

Rocket League Championship Series - Reglas oficiales de la temporada 2024

Estas son las Reglas oficiales ("**Reglas**") de la temporada 2024 de la Rocket League Championship Series ("**RLCS**" o "**Evento**") que presenta Psyonix ("**Psyonix**") o se presenta en su nombre. Estas Reglas constituyen un acuerdo legal entre Psyonix y tú 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. Reglas de juego
 5. Problemas
 6. Comunicación
 7. Código de conducta
 8. Exigencia de cumplimiento; infracciones de las Reglas y de las normas de conducta
 9. Avisos
 10. Publicidad; consentimiento a entrevistas
 11. Legislación aplicable
 12. Renuncia a juicio por jurado
 13. Privacidad
 14. Salud y seguridad
 15. Otros idiomas
- Anexo A: Sistema de concesión de Puntos de la RLCS
Anexo B: Horario
Anexo C: Premios del Evento

1. Introducción y aceptación.

1.1 Introducción. Estas Reglas se han diseñado para proteger el Evento, y su función es garantizar que sea divertido y justo para todos y que esté libre de Comportamientos perjudiciales (tal y como se define en la sección 7.1).

1.2 Aceptación de estas Reglas. Al hacer clic para aceptar estas Reglas o al participar en el Evento, es decir, al unirse a cualquier sesión o Enfrentamiento del Evento, confirmas que las aceptas. Siempre que en estas Reglas se diga "**tú**", "**tu**", "**cada jugador**" o similar, se estará haciendo referencia a ti, o, si eres Menor (tal y como se define en la sección 1.3), a tu padre, madre o tutor legal, según corresponda.

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

madre o tutor legal de un Menor, debes aceptar las Reglas. Si aceptas las Reglas como padre, madre o tutor legal de un Menor, confirmas que eres su padre, madre o tutor legal y te comprometes a supervisar su participación en el Evento, tomar plena responsabilidad por sus actos y asegurarte de que cumple estas Reglas.

1.4 Equipos. Estas Reglas también se aplican a todos los Equipos que hayan sido autorizados para participar en el torneo, así como a su Propietario o Propietarios ("**Propietario**") su Mánager ("**Mánager**") y su Entrenador ("**Entrenador**"). El Propietario o Propietarios de un Equipo pueden ser personas físicas o jurídicas, y estas Reglas se aplican en ambos casos. El jugador o los jugadores, el Mánager y el Entrenador de un Equipo tendrán que aceptar estas Reglas para participar en cualquier torneo en equipo.

1.5 Cambios en las Reglas. Psyonix se reserva el derecho a cambiar estas Reglas en cualquier momento, y, si esto ocurre, te notificará de los cambios a través de cualquier medio adecuado, como la publicación de las Reglas modificadas en línea en <https://esports.rocketleague.com/rlics-rules/>. Si sigues participando en el Evento, se entenderá que aceptas las Reglas actualizadas. Si no estás de acuerdo con las Reglas actualizadas, debes dejar de participar en el Evento.

2. Estructura del Evento.

2.1 Términos clave.

"APAC": quiere decir Asia-Pacífico. Esta Región se alojará en los servidores tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"Al mejor de X": quiere decir que por cada Enfrentamiento se jugarán X Partidas, y que el Equipo que gane la mayoría de las Partidas se declarará vencedor. Cuando un Equipo gane el número de Partidas necesarias para conseguir la mayoría de las victorias, se le declarará vencedor del Enfrentamiento y no se jugarán las Partidas restantes. Por ejemplo, en un Enfrentamiento Al mejor de 3, cuando un Equipo gane dos (2) Partidas se le declarará vencedor inmediatamente.

"EU": quiere decir Europa. Esta Región se alojará en los servidores tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"Partida": se refiere a una única competición entre dos (2) Equipos que se juega hasta que el contador del juego llega a 0 o hasta que la prórroga se resuelve porque alguien marca gol.

"Enfrentamiento": se refiere a una competición entre dos (2) Equipos en el contexto de un torneo que puede incluir varias Partidas, tal y como se describe en la sección 2.2.

"MENA": quiere decir Medio Oriente y norte de África. Esta Región se alojará en los servidores tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"NA": quiere decir Norteamérica. Esta Región se alojará en los servidores tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"OCE": quiere decir Oceanía. Esta Región se alojará en los servidores tal y como se describe 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 decide competir un jugador o Equipo que cumpla los requisitos.

"Sitio web de registro": se refiere al sitio web <https://www.start.gg/hub/rlcs-2024> o, si esta URL se modificase posteriormente, a cualquier otra que lleve al mismo lugar.

"RLCS": se refiere a la Rocket League Championship Series.

"Puntos de la RLCS": se refiere a los puntos concedidos a un Equipo en función de la posición en la que termine en una Fase de clasificación abierta o un Major (tal y como se describen más abajo).

"Sitio web de las Reglas": se refiere al sitio web <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/> o, si esta URL se modificase posteriormente, a cualquier otra que lleve al mismo lugar.

"SSA": quiere decir África subsahariana. Esta Región se alojará en los servidores tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"SAM": quiere decir Sudamérica. Esta Región se alojará en los servidores tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"Fase suiza": se refiere a una fase del torneo con varias rondas en la que los Equipos no jugarán necesariamente contra todos los demás. 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 describen los requisitos que deben cumplir los Equipos.

"Administrador del torneo": se refiere a los empleados de Psyonix, a los miembros de los equipos administrativo, de transmisión o de producción, al personal del Evento o a cualquier persona contratada para la organización del 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 entidades matrices subsidiarias y filiales, así como a los proveedores, agentes, representantes, oficiales, 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 lo estipulado en la sección 2.6.3.

2.2 Formato del Evento.

2.2.1 Resumen del formato. La RLCS consistirá en tres (3) eventos: el Major 1 de la RLCS, el Major 2 de la RLCS y el Rocket League World Championship. Cada Major consistirá en tres (3) torneos clasificatorios regionales en línea de la RLCS 2024 ("**Fases de clasificación abiertas**") y de un (1) torneo global en persona ("**Major**"). En las Fases de clasificación abiertas de los Major se podrán conseguir Puntos de la RLCS, que serán lo que se tenga en cuenta de cara a la clasificación para el Major en persona correspondiente. En los dos Major también se podrán conseguir Puntos de la RLCS, que se sumarán; la cantidad resultante será lo que se tenga en cuenta de cara a la clasificación para el Rocket League World Championship en persona. El Major 1 de la RLCS y el Major 2 de la RLCS se diferenciarán en la cantidad de Puntos de la RLCS que se podrán conseguir en cada Fase de clasificación abierta y Major.

2.2.2 Formato del Major 1 y el Major 2 – Fases de clasificación abiertas (todas las Regiones).

En cada Fase de clasificación abierta de un Major de la RLCS ("**Fase de clasificación abierta de la RLCS**") de cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación ("**Cuadro de doble eliminación**"), lo que quiere decir que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Enfrentamientos en el Cuadro de doble eliminación previo a la Fase suiza. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada día de una Fase de clasificación abierta se encargarán Psyonix o los Administradores del torneo según lo estipulado en la sección 2.3.1. En el caso del Major 1, todos los Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Partidas Al mejor de tres hasta que se decidan los 48 mejores Equipos. En el Major 1, todos los Enfrentamientos de los 48 mejores Equipos serán Al mejor de cinco. En el caso del Major 2, todos los Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Partidas Al mejor de tres hasta que se decidan los 192 mejores Equipos. En el Major 2, todos los Enfrentamientos de los 192 mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta cuatro (4) días de Enfrentamientos, 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 Fase de clasificación abierta según lo estipulado en estas Reglas.

La Fase suiza de clasificación abierta consistirá en una competición en la que dieciséis (16) Equipos jugarán Enfrentamientos Al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo gana tres (3) Enfrentamientos durante una Fase suiza de clasificación abierta, pasará al Cuadro de eliminación directa correspondiente ("**Cuadro de eliminación directa de la Fase de clasificación abierta**"). Si un Equipo pierde tres (3) Enfrentamientos durante la Fase suiza de clasificación abierta, será eliminado del torneo y se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado en la sección 2.6. En el Cuadro de eliminación directa de la Fase de clasificación abierta estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza de clasificación abierta.

En el Cuadro de eliminación directa de la Fase de clasificación abierta habrá ocho (8) Equipos. Todos los Enfrentamientos de esta fase serán Al mejor de siete. Si un Equipo pierde un Enfrentamiento durante el Cuadro de eliminación directa, será eliminado del torneo y se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado en la sección 2.6. El Cuadro de eliminación directa continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que también se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado en la sección 2.6.

Al final de cada conjunto de tres (3) Fases de clasificación abiertas, los Equipos pasarán al Major en persona correspondiente según lo estipulado 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**"), que consistirá en una competición en la que los dieciséis (16) Equipos clasificados de las 3 primeras Fases de clasificación abiertas jugarán Enfrentamientos Al mejor de cinco entre ellos. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada día del Major de Copenhague se encargarán Psyonix o los Administradores del torneo según lo estipulado en la sección 2.3.2.

Si un Equipo gana tres (3) Enfrentamientos durante la Fase suiza del Major de Copenhague, pasará al Cuadro de eliminación directa de este Major ("**Cuadro de eliminación directa del Major de Copenhague**"). Si un Equipo pierde tres (3) Enfrentamientos durante esta Fase suiza, será eliminado del Torneo y se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado en la sección 2.6.

En el Cuadro de eliminación directa del Major de Copenhague estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza del Major de Copenhague. Todos los Enfrentamientos de este Cuadro de eliminación directa serán Al mejor de siete. Si un Equipo pierde un Enfrentamiento durante el Cuadro de eliminación directa, será eliminado del torneo y se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado en la sección 2.6. El Cuadro de eliminación directa continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que también se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado 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**"), que consistirá en una competición en la que los dieciséis (16) Equipos clasificados de las 3 últimas Fases de clasificación abiertas jugarán Enfrentamientos Al mejor de cinco entre ellos. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada día del Major de Londres se encargarán Psyonix o los Administradores del torneo según lo estipulado en la sección 2.3.2.

Si un Equipo gana tres (3) Enfrentamientos durante la Fase suiza del Major de Londres, pasará al Cuadro de eliminación directa de este Major ("**Cuadro de eliminación directa del Major de Londres**"). Si un Equipo pierde tres (3) Enfrentamientos durante esta Fase suiza, será eliminado del Torneo y se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado en la sección 2.6.

En el Cuadro de eliminación directa del Major de Londres estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza del Major de Londres. Todos los Enfrentamientos de este Cuadro de eliminación directa serán Al mejor de siete. Si un Equipo pierde un Enfrentamiento durante el Cuadro de eliminación directa, será eliminado del torneo y se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado en la sección 2.6. El Cuadro de eliminación directa continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que también se le concederán premios y Puntos de la RLCS según lo estipulado en la sección 2.6.

Al final del Major de Londres, los Equipos pasarán al World Championship según lo estipulado 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**"), que consistirá en una competición en la que los dieciséis (16) Equipos clasificados jugarán Enfrentamientos Al mejor de cinco entre ellos. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada día del Rocket League World Championship se encargarán Psyonix o los Administradores del torneo según lo estipulado en la sección 2.3.3.

Si un Equipo gana tres (3) Enfrentamientos durante esta fase, pasará al Cuadro de eliminación híbrida del World Championship ("**Cuadro de eliminación híbrida del World Championship**"). Si un Equipo pierde tres (3) Enfrentamientos durante esta Fase suiza, será eliminado del Torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la sección 2.6.

En el Cuadro de eliminación híbrida del World Championship estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza del World Championship, clasificados en 2 grupos iniciales según la selección de cabezas de serie, tal y como se estipula en la sección 2.3.3. Los Equipos que se seleccionen para los puestos del primero al cuarto pasarán a formar parte del Grupo superior, y los Equipos que se seleccionen para los puestos del quinto al octavo conformarán el Grupo

inferior. Todos los Enfrentamientos de este Cuadro de eliminación híbrida serán Al mejor de siete.

En el Cuadro de eliminación híbrida, los Equipos del Grupo superior comenzarán jugando Enfrentamientos entre ellos. El seleccionado para el primer puesto se enfrentará al seleccionado para el cuarto, y el seleccionado para el segundo puesto se enfrentará al seleccionado para el tercero. Los Equipos ganadores del Enfrentamiento del Grupo superior pasarán directamente a las Semifinales entre los cuatro primeros del Cuadro. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo superior tendrán una segunda oportunidad y pasarán a los Cuartos de final entre los seis primeros.

En el Cuadro de eliminación híbrida, los Equipos del Grupo inferior comenzarán jugando Enfrentamientos entre ellos. El seleccionado para el quinto puesto se enfrentará al seleccionado para el octavo, y el seleccionado para el sexto puesto se enfrentará al seleccionado para el séptimo. Los Equipos ganadores del Enfrentamiento del Grupo inferior pasarán directamente a los Cuartos de final entre los seis primeros del Cuadro. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo inferior serán eliminados del Torneo y se les concederán premios según lo estipulado en la sección 2.6.

A partir de los Cuartos de final entre los seis primeros, si un Equipo pierde un Enfrentamiento del Cuadro, será eliminado del Torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la sección 2.6. El Cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que también se le concederán premios según lo estipulado en la sección 2.6.

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

De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.2, los Puntos de la RLCS obtenidos por cada Equipo durante las tres primeras Fases de clasificación abiertas se sumarán al final de la tercera. Tan solo pasarán y se clasificarán para el Major de Copenhague de la RLCS, según su Región, aquellos Equipos que hayan obtenido la mayor cantidad de Puntos de la RLCS tras la suma de sus puntuaciones de las tres (3) primeras Fases de clasificación abiertas.

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

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

De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.2, los Puntos de la RLCS obtenidos por cada Equipo durante las tres últimas Fases de clasificación abiertas se sumarán al final de la sexta. Tan solo pasarán y se clasificarán para el Major de Londres de la RLCS, según su Región, aquellos Equipos que hayan obtenido la mayor cantidad de Puntos de la RLCS tras la suma de sus puntuaciones de las tres (3) últimas Fases de clasificación abiertas.

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados para el Major de Londres</u>
Norteamérica (NA):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Europa (EU):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Oriente Medio y norte de África (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 (1) Equipo
África subsahariana (SSA):	El mejor (1) Equipo

2.2.7 Condiciones para pasar al Rocket League World Championship.

De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.2, al final del Major de Londres, los Puntos de la RLCS obtenidos por cada Equipo durante las Fases de clasificación abiertas y los Major a lo largo de 2024 se sumarán. Tan solo avanzarán como se indica más abajo y se clasificarán para el Rocket League World Championship, según su Región, aquellos Equipos que hayan obtenido la mayor cantidad de Puntos de la RLCS tras la suma de sus puntuaciones de las seis (6) Fases de clasificación abiertas y de los dos (2) Major correspondientes.

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

2.2.8 Condiciones para que pase un Equipo alternativo.

Si por cualquier razón un Equipo no puede participar en un Major de la RLCS o en el Rocket League World Championship o bien rechaza hacerlo, el Equipo que le sustituya será el siguiente con más Puntos de la RLCS en la clasificación correspondiente.

2.2.9 Desempates.

Si se diera un empate en un encuentro donde se deba decidir una clasificación para un Major o para el World Championship, los Equipos en cuestión se incluirán en un cuadro, y aquellos que sean seleccionados como cabezas de serie en función del sistema estipulado en la sección

2.3.1 (según corresponda) se clasificarán automáticamente (cada uno de estos cuadros se denominará "**Cuadro de clasificación**"). Todos los Enfrentamientos de un Cuadro de clasificación serán Al mejor de siete. De forma predeterminada, los Cuadros de clasificación serán de eliminación directa, y los Equipos seleccionados para los puestos más altos 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 dé comienzo el Cuadro de clasificación.

Si hay que jugar tres (3) Enfrentamientos o menos en un Cuadro de clasificación para deshacer un empate, el Cuadro de clasificación se jugará una vez concluida la segunda jornada del Cuadro de eliminación directa de la Región correspondiente. Si hay que jugar cuatro (4) o más Enfrentamientos en un Cuadro de clasificación para deshacer un empate, el Cuadro de clasificación se jugará durante la jornada de desempate de la Región correspondiente, tal y como se define en el horario (Anexo B).

2.2.10 Plataformas. Los jugadores comprenden y aceptan que el Evento es multiplataforma, que otros jugadores pueden participar desde distintas plataformas (PC o consola [según corresponda]) y que algunas ofrecen ciertas características, como la posibilidad de usar mando, la interfaz de jugador o la capacidad de individualizar ciertos ajustes o sensibilidades, que podrían proporcionar una ventaja competitiva. Epic no realiza ningún ajuste para adaptar el Evento a las distintas plataformas, y es responsabilidad de cada jugador elegir la que prefiere para participar.

2.3 Selección de cabezas de serie.

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

- 1) La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2023 promedio de los tres (3) Titulares.
 - a) La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2023 de los Titulares se determina añadiendo 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 son aplicables a los Titulares que estén en Equipos de la RLCS 2023, y no a los sustitutos, Entrenadores o Mánagers de esos Equipos.
- 2) La posición más alta alcanzada en la fase de primavera de la RLCS 2023.
- 3) El índice de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en partidos clasificatorios 3v3 estándar en las clasificaciones del juego en un periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
Fase de clasificación abierta 1	23 de enero de 2024 a las 8:59 CET

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza de la primera Fase de clasificación abierta de la RLCS, los Equipos se organizarán según el siguiente parámetro para la primera ronda:

1. Progreso en el Cuadro de doble eliminación de la primera Fase de clasificación abierta
2. La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2023 promedio de los tres (3) Titulares (más información arriba)

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

1. Posiciones finales de la Fase suiza de la primera Fase de clasificación abierta de la RLCS
2. 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 la segunda y la tercera Fase de clasificación abierta 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 de la Fase de clasificación abierta que concedió premios o Puntos de la RLCS más reciente
3. La posición más alta alcanzada en cualquier Fase de clasificación abierta de este Evento que concedió premios o Puntos de la RLCS
4. El índice de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en partidos clasificatorios 3v3 estándar en las clasificaciones del juego en un periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
Fase de clasificación abierta 2	6 de febrero de 2024 a las 8:59 CET.
Fase de clasificación abierta 3	20 de febrero de 2024 a las 8:59 CET.

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza de la segunda y la tercera Fase de clasificación abierta de la RLCS, los Equipos se organizarán según el siguiente parámetro para la primera ronda:

1. Progreso en el Cuadro de doble eliminación de la segunda y la tercera Fase de clasificación abierta (según corresponda)

Para realizar la selección de cabezas de serie en los Cuadros de eliminación directa de la segunda y la tercera Fase de clasificación abierta de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Posiciones finales de las Fases suizas de la segunda y la tercera Fase de clasificación abierta (según corresponda)
2. 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 la cuarta, la quinta y la sexta Fase de clasificación abierta 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 de la Fase de clasificación abierta que concedió premios o Puntos de la RLCS más reciente, para cada Titular
3. La posición más alta que concedió premios o Puntos de la RLCS alcanzada en cualquier Fase de clasificación abierta de este Evento, para cada Titular
4. El índice de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en partidos clasificatorios 3v3 estándar en las clasificaciones del juego en un periodo determinado:

Fase de clasificación abierta n.º 4 [NA/MENA/SAM/SSA] 8:59 CEST.	16 de abril de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 4 [EU/APAC/OCE] 8:59 CEST.	23 de abril de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 5 [NA/MENA/SAM/SSA] 8:59 CEST.	30 de abril de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 5 [EU/APAC/OCE] 8:59 CEST.	7 de mayo de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 6 [NA/MENA/SAM/SSA] 8:59 CEST.	14 de mayo de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 6 [EU/APAC/OCE] 8:59 CEST.	21 de mayo de 2024 a las

Para realizar la selección de cabezas de serie en las Fases suizas de la cuarta, la quinta y la sexta Fase de clasificación abierta de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros para la primera ronda:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2024
2. La posición final de la Fase de clasificación abierta que concedió premios o Puntos de la RLCS más reciente, para cada Titular
3. La posición más alta que concedió premios o Puntos de la RLCS alcanzada en cualquier Fase de clasificación abierta de este Evento, para cada Titular

4. El índice de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en partidos clasificatorios 3v3 estándar en las clasificaciones del juego en un periodo determinado:

Fase de clasificación abierta n.º 4 [NA/MENA/SAM/SSA] 8:59 CEST.	16 de abril de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 4 [EU/APAC/OCE] 8:59 CEST.	23 de abril de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 5 [NA/MENA/SAM/SSA] 8:59 CEST.	30 de abril de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 5 [EU/APAC/OCE] 8:59 CEST.	7 de mayo de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 6 [NA/MENA/SAM/SSA] 8:59 CEST.	14 de mayo de 2024 a las
Fase de clasificación abierta n.º 6 [EU/APAC/OCE] 8:59 CEST.	21 de mayo de 2024 a las

Para realizar la selección de cabezas de serie en los Cuadros de eliminación directa de la cuarta, la quinta y la sexta Fase de clasificación abierta de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Posiciones finales de las Fases suizas de la quinta y la sexta Fase de clasificación abierta (según corresponda)
2. Diferencial de Partidas (si se registran empates en la Fase suiza)

2.3.2 Selección de cabezas de serie para los Major 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 según los siguientes parámetros para la primera ronda:

Según 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. Posiciones finales de la Fase suiza del Major de Copenhague
2. 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 según los siguientes parámetros para la primera ronda:

1. Según 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. Posiciones finales de la Fase suiza del Major de Londres
2. 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 los siguientes parámetros para la primera ronda:

1. Según el siguiente orden de clasificación predefinido, <que se actualizará en función de las clasificaciones regionales una vez concluya 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. Posiciones finales de la Fase suiza del Rocket League World Championship
2. Diferencial de Partidas (si se registran empates en la Fase suiza)

2.4 Horario. Los horarios y fechas provisionales para los eventos se pueden consultar en el anexo B. Las fechas podrían cambiar. Los horarios y fechas finales se podrán consultar en Start.gg.

2.5 Cambios en el calendario. Si lo considera pertinente, Psyonix puede cambiar los horarios o las fechas de cualquier Enfrentamiento 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 Fases de clasificación abiertas, Major de Copenhague, Major de Londres y Rocket League World Championship. De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.2, se concederán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los tres (3) Titulares) en función de su posicionamiento al final de cada Fase de clasificación abierta, Major y World Championship. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo C.

2.6.2 Regiones con restricción de premios. CON INDEPENDENCIA DE LO ANTERIOR O DE CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN DE ESTAS REGLAS QUE DIGA LO CONTRARIO, SI RESIDES EN TURQUÍA O RUSIA (CADA UNA DE ELLAS CONSIDERADA "REGIÓN CON RESTRICCIÓN DE PREMIOS") ENTIENDES Y ACEPTAS QUE NO CUMPLES LOS

REQUISITOS PARA RECIBIR PREMIOS Y NO PODRÁS RECIBIRLOS EN EL CONTEXTO DEL EVENTO.

2.6.3 Información sobre los premios.

Si Psyonix lo considera pertinente, tan solo los jugadores clasificados que cumplan los requisitos y no residan en una Región con restricción de premios podrán recibir los premios correspondientes descritos en la sección 2.6.1 ("**Jugadores ganadores**"). Ningún otro jugador podrá recibir premios en el contexto del Evento.

Los premios se conceden tal y como se describen, sin garantías expresas o implícitas. Los premios no se pueden transferir ni asignar, y los Jugadores ganadores no pueden cederlos. Los premios que no consistan en dinero en efectivo (si los hay) no se pueden intercambiar por dinero. Las características de los premios quedan a entera discreción de Psyonix. Los Jugadores ganadores no tienen derecho a la diferencia entre el valor de venta aproximado y el valor de venta real de los premios y no la recibirán. Los Jugadores ganadores tendrán que hacerse cargo de cualquier coste o gasto relacionado con la aceptación y uso de los premios, a menos que aquí se diga explícitamente que dichos costes se cubrirán. Los Jugadores ganadores no podrán solicitar la sustitución de un premio. No obstante, Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción y si existen motivos justificados para ello, de sustituir un premio (o una parte de este) por otro de valor similar o mayor. La aceptación y uso de los premios puede conllevar términos y condiciones adicionales.

Psyonix notificará a los Jugadores ganadores potenciales de que lo son mediante un mensaje a la dirección de correo electrónico asociada a su Cuenta de Epic Games ("**Cuenta de Epic**") a lo largo de los treinta (30) días siguientes a la finalización de la sesión del Evento correspondiente o en un periodo razonable. A continuación, se verificará si los jugadores cumplen los requisitos según lo estipulado en la sección 3 y en conformidad con estas Reglas. Los Jugadores ganadores potenciales deben mantener la Cuenta de Epic que usaron para competir en el Evento activa durante el tiempo en que se esté verificando si cumplen los requisitos.

Tras la recepción de una notificación formal por parte de Psyonix, los Jugadores ganadores potenciales tendrán cuarenta y cinco (45) días desde la fecha de envío del mensaje para responder y proporcionar (1) los datos y materiales que solicite Psyonix para comprobar si cumplen los requisitos según lo estipulado en la sección 3 y (2) el Descargo (definido más abajo). La respuesta de los Jugadores ganadores potenciales debe enviarse a la dirección de correo electrónico desde la que les escribió Psyonix, o, a criterio exclusivo de Psyonix, a otra dirección de correo electrónico que se indique en la notificación. La fecha de recepción de la respuesta por parte de Psyonix será determinante de cara al cumplimiento de los Jugadores ganadores potenciales con las fechas límites estipuladas en esta sección 2.6.3.

En el caso de que (a) un jugador (i) no mantenga activa la Cuenta de Epic que utilizó para competir en el Evento durante el tiempo en que se esté verificando si cumple los requisitos, (ii) no responda a tiempo a cualquier notificación o petición de datos o materiales (por ejemplo, por

participar en el Evento o intentar completar la verificación de cumplimiento de requisitos con una Cuenta limitada de Epic Games ["**Cuenta limitada**"] o no proporcionar a los proveedores de Psyonix encargados de los impuestos y pagos la información que le sea solicitada), 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, si lo considera pertinente, de (y) reservar el importe del premio que normalmente se hubiera concedido al jugador descalificado para un evento competitivo futuro en el juego o (z) donar el importe del premio a causas e iniciativas sin ánimo de lucro. Los Jugadores ganadores no se anunciarán hasta que Psyonix complete el proceso de verificación de cumplimiento de los requisitos según lo estipulado en estas Reglas.

Los Jugadores ganadores tendrán que proporcionar cierta información de pago a Psyonix, como formularios de información tributaria requeridos, para recibir los premios. Psyonix puede retener el pago de los premios si el Jugador ganador no proporciona los formularios de información tributaria correspondientes a tiempo.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS AL PAGO DE IMPUESTOS LOCALES, ESTATALES, FEDERALES E INTERNACIONALES, SEGÚN CORRESPONDA (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y LOS IMPUESTOS RETENIDOS) Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR CON SU ASESOR FISCAL QUÉ IMPUESTOS DEBE PAGAR Y (II) PAGAR ESTOS IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL PERTINENTE. La política de Psyonix es retener los impuestos de las tasas de retención vigentes para los residentes y no residentes de los EE. UU. Se informará sobre los ingresos por premios y los impuestos retenidos mediante los formularios (y) 1099-MISC (en el caso de jugadores residentes de Estados Unidos), 1042-S (en el caso de jugadores no residentes de Estados Unidos) y (z) cualquier otro formulario de impuestos relevante que exija la legislación aplicable.

Psyonix determinará, a su entera discreción, el método que usará para realizar los pagos de premios, y, salvo que la legislación aplicable requiera 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, al padre, madre o tutor 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, su padre, madre o tutor legal) tendrá que rellenar y entregar el Descargo antes de la fecha límite estipulada en esta sección 2.6.3. Además, al aceptar un premio, el Jugador ganador (o su padre, madre o tutor legal) libera a Psyonix de toda responsabilidad, pérdida o daño relacionados con la entrega, la recepción o el uso o mal uso del premio o con la participación en cualquier actividad relacionada con el premio.

3. Requisitos del jugador; estado de la Cuenta de Epic.

Para poder participar en cualquier Enfrentamiento del Evento o recibir cualquier premio relacionado con él, debes cumplir los requisitos indicados en esta sección.

3.1 Edad del jugador; Cuentas limitadas. Debes tener al menos 13 años (o la edad que se requiera en tu país de residencia). No puedes participar en el Evento con una Cuenta limitada. Los Mánagers y Entrenadores deben tener al menos 18 años (o más, según el caso; pero deben haber alcanzado la mayoría de edad que estipule su país de residencia).

3.2 Términos de servicio de Epic y Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League. Debes cumplir las Condiciones de servicio de Epic ("**Condiciones de servicio de Epic**") (<https://www.epicgames.com/site/es-ES/tos>) y el Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League ("**Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League**") (<https://www.psyonix.com/eula>), así como respetar todas las reglas, políticas y términos incluidos en ambos. Estas Reglas complementan el Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League, y no lo sustituyen.

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

3.4 Afiliación con Psyonix y Epic. No pueden participar en el Evento los empleados, oficiales, directores, agentes y representantes de Psyonix y Epic (agencias legales, de publicidad y de promoción incluidas), ni sus familiares cercanos (cónyuges, madres, padres, hermanas, hermanos, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, suegros y suegras, 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 los afiliados, subsidiarios, agentes, representantes y empresas matrices de Psyonix y Epic.

3.5 Nombres de los jugadores y de los Equipos.

3.5.1 Todos los nombres de los jugadores y de los Equipos deben seguir el Código de conducta de la sección 7. Epic y los Administradores del torneo podrán restringir o cambiar las etiquetas y alias de los Equipos y de los jugadores por cualquier razón que juzguen conveniente.

3.5.2 Los nombres usados por los Equipos y los jugadores no pueden incluir ni utilizar términos de Rocket League, de Psyonix ni de cualquier marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar.

3.5.3 Los nombres usados por los Equipos y los jugadores no pueden ser idénticos a los de otros jugadores, Equipos, streamers, personas famosas, funcionarios gubernamentales, Administradores del torneo, empleados de Psyonix o Epic o cualquier otra persona o entidad.

3.5.4 Los Equipos y 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 mientras se desarrolla el torneo (pueden prohibir, entre otras cosas, el uso de materiales con derechos de autor de un tercero que indiquen, sugieran o puedan dar a entender que dicho tercero está afiliado con un jugador o Equipo en particular).

3.5.6 Logotipos del Equipo. Los Equipos que se clasifiquen para las Fases suizas de clasificación abierta, los Major o el 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 el logotipo no se proporciona o es rechazado, los Administradores del torneo lo sustituirán por un logotipo estándar del torneo. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de rechazar los logotipos enviados después de que comience el torneo.

3.5.7 Prohibiciones de los patrocinadores. Los nombres de los Equipos, de los jugadores, los logotipos y los avatares no pueden incluir patrocinadores ni marcas que coincidan con las categorías prohibidas en la sección 7.8.2.

Los demás patrocinios, respaldos, actividades promocionales e identificaciones comerciales enumerados en los nombres de los Equipos están sujetos a la aprobación final de los Administradores del Evento. Los Administradores del torneo y Psyonix se reservan el derecho de prohibir o editar cualquier nombre de Equipo.

3.6 Cuenta de Epic debidamente registrada.

3.6.1 Para facilitar la selección de cabezas de serie y el proceso de pago de los premios indicado en la sección 2.6, cada jugador debe (a) tener una Cuenta de Epic Games válida y debidamente registrada ("**Cuenta de Epic**") y (b) proporcionársela a Psyonix como parte del Proceso de registro. Para abrir una Cuenta de Epic, los jugadores pueden consultar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla. Cabe destacar que proporcionar una Cuenta de Epic durante el Proceso de registro no garantiza que un jugador vaya a recibir un premio vinculado con el torneo. Solo los Jugadores ganadores podrán optar a recibir premios vinculados al torneo.

3.6.2 La Cuenta de Epic que vincules al Evento debe estar debidamente registrada y no haber incurrido en incumplimientos declarados. Esto significa que tu Cuenta de Epic debe estar registrada a tu nombre y no puede ser una cuenta comprada, regalada ni transferida por otro jugador.

3.6.3 Tú y tu Cuenta de Epic no podéis haber recibido una suspensión ni ninguna otra sanción relacionada con una infracción anterior de cualquier norma oficial de Epic o tenéis que haberla cumplido.

3.6.4 Epic puede compartir información de la clasificación del torneo con Sony para los jugadores que participen mediante dispositivos PlayStation 4 o PlayStation 5.

3.7 Restricciones adicionales.

3.7.1 El Evento es apto para jugadores de todo el mundo salvo que se indique lo contrario en la sección correspondiente. No pueden acceder al Evento las personas que no sean aptas o lo tengan restringido de acuerdo con la ley actual o en cualquier país en el que su participación esté prohibida por la ley de Estados Unidos ("**Países prohibidos**"): Cuba, Irán, Irak, Corea del Norte, Somalia, Sudán, Siria y las Regiones de Crimea, Donetsk y Lugansk.

3.7.2 Durante todo el Evento, solo podrá jugar una persona en un mismo dispositivo de juego. Es decir, no puedes utilizar el mismo dispositivo que otros jugadores durante el Evento.

3.7.3 Solo puedes utilizar una (1) invitación (utilizar una [1] Cuenta de Epic) para el Evento en la Fase de clasificación abierta. Queda terminantemente prohibido utilizar varias invitaciones para el Evento usando una Cuenta de Epic adicional o secundaria.

3.7.4 Solo puedes participar en una (1) Región (utilizar (1) Cuenta de Epic) a lo largo del Evento. Es decir, cuando participes en una Región de cualquier sesión de la Fase de clasificación abierta, se te asignará esa Región en cualquier Fase de clasificación abierta posterior. Esta norma no se aplica a jugadores que experimenten un cambio de Plantilla oficial durante el Periodo de fichajes (como se indica en la sección 3.8.5).

3.7.5 Durante cualquier Fase de clasificación abierta, solo podrás participar en un Equipo. Fuera del Periodo de fichajes, como se indica a continuación, puedes cambiar de compañeros de Equipo al comienzo de cada Fase de clasificación abierta nueva, pero a ti y a tu compañero de Equipo se os considerará un Equipo nuevo, y los puntos de la RLCS obtenidos previamente no se transferirán a tu Equipo nuevo.

3.7.6 Tú y tus compañeros de Equipo debéis estar en rango Platino o superior en cualquiera de los siguientes modos clasificatorios del periodo de instantánea de la clasificación (como se indica en la sección 2.3.1) antes del inicio de una Fase de clasificación abierta: (a) Duelo individual 1v1, (b) 2v2 dobles o (c) 3v3 estándar. Esta norma solo se aplica a los Titulares.

3.8 Plantillas de los Equipos.

3.8.1 Punto de contacto del Equipo. Cada Equipo debe seleccionar a un miembro de su Plantilla para que sea el Punto de contacto del Equipo ("**Punto de contacto del Equipo**") o ("**PDC del Equipo**") con el fin de que represente a su Equipo en todas las decisiones oficiales y haga de referencia de contacto. Se puede designar al Mánager o al Entrenador (según corresponda) como punto de contacto principal del Equipo.

3.8.2 Plantillas y tamaño del Equipo. Los Equipos solo pueden contar con jugadores que formen parte de su Plantilla para disputar un Enfrentamiento. Al registrarse para el torneo, las Plantillas deben tener un mínimo de tres (3) jugadores Titulares (cada uno es un "**Titular**") y

pueden contar con (1) jugador Suplente que puede entrar en las rotaciones ("**Suplente**"). Las Plantillas también pueden contar con un Mánager o un Entrenador que, en función de si ocupa también el rol de Titular o de Suplente, podrá participar o no en un Enfrentamiento. Una persona no puede formar parte de más de una Plantilla simultáneamente.

- Titular: una Plantilla debe tener un mínimo de tres (3) Titulares. Un Titular puede competir en un Enfrentamiento.
- Suplente: una Plantilla puede tener un (1) Suplente. Un Suplente puede competir en un Enfrentamiento.
- Entrenador: una Plantilla puede contar con un (1) Entrenador. Un Entrenador puede competir en un Enfrentamiento si también tiene el rol de Titular o Suplente, pero debe contar con el permiso explícito de Epic o de los Administradores del torneo antes de que este empiece. Los Entrenadores han de tener al menos 18 años.
- Mánager: una Plantilla puede contar con un (1) Mánager. Un Mánager puede competir en un Enfrentamiento si también tiene el rol de Titular o Suplente, pero debe contar con el permiso explícito de Epic o de los Administradores del torneo antes de que este empiece. Los Mánagers han de tener al menos 18 años.

3.8.3 Presentación de la Plantilla. Las Plantillas Titulares de cada día de torneo deben presentarse a los Administradores del torneo, al menos, 24 horas antes del día de inicio.

3.8.4 Periodo de cambio de la Plantilla y Fecha límite de cierre de la Plantilla. Salvo que se indique lo contrario en las Reglas, las Plantillas de los Equipos solo pueden cambiar durante el Periodo de fichajes (como se indica a continuación). Todas las Plantillas tendrán que estar cerradas al final del Proceso de registro del Torneo (el "**Proceso de registro**") a la hora y la fecha que se especifiquen en el Sitio web de registro (las horas y las fechas se denominan colectivamente "**Fecha límite de cierre de la Plantilla**").

Si un Equipo tiene un Mánager o Entrenador al que quieren incorporar a la Plantilla, el Equipo tendrá que notificárselo a los Administradores del torneo antes de la Fecha límite de cierre de la Plantilla. Si a un Equipo le sucede alguna circunstancia que le impide efectuar una sustitución dentro de la fecha límite indicada en la sección 4.2.5 y necesita una extensión de tiempo, el Equipo tendrá que notificárselo al Administrador del torneo según la Fecha límite de cierre de la Plantilla aplicable.

De lo contrario, no se le permitirá ejecutar ninguna sustitución en el Equipo después de la Fecha límite de cierre de la Plantilla.

3.8.5 Cambio de la Plantilla y Fichajes. "**Cambio de la Plantilla**" significa que habrá una incorporación a la Plantilla actual. Si un jugador se marcha de una Plantilla, esto no se considerará un Cambio de la Plantilla, ya que el Equipo seguirá contando con el mínimo de tres (3) jugadores.

Los Equipos podrán sumar efectivos para la Plantilla durante el "**Periodo de fichajes**" de la temporada.

Periodos de fichajes por Región

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

Durante el Periodos de fichajes, los Equipos solo pueden incorporar a una persona a la Plantilla (más allá del Mánager y el Entrenador), puesto que el número máximo de jugadores permitido en el equipo es de cuatro (4). Los Equipos solo pueden añadir a un jugador a la Plantilla por Periodo de fichajes durante todo el Evento. Si Psyonix o un Administrador del torneo considera que un Equipo ha incorporado a más de una persona en un mismo Periodo de fichajes, este Equipo perderá todos los puntos de la RLCS acumulados y pasará a estar inactivo.

Con independencia de lo anterior, los Equipos también pueden incorporar a un "Exento" a la Plantilla (conocido como "**Incorporación exenta**") durante todo el Evento. Las Incorporaciones exentas deben efectuarse en el Periodo de fichajes y adoptan el rol de "Suplente". Además, las Incorporaciones exentas deben cumplir los siguientes criterios:

1. La Incorporación exenta debe ser apta para competir durante toda la Fase de clasificación abierta que precede al Periodo de fichajes durante el cual se ha consumado la Incorporación exenta.
2. La Incorporación exenta no puede haber ganado puntos de la RLCS.

Para efectuar una Incorporación exenta o un Cambio de la Plantilla, los Equipos deben enviar su solicitud por correo electrónico a la dirección RocketLeague@blast.tv antes de que termine el Periodo de fichajes. Los Fichajes también se pueden concretar entre Regiones distintas (y no se ven afectados por las restricciones de la sección 3.7.4).

3.8.6 Nombres de los jugadores o de los Equipos. Los jugadores y los Equipos no pueden cambiar su nombre de usuario, nombre en el juego ni nombre del Equipo sin la aprobación de los Administradores del torneo. Todos estos nombres deben cumplir las Reglas (incluida, entre otras, la sección 3) y los Administradores del torneo pueden solicitar su cambio en cualquier momento. Una Plantilla no puede contener nombres duplicados, nombres compuestos únicamente por símbolos o nombres difíciles de distinguir entre sí.

3.8.7 Continuidad de la Plantilla. Una Plantilla se compone de los tres (3) o cuatro (4) jugadores (según corresponda) que están registrados en el Equipo. Si un Equipo tiene (3) jugadores, los tres (3) jugadores se considerarán Titulares. Si un Equipo tiene (4) jugadores,

tres (3) jugadores se considerarán Titulares y un (1) jugador se considerará Exento o Suplente (según corresponda).

3.8.8 Exclusividad del Equipo. Los jugadores solo pueden participar en un Equipo simultáneamente durante todo el Torneo.

3.8.9 Registro. Todos los jugadores de un Equipo deben cumplir los requisitos incluidos en las Reglas de los jugadores y deben registrarse en el Sitio web de registro (<https://www.start.gg/hub/rlds-2024>) antes de que concluya el Proceso de registro para convertirse en miembros de pleno derecho del Equipo. Durante el Proceso de registro, un miembro del Equipo se encargará de crear o registrar el Nombre del Equipo, y los jugadores podrán unirse buscándolo o a través de una invitación. En caso de que un Equipo pase a rondas avanzadas del torneo, los Administradores del torneo tratarán de ponerse en contacto con el Equipo a través del Punto de contacto del Equipo.

3.8.10 Verificación de aptitud del Equipo. Según la sección 2.6.2, todos los miembros de un Equipo que se encuentren en los márgenes de premios indicados en el Anexo C deberán superar el proceso de verificación de aptitud descrito en la sección 2.6 para poder recibir los premios. Si algún miembro del Equipo no supera el proceso de verificación de aptitud, todos los miembros del Equipo quedarán descalificados como posibles Jugadores ganadores y el Equipo no podrá ganar premios vinculados al torneo.

3.8.11 Asociaciones de Equipos. Salvo que se indique expresamente lo contrario en la presente, todos los derechos de los Administradores del torneo conforme a estas Reglas están relacionados y se pueden ejercer contra el Equipo completo y contra cada miembro individual. Si surge algún motivo de descalificación hacia cualquier miembro individual del Equipo, el Administrador del Evento podrá ejercer su derecho a descalificar al Equipo completo.

Si los Administradores del torneo deciden descalificar a algunos miembros del Equipo, pero no a todo su conjunto, los demás jugadores podrán seguir rigiéndose por estas Reglas y, si los Administradores del torneo lo consideran pertinente, el Equipo podrá sustituir al jugador o jugadores descalificados (incluso si el jugador descalificado era el Punto de contacto del Equipo) por un nuevo jugador apto y seguir compitiendo bajo el mismo nombre de Equipo si cada jugador descalificado firma los documentos exigidos por los Administradores del torneo para permitir que sus excompañeros de Equipo puedan seguir participando en el torneo utilizando el mismo nombre de Equipo o utilizando un nombre nuevo, siempre y cuando los Administradores del torneo lo consideren oportuno.

Cualquier miembro del Equipo que decida concluir su participación en el torneo o quede descalificado, dejará de poder participar en el torneo de cualquier modo si el Administrador del torneo lo considera pertinente.

3.8.12 Clasificación de Equipo no transferible. Los puestos de clasificación obtenidos para cualquier etapa nueva (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni

regalar a ninguna persona u organización. Esto significa que los puestos de clasificación obtenidos siempre estarán vinculados directamente al Equipo completo.

3.9 Relaciones de los Equipos.

Las Reglas no rigen las relaciones que haya entre los jugadores de un Equipo. Las condiciones que haya sobre las relaciones entre jugadores y sus respectivos Equipos solo atañen al Equipo y a sus jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros del Equipo pueden servir para llegar a descalificar a un Equipo o a cualquiera de sus miembros si así lo consideran oportuno los Administradores del torneo.

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

3.10.1 Ningún Equipo (incluidos sus agentes, oficiales, empleados y subcontractistas), Propietario, Mánager o Entrenador puede incurrir en connivencia con el rival, amaños o abandonos de Enfrentamientos, sobornos a un árbitro o a un oficial, o cualquier otra acción o acuerdo ilegal o injusto que tenga el fin de influir (o tratar de influir) intencionalmente en el resultado de una Partida, Enfrentamiento o torneo.

3.10.2 Ningún Propietario de Equipo en la RLCS puede hacer de Entrenador o Mánager de otro equipo de la RLCS ni estar involucrado de cualquier otro modo o tener poder para decidir o influir en la gestión o 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 (en su conjunto, "**Personas de control**") puede: (a) ser una Persona de control de otro Equipo de 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 rendimiento de otro Equipo de la RLCS en una Partida, Enfrentamiento o 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 una clara muestra de diversidad, inclusión y equidad, y todos los Jugadores participantes reflejan esa iniciativa (por ejemplo, un Equipo femenino).
2. No comparte nombre con ningún otro Equipo.
3. Ha obtenido la aprobación por escrito de los Administradores del evento antes del cierre de inscripciones.

3.10.4 Un Equipo no puede nombrar Persona de control a ninguna persona que: (a) sea Persona de control de otro equipo de la RLCS o (b) que esté directa o indirectamente involucrada o tenga poder para decidir la gestión o administración de otro Equipo en la RLCS o influir en el rendimiento de otro Equipo de la RLCS en una Partida, Enfrentamiento o torneo.

3.10.5 Los Equipos que Psyonix considere que son directa o indirectamente propiedad o están controlados por una persona o entidad que opere con apuestas deportivas (incluidos los

esports), la industria del juego, plataformas o sitios web de apuestas, o cualquier otra categoría prohibida, no podrá participar en el torneo.

4. Reglas de juego.

Esta sección describe las Reglas de juego que rigen las partidas durante el torneo.

4.1 Configuración del Enfrentamiento.

4.1.1 Ajustes del juego.

- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del equipo: 3v3
- Dificultad de los robots: no hay robots
- Mutators: ninguno
- Duración del Enfrentamiento: 5 minutos
- Puede unirse: Nombre/Contraseña
- Plataformas: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidores: Costa este/oeste de EE. UU. (NA), Europa (EU), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia Oriental, Sudeste Asiático Marítimo o Sudeste Asiático Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores de Equipo: predeterminados

4.1.2 Controladores. Son válidos todos los controladores estándar, incluidos el ratón y el teclado. No se permiten las funciones macro (ejemplo: botones turbo). No se permiten los controladores con overclocking. No se permiten los controladores inalámbricos en ningún torneo presencial. En los torneos presenciales, todos los controladores están sujetos a la aprobación de Psyonix y de los Administradores del torneo.

4.1.3 Arenas. En el Cuadro de doble eliminación de la Fase de clasificación abierta, todas las Partidas se disputan en el DFH Stadium predeterminado. En todas las demás fases del Torneo, la rotación de mapas contará con las siguientes arenas estándar:

Al mejor de 5:

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

Al 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 cuanto a los Enfrentamientos retransmitidos, los Equipos pueden solicitar no jugar en una arena por problemas de rendimiento, pero tendrán que enviar una petición detallada a los Administradores del torneo con, al menos, 24 horas de antelación al comienzo del Enfrentamiento. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de rechazar por cualquier motivo y a su entera discreción cualquier petición enviada por los Equipos para no jugar en una arena.

4.2 Procedimientos en los Enfrentamientos.

4.2.1 Celebración y colores de Equipo. Los Administradores del torneo indicarán qué Equipo va de azul y qué Equipo va de naranja. En la doble eliminación de la Fase de clasificación abierta, los Equipos recibirán instrucciones sobre cómo celebrar el Enfrentamiento. En las demás fases del torneo, un Administrador del torneo se encargará de celebrar el Enfrentamiento.

4.2.2 Reinicios. Entre las Partidas de un Enfrentamiento, los Equipos pueden solicitar que este se reinicie en la misma Región del servidor debido a problemas de conexión. Durante cualquier Enfrentamiento de todas las fases del torneo excepto en los Cuadros de doble eliminación de la Fase de clasificación abierta, antes de que (a) se anote un gol o (b) hayan transcurrido quince (15) segundos (lo que ocurra primero), los Equipos pueden aceptar de mutuo acuerdo la cancelación de la Partida en ese Enfrentamiento y su reinicio con la aprobación de los Administradores del torneo. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar la Partida en ese Enfrentamiento para reiniciarla cuando consideren oportuno.

4.2.3 Servidores.

Fases de clasificación abierta

- "US-East" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de la Fase de clasificación abierta de Norteamérica a menos que ambos Equipos acuerden jugar en el "US-West" o "US-Central".
- Los servidores "Europa" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de la Fase de clasificación abierta de Europa.
- Los servidores "Sudamérica" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de la Fase de clasificación abierta de Sudamérica.

- Los servidores "Oceanía" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de la Fase de clasificación abierta de Oceanía.
- Los servidores "Oriente Medio" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de la Fase de clasificación abierta de MENA.
- "Sudeste Asiático Continental" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de la Fase de clasificación abierta de APAC a menos que ambos equipos acuerden jugar en el "Asia Oriental" o el "Sudeste Asiático Marítimo".
- Los servidores "Sudáfrica" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de la Fase de clasificación abierta de SSA.

La Fase suiza, la Fase de eliminación directa, los Major y la Rocket League World Championship

- "RLCS USE-OHIO" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de Norteamérica a menos que ambos equipos acuerden jugar en otra Región del servidor de la RLCS de Norteamérica.
- "RLCS EU-PARIS" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de Europa a menos que ambos equipos acuerden jugar en otra Región del servidor de la RLCS de Europa.
- "RLCS SAM-SaoPaulo" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de Sudamérica a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de Sudamérica.
- "RLCS OCE-Sydney" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de Oceanía a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de Oceanía.
- "RLCS ME-Bahrain" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de MENA a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de MENA.
- "RLCS ASM-Asia Mainland" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de APAC a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de APAC.
- "RLCS SAF-Cape-Town" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de SSA a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de SSA.

4.2.4 Inicio de la Partida. En los Enfrentamientos de los Cuadros de doble eliminación de la Fase de clasificación abierta, los jugadores no podrán unirse al bando designado hasta que se hayan unido tres jugadores de cada Equipo a la Partida. En los demás Enfrentamientos de las otras fases del torneo, los jugadores no podrán unirse a su bando designado hasta que un Administrador del torneo lo indique.

4.2.5 Sustituciones. Una "Sustitución" se define como el acto de cambiar a un jugador de la alineación por otro una vez que ha comenzado un Enfrentamiento.

Cuadros de doble eliminación de la Fase de clasificación abierta

Las Sustituciones solo pueden efectuarse entre Partidas de un Enfrentamiento. Los Equipos solo pueden efectuar una Sustitución por Enfrentamiento. Los Equipos pueden empezar una

Partida con cualquier combinación de tres (3) jugadores de su Plantilla registrada (como se define a continuación).

La Fase suiza de clasificación abierta, el Cuadro de eliminación directa de la Fase de clasificación abierta, los Major y la World Championship

Las Sustituciones solo pueden efectuarse entre Partidas de un Enfrentamiento o antes de un Enfrentamiento, y los Equipos solo pueden efectuar una Sustitución por Enfrentamiento. Los Equipos deben informar a los Administradores del torneo de cualquier cambio en la alineación entre una Partida y otra.

4.2.6 Informe de marcadores. Al finalizar un Enfrentamiento, el Equipo ganador tendrá que enviar el resultado a los Administradores del torneo a través de la sala de chat designada. El Equipo perdedor también tendrá que confirmar el resultado del Enfrentamiento. Se deberá sacar una captura de pantalla de la pantalla de resultados o guardar el archivo de la repetición del Enfrentamiento en caso de conflicto con el resultado. Si un Equipo disputa un Enfrentamiento, asegura que ha ganado y envía pruebas para demostrarlo, el otro Equipo tendrá que enviar sus pruebas para evitar perder el Enfrentamiento automáticamente. Si se descubre que un Equipo o un jugador ha enviado resultados manipulados o falsos, se les aplicarán las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

4.2.7 Observadores. En los Eventos, incluidas las Fases de clasificación abierta, los Major y el World Championship, están prohibidos los observadores de juego salvo los Administradores del torneo y las personas autorizadas previamente. Si se descubre que un Equipo ha compartido los detalles de una sala para permitir que haya un observador no autorizado en el Enfrentamiento, se le aplicarán las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3. Los Entrenadores y los Mánagers no pueden ser observadores del juego.

Un jugador o un Equipo pueden retransmitir en directo su Partida a través de una plataforma en línea (Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Los Equipos pueden enviar una petición especial para que haya un solo observador autorizado en la "Retransmisión de equipo" de los Enfrentamientos de doble eliminación de la Fase de clasificación abierta o la Fase suiza de clasificación abierta no retransmitidos rellenando una solicitud de retransmisión y, posteriormente, recibiendo una autorización de observador, al menos, 24 horas antes del comienzo del día del torneo en cuestión. Los Entrenadores y los Mánagers no pueden ser observadores autorizados de la Retransmisión de equipo. Las solicitudes de retransmisión se encuentran en el canal de asistencia de Discord correspondiente, como se indica en la sección 6.1.

Un observador autorizado no puede unirse a un bando específico como jugador en ningún momento durante el Enfrentamiento o su Equipo asociado estará sujeto a las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

4.3 Obligaciones del Enfrentamiento.

4.3.1 Puntualidad. Todos los Equipos deben tener tres (3) jugadores presentes físicamente o en la sala del Enfrentamiento en línea antes de la hora de inicio establecida del Enfrentamiento. A los Equipos que no cuenten con tres (3) jugadores listos para jugar una vez transcurridos cinco (5) minutos del comienzo del Enfrentamiento se les podrán aplicar las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3. Durante todos los Enfrentamientos, el Punto de contacto del Equipo debe mostrarse activo en la sala de chat designada, al menos, diez (10) minutos antes del comienzo del Enfrentamiento. Si lo consideran pertinente, Psyonix y los Administradores del torneo pueden ajustar los tiempos de inicio de los Enfrentamientos en función de los adelantos o retrasos que pueda haber en un torneo.

4.3.2 Abandonos. Los Equipos no pueden abandonar un Enfrentamiento voluntariamente sin la autorización previa de los Administradores del torneo. Con independencia de lo anterior, incluso al haber recibido esta autorización, los Equipos pueden ser objeto de las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

5. Problemas.

5.1 Definición de los términos.

"Error" es un problema, defecto, fallo, desperfecto o algún otro problema técnico que provoca un resultado inesperado o incorrecto, o que causa que Rocket League o un dispositivo de hardware se comporte de forma no intencionada.

"Desconexión intencionada" significa que un jugador pierde la conexión en Rocket League debido a alguna acción o a la ausencia de una acción. Las desconexiones intencionales no se consideran problemas técnicos válidos para reiniciar la Partida.

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

"Desconexión no intencionada" significa que un jugador pierde la conexión en Rocket League debido a problemas o errores con el cliente del juego, la plataforma, la red o el PC.

5.2 Problemas técnicos.

Dada la naturaleza y la magnitud de la competición en línea, salvo que los Administradores del torneo indiquen lo contrario, los Enfrentamientos no se reiniciarán ni quedarán invalidados debido a Errores, Desconexiones intencionadas, Caídas del servidor o Desconexiones no intencionadas. Salvo que los Administradores del torneo indiquen lo contrario, los problemas técnicos y los errores deben pasarse por alto y no provocarán que se reinicie la Partida. Si un Equipo solicita que se repita un Enfrentamiento por problemas técnicos o un error, el Equipo tendrá que guardar la repetición y enviársela a los Administradores del torneo para que la

revisen. Durante un Enfrentamiento retransmitido, los Administradores del torneo pueden detener el juego para revisar y reiniciar posteriormente la Partida si lo consideran pertinente.

5.3 Interrupciones del Enfrentamiento.

5.3.1 Desconexiones.

Cuadro de doble eliminación de la Fase de clasificación abierta

Si alguien se desconecta en un Cuadro de doble eliminación de la fase de clasificación abierta, el Equipo que se haya quedado con un integrante menos tendrá que seguir jugando la Partida de ese Enfrentamiento. El jugador desconectado podrá volver a unirse durante la Partida en la que tuvo lugar la desconexión o entre Partidas dentro de un Enfrentamiento, pero no podrá unirse en mitad de las siguientes Partidas del Enfrentamiento. Después de una desconexión, si un jugador no consigue volver a unirse durante la misma Partida, tendrá cinco (5) minutos para hacerlo antes de que comience la siguiente Partida de la serie de Enfrentamientos. Si el jugador desconectado no es capaz de unirse a la Partida antes de que empiece la siguiente del Enfrentamiento, el Equipo del jugador podrá sustituirlo por otro jugador de su Plantilla (sujeto a las reglas de Sustitución indicadas en la sección 4.2.5) si esta es la primera desconexión del Equipo durante la Partida.

La Fase suiza de la Fase de clasificación abierta, el Cuadro de eliminación directa de la Fase de clasificación abierta, los Major y la World Championship

Si la desconexión tiene lugar durante cualquier fase del torneo salvo en el Cuadro de doble eliminación de la Fase de clasificación abierta, el Equipo que se haya quedado con un integrante menos tendrá que informar de inmediato a los Administradores del torneo mediante la sala de chat designada. Si lo consideran pertinente, los Administradores del torneo pueden pausar la Partida cuando hayan recibido la notificación de desconexión. En cuanto a las Partidas retransmitidas o en modo espectador, si los Administradores del torneo consideran que un jugador se ha desconectado sin recibir ninguna notificación, estos pueden pausar el Enfrentamiento para permitir que el jugador se vuelva a conectar.

Cuando 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 que se sucedan varias pausas por desconexiones, el tiempo total se acumulará hasta sumar un total de ocho (8) minutos de tiempo de reconexión. Si el jugador no puede volver a unirse en ese tiempo, el Equipo que se haya quedado con un integrante menos tendrá que abandonar esa Partida del Enfrentamiento. Si el jugador no se vuelve a unir durante la misma Partida en la que se ha desconectado, tendrá tres (3) minutos más después de la Partida para volver a unirse antes de que comience la siguiente Partida del Enfrentamiento. El jugador desconectado solo podrá volver a unirse durante la Partida en la que tuvo lugar la desconexión o entre Partidas dentro de un Enfrentamiento, pero no podrá unirse en mitad de las siguientes Partidas del Enfrentamiento. Si el jugador desconectado no es capaz de unirse a la Partida antes de que empiece la siguiente

del Enfrentamiento, el Equipo del jugador tendrá que sustituirlo por otro jugador de su Plantilla (sujeto a las reglas de Sustitución indicadas en la sección 4.2.5) o abandonar el Enfrentamiento.

Cuando el jugador desconectado se vuelva a unir al Enfrentamiento o el tiempo asignado se haya cumplido, los Equipos tendrán treinta (30) segundos para confirmar con los Administradores del torneo que están listos para reanudarlo. Cuando ambos Equipos confirmen que están listos, el Enfrentamiento se reanudará mediante un saque neutral o siguiendo la jugada, de acuerdo con la decisión de los Administradores del torneo.

Si un Equipo no consigue reunir a sus tres (3) jugadores para seguir jugando, tendrá que abandonar el Enfrentamiento. Si un Equipo no consigue reunir a sus tres (3) jugadores en los ocho (8) minutos posteriores al abandono de la Partida, tendrán que abandonar el Enfrentamiento.

5.3.2 Detención del juego. Los Administradores del torneo pueden pausar una Partida o Enfrentamiento en cualquier momento por cualquier motivo. En caso de que se detenga el juego, los jugadores deben permanecer junto a sus dispositivos y estar atentos a las instrucciones de los Administradores del torneo.

5.3.3 Tiempos muertos.

Para cualquier Enfrentamiento Al mejor de siete, los Equipos pueden pedir un (1) "**Tiempo muerto**" entre Partidas durante el Enfrentamiento.

Cada Tiempo muerto dura dos (2) minutos. El Equipo debe notificar al Administrador del torneo de inmediato cuando concluya la Partida si decide usar un Tiempo muerto. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de rechazar el Tiempo muerto de un Equipo. Al final del Tiempo muerto, los Administradores del torneo confirmarán que cada Equipo está listo para continuar con el Enfrentamiento antes de que se reanude el juego. Es decir, los Tiempos muertos no se pueden usar en ningún Enfrentamiento Al mejor de tres ni Al mejor de cinco de la Fase de clasificación abierta durante el juego. Además, los Tiempos muertos no se pueden usar para prolongar o eludir los contadores de descalificación indicados en la sección 5.3.1.

5.3.4 Reinicios. Los Administradores del torneo pueden solicitar que una Partida o Enfrentamiento se reinicie debido a circunstancias extraordinarias, como un error que afecte significativamente a la capacidad de los jugadores de jugar a la Partida o al Enfrentamiento, un caso de fuerza mayor o cualquier otro suceso.

5.3.5 Envío de registros. Si un jugador o un Equipo emite una queja que provoca el reinicio de una Partida o Enfrentamiento, tendrá que proporcionar los archivos de los registros de la Partida o Enfrentamiento a los Administradores del torneo. Estos archivos de los registros estarán sujetos a investigación y, en caso de que los Administradores del torneo consideren que el reinicio se solicitó de forma fraudulenta, el jugador o el Equipo podrán ser objeto de las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

6. Comunicación.

6.1 Canal de asistencia. Los Administradores del torneo estarán dispuestos a responder a preguntas concretas de los jugadores y proporcionar asistencia adicional a lo largo del Evento a través del canal de asistencia oficial de la Región correspondiente (a continuación). Las respuestas o comentarios proporcionados en línea no cambiarán estas Reglas.

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

6.2 Comunicación en el Enfrentamiento. En cada Enfrentamiento, los Equipos se comunicarán con sus oponentes y los Administradores del torneo (según proceda) en una sala de chat designada durante todas las fases en línea del torneo. En cuanto a los Eventos en vivo, cuando haya comenzado oficialmente un Enfrentamiento, la comunicación con cualquier persona que no esté designada para jugar en el Enfrentamiento actual estará terminantemente prohibida y podría provocar la descalificación inmediata del jugador o jugadores o del Equipo completo. Es decir, los Entrenadores no están incluidos en esta restricción y la comunicación entre jugadores y Entrenadores no está restringida en ninguna Partida. Psyonix o los Administradores del torneo notificarán a los jugadores cuál es la sala de chat designada antes de que comience cada fase del Torneo.

7. Código de conducta.

7.1 Conducta personal; prohibición de Comportamientos perjudiciales.

7.1.1 Tanto los jugadores como las Personas de control deberán comportarse de una manera acorde con (a) el Código de conducta que se recoge en la sección 7 (el "**Código de conducta**") y (b) los principios generales de integridad personal, honradez y espíritu deportivo.

7.1.2 Los jugadores y las Personas de control deberán mostrarse respetuosos con los demás jugadores, los Administradores del torneo, los observadores, los espectadores y los patrocinadores (según el caso).

7.1.3 Ni los jugadores ni las Personas de control deberán mostrar una conducta que (a) incumpla estas Reglas, (b) resulte perturbadora, peligrosa o destructiva, o (c) impida a otros disfrutar de Rocket League de la manera que quiera Psyonix (según decida esta misma). Más en concreto, los jugadores y las Personas de control no acosarán ni se mostrarán irrespetuosos, utilizarán un lenguaje abusivo u ofensivo, sabotearán las partidas, enviarán

mensajes masivos, practicarán la ingeniería social, llevarán a cabo estafas o cometerán delito alguno (en conjunto "**Comportamientos perjudiciales**").

7.1.4 Ni los jugadores ni los Personas de control no se presentarán como jugadores inhabilitados, tramposos o personas que han incumplido las reglas del juego, ni darán a entender que lo son, ni tampoco (b) glorificarán o fomentarán el incumplimiento de estas Reglas.

7.1.5 Los jugadores, las Personas de control o los Equipos que incumplan estas Reglas se enfrentarán a las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3, con independencia de que el incumplimiento sea intencionado o no.

7.2 Integridad de la competición

7.2.1 Se espera de los jugadores que se rijan en todo momento por el espíritu de Rocket League y estas reglas durante las Partidas y Enfrentamientos. Estas Reglas prohíben todas las formas de juego sucio, que podrán castigarse con medidas disciplinarias. Ejemplos de juego sucio:

- Connivencia con el rival (tal como se define más abajo), amaños o abandonos de Enfrentamientos, sobornos a un árbitro o a un oficial, o cualquier otra acción o acuerdo ilegal o injusto que tenga el fin de influir (o tratar de influir) intencionalmente en el resultado de un Enfrentamiento o Evento.
- Piratear o modificar de cualquier otra forma el funcionamiento normal del cliente de juego de Rocket League, lo que incluye, entre otras cosas, los cambios introducidos en los archivos del juego.
- Jugar o permitir que juegue otro jugador con una cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o indicar a otra persona que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o medio para obtener ventaja competitiva con trampas.
- Explotar de manera intencionada cualquier función del juego (como errores del propio programa) de una manera que no esté prevista en los diseños de Psyonix para obtener ventaja competitiva.
- Usar ataques de denegación de servicio, "swatting" o métodos similares para interferir con la conexión de otro jugador al cliente de juego de Rocket League.
- Usar macros o métodos similares para automatizar acciones en el juego.

- Aceptar regalos, premios, sobornos o contraprestaciones por servicios prometidos o prestados, en el momento o en un futuro, en relación con actividades ilícitas en Rocket League (como, por ejemplo, servicios diseñados para apañar el resultado de un Enfrentamiento o una sesión).
- Interferir en el funcionamiento del Torneo, el Sitio web de las Reglas o cualquier otro sitio web propiedad de Psyonix o los Administradores del torneo o dirigido por ellos.
- Introducir cualquier modificación en Rocket League que no se haya comunicado a los Administradores del torneo y haya recibido la autorización de estos.
- Usar instalaciones, servicios o equipo del Torneo que faciliten las Entidades del torneo o a los que estas proporcionen acceso para publicar, transmitir, difundir o divulgar de cualquier otra forma cualquier comunicación prohibida por el Código de conducta.
- Desconectarse de la sala de juego antes de que lo indiquen los Administradores del torneo.
- Cualquier otro incumplimiento de estas Reglas.

7.3 Apuestas. Los jugadores y las Personas de control tienen prohibido (a) realizar o promocionar apuestas sobre el Torneo o cualquiera de sus partes, y (b) beneficiarse directa o indirectamente de apuestas realizadas en relación con el Torneo o cualquiera de sus partes.

7.4 Acoso. Los jugadores tienen terminantemente prohibido llevar a cabo actos de acoso, abuso o discriminación por la raza, el color de la piel, la etnia, el origen nacional, la religión, las opiniones políticas o de cualquier otra clase, el género, la identidad de género, la orientación sexual, la edad, la discapacidad o cualquier otra circunstancia o característica protegida por la ley.

7.5 Confidencialidad. Los jugadores y las Personas de control no podrán publicar en redes sociales ni divulgar de ninguna otra forma ante terceros la información confidencial que obtengan en relación con el Evento.

7.6 Conductas ilegales. Los jugadores y las Personas de control deberán cumplir las leyes vigentes en todo momento. Cualquier intento de perjudicar o entorpecer de manera deliberada el legítimo funcionamiento del Evento puede constituir una vulneración de la legislación civil o penal que se castigará con la descalificación. En caso de que se produzca tal intento, Epic se reserva el derecho a reclamar los daños y perjuicios que le permita la ley (lo que incluye las costas de los abogados) y a tomar todas las medidas que considere pertinentes, incluida la presentación de demandas penales.

7.7 Denuncias. Cualquier jugador que presencie o sea víctima de un acto que quebrante el Código de conducta deberá notificárselo a Psyonix o a un Administrador del torneo. Todas

las quejas presentadas en relación con la sección 7.7 se investigarán puntualmente a fin de tomar las medidas apropiadas. Queda terminantemente prohibido tomar represalia contra un jugador que presente una queja o colabore en su investigación.

7.8 Código de vestimenta. Durante el Evento, todos los jugadores y tutores deberán cumplir un código en relación con su atuendo (el "**Código de vestimenta**"). Sin perjuicio de lo anterior, el Código de vestimenta se aplicará a todos los jugadores y tutores durante el día de comparecencia ante la prensa, las salidas en público, los Enfrentamientos y cualquier otra actividad relacionada con el Evento que señale el Administrador del torneo.

7.8.1 Los jugadores y tutores deberán presentarse de una manera que resulte apropiada para el público del Juego y acorde con el espíritu y el tono del Evento (determinados por el Administrador del torneo), es decir, los jugadores no deben presentarse sin camisa, en bañador, en lencería, etc.

7.8.2 Restricciones. Queda prohibido que los jugadores y tutores luzcan de manera visible logotipos, nombres de marcas o insignias (en conjunto, "**Identificaciones comerciales**") de cualquiera de los servicios, entidades o productos de la siguiente lista (entre otros):

- Fármacos, drogas y productos relacionados con ellos.
- Tabaco o productos relacionados con este (vapeadores incluidos).
- Alcohol.
- Armas de fuego.
- Pornografía o cualquier otro material para adultos.
- Criptomonedas, NFT o cualquier otro producto o servicio relacionado con la blockchain.
- Cualquier empresa (a) cuyos contenidos resulten discriminatorios o abusivos, o promuevan la apología del odio, o (b) cuyas prácticas perjudiquen la imagen de Psyonix o Epic, provoquen críticas hacia ellas o las dejen en mal lugar (según considere Psyonix, Epic o los Administradores del torneo).
- Cualquier empresa que fomente actividades ilegales o quebrante la ley.
- Productos relacionados con juegos de azar (incluidas las apuestas de deportes de fantasía), lotería o apuestas ilegales.
- Cualquier empresa que promueva (a) el uso de trampas, trucos o usos malintencionados en los juegos, la obtención desmedida o la venta de moneda del juego, o (b) la venta, el alquiler, el licenciado, la distribución o el traspaso de cuentas de juego.
- Logotipos, personajes, desarrolladores o editoras de videojuegos que no sean propiedad de Psyonix o Epic o estén afiliadas de alguna forma con ellas.
- Candidaturas políticas.
- Servicios telefónicos de tarificación especial.

Todas las Identificaciones comerciales y elementos de publicidad, patrocinio y promoción que lleven los jugadores y tutores durante el Evento o en relación con él deberán contar con la aprobación de los Administradores del torneo.

Si un Administrador del torneo decide que un jugador o tutor ha incumplido el Código de vestimenta, se reserva el derecho a pedir al jugador o tutor mencionado que se cambie de inmediato hasta cumplir lo que establece el Código de vestimenta. La negativa del jugador o tutor a hacerlo podrá ser objeto de las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

8. Infracciones de las Reglas y de las normas de conducta.

8.1 Exigencia de cumplimiento. Psyonix, como principal responsable de hacer que todos los jugadores del Evento cumplan estas Reglas, podrá, en colaboración con los Administradores del torneo (tal como se define más abajo), imponer a los jugadores las sanciones por incumplimiento que se describen con mayor detalle en la sección 8.

8.2 Investigación y cumplimiento.

8.2.1 Tanto tú como las Personas de control deberéis ofrecer la máxima colaboración a Psyonix o a los Administradores del torneo (en su caso) para que estos investiguen cualquier infracción o supuesta infracción de las Reglas. Si Psyonix o un Administrador del torneo se ponen en contacto contigo para comentar la investigación, la información que les facilites deberá ser veraz. Si se descubre que un jugador o Persona de control ha retenido, destruido o manipulado información relevante para una investigación o que ha engañado a Psyonix o a un Administrador del torneo en el transcurso de esta, se le aplicarán las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

8.2.2 Si lo considera pertinente, Psyonix se reserva el derecho a descalificar a cualquier jugador o Persona de control de un Evento o a restringir su participación en este durante cualquier investigación llevada a cabo por Epic o un Administrador del evento (en su caso), conforme se establece en la sección 8.2.

8.3 Medidas disciplinarias.

8.3.1 Si Psyonix llega a la conclusión de que un jugador o una Persona de control han incumplido el Código, podrá tomar las siguientes medidas disciplinarias (según el caso):

- Cursar una advertencia pública o privada (verbal o escrita) al jugador o la Persona de control;
- Reiniciar el Enfrentamiento;
- Contabilizar la Partida como una derrota para el responsable;
- Contabilizar el Enfrentamiento como una derrota para el responsable;
- Retirar la totalidad o una parte de los premios otorgados anteriormente al jugador o Equipo;
- Descalificar al jugador o la Persona de control y prohibirles que participen en uno o más Enfrentamientos o Fases del Evento; o

- Prohibir al jugador o la Persona de control que participen en una o más competencias organizadas en el futuro por Psyonix.

8.3.2 Para mayor claridad, corresponderá única y exclusivamente a Psyonix determinar la naturaleza y el alcance de las medidas disciplinarias tomadas de conformidad con la sección 8.3. Psyonix se reserva el derecho a tomar cuantas medidas le permita la ley contra el mencionado jugador o Persona de control, así como a reclamar daños y perjuicios.

La aplicación de medidas disciplinarias por parte de Psyonix no constituye base legal para que el jugador o la Persona de control afectados puedan presentar una reclamación contra Psyonix ni generará responsabilidades de ninguna clase de Psyonix hacia ellos.

8.3.3 Si Psyonix decide que las infracciones de las Reglas por parte de un jugador o Persona de control son reiteradas, podrá incrementar la gravedad de las medidas disciplinarias hasta llegar a la descalificación permanente de cualquier futuro evento competitivo de Rocket League organizado o administrado por Psyonix o en su nombre. Epic también podrá ejecutar cualquiera de los derechos que le otorgan las Condiciones de servicio de Psyonix o el ALUF de Rocket League en caso de infracción.

8.3.4 Corresponderá a Psyonix de manera exclusiva determinar si se han producido infracciones de las Reglas en el Evento y, en caso de que sea así, se aplicará su Matriz de infracciones competitivas. Las decisiones tomadas por Psyonix en cuanto a las medidas disciplinarias serán definitivas y vinculantes para todos los jugadores y las Personas de control.

8.4 Disputas sobre las Reglas.

Psyonix cuenta con autoridad plena y vinculante para resolver todas las disputas relacionadas con estas Reglas, incluidas infracciones, ejecuciones e interpretaciones.

9. Avisos. HASTA EL LÍMITE DE LO QUE PERMITA LA LEY, NI PSYONIX, NI SUS AFILIADOS NI LOS ADMINISTRADORES DEL EVENTO SE HACEN RESPONSABLES DE (A) PROBLEMAS TÉCNICOS O PERTURBACIONES DE CUALQUIER CLASE QUE AFECTEN AL EVENTO, INCLUIDOS LOS DAÑOS SUFRIDOS POR LOS DATOS, (B) CASOS DE MAL COMPORTAMIENTO POR PARTE DE LOS JUGADORES U OTROS TERCEROS, (C) LESIONES (INCLUIDA LA MUERTE) O DAÑOS A LA PROPIEDAD DERIVADOS DE LOS PREMIOS O LA PARTICIPACIÓN EN CUALQUIER EVENTO, (D) PERJUICIOS INDIRECTOS, CONSECUENTES, CONTINGENTES O ESPECIALES, O (E) ERRORES DE IMPRENTA, TIPOGRÁFICOS O ADMINISTRATIVOS QUE PUEDAN APARECER EN CUALQUIER MATERIAL RELACIONADO CON EL EVENTO. PSYONIX SE RESERVA EL DERECHO A SUSPENDER, MODIFICAR O CANCELAR EL EVENTO SI ASÍ LO DECIDE, EN EL CASO DE QUE UN VIRUS, UN ERROR O CUALQUIER OTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENCIÓN NO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL O CAUSA DE CUALQUIER OTRO TIPO QUE ESCAPE AL CONTROL DE PSYONIX AFECTE A LA ADMINISTRACIÓN, LA SEGURIDAD O EL NORMAL DESARROLLO DEL EVENTO, O EN EL CASO DE QUE PSYONIX DETERMINE,

CONFORME A SU PROPIO CRITERIO, QUE NO ES CAPAZ DE GESTIONAR EL EVENTO COMO ESTABA PREVISTO.

10. Publicidad; consentimiento a entrevistas.

10.1 Psyonix podrá utilizar tu nombre, tu mote, tu estampa, tu imagen, tu voz, tus estadísticas de juego, el ID de tu cuenta de Epic o cualquier otro dato biográfico tuyo con fines publicitarios antes, durante y después del Evento, en cualquier forma y cualquier medio, en cualquier parte del mundo y a perpetuidad, pero solo para publicitar el Evento o cualquier otro evento o programa de Rocket League, sin mediar contraprestación alguna y sin necesidad de revisión previa por tu parte.

10.2 Si se te ofrece la oportunidad de participar en cualquier entrevista en relación con el Evento (la "**Entrevista**"), por la presente das tu consentimiento a que se te grabe para ello y otorgas a Psyonix una licencia global y libre de regalías (susceptible a su vez de sublicenciado) para usar las afirmaciones en audio o vídeo que hayas hecho en la Entrevista, tu nombre, tu mote, tu estampa, tu imagen, tu voz, tus estadísticas de juego, el ID de tu cuenta de Epic o cualquier otro dato biográfico tuyo (en conjunto, los "**Materiales de la entrevista**") relacionado con ella. Tu participación en la Entrevista es voluntaria, y no tienes derecho a recibir contraprestación alguna por ella o por la presente licencia. Psyonix no tiene la obligación de entrevistarte ni de usar los Materiales de la entrevista. Si quieres revocar esta licencia, puedes hacerlo en cualquier momento escribiendo a un Administrador del torneo a tournaments@epicgames.com, pero esto no tendrá ningún efecto sobre el uso que haya dado Psyonix a la licencia antes de su revocación.

10.3 Todos los Equipos deberán elegir a un jugador al comienzo del Torneo para que sea su representante en todas las entrevistas programadas para la temporada (el "**Representante del equipo**"). No es necesario que el Representante del equipo sea miembro de este para conceder entrevistas durante la temporada.

Sin embargo, el Representante del equipo debe estar presente en todas las entrevistas programadas, salvo que el Equipo informe a Psyonix o al Administrador del torneo de que será otro jugador el que asista a la entrevista antes del Enfrentamiento al que corresponda. Si así lo decide Psyonix, un Entrenador podrá ejercer como Representante del equipo en una entrevista (si es que lo tiene).

Psyonix hará lo posible para informar al Equipo y a su Representante con 24 horas de antelación de que se va a producir una Entrevista, que se llevará a cabo el día del Enfrentamiento disputado por el Equipo. Si el Equipo no cuenta con ningún Representante para una entrevista programada y no hay razones técnicas que lo justifiquen, Psyonix se reserva el derecho a tomar las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

11. Legislación aplicable. Estas Reglas, así como cualquier disputa relacionada con ellas o con el Evento, se regirán por las leyes del estado de Carolina del Norte, sin que sean de aplicación los principios reguladores del conflicto de leyes.

12. Renuncia a juicio por jurado. SALVO QUE LO PROHÍBA LA LEGISLACIÓN APLICABLE, Y COMO REQUISITO PARA PARTICIPAR EN EL EVENTO, POR LA PRESENTE LOS PARTICIPANTES RENUNCIAN DE MANERA IRREVOCABLE Y A PERPETUIDAD A SU DERECHO A UN JUICIO CON JURADO EN CUALQUIER LITIGIO DERIVADO DE MANERA DIRECTA O INDIRECTA DE ESTE EVENTO, DE CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO FIRMADO EN RELACIÓN CON ÉL, DE CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE O DE CUALQUIERA DE LAS TRANSACCIONES RELATIVAS.

13. Privacidad. En la política de privacidad de Psyonix (<https://www.psyonix.com/privacy/>) puedes encontrar información importante relativa a la recopilación, el uso y la divulgación de datos personales por parte de Psyonix.

14. Salud y seguridad.

14.1 Cumplimiento de las pautas sanitarias. Todos los jugadores, Propietarios, Mánagers, Entrenadores y Equipos deberán cumplir (a) las pautas sanitarias, de seguridad y relacionadas con la COVID-19 que les faciliten por escrito Psyonix o los Administradores del torneo; y (b) las leyes, los reglamentos y las instrucciones de las autoridades sanitarias en relación con la COVID-19. En caso de conflicto entre pautas o normativas, prevalecerá siempre la norma más estricta.

14.2 Decisiones finales sobre la seguridad de los jugadores. Sin perjuicio de todo lo anterior, la decisión final de si resulta seguro participar en un Torneo para los jugadores de un Equipo deberá tomarla su Mánager tras consultarlo con Psyonix o los Administradores del torneo. Todos los Equipos deberán cumplir las leyes y los reglamentos locales sobre salud pública y reuniones. En caso de que no esté claro si se puede llevar a cabo una reunión de jugadores de manera segura, corresponderá al Mánager del Equipo tomar la decisión que garantice el máximo nivel de protección y seguridad a los jugadores, los aficionados, el personal y demás participantes en el Torneo.

14.3 Comunicación con los Administradores del torneo. Es importante que los jugadores, los Entrenadores y los Mánagers hagan cuanto esté en su mano para permanecer conectados al sistema de chat que utilicen Psyonix o los Administradores del torneo y que sigan las instrucciones de estos últimos durante todo el torneo, lo que incluye los traslados a y desde la sede de este. Los jugadores, los Mánagers y los Entrenadores deberán seguir las instrucciones de los árbitros del torneo y colaborar con estos y con el resto del personal del torneo en lo relativo a las máscaras y demás medidas de protección que se articulen para garantizar la salud y la seguridad de todas las personas involucradas.

14.4 Control de salud. Cabe la posibilidad de que, antes de acceder a la sede de cualquier torneo, se pida a jugadores, Entrenadores y Mánagers que acrediten su identidad ante el personal del torneo y que se sometan a un control de salud que puede incluir, entre otras cosas, una toma de temperatura. También es posible que se realicen controles como este en

otros momentos del torneo, si así lo dicen Psyonix o los Administradores del torneo. Si, en cualquier momento previo al torneo o en su transcurso, Psyonix o los Administradores del torneo determinaran que un individuo presenta síntomas de la COVID-19 o podría estar infectado con el virus o cualquier otra enfermedad infecciosa, se le pedirá que abandone la sede de inmediato.

Si Psyonix o los Administradores del torneo determinan que un jugador no debe participar en un torneo por razones sanitarias, cabe la posibilidad de que el árbitro presente pida al Equipo que elija a un sustituto. Si la ley aplicable establece la obligatoriedad de otras medidas de inspección sanitaria, protección o seguridad pública, Psyonix o los Administradores del torneo contarán con plena autoridad para aplicarlas, y los jugadores, Propietarios, Entrenadores y Mánagers deberán ofrecerles su total colaboración para hacerlo.

14.5 Problemas de salud relacionados con los jugadores. La principal responsabilidad de todos los Mánagers y Entrenadores es la salud y la seguridad de los jugadores y el personal de su Equipo. Si existe cualquier problema de salud relacionado con un jugador, el Mánager se lo notificará de inmediato a Psyonix o a los Administradores del torneo para que se puedan tomar las medidas apropiadas para identificar los contactos que se hayan podido producir e implantar otros protocolos de salud y seguridad.

14.6 Problemas de salud relacionados con los Entrenadores y los Mánagers. Si el Mánager o el Entrenador de un Equipo no pueden participar en un torneo debido a un problema de salud, los Propietarios del Equipo u otras personas responsables deberán notificárselo de inmediato a Psyonix o a los Administradores del torneo y designar un sustituto adecuado. Una vez que haya desaparecido el problema sanitario del Mánager o el Entrenador en cuestión y haya pasado la cuarentena de rigor, la persona afectada podrá reanudar sus labores con el Equipo.

14.7 Privacidad en materia de salud. Por la presente, todos los jugadores, Mánagers y Entrenadores acceden a (a) la recopilación, el almacenamiento y el uso de registros y datos sobre su exposición a la COVID-19, los síntomas de esta, los resultados de las pruebas relacionadas o su estado de vacunación, tal como se describe en la presente sección, así como (b) al uso de dichos registros y dicha información para cumplir la legislación local, las normativas y las pautas oficiales sobre reuniones en público y para, cuando sea necesario, proteger a los aficionados y a otros miembros del público frente a posibles contagios de la COVID-19. En el caso de que cualquier jugador, Mánager o Entrenador tenga dudas sobre la recopilación y el uso de la información y los registros que se mencionan en esta sección, o sobre sus opciones y los derechos que le asisten con respecto a dicho uso, puede consultar la política de privacidad de BLAST en <https://blast.tv/privacy-policy>.

15 Otros idiomas. Cabe la posibilidad de que estas Reglas se traduzcan a otros idiomas. En caso de conflicto o discrepancia entre las Reglas en inglés y cualquiera de sus versiones traducidas, prevalecerá la primera a todos los efectos.

Anexo A

Sistema de concesión de Puntos de la RLCS

Estructura de puntos de la RLCS - Fases de clasificación abiertas 1, 2 y 3, y Major de Copenhague

Posición abierto	Total de equipos Puntos del Major	Puntos de la fase de clasificación	
1.º	1	16	32
2.º	1	12	24
3.º - 4.º	2	9	18

5.º - 8.º	4	6	12
9.º - 11.º	3	5	8
12.º - 14.º	3	4	6
15.º - 16.º	2	3	4
17.º - 32.º	16	1	N/A
Puntos totales		119	190

Estructura de puntos de la RLCS - Fases de clasificación abiertas 4, 5 y 6, y Major de Londres

Posición abierta	Total de Equipos Puntos de los Major	Puntos de la Fase de clasificación	
1.º	1	20	40
2.º	1	16	32
3.º - 4.º	2	12	24
5.º - 8.º	4	8	16
9.º - 11.º	3	6	10
12.º - 14.º	3	5	7
15.º - 16.º	2	4	5
17.º - 32.º	16	1	N/A
Puntos totales		149	245

Anexo B

Horario

Major 1 de la RLCS

26 de enero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 1 del cuadro de doble eliminación
[MEN/NA]

27 de enero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [SAM/OCE/SSA/APAC]

27 de enero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

28 de enero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [SAM/OCE/SSA/APAC]

28 de enero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [NA]

1 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1 Fase suiza [MENA]

2 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1 Fase suiza [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

2 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [MENA]

2 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [EU]

3 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

3 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [MENA]

3 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [EU]

4 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

4 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [EU]

9 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1 Fase suiza [EU]

10 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [EU]

11 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 1, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [EU]

9 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

10 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [SAM/OCE/SSA/APAC]

10 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

11 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [SAM/OCE/SSA/APAC]

11 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [NA]

15 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2 Fase suiza [MENA]

16 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2 Fase suiza [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

16 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [MENA]

16 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [EU]

17 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

17 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [MENA]

17 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [EU]

18 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

18 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [EU]

23 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2 Fase suiza [EU]

24 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [EU]

25 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 2, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [EU]

23 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

24 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [SAM/OCE/SSA/APAC]

24 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

25 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [SAM/OCE/SSA/APAC]

25 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [NA]

29 de febrero: Fase de clasificación abierta n.º 3 Fase suiza [MENA]

1 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3 Fase suiza [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

1 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [MENA]

1 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [EU]

2 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

2 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [MENA]

2 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [EU]

3 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

3 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [EU]

8 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3 Fase suiza [EU]

9 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [EU]

10 de marzo: Fase de clasificación abierta n.º 3, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [EU]

28 de marzo: primera jornada del Major de Copenhagen

29 de marzo: segunda jornada del Major de Copenhagen

30 de marzo: tercera jornada del Major de Copenhagen

31 de marzo: cuarta jornada del Major de Copenhagen

Periodo de fichajes

APAC: del 1 de abril de 2024 a las 00:00 JST al 14 de abril de 2024 a las 17:00 JST

EU: del 1 de abril de 2024 a las 00:00 CEST al 14 de abril de 2024 a las 17:00 CEST

MENA: del 1 de abril de 2024 a las 00:00 KSA al 14 de abril de 2024 a las 17:00 KSA

NA: del 1 de abril de 2024 a las 00:00 PT al 14 de abril de 2024 a las 17:00 PT

OCE: del 1 de abril de 2024 a las 00:00 AEDT al 14 de abril de 2024 a las 17:00 AEST

SSA: del 1 de abril de 2024 a las 00:00 SAST al 14 de abril de 2024 a las 17:00 SAST

SAM: del 1 de abril de 2024 a las 00:00 BRT al 14 de abril de 2024 a las 17:00 BRT

Major 2 de la RLCS

19 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 1 del cuadro de doble eliminación

[MENA/NA]

20 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 1 del cuadro de doble eliminación

[SAM/SSA]

20 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 2 del cuadro de doble eliminación

[MENA/NA]

21 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 2 del cuadro de doble eliminación

[SAM/SSA]

21 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [NA]

25 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4 Fase suiza [MENA]

26 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [EU]

26 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4 Fase suiza [NA/SAM/SSA]

26 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 1 del cuadro de eliminación directa

[MENA]

27 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 2 del cuadro de eliminación directa

[MENA]

27 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 1 del cuadro de eliminación directa

[NA/SAM/SSA]

27 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 1 del cuadro de doble eliminación

[OCE/APAC]

27 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [EU]

28 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 2 del cuadro de doble eliminación

[OCE/APAC]

28 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [EU]

28 de abril: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 2 del cuadro de eliminación directa

[NA/SAM/SSA]

3 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 4 Fase suiza [EU/OCE/APAC]

4 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 1 del cuadro de eliminación directa

[EU/OCE/APAC]

5 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 4, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [EU/OCE/APAC]

3 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

4 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [SAM/SSA]

4 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

5 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [SAM/SSA]

5 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [NA]

9 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5 Fase suiza [MENA]

10 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [EU]

10 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5 Fase suiza [NA/SAM/SSA]

10 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [MENA]

11 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [MENA]

11 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/SSA]

11 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [OCE/APAC]

11 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [EU]

12 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [OCE/APAC]

12 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [EU]

12 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/SSA]

17 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5 Fase suiza [EU/OCE/APAC]

18 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [EU/OCE/APAC]

19 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 5, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [EU/OCE/APAC]

17 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

18 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [SAM/SSA]

18 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [MENA/NA]

19 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [SAM/SSA]

19 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [NA]

23 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6 Fase suiza [MENA]
24 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [EU]
24 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6 Fase suiza [NA/SAM/SSA]
24 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [MENA]
25 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [MENA]
25 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/SSA]
25 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 1 del cuadro de doble eliminación [OCE/APAC]
25 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [EU]
26 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 2 del cuadro de doble eliminación [OCE/APAC]
26 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 3 del cuadro de doble eliminación [EU]
26 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [NA/SAM/SSA]
27 de mayo: jornada de desempate del Cuadro de clasificación del Major de Londres (si es necesario) [NA/SAM/SSA/MENA]
31 de mayo: Fase de clasificación abierta n.º 6 Fase suiza [EU/OCE/APAC]
1 de junio: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 1 del cuadro de eliminación directa [EU/OCE/APAC]
2 de junio: Fase de clasificación abierta n.º 6, jornada 2 del cuadro de eliminación directa [EU/OCE/APAC]
3 de junio: jornada de desempate del Cuadro de clasificación del Major de Londres (si es necesario) [EU/OCE/APAC]

20 de junio: primera jornada del Major de Londres
21 de junio: segunda jornada del Major de Londres
22 de junio: tercera jornada del Major de Londres
23 de junio: cuarta jornada del Major de Londres

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

Rocket League World Championship

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

Anexo C

Premios

Premios de los eventos - Fases de clasificación abiertas - EU y NA

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

Premios de los eventos - Fases de clasificación abiertas - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	9900 \$
2.º	6000 \$

3.º - 4.º	3000 \$
5.º - 8.º	1800 \$
9.º - 11.º	1200 \$
12.º - 14.º	900 \$
15.º - 16.º	600 \$
17.º - 64.º	300 \$

Premios de los eventos - Fases de clasificación abiertas - APAC y SSA

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

Premios de los eventos - Majors

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

Premios de los eventos - World Championship

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

© 2024 Epic Games, Inc. All rights reserved.