

Rocket League Offseason Opens - Reglas oficiales de 2024

Estas son las Reglas oficiales ("**Reglas**") para Rocket League Offseason Opens ("**Offseason Opens**" o "**Evento**"), compuesto por el 1v1 Open de postemporada, el 2v2 Open de Baloncesto de postemporada y el 3v3 Open de postemporada. Estos tres torneos son organizados por Psyonix ("**Psyonix**") o 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: Horario
Anexo B: 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. Psonix 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/rlcs-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 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/rle-offseason-2024>) o, si esta URL se modificase posteriormente, a cualquier otra que lleve al mismo lugar.

"Sitio web de las Reglas": se refiere al sitio web <https://esports.rocketleague.com/rlds-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.

"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. El Offseason Opens consistirá en tres (3) eventos separados: el 1v1 Open de postemporada, el 2v2 Open de Baloncesto de postemporada y el 3v3 Open de postemporada. Cada Open consistirá en un único torneo regional en línea (un **"Open"**). Cada Open se diferenciará por el tamaño del equipo y el modo de juego, y otorgará premios en metálico a los jugadores ganadores al final de cada Open.

2.2.2 1v1 Open de postemporada.

En el 1v1 Open de postemporada ("**1v1 Open**") de cada Región, los Jugadores competirán en un Cuadro de doble eliminación ("**Cuadro de doble eliminación**"), lo que quiere decir que un Jugador no podrá avanzar si pierde dos (2) Enfrentamientos en el Cuadro de doble eliminación. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada día del 1v1 Open se encargarán Psyonix o los Administradores del torneo según lo estipulado en la sección 2.3.1. Todos los Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Partidas Al mejor de tres hasta que se decidan los 16 mejores Equipos. Todos los Enfrentamientos de los 16 mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta tres (3) días de Enfrentamientos, y continuará hasta que haya un Jugador ganador.

Al final del 1v1 Open, a los Jugadores se les concederán premios según lo estipulado en el anexo B.

2.2.3 2v2 Open de Baloncesto.

En el 2v2 Open de postemporada de Baloncesto ("**Open de Baloncesto**") 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. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada día del Open de Baloncesto se encargarán Psyonix o los Administradores del torneo según lo estipulado en la sección 2.3.1. Todos los Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Partidas Al mejor de tres hasta que se decidan los 16 mejores Equipos.

Todos los Enfrentamientos de los 16 mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta tres (3) días de Enfrentamientos, y continuará hasta que haya un Equipo ganador.

Al final del Open de Baloncesto, a los Equipos se les concederán premios según lo estipulado en el anexo B.

2.2.4 3v3 Open de postemporada.

En el 3v3 Open de postemporada ("**3v3 Open**") 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. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada día del 3v3 Open se encargarán Psyonix o los Administradores del torneo según lo estipulado en la sección 2.4 y el anexo A. Todos los Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Partidas Al mejor de tres hasta que se decidan los 16 mejores Equipos. Todos los Enfrentamientos de los 16 mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta tres (3) días de Enfrentamientos, y continuará hasta que haya un Equipo ganador.

Al final del 3v3 Open, a los Equipos se les concederán premios según lo estipulado en el anexo B.

2.2.5 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 el 1v1 Open. Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación del 1v1 Open, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

- El índice de emparejamiento del Jugador en el "modo Duelo 1v1 clasificatorio" en las clasificaciones del juego en un periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
1v1 Open 8:59 CET	19 de noviembre de 2024 a las

2.3.2 Selección de cabezas de serie para el Open de Baloncesto. Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación del Open de Baloncesto, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

- El índice de emparejamiento del jugador en el "modo Baloncesto competitivo" en las clasificaciones del juego en un periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
Open de Baloncesto 8:59 CET	10 de diciembre de 2024 a las

2.3.1 Selección de cabezas de serie para el 3v3 Open. Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación del 3v3 Open, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

- El índice de emparejamiento del jugador en partidos clasificatorios 3v3 estándar en las clasificaciones del juego en un periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
3v3 Open 8:59 CET	17 de diciembre de 2024 a las

2.4 Horario. Los horarios y fechas provisionales para los Eventos se pueden consultar en el anexo A. Las fechas podrían cambiar. Los horarios de las rondas y fechas finales se podrán consultar en Start.gg. En caso de que un cuadro finalice antes de tiempo o necesite más tiempo para completarse, se podrán añadir o eliminar días.

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 1v1 Open. De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.4, se concederán premios a cada Jugador en función de su posicionamiento al final del 1v1 Open. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo B.

2.6.2 Open de Baloncesto. De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.4, se

concederán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los dos (2) Titulares) en función de su posicionamiento al final del Open de Baloncesto. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo B.

2.6.3 3v3 Open.

De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.4, se concederán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los tres (3) Titulares) en función de su posicionamiento al final del 3v3 Open. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo B.

2.6.4 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.

2.6.5 Información sobre los premios.

Si Psonix 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 Psonix. 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, Psonix 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.

Psonix 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 sesenta (60) 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 2.6.5.

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 o (b) no pueda aceptar o recibir el premio por cualquier motivo (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 por 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 2.6.5. 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 de los Jugadores; 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 de los Jugadores; 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.

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 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 participar una (1) sola vez (usando una (1) Cuenta de Epic) en el Evento durante un Open. 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 de cada Open.

3.7.5 Durante cualquier Open, solo podrás participar en un Equipo.

3.7.6 Tú y tus compañeros de equipo debéis estar en rango Oro 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 un Open: (a) Duelo 1v1, (b) Baloncesto o (c) Estándar 3v3. 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.

3.8.2 Plantillas y tamaño del Equipo. Los Equipos solo pueden estar formados por Titulares ("**Titulares**") que sean aptos para competir en un Enfrentamiento. Para mayor claridad, esto significa que los Entrenadores y Mánagers no pueden formar parte de la Plantilla en ningún Open. Las Plantillas deben tener las siguientes configuraciones para cada Open:

1v1 Open

La Plantilla solo puede tener un (1) Titular.

Open de Baloncesto

La Plantilla solo puede tener dos (2) Titulares.

3v3 Open

La Plantilla solo puede tener tres (3) Titulares.

Al inscribirse en el Evento, las Plantillas deben tener el número de Titulares que requiera el modo de juego correspondiente.

3.8.4 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.

3.8.5 Exclusividad del Equipo. Los Jugadores solo pueden participar en un Equipo simultáneamente durante todo el Torneo. Una persona no puede formar parte de más

de una Plantilla simultáneamente.

3.8.6 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/rle-offseason-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.

3.8.7 Verificación de aptitud del Equipo. De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.2, todos los miembros de un Equipo que se encuentren en los márgenes de premios indicados en el anexo B 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 Jugadores ganadores potenciales y el Equipo no podrá ganar premios vinculados al Torneo.

3.8.8 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.

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.

3.8.9 Clasificación de Equipo no transferible. Los puestos de clasificación obtenidos (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona u organización. Esto significa que el progreso del cuadro obtenido siempre estará vinculado 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 subcontratistas), 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 Los Equipos que Psyonix, a su entera discreción, 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 para el 1v1 Open.

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 1v1
- 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: US-Central (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 los Equipos: predeterminados

4.1.2 Ajustes para el Open de Baloncesto.

- Modo de juego: Baloncesto
- Arena predeterminada: Dunk House
- Tamaño del Equipo: 2v2
- 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: US-Central (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 los Equipos: predeterminados

4.1.3 Ajustes para el 3v3 Open.

- Modo de juego: Soccar
- 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: US-Central (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 los Equipos: predeterminados

4.1.4 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.

4.2 Procedimientos en los Enfrentamientos.

4.2.1 Celebración y colores de los Equipos. Los Administradores del torneo indicarán qué Equipo va de azul y qué Equipo va de naranja. Los Equipos recibirán instrucciones sobre cómo 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 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.

Se utilizarán los siguientes servidores.

- "US-Central" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de Norteamérica a menos que ambos Equipos acuerden jugar en el "US-West" o "US-East".
- Los servidores "Europa" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de Europa.
- Los servidores "Sudamérica" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de Sudamérica.
- Los servidores "Oceanía" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de Oceanía.
- Los servidores "Oriente Medio" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de MENA.
- "Sudeste Asiático Continental" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos 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 SSA.

4.2.4 Inicio de la Partida. Los Jugadores no podrán unirse al bando designado hasta que se hayan unido todos los Jugadores de cada Equipo a la Partida.

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.

No se permiten sustituciones entre Partidas en un Enfrentamiento.

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 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.

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 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. 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 a todos los miembros de una plantilla presentes físicamente o en la sala del Enfrentamiento en línea antes de la hora de inicio establecida del Enfrentamiento. A los Equipos que no tengan toda la plantilla lista 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.

Si alguien se desconecta en un Cuadro de doble eliminación, 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, se considerará una Partida perdida.

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.

No se permitirán los tiempos muertos en ninguna fase del Evento.

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. 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 Todos los Jugadores 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 deberán mostrarse respetuosos con los demás Jugadores, los Administradores del torneo, los observadores, los espectadores y los patrocinadores (según el caso).

7.1.3 Los Jugadores no 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 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 Los Jugadores no (a) 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 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.
- Utilizar ataques de denegación de servicios, realizar falsas llamadas a las fuerzas del orden o métodos similares para interferir con la conexión de otro jugador al cliente del 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.
- Cualquier otro incumplimiento de estas Reglas.

7.3 Apuestas. Los Jugadores 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 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 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 represalias contra un Jugador que presente una queja o colabore en su investigación.

7.8 Restricciones. Los Jugadores tienen terminantemente prohibido usar 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 Psonix 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.

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

8.1 Exigencia de cumplimiento. Psonix, 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 Debes ofrecer la máxima colaboración a Psonix o a los Administradores del torneo (en su caso) para que estos investiguen cualquier infracción o supuesta infracción de las Reglas. Si Psonix 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 ha retenido, destruido o manipulado información relevante para una investigación o que ha engañado a Psonix 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 Psonix está en pleno derecho, a criterio exclusivo, de excluir a un Jugador de, o de restringir la participación de dicho Jugador en cualquier actividad del Evento como parte de cualquier investigación realizada por Epic o cualquiera de los Administradores del evento (según corresponda) conforme a la Sección 8.2.

8.3 Medidas disciplinarias.

8.3.1 Si Psonix llega a la conclusión de que un Jugador ha incumplido el Código,

podrá tomar las siguientes medidas disciplinarias (según el caso):

- Cursar una advertencia pública o privada (verbal o escrita) al Jugador.
- 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 con anterioridad al Jugador o Equipo.
- Descalificar al Jugador y prohibirle que participe en uno o más Enfrentamientos del Evento.
- Prohibir al Jugador que participe en una o más competiciones 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, así como a reclamar daños y perjuicios.

La aplicación de medidas disciplinarias por parte de Psyonix no constituye base legal para que el Jugador afectado pueda presentar una reclamación contra Psyonix ni generará responsabilidades de ninguna clase de Psyonix hacia él.

8.3.3 Si Psyonix decide que las infracciones de las Reglas por parte de un Jugador 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.

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 Psonix 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 (una "**Entrevista**"), por la presente das tu consentimiento a que se te grabe para ello y otorgas a Psonix 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. Psonix 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 Psonix a la licencia antes de su revocación.

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. 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

Calendario

1v1 Open de postemporada

23 de noviembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

24 de noviembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

25 de noviembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

Open de Baloncesto de postemporada

14 de diciembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

15 de diciembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

16 de diciembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

3v3 Open de postemporada

21 de diciembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

22 de diciembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

23 de diciembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Todas las Regiones]

Anexo B

Premios

Premios del Evento - 1v1 Open - EU y NA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	3000 USD
2.º	2000 USD
3.º - 4.º	1500 USD
5.º - 8.º	700 USD
9.º - 16.º	350 USD
17.º - 32.º	200 USD
33.º - 48.º	150 USD
49.º - 64.º	100 USD

Premios del Evento - 1v1 Open - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	2250 USD
2.º	1000 USD
3.º - 4.º	750 USD
5.º - 8.º	450 USD
9.º - 16.º	250 USD
17.º - 32.º	100 USD

Premios del Evento - 1v1 Open - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	2200 USD
2.º	1000 USD
3.º - 4.º	500 USD
5.º - 8.º	250 USD
9.º - 16.º	100 USD

Premios del Evento - Open de Baloncesto - EU y NA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	4500 USD
2.º	3000 USD
3.º - 4.º	2100 USD

5.º - 8.º	1500 USD
9.º - 16.º	900 USD
17.º - 64.º	300 USD

Premios del Evento - Open de Baloncesto - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	3000 USD
2.º	2400 USD
3.º - 4.º	1500 USD
5.º - 8.º	900 USD
9.º - 16.º	600 USD
17.º - 32.º	300 USD

Premios del Evento - Open de Baloncesto - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	3000 USD
2.º	2400 USD
3.º - 4.º	1500 USD
5.º - 8.º	900 USD
9.º - 16.º	600 USD

Premios del Evento - 3v3 Open - EU y NA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	4500 USD
2.º	3000 USD
3.º - 4.º	2100 USD
5.º - 8.º	1500 USD
9.º - 16.º	900 USD
17.º - 64.º	300 USD

Premios del Evento - 3v3 Open - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	3000 USD
2.º	2400 USD
3.º - 4.º	1500 USD
5.º - 8.º	900 USD
9.º - 16.º	600 USD
17.º - 32.º	300 USD

Premios del Evento- 3v3 Open - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	3000 USD
2.º	2400 USD
3.º - 4.º	1500 USD
5.º - 8.º	900 USD
9.º - 16.º	600 USD

© 2024 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.