un Administrador del Torneo te contactan para hablar de la investigación, deberás proporcionarles información verídica. Cualquier Jugador o Persona de Control que haya retenido, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que haya engañado a Psyonix y/o al Administrador del Torneo durante una investigación, estará sujeto a medidas disciplinarias como se describe en la sección 8.3..

8.2.2 Psyonix tiene derecho, a su entera discreción, a expulsar a un Jugador o Persona de Control de una actividad del evento, o de restringir la participación de dicho jugador o Persona de Control en una actividad del Evento, como parte de una investigación llevada a cabo por Epic y/o un Administrador del Evento (según corresponda) de conformidad con la Sección 8.2.

8.3 Medidas disciplinarias.

8.3.1 Si Psyonix decide que un Jugador o Persona de Control infringió el Código, Psyonix podrá tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

- Emitir una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al Jugador o a la Persona de Control;
- Reiniciar el Partido;
- Pérdida de la Partida;
- Pérdida del Partido;
- Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al Jugador o Equipo;

- Descalificación del Jugador o Persona de Control para que no participe en uno o más Partidos y/o Fases del Evento; y/o
- Impedir que el Jugador o la Persona de Control participen en una o más competencias futuras organizadas por Psyonix.

8.3.2 Como aclaración, la naturaleza y el alcance de las medidas disciplinarias tomada por Psyonix de conformidad con esta Sección 8.3 será a la entera y absoluta discreción de Psyonix. Psyonix se reserva el derecho a reclamar daños y otros resarcimientos a dicho Jugador o Persona de Control en la máxima medida que permita la ley aplicable.

La ejecución de cualquier medida disciplinaria aplicable por parte de Psyonix no proporcionará a un Jugador o Persona de Control motivos para reclamaciones contra Psyonix bajo ninguna teoría de la ley, ni se considerará de otro modo una responsabilidad por parte de Psyonix hacia dicho Jugador o Persona de Control.

8.3.3 Si Psyonix determina que se produjeron infracciones reiteradas de este Reglamento por parte de un Jugador o Persona de Control, podrá aplicar medidas disciplinarias cada vez más severas, que pueden llegar a incluir la descalificación permanente de todo futuro juego competitivo de Rocket League organizado o administrado por Psyonix o en su nombre. Epic también podrá hacer valer cualquiera de sus derechos en virtud de los Términos de servicio de Psyonix y/o el ALUF de Rocket League en caso de infracción.

8.3.4 Todas las infracciones del Reglamento del Evento serán determinadas por Psyonix a su entera discreción y regidas por la Matriz de Infracciones Competitivas de Psyonix. Una decisión final de Psyonix en cuanto a la medida disciplinaria apropiada será definitiva y vinculante para todos los Jugadores y Personas de Control.

8.4 Disputas del Reglamento.

Psyonix tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de este Reglamento, incluyendo su incumplimiento, aplicación o interpretación.

9. Avisos legales. EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEY, PSYONIX Y SUS AFILIADOS Y LOS ADMINISTRADORES DEL EVENTO NO SERÁN RESPONSABLES DE (A) CUALQUIER PROBLEMA TÉCNICO U OTRAS INTERRUPCIONES DEL EVENTO, INCLUYENDO CUALQUIER PÉRDIDA O CORRUPCIÓN DE DATOS, (B) LA MALA CONDUCTA DE CUALQUIER JUGADOR U OTROS TERCEROS, (C) CUALQUIER LESIÓN (INCLUYENDO LA MUERTE) O DAÑOS A LA PROPIEDAD DERIVADOS DE CUALQUIER PREMIO O PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO, (D) CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, CONSECUENTE, INCIDENTAL O ESPECIAL O (E) CUALQUIER ERROR DE IMPRESIÓN, TIPOGRÁFICO O ADMINISTRATIVO EN CUALQUIER MATERIAL ASOCIADO CON EL EVENTO. PSYONIX SE RESERVA EL DERECHO DE SUSPENDER, MODIFICAR O CANCELAR EL EVENTO A SU ENTERA DISCRECIÓN EN CASO DE QUE UN VIRUS, ERROR U OTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENCIÓN NO AUTORIZADA, DESASTRE

NATURAL U OTRA CAUSA MÁS ALLÁ DEL CONTROL DE PSYONIX AFECTE A LA ADMINISTRACIÓN, SEGURIDAD O CORRECTO DESARROLLO DEL EVENTO O PSYONIX SE VUELVA INCAPAZ (SEGÚN DETERMINE A SU ENTERA DISCRECIÓN) DE LLEVAR A CABO EL EVENTO TAL Y COMO ESTABA PLANEADO ORIGINALMENTE.

10. Publicidad y consentimiento para entrevistas.

10.1 Psyonix podrá utilizar tu nombre, etiqueta, parecido, imagen, voz, estadísticas de juego y/o ID de cuenta de Epic u otra información biográfica, con fines publicitarios antes, durante y después del Evento, de cualquier forma y en cualquier medio, en todo el mundo y a perpetuidad, pero solo en relación con la publicidad del Evento o de otros eventos y programas de Rocket League, sin ninguna compensación ni revisión previa.

10.2 Si se te ofrece la oportunidad de participar en una entrevista en relación con el Evento (cada una denominada "**Entrevista**"), das tu consentimiento de salir en grabaciones para la Entrevista y por la presente concedes a Psyonix una licencia mundial libre de derechos de autor (con derecho a conceder sublicencias) para el uso de tus declaraciones y cualquier grabación de audio/video de la Entrevista, así como tu nombre, etiqueta, parecido, imagen, voz, estadísticas de juego, ID de cuenta de Epic y otra información biográfica (colectivamente, "**Materiales de la Entrevista**") en relación con la Entrevista. Tu participación en una Entrevista es voluntaria y no tienes derecho a compensación por una Entrevista o por esta licencia. Psyonix no tiene ninguna obligación de entrevistarte ni de utilizar los Materiales de la Entrevista. Puedes retirar esta licencia en cualquier momento poniéndote en contacto con un Administrador del Torneo en tournaments@epicgames.com. Sin embargo, esto no afectará a los usos que Psyonix haya hecho de dicha licencia antes de la retirada.

10.3 Todos los Equipos deben seleccionar a un Jugador al comienzo de este Torneo para que actúe como representante del Equipo en todas las entrevistas programadas para esta Temporada (el "**Representante del Equipo**"). El Representante del Equipo no está obligado a ser el único miembro del Equipo que conceda entrevistas durante esta Temporada.

Sin embargo, el Representante del Equipo debe estar presente en todas las entrevistas programadas, a menos que el Equipo avise a Psyonix o al Administrador del Torneo que un Jugador suplente asistirá a la entrevista antes del Partido para el que está programada una entrevista. A entera discreción de Psyonix, un Entrenador (si lo hubiera) podrá actuar como Representante del Equipo en una entrevista.

Psyonix intentará informar al Equipo y al Representante del Equipo con 24 horas de antelación de las entrevistas, que se programarán el día del Partido del Equipo. Si un Representante del Equipo aceptable no está disponible para una entrevista programada, permitido por cuestiones técnicas, Psyonix se reserva el derecho de instituir medidas disciplinarias como se indica en la Sección 8.3.

11. Legislación aplicable. Las leyes internas del Estado de Carolina del Norte, sin referencia a ninguno de sus conflictos de principios legales, regirán este Reglamento, incluyendo cualquier disputa relacionada con este Reglamento y/o el Evento.

12. Renuncia a juicio por jurado. A MENOS QUE LO PROHIBA LA LEGISLACIÓN APLICABLE Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, CADA PARTICIPANTE RENUNCIA POR LA PRESENTE DE FORMA IRREVOCABLE Y PERPETUA A CUALQUIER DERECHO QUE PUEDA TENER A UN JUICIO CON JURADO CON RESPECTO A CUALQUIER LITIGIO QUE SURJA DIRECTA O INDIRECTAMENTE DE, EN VIRTUD DE O EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO CELEBRADO EN RELACIÓN CON EL MISMO, CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE EN RELACIÓN CON EL MISMO Y CUALQUIERA DE LAS TRANSACCIONES CONTEMPLADAS EN EL PRESENTE O POR EL MISMO.

13. Privacidad. Consulta la política de privacidad de Psyonix ubicada en <https://www.psyonix.com/privacy/> para obtener información importante sobre la recopilación, uso y divulgación de información personal por parte de Psyonix.

14. Salud y seguridad.

14.1 Cumplimiento de la Guía Sanitaria. Todos los Jugadores, Propietarios, Mánager, Entrenadores y Equipos deberán atenerse a (a) cualquier guía escrita proporcionada de vez en cuando por Psyonix y/o los Administradores del Torneo relacionada con asuntos de salud y seguridad y COVID-19; y (b) las leyes aplicables, ordenanzas y órdenes de autoridades de salud pública relacionadas con COVID-19. En caso de conflicto entre cualquier guía o norma, prevalecerá el requisito más estricto.

14.2 Decisiones Finales Relacionadas con la Seguridad del Jugador. No obstante lo anterior, la decisión final relativa a si es seguro para los Jugadores de un Equipo participar en un Torneo será tomada por el Mánager de dicho Equipo en consulta con Psyonix y/o los Administradores del Torneo. Cada Equipo deberá cumplir la legislación y las ordenanzas locales que rigen las reuniones públicas y la salud pública. En caso de cualquier duda sobre si una reunión de Jugadores puede celebrarse de forma segura, el Mánager de un Equipo debe ejercer su discreción de forma que proporcione el mayor nivel de protección y seguridad para los Jugadores, aficionados, personal y otros participantes en el Torneo.

14.3 Comunicación con los Administradores del Torneo. Es importante que los Jugadores, Entrenadores y Mánager hagan todo lo posible para permanecer conectados al sistema de chat utilizado por Psyonix y/o los Administradores del Torneo y sigan todas las instrucciones dadas por los Administradores del Torneo durante todo el proceso de un Torneo, incluyendo el viaje hacia y desde la sede del Torneo. Los Jugadores, Mánager y Entrenadores deberán

seguir las instrucciones de los árbitros del Torneo y cooperar con los árbitros y demás personal del Torneo en lo que respecta a las máscaras y otras medidas de protección instituidas para garantizar la salud y la seguridad de todos los participantes del Torneo.

14.4 Revisión médica. Antes de ingresar a cualquier sede del Torneo, se podrá solicitar a cada Jugador, Entrenador y Mánager que verifique su identidad con el personal del Torneo y que se someta a una revisión médica por parte del personal del Torneo, que podrá incluir, entre otros, una revisión de temperatura. Las revisiones médicas también podrán realizarse en otros momentos durante un Torneo a discreción exclusiva de Psyonix y/o los Administradores del Torneo. Si, en cualquier momento antes o durante un Torneo, Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que una persona tiene síntomas del COVID-19 o puede estar infectada con el virus COVID-19 o cualquier otra enfermedad contagiosa, dicha persona deberá abandonar la sede inmediatamente.

Si Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que un Jugador no debe participar en un Torneo por motivos de salud, el árbitro presente en el lugar podrá exigir al equipo que proporcione un sustituto. Si la ley aplicable requiere cualquier inspección sanitaria adicional o diferente, saneamiento o procedimientos de seguridad pública, Psyonix y/o los Administradores del Torneo tendrán plena autoridad para implementar dichos procedimientos y todos los Jugadores, Propietarios, Entrenadores y Mánager deberán cooperar con Psyonix y/o los Administradores del Torneo en la implementación de dichos procedimientos.

14.5 Problemas de salud que afectan a los Jugadores. La primera responsabilidad de todos los Mánager y Entrenadores es velar por la salud y la seguridad de los Jugadores y del personal del Equipo. Un Mánager deberá notificar con prontitud a Psyonix o a los Administradores del Torneo cualquier problema de salud que afecte a un Jugador, de modo que se puedan tomar las medidas apropiadas para rastrear contactos y seguir otros protocolos de salud y seguridad.

14.6 Problemas de salud que afectan a los Entrenadores y Mánager. Si el Mánager o Entrenador de un Equipo no puede participar en un Torneo debido a un problema de salud, los Propietarios del Equipo u otras personas responsables deberán notificarlo inmediatamente a Psyonix y/o a los Administradores del Torneo y designar un sustituto adecuado. Una vez que los problemas de salud del Mánager o Entrenador en cuestión hayan remitido y haya expirado cualquier cuarentena aplicable, se le permitirá reanudar sus funciones con el Equipo.

14.7 Privacidad de la salud. Todos los Jugadores, Mánager y Entrenadores aceptan (a) la recopilación, el almacenamiento y el uso de registros e información sobre la exposición a COVID-19 o síntomas del COVID-19, resultados de pruebas de COVID-19 o estado de vacunación como se describe en esta Sección y (b) el uso de dichos registros e información para acatar las leyes, ordenanzas y directrices locales que rigen las reuniones públicas y la salud pública y, cuando sea necesario, para proteger a los aficionados y otros miembros del público de la exposición al COVID-19. Si un Jugador, Mánager o Entrenador tiene alguna pregunta sobre la forma en que los registros y la información de dicho Jugador, Mánager o

Entrenador se recopilan y utilizan de conformidad con esta Sección, o sus opciones y derechos con respecto a dicho uso, deberán consultar la Política de Privacidad de BLAST disponible en <https://blast.tv/privacy-policy>.

15 Otros idiomas. Este Reglamento puede traducirse a otros idiomas. En caso de conflictos o incoherencia entre cualquier versión traducida de este Reglamento y su versión en inglés, prevalecerá, regirá y controlará la versión en inglés.

Anexo A

Sistema de adjudicación de Puntos de la RLCS

Estructura de Puntos de la RLCS - Clasificaciones abiertas 1, 2 y 3, y Major de Copenhague

Lugar	Total de Equipos	Puntos de Clasificaciones abiertas	
Puntos de Major			
1.º	1	16	32
2.º	1	12	24
3.º a 4.º	2	9	18
5.º a 8.º	4	6	12
9.º a 11.º	3	5	8
12.º a 14.º	3	4	6
15.º a 16.º	2	3	4
17.º a 32.º	16	1	N/C
Puntos totales		119	190

Estructura de Puntos de la RLCS - Clasificaciones abiertas 4, 5 y 6, y Major de Londres

Posición	Total de Equipos	Puntos de Clasificaciones abiertas	
Puntos de Major			
1.º	1	20	40
2.º	1	16	32
3.º a 4.º	2	12	24
5.º a 8.º	4	8	16
9.º a 11.º	3	6	10
12.º a 14.º	3	5	7
15.º a 16.º	2	4	5
17.º-32.º	16	1	N/C
Puntos totales		149	245

Anexo B

Cronograma

Major 1 de la RLCS

26 de enero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [MENA/NA]

27 de enero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de doble eliminación Día 1
[SAM/OCE/SSA/APAC]

27 de enero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [MENA/NA]

28 de enero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de doble eliminación Día 2
[SAM/OCE/SSA/APAC]

28 de enero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [NA]

1 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 -Fase Suiza [MENA]

2 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Fase Suiza [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

2 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [MENA]

2 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [EU]

3 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de eliminación directa Día 1
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

3 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [MENA]

3 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [EU]

4 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de eliminación directa Día 2
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

4 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [EU]

9 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Fase Suiza [EU]

10 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [EU]

11 de febrero: Clasificaciones abiertas 1 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [EU]

9 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [MENA/NA]

10 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de doble eliminación Día 1
[SAM/OCE/SSA/APAC]

10 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [MENA/NA]

11 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de doble eliminación Día 2
[SAM/OCE/SSA/APAC]

11 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [NA]

15 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Fase Suiza [MENA]

16 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Fase Suiza [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

16 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [MENA]

16 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [EU]

17 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de eliminación directa Día 1
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

17 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [MENA]

17 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [EU]

18 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de eliminación directa Día 2
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

18 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [EU]

23 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Fase Suiza [EU]
24 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [EU]
25 de febrero: Clasificaciones abiertas 2 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [EU]

23 de febrero: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [MENA/NA]
24 de febrero: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [SAM/OCE/SSA/APAC]
24 de febrero: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [MENA/NA]
25 de febrero: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [SAM/OCE/SSA/APAC]
25 de febrero: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [NA]
29 de febrero: Clasificaciones abiertas 3 - Fase Suiza [MENA]
1 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Fase Suiza [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
1 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [MENA]
1 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [EU]
2 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
2 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [MENA]
2 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [EU]
3 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]
3 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [EU]
8 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Fase Suiza [EU]
9 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [EU]
10 de marzo: Clasificaciones abiertas 3 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [EU]

28 de marzo: Día 1 del Major de Copenhague
29 de marzo: Día 2 del Major de Copenhague
30 de marzo: Día 3 del Major de Copenhague
31 de marzo: Día 4 del Major de Copenhague

Período de fichajes

APAC: 1 de abril de 2024 a las 00:00 JST - 14 de abril de 2024 a las 17:00 JST
EU: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM CEST - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM CEST
MENA: 1 de abril de 2024 a las 00:00 KSA - 14 de abril de 2024 a las 17:00 KSA
NA: 1 de abril de 2024 a las 00:00 PT - 14 de abril de 2024 a las 17:00 PT
OCE: 1 de abril de 2024 a las 12:00 AM AEDT - 14 de abril de 2024 a las 5:00 PM AEST
SSA: 1 de abril de 2024 a las 00:00 SAST - 14 de abril de 2024 a las 17:00 SAST
SAM: 1 de abril de 2024 a las 00:00 BRT - 14 de abril de 2024 a las 17:00 BRT

Major 2 de la RLCS

19 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [MENA/NA]

20 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [SAM/SSA]
20 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [MENA/NA]
21 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [SAM/SSA]
21 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [NA]
25 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Fase Suiza [MENA]
26 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [EU]
26 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Fase Suiza [NA/SAM/SSA]
26 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [MENA]
27 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [MENA]
27 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [NA/SAM/SSA]
27 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [OCE/APAC]
27 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [EU]
28 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [OCE/APAC]
28 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [EU]
28 de abril: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [NA/SAM/SSA]
3 de marzo: Clasificaciones abiertas 4 - Fase Suiza [EU/OCE/APAC]
4 de marzo: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [EU/OCE/APAC]
5 de marzo: Clasificaciones abiertas 4 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [EU/OCE/APAC]

3 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [MENA/NA]
4 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [SAM/SSA]
4 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [MENA/NA]
5 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [SAM/SSA]
5 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [NA]
9 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Fase Suiza [MENA]
10 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [EU]
10 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Fase Suiza [NA/SAM/SSA]
10 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [MENA]
11 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [MENA]
11 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [NA/SAM/SSA]
11 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [OCE/APAC]
11 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [EU]
12 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [OCE/APAC]
12 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [EU]
12 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [NA/SAM/SSA]
17 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Fase Suiza [EU/OCE/APAC]
18 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [EU/OCE/APAC]
19 de mayo: Clasificaciones abiertas 5 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [EU/OCE/APAC]

17 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [MENA/NA]
18 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [SAM/SSA]
18 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [MENA/NA]
19 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [SAM/SSA]
19 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [NA]

23 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Fase Suiza [MENA]
24 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [EU]
24 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Fase Suiza [NA/SAM/SSA]
24 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [MENA]
25 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [MENA]
25 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [NA/SAM/SSA]
25 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 1 [OCE/APAC]
25 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [EU]
26 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 2 [OCE/APAC]
26 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de doble eliminación Día 3 [EU]
26 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [NA/SAM/SSA]
27 de mayo: desempate del Cuadro de clasificación del Major de Londres (si es necesario)
[NA/SAM/SSA/MENA]
31 de mayo: Clasificaciones abiertas 6 - Fase Suiza [EU/OCE/APAC]
1 de junio: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de eliminación directa Día 1 [EU/OCE/APAC]
2 de junio: Clasificaciones abiertas 6 - Cuadro de eliminación directa Día 2 [EU/OCE/APAC]
3 de junio: desempate del Cuadro de clasificación del Major de Londres (si es necesario)
[EU/OCE/APAC]

20 de junio: Día 1 del Major de Londres
21 de junio: Día 2 del Major de Londres
22 de junio: Día 3 del Major de Londres
23 de junio: Día 4 del Major de Londres

30 de junio: desempate del Cuadro de clasificación del World Championship (si es necesario)
[Todas las regiones]

Rocket League World Championship

10 de septiembre: World Championship Día 1
11 de septiembre: World Championship Día 2
12 de septiembre: World Championship Día 3
13 de septiembre: World Championship Día 4
14 de septiembre: World Championship Día 5
15 de septiembre: World Championship Día 6

Anexo C

Premios

Premios del Evento - Clasificaciones abiertas - EU y NA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	21 000 USD
2.º	12 000 USD
3.º a 4.º	6000 USD
5.º a 8.º	3000 USD
9.º a 11.º	2100 USD
12.º a 14.º	1800 USD
15.º a 16.º	1200 USD
17.º a 32.º	900 USD
33.º a 64.º	450 USD
65.º a 128.º	300 USD

Premios del Evento - Clasificaciones abiertas - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	9900 USD
2.º	6000 USD
3.º a 4.º	3000 USD
5.º a 8.º	1800 USD
9.º a 11.º	1200 USD
12.º a 14.º	900 USD
15.º a 16.º	600 USD
17.º a 64.º	300 USD

Premios del Evento - Clasificaciones abiertas - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio total (USD)</u>
1.º	6000 USD
2.º	2400 USD
3.º a 4.º	1200 USD
5.º a 8.º	900 USD
9.º a 11.º	750 USD
12.º a 14.º	600 USD
15.º a 16.º	450 USD
17.º a 32.º	300 USD

Premios del Evento - Majors

<u>Posición</u>	<u>Premio total (USD)</u>
1.º	75 000 USD
2.º	45 000 USD
3.º a 4.º	27 000 USD
5.º a 8.º	12 000 USD
9.º a 11.º	6000 USD
12.º a 14.º	3600 USD
15.º a 16.º	2100 USD

Premios del Evento - World Championship

<u>Posición</u>	<u>Premio total (USD)</u>
1.º	300 000 USD
2.º	150 000 USD
3.º a 4.º	99 000 USD
5.º y 6.º	84 000 USD
7.º y 8.º	66 000 USD
9.º a 11.º	42 000 USD
12.º a 14.º	22 500 USD
15.º a 16.º	12 000 USD