

Rocket League Championship Series - Reglas oficiales de la temporada 2025

Estas son las Reglas oficiales ("**Reglas**") de la temporada 2025 de la Rocket League Championship Series ("**RLCS**" o "**Evento**") que presenta Psyonix, LLC ("**Psyonix**") o se presenta en su nombre. Estas Reglas constituyen un acuerdo legal entre Psyonix y tú por tu participación en el Evento.

1.	Introducción y aceptación	4
1.1	Introducción	4
1.2	Aceptación de estas Reglas	4
1.3	Menores.....	5
1.4	Equipos.....	5
1.5	Cambios en las Reglas.....	5
2.	Estructura del Evento.....	6
2.1	Términos clave.....	6
2.2	Formato del Evento	7
2.2.1	Resumen del formato	8
2.2.2	Formato del Birmingham Major y del TBD Major – Opens [todas las regiones]	9
2.2.3	Formato del Evento presencial del Birmingham Major.....	10
2.2.4	Formato del Evento presencial del TBD Major.....	11
2.2.5	Formato de los Last Chance Qualifiers	12
2.2.6	Formato del Rocket League World Championship.....	13
2.2.7	Condiciones para pasar al Birmingham Major de la RLCS 2025	14
2.2.8	Condiciones para pasar al TBD Major de la RLCS 2025	14
2.2.9	Condiciones para pasar al Rocket League World Championship	16
2.2.10	Condiciones alternativas para pasar	16
2.2.11	Desempates.....	17
2.2.12	Plataformas.....	17
2.3	Selección de cabezas de serie.....	17
2.3.1	Selección de cabezas de serie para Opens.....	17
2.3.2	Selección de cabezas de serie para Majors de la RLCS	20
2.3.3	Selección de cabezas de serie para Last Chance Qualifiers	23
2.3.4	Selección de cabezas de serie para el Rocket League World Championship	24
2.4	Calendario	26
2.5	Cambios de programación	26

2.6	Premios	26
2.6.1	Opens, Birmingham Major, TBD Major y Rocket League World Championship 2025. 26	
2.6.2	Regiones restringidas para el premio.....	26
2.6.3	Información sobre los Premios.....	26
3.	Requisitos de los Jugadores; estado de la Cuenta de Epic.....	28
3.1	Edad del Jugador; Cuentas restringidas	28
3.2	Condiciones de servicio de Epic y Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League	29
3.3	2FA.....	29
3.4	Afiliación con Psyonix y Epic.....	29
3.5	Nombres de los Jugadores y de los Equipos	29
3.5.6	Logotipos del Equipo.....	30
3.5.7	Prohibiciones de patrocinadores	30
3.6	Cuenta de Epic debidamente registrada	30
3.7	Restricciones adicionales.....	31
3.8	Plantillas de los Equipos.....	31
3.8.1	Punto de contacto del Equipo	31
3.8.2	Plantillas y tamaño del Equipo	32
3.8.3	Presentación de la Plantilla.....	32
3.8.4	Periodo de cambio de la Plantilla y Fecha límite de cierre de la Plantilla	32
3.8.5	Cambio de la Plantilla y Fichajes	33
3.8.6	Nombres de los Jugadores o de los Equipos.....	34
3.8.7	Continuidad de la Plantilla.....	34
3.8.8	Exclusividad del Equipo	34
3.8.9	Registro.....	34
3.8.10	Verificación de aptitud del Equipo	34
3.8.11	Asociaciones como equipo	35
3.8.12	Imposibilidad de transferir plazas de clasificación del Equipo.....	35
3.9	Relaciones del Equipo.....	35
3.10	Responsabilidades de los Propietarios, Mánagers y Entrenadores de los Equipos. 35	
4.	Reglas de juego.....	36
4.1	Configuración de los Enfrentamientos.....	36
4.1.1	Ajustes del juego.....	36

4.1.2	Controladores.....	37
4.1.3	Arenas.....	37
4.2	Procedimientos en los Enfrentamientos.....	38
4.2.1	Celebración y colores de los Equipos.....	38
4.2.2	Reinicios.....	38
4.2.3	Servidores.....	38
4.2.4	Inicio de la Partida.....	39
4.2.5	Sustituciones.....	39
4.2.6	Informe de marcadores.....	40
4.2.7	Observadores.....	40
4.3	Obligaciones del Enfrentamiento.....	41
4.3.1	Puntualidad.....	41
4.3.2	Abandonos.....	41
5.	Problemas.....	41
5.1	Definición de términos.....	41
5.2	Problemas técnicos.....	42
5.3	Interrupciones del Enfrentamiento.....	42
5.3.1	Desconexiones.....	42
5.3.2	Detención del juego.....	43
5.3.3	Tiempos muertos.....	43
5.3.4	Reinicios.....	44
5.3.5	Envío de registros.....	44
6.	Comunicación.....	45
6.1	Canal de asistencia.....	45
6.2	Comunicación en los Enfrentamientos.....	45
7.	Código de conducta.....	45
7.1	Conducta personal; prohibición de Comportamientos perjudiciales.....	45
7.2	Integridad de la competición.....	46
7.3	Apuestas.....	47
7.4	Acoso.....	47
7.5	Confidencialidad.....	47
7.6	Conductas ilegales.....	47
7.7	Denuncias.....	48

7.8	Código de vestimenta.....	48
7.8.2	Restricciones	48
8.	Infracciones de las Reglas y de las normas de conducta.....	49
8.1	Exigencia de cumplimiento.....	49
8.2	Investigación y cumplimiento.....	49
8.3	Medidas disciplinarias	50
8.4	Disputas sobre las Reglas.....	51
9.	Avisos	51
10.	Publicidad; consentimiento a Entrevistas.....	52
11.	Legislación aplicable	52
12.	Renuncia a juicio por jurado.....	54
13.	Privacidad	54
14.	Salud y seguridad	54
14.1	Cumplimiento de las pautas sanitarias	54
14.2	Decisiones finales relacionadas con la seguridad de los jugadores.....	54
14.3	Comunicación con los Administradores del Torneo.....	54
14.4	Control de salud.....	55
14.5	Problemas de salud relacionados con los jugadores.....	55
14.6	Problemas de salud relacionados con los Entrenadores y los Mánagers	55
14.7	Privacidad en materia de salud.....	55
15	Otros idiomas	56
	Anexo A: Sistema de concesión de Puntos de la RLCS.....	57
	Anexo B: Calendario	59
	Anexo C: Premios	67

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 definen 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" y "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 estipula tu país de residencia (es decir, eres "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 deben 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, asumir 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 recibido autorización 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://competitive.rocketleague.com/rules/pdf>. 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 disputarán X Partidas, y que al Equipo que gane la mayoría de ellas se le 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.

"**Buchholz**": el sistema Buchholz es un método de desempate que consiste en calcular la puntuación de un Jugador sumando las puntuaciones de sus oponentes.

"**Cuenta restringida**" hace referencia a una cuenta restringida de Epic Games.

"**EU**": quiere decir Europa. Esta Región se alojará en los servidores, tal y como se describe en la [sección 4.2.3](#).

"**Epic**": hace referencia a Epic Games Inc.

"**Partida**": hace referencia a una única competición entre dos (2) Equipos que se juega hasta que el cronómetro del juego llega a 0:00 o hasta que se resuelve la prórroga porque alguien marca gol.

"**Enfrentamiento**": hace referencia 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**": hace referencia a Rusia y Turquía.

"**Región**": hace referencia a la región del servidor de la RLCS en la que deciden competir un Jugador o un Equipo que cumplen los requisitos.

"Sitio web de registro": hace referencia al sitio web (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2025>) o, si esta URL se modificase posteriormente, a cualquier otra que lleve al mismo lugar.

"RLCS": hace referencia a la Rocket League Championship Series.

"Puntos de la RLCS": hace referencia a los puntos concedidos a un Equipo en función de la posición en la que termine en un Open o un Major (tal y como se describen más abajo).

"Sitio web de las Reglas": hace referencia al sitio web <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf> 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": hace referencia 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": hace referencia a un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos, como una sola unidad. Los requisitos que deben cumplir los Equipos se describen la [sección 3](#).

"Administrador del Torneo": hace referencia 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": hace referencia 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": hace referencia 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 temporada 2025 de la RLCS contará con cuatro (4) eventos principales: el Birmingham Major de la RLCS 2025, el TBD Major de la RLCS 2025, el Last Chance Qualifier de la RLCS 2025 y el Rocket League World Championship 2025. Cada Major estará compuesto por tres (3) Torneos regionales de clasificación en línea, conocidos como "Opens", y un (1) Torneo mundial presencial o "Major".

En los Opens de cada Major se podrán obtener Puntos de la RLCS, que determinarán la clasificación para el correspondiente Major presencial. En ambos Major también se podrán conseguir Puntos de la RLCS adicionales. El Birmingham Major de la RLCS y el TBD Major se diferenciarán en el número de Puntos de la RLCS concedidos en cada evento Open y Major. Estos puntos se utilizarán de forma acumulativa para clasificar a dieciséis (16) de los veinte (20) Equipos para el Rocket League World Championship.

Las cuatro (4) plazas restantes para el World Championship saldrán de cuatro (4) Last Chance Qualifiers asignados a las cuatro (4) Regiones que obtengan los mejores resultados LAN de promedio en los dos (2) Majors de la temporada. Encontrarás más información sobre los criterios en la [sección 2.2.9](#).

2.2.2 Formato del Birmingham Major y del TBD Major – Opens [todas las regiones]

En cada Open de un Major de la RLCS ("**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 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 un 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 estarán formados por Enfrentamientos Al mejor de tres hasta que se decidan los ciento noventa y dos (192) mejores Equipos. Todos los Enfrentamientos de los ciento noventa y dos (192) mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

En el Birmingham Open de la RLCS 2025 y el TBD Open de la RLCS, el Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta dos (2) días de Enfrentamientos, y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos en dicho Cuadro. Para el segundo y tercer Birmingham Open de la RLCS 2025 y el quinto y sexto TBD Open de la RLCS 2025, los ocho (8) Equipos mejor clasificados en los Opens anteriores avanzarán inmediatamente a la Fase suiza ("**Fase suiza del Open**"). Por lo tanto, el Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta dos (2) días de Enfrentamientos, y continuará hasta que queden veinticuatro (24) Equipos en él. Los treinta y dos (32) Equipos mejor clasificados avanzarán a la Fase suiza ("**Fase suiza del Open**").

En la Fase suiza del Open habrá treinta y dos (32) Equipos repartidos en dos (2) grupos que disputarán Enfrentamientos Al mejor de cinco entre sí. Si un Equipo gana tres (3) Enfrentamientos en la Fase suiza del Open, avanzará a la Fase GSL correspondiente ("**Fase GSL del Open**"). Si un Equipo pierde tres (3) Enfrentamientos durante la Fase suiza del Open, será eliminado del Torneo y recibirá los Premios estipulados en la [sección 2.6](#).

En la Fase GSL del Open habrá dieciséis (16) Equipos repartidos en dos (2) Grupos GSL ("**Grupos GSL**") que disputarán Enfrentamientos Al mejor de cinco entre sí. Si un Equipo pierde dos (2) Enfrentamientos en la Fase GSL del Open, será eliminado del Torneo y se le otorgarán los Premios y Puntos de la RLCS estipulados en la [sección 2.6](#). Los cuatro (4) mejores Equipos de cada Grupo GSL avanzarán al Cuadro de eliminación híbrida ("**Cuadro de eliminación híbrida del Open**").

En el Cuadro de eliminación híbrida del Open estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase GSL del Open, clasificados en dos (2) grupos iniciales según el progreso de cada Equipo en la Fase GSL del Open. Los cuatro primeros cabezas de serie pasarán a formar parte del Grupo superior, y los cuatro siguientes conformarán el Grupo inferior. Todos los Enfrentamientos de este Cuadro de eliminación híbrida del Open serán Al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida del Open, el primer cabeza de serie se enfrentará al cuarto, y el segundo cabeza de serie, al tercero. Los Equipos ganadores del Enfrentamiento del Grupo superior pasarán directamente a las Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo superior avanzarán a la segunda Ronda del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida del Open, el quinto cabeza de serie se enfrentará al octavo, y el sexto se enfrentará al séptimo. Los Equipos que ganen el Enfrentamiento del Grupo inferior avanzarán directamente a la Ronda 2 del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo inferior serán eliminados del Torneo y recibirán los Puntos de la RLCS y los Premios que se estipulan en la [sección 2.6](#).

A partir de la Ronda 2 del Cuadro inferior, si un Equipo pierde un Enfrentamiento durante el Cuadro, será eliminado del Torneo y recibirá los Puntos de la RLCS y los Premios que se estipulan en la [sección 2.6](#). El Cuadro continuará hasta que haya un Equipo ganador, que recibirá los Puntos de la RLCS y los Premios estipulados en la [sección 2.6](#).

Al final de cada conjunto de tres (3) Opens, los Equipos pasarán al Major presencial correspondiente según lo estipulado en las [secciones 2.2.7](#) o [2.2.8](#).

2.2.3 Formato del Evento presencial del Birmingham Major

El Birmingham Major comienza con una Fase suiza ("**Fase suiza del Birmingham Major**"), que consistirá en una competición en la que los dieciséis (16) Equipos clasificados de los 3 primeros Opens jugarán Enfrentamientos Al mejor de cinco entre sí. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada jornada del Birmingham Major 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 Birmingham Major, pasará al Cuadro de eliminación híbrida de este Major ("**Cuadro de eliminación híbrida del Birmingham Major**"). Si un Equipo pierde tres (3) Enfrentamientos durante esta Fase suiza, será eliminado del Torneo y recibirá los Premios y Puntos de la RLCS estipulados en la [sección 2.6](#).

En el Cuadro de eliminación híbrida del Birmingham Major estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza de dicho Major, divididos en dos (2) grupos iniciales según el progreso de cada Equipo en la Fase suiza del Birmingham Major. Los cuatro primeros cabezas de serie pasarán a formar parte del Grupo superior, y los cuatro siguientes conformarán el Grupo inferior. Todos los Enfrentamientos de este Cuadro de eliminación híbrida del Birmingham Major serán Al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida del Birmingham Major, el primer cabeza de serie se enfrentará al cuarto, y el segundo cabeza de serie se enfrentará al tercero. Los Equipos ganadores del Enfrentamiento del Grupo superior pasarán directamente a las

Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo superior avanzarán a la segunda Ronda del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida del Birmingham Major, el quinto cabeza de serie enfrentará al octavo, y el sexto, al séptimo. Los Equipos que ganen el Enfrentamiento del Grupo inferior avanzarán directamente a la Ronda 2 del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo inferior serán eliminados del Torneo y recibirán los Puntos de la RLCS y Premios estipulados en la [sección 2.6](#).

A partir de la Ronda 2 del Cuadro inferior, si un Equipo pierde un Enfrentamiento durante el Cuadro, será eliminado del Torneo y recibirá los Puntos de la RLCS y los Premios que se estipulan en la [sección 2.6](#). El Cuadro continuará hasta que haya un Equipo ganador, que recibirá los Puntos de la RLCS y los Premios estipulados en la [sección 2.6](#).

2.2.4 Formato del Evento presencial del TBD Major

El TBD Major comienza con una Fase suiza ("**Fase suiza del TBD Major**"), una competición en la que los dieciséis (16) Equipos clasificados de los 3 primeros Opens disputarán 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 jornada del TBD Major 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 TBD Major, pasará al Cuadro de eliminación híbrida de este Major ("**Cuadro de eliminación híbrida del TBD Major**"). Si un Equipo pierde tres (3) Enfrentamientos durante esta Fase suiza, será eliminado del Torneo y recibirá los Premios y Puntos de la RLCS estipulados en la [sección 2.6](#).

En el Cuadro de eliminación híbrida del TBD Major estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase suiza del TBD Major, clasificados en dos (2) grupos iniciales según el progreso de cada Equipo en la Fase suiza del TBD Major. Los cuatro primeros cabezas de serie pasarán a formar parte del Grupo superior, y los cuatro siguientes conformarán el Grupo inferior. Todos los Enfrentamientos de este Cuadro de eliminación híbrida del TBD Major serán Al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida del TBD Major, 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 del Cuadro. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo superior avanzarán a la segunda Ronda del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida del TBD Major, 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 que ganen el Enfrentamiento del Grupo inferior avanzarán directamente a la segunda Ronda del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo inferior serán eliminados del

Torneo y se les concederán Puntos de la RLCS y Premios según lo estipulado en la [sección 2.6](#).

A partir de la Ronda 2 del Cuadro inferior, si un Equipo pierde un Enfrentamiento durante el Cuadro, será eliminado del Torneo y recibirá los Puntos de la RLCS y los Premios que se estipulan en la [sección 2.6](#). El Cuadro continuará hasta que haya un Equipo ganador, que recibirá los Puntos de la RLCS y los Premios estipulados en la [sección 2.6](#).

Al final del TBD Major, los Equipos pasarán al World Championship según lo estipulado en la [sección 2.2.9](#).

2.2.5 Formato de los Last Chance Qualifiers

Cuando concluya el TBD Major, las cuatro (4) Regiones con mejores resultados en los dos (2) Eventos en LAN pasarán a un Last Chance Qualifier ("**Last Chance Qualifier**"). La estructura de los Last Chance Qualifiers será la siguiente:

Para el Last Chance Qualifier de cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Enfrentamientos para cada día del Last Chance Qualifier se encargarán Psyonix o los Administradores del Torneo, según lo estipulado en la [sección 2.3.3](#). Todos los Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Partidas Al mejor de tres hasta que se decidan los ciento noventa y dos (192) mejores Equipos, y todos los Enfrentamientos de los ciento noventa y dos (192) mejores en adelante serán Al mejor de cinco.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta dos (2) días de Enfrentamientos, y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos. Los mejores treinta y dos (32) Equipos pasarán a la Fase suiza ("**Fase suiza de última oportunidad**").

En la Fase suiza de última oportunidad habrá treinta y dos (32) Equipos repartidos en dos (2) grupos que disputarán Enfrentamientos Al mejor de cinco entre sí. Si un Equipo gana tres (3) Enfrentamientos en la Fase suiza de última oportunidad, avanzará a la Fase GSL correspondiente ("**Fase GSL de última oportunidad**"). Si un Equipo pierde tres (3) Enfrentamientos en la Fase suiza de última oportunidad, será eliminado del Torneo.

En la Fase GSL de última oportunidad habrá dieciséis (16) Equipos repartidos en dos (2) Grupos GSL que disputarán Enfrentamientos Al mejor de cinco entre ellos. Si un Equipo pierde dos (2) Enfrentamientos en la Fase GSL de última oportunidad, será eliminado del Torneo. Los cuatro (4) mejores Equipos de cada Grupo GSL avanzarán al Cuadro de eliminación híbrida ("**Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad**").

En el Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase GSL de última oportunidad, clasificados en dos (2) grupos iniciales según el progreso de cada Equipo en la Fase GSL de última oportunidad. Los cuatro primeros cabezas

de serie pasarán a formar parte del Grupo superior, y los cuatro siguientes conformarán el Grupo inferior. Todos los Enfrentamientos de este Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad serán Al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad, 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 del Cuadro. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo superior avanzarán a la segunda Ronda del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad, el quinto cabeza de serie se enfrentará al octavo, y el sexto, al séptimo. Los Equipos ganadores del Enfrentamiento del Grupo inferior pasarán directamente a la segunda Ronda del Cuadro inferior. Los que pierdan el Enfrentamiento del Grupo inferior serán eliminados del Torneo.

A partir de la segunda Ronda, si un Equipo pierde un Enfrentamiento del Cuadro, será eliminado del Torneo. El Cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, que se clasificará para el Rocket League World Championship.

2.2.6 Formato del Rocket League World Championship

El Rocket League World Championship comienza con la Fase de apertura GSL ("**Fase de apertura GSL del World Championship**"), que consiste en una competición en la que ocho (8) Equipos juegan Enfrentamientos Al mejor de cinco. De la selección de cabezas de serie y 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 2.3.4](#).

Si un Equipo pierde dos (2) Enfrentamientos en la Fase de apertura GSL del World Championship, será eliminado del Torneo y recibirá los Premios estipulados en la [sección 2.6](#). Los cuatro (4) mejores Equipos avanzarán a la Fase del Grupo GSL ("**Fase del Grupo GSL del World Championship**").

En la Fase del Grupo GSL del World Championship habrá dos (2) Grupos GSL que disputarán 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 de la Fase del Grupo GSL del World Championship se encargarán Psyonix o los Administradores del Torneo según lo estipulado en la [sección 2.3.4](#).

Si un Equipo pierde dos (2) Enfrentamientos en la Fase del Grupo GSL del World Championship, será eliminado del Torneo y se le concederán Premios según lo estipulado en la [sección 2.6](#). Los cuatro (4) mejores Equipos de cada grupo avanzarán al Cuadro de eliminación híbrida del World Championship de Rocket League ("**Cuadro de eliminación híbrida del World Championship de Rocket League**").

En el Cuadro de eliminación híbrida del World Championship de Rocket League estarán los ocho (8) mejores Equipos de la Fase del Grupo GSL del World Championship, clasificados en dos (2) grupos iniciales según el progreso de cada Equipo en la Fase del Grupo GSL del World Championship. Los cuatro primeros cabezas de serie pasarán a formar parte del Grupo superior, y los cuatro siguientes conformarán el Grupo inferior. Todos los Enfrentamientos de este Cuadro de eliminación híbrida del World Championship serán Al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida del World Championship, 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 del Cuadro. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo superior avanzarán a la segunda Ronda del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad, el quinto cabeza de serie se enfrentará al octavo, y el sexto, al séptimo. Los Equipos que ganen el Enfrentamiento del Grupo inferior avanzarán directamente a la segunda Ronda del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan el Enfrentamiento del Grupo inferior serán eliminados del Torneo y recibirán los Premios estipulados en la [sección 2.6](#).

A partir de la segunda Ronda del Cuadro inferior, si un Equipo pierde un Enfrentamiento durante el Cuadro, será eliminado del Torneo y se le concederán los Premios estipulados en la [sección 2.6](#). El Cuadro continuará hasta que haya un Equipo ganador, que recibirá los Premios estipulados en la [sección 2.6](#).

2.2.7 Condiciones para pasar al Birmingham Major de la RLCS 2025

De acuerdo con lo estipulado en la [sección 2.6.2](#), los Puntos de la RLCS obtenidos por cada Equipo durante el tercer Birmingham Open se sumarán a los obtenidos en los Opens 1 y 2. Tan solo pasarán y se clasificarán para el Birmingham Major 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 los tres (3) primeros Opens.

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados para el Birmingham Major</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

2.2.8 Condiciones para pasar al TBD Major de la RLCS 2025

De acuerdo con lo estipulado en la [sección 2.6.2](#), al final del sexto TBD Open, los Puntos de la RLCS obtenidos por cada Equipo durante el TBD Open 3 se sumarán a los obtenidos en los Opens 1 y 2. Tan solo pasarán y se clasificarán para el TBD Major 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 los tres (3) últimos Opens.

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados para el TBD Major</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

2.2.9 Condiciones para pasar al Rocket League World Championship

De acuerdo con lo estipulado en la [sección 2.6.2](#), al final del TBD Major, se sumarán los Puntos de la RLCS obtenidos por cada Equipo durante los Opens y los Major a lo largo de 2025. 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 los seis (6) Opens 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 mejor (1) Equipo
África subsahariana (SSA):	el mejor (1) Equipo

Los cuatro (4) Equipos restantes clasificados para el Rocket League World Championship saldrán de los Last Chance Qualifiers. Cuando concluya el TBD Major, las cuatro (4) Regiones con los mejores resultados en LAN pasarán a un Last Chance Qualifier para su Región. Para decidir qué Regiones pasan a un Last Chance Qualifier, se escogerá entre las cuatro (4) mejores Regiones de acuerdo con los siguientes criterios:

1. La media de Puntos de la RLCS conseguidos por cada Región en el Birmingham Major de la RLCS y el TBD Major de la RLCS.
2. La suma de los Puntos de la RLCS de una Región conseguidos por el Equipo mejor clasificado de esa Región en el Birmingham Major y el TBD Major.

Los cuatro (4) Equipos ganadores del Last Chance Qualifier de cada Región se clasificarán para el Rocket League World Championship 2025.

2.2.10 Condiciones alternativas para pasar

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.

Si no hay otro Equipo de esa Región que pueda participar, el Equipo que le sustituya será el siguiente con más Puntos de la RLCS en la clasificación de la mejor Región. La mejor Región se determina calculando la media de Puntos de la RLCS por cada Región en el Birmingham Major de la RLCS y el TBD Major de la RLCS.

Si esto ocurre antes del Birmingham Major, la mejor Región se calculará usando los resultados del Major y el World Championship en la temporada 2024 de la RLCS.

2.2.11 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 2.3.2](#) y la [sección 2.3.3](#) (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**"), cosa que confirmarán los Administradores del evento antes de que dé comienzo el Cuadro de clasificación.

Si hay que disputar tres (3) Enfrentamientos o menos en un Cuadro de clasificación para deshacer un empate, el Cuadro de clasificación se jugará una vez concluido el Cuadro de eliminación híbrida del Open de la Región correspondiente. Si hay que disputar 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).

Si hay un empate entre Equipos de la misma Región que ya se han clasificado para un Major o el World Championship, la asignación de cabezas de serie seguirá el sistema de selección de cabezas de serie establecido en la [sección 2.3.2](#) y la [sección 2.3.3](#) (según corresponda). En este caso, no se disputará un Cuadro de clasificación.

2.2.12 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 Opens

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

- 1) La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2024 promedio de los tres (3) Titulares.
 - a) La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2024 de los Titulares se determina añadiendo el 66 % de los Puntos de la RLCS obtenidos en las Fases de clasificación abierta del Major 1 de 2024 y el Major de Copenhague y el 100 % de los Puntos de la RLCS obtenidos en las Fases de clasificación abierta del Major 2 y el Major de Londres en 2024. Los Puntos de la RLCS de la temporada 2024 solo son aplicables a los Titulares que estén en Equipos de la RLCS 2024, y no a los Suplentes, Entrenadores o Mánagers de esos Equipos.
- 2) La mejor posición obtenida en las Fases de clasificación abierta del Major 2 de la RLCS 2024 o el Major de Londres, que otorgó Puntos de la RLCS a cada Titular.
- 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>	
Primer Birmingham Open	[EU/SAM/APAC]	31 de diciembre de 2024 a las 8:59 CET.
Primer Birmingham Open	[NA/MENA/OCE/SSA]	6 de enero de 2025 a las 23:59 PT.

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza del primer Birmingham Open, los Equipos se organizarán según el siguiente parámetro para la primera ronda:

1. Clasificación final del Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open
2. Selección inicial del Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase GSL del primer Birmingham Open, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Clasificación final de la Fase suiza del primer Birmingham Open
2. Puntuación Buchholz
3. Selección inicial de la Fase suiza del primer Birmingham Open

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida del primer Birmingham Open, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros para la primera Ronda:

1. Primera posición del Grupo GSL A
2. Primera posición del Grupo GSL B
3. Segunda posición del Grupo GSL A
4. Segunda posición del Grupo GSL B

5. Tercera posición del Grupo GSL A
6. Tercera posición del Grupo GSL B
7. Cuarta posición del Grupo GSL A
8. Cuarta posición del Grupo GSL B

Para la selección de cabezas de serie para los Cuadros de doble eliminación de los Birmingham Opens 2 y 3, y los TBD Opens 4 a 6, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2025
2. La mejor posición final en un Major u Open que concediera Puntos de la RLCS o Premios a cada Titular
3. Posición final en el Major u Open más reciente, si dicha posición concedió Puntos de la RLCS o Premios a cada Titular
4. El índice de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en partidos clasificatorios 3v3 estándar en los marcadores del juego en un periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
Segundo Birmingham Open [EU/SAM/APAC] 8:59 CET.	21 de enero de 2025 a las
Segundo Birmingham Open [NA/MENA/OCE/SSA]	27 de enero de 2025 a las 23:59 PT.
Tercer Birmingham Open [EU/SAM/APAC] 8:59 CET.	11 de febrero de 2025 a las
Tercer Birmingham Open [NA/MENA/OCE/SSA] 23:59 PT.	17 de febrero de 2025 a las
Cuarto TBD Open [NA/MENA/OCE/SSA] las 23:59 PT.	14 de abril de 2025 a
Cuarto TBD Open [EU/SAM/APAC] 8:59 CEST.	22 de abril de 2025 a las
Quinto TBD Open [NA/MENA/OCE/SSA] 23:59 PT.	28 de abril de 2025 a las
Quinto TBD Open [EU/SAM/APAC] 8:59 CEST.	6 de mayo de 2025 a las
Sexto TBD Open [NA/MENA/OCE/SSA] 23:59 PT.	12 de mayo de 2025 a las
Sexto TBD Open [EU/SAM/APAC] 8:59 CEST.	20 de mayo de 2025 a las

Tanto para los segundos y los terceros Birmingham y TBD Opens, los ocho (8) mejores clasificados en el Open anterior avanzarán inmediatamente a la Fase suiza, con lo que serán los ocho primeros cabezas de serie (8) en la Fase suiza.

Para realizar la selección de cabezas de serie en las Fases suizas de los Birmingham Opens 2 y 3 y de los TBD Opens 4 a 6, los Equipos que se clasifiquen en el Cuadro de doble eliminación de los Opens se organizarán para la primera Ronda según los siguientes parámetros:

1. Clasificación final del Cuadro de doble eliminación del Open
2. Selección inicial del Cuadro de doble eliminación del Open

Para realizar la selección de cabezas de serie en las Fases GSL del segundo y tercer Birmingham Open y el cuarto, quinto y sexto TBD Open, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Posiciones finales de la Fase suiza de los Opens
2. Puntuación Buchholz
3. Selección inicial de la Fase suiza de los Opens

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida de los Birmingham Opens 2 y 3 y de los TBD Opens 4 a 6, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros para la primera Ronda:

1. Primera posición del Grupo GSL A
2. Primera posición del Grupo GSL B
3. Segunda posición del Grupo GSL A
4. Segunda posición del Grupo GSL B
5. Tercera posición del Grupo GSL A
6. Tercera posición del Grupo GSL B
7. Cuarta posición del Grupo GSL A
8. Cuarta posición del Grupo GSL B

2.3.2 Selección de cabezas de serie para Majors de la RLCS

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza del Birmingham Major 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. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1
10. NA3
11. SAM2
12. MENA2

13. OCE2
14. NA4
15. APAC1
16. SSA1

Los Equipos que se clasifiquen para la Fase suiza del Major de Birmingham de la RLCS ocuparán los puestos anteriores según la Región en la que se hayan clasificado y de los siguientes criterios:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2025
2. La posición final de un Open que otorgara la mayor cantidad de Puntos de la RLCS, seguida de la posición que otorgara la siguiente mayor cantidad de Puntos de la RLCS hasta que haya un empate o no quede ningún Open.
3. La posición final en el Open más reciente, seguida del siguiente Open más reciente hasta que haya un empate o no quede ningún Open. La preferencia de los Opens será la siguiente:
 - a. Tercer Birmingham Open
 - b. Segundo Birmingham Open
 - c. Primer Birmingham Open
4. El índice de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en partidos clasificatorios 3v3 estándar en las clasificaciones del juego en el periodo determinado:

<u>Evento</u>		<u>Instantánea de la clasificación</u>
Tercer Birmingham Open	[EU/SAM/APAC]	11 de febrero de 2025 a las 8:59 CET.
Tercer Birmingham Open	[NA/MENA/OCE/SSA]	17 de febrero de 2025 a las 23:59 PT.

Si se requiere un(os) Cuadro(s) de clasificación para deshacer un empate en el Birmingham Major de la RLCS, se seleccionarán los Equipos en dicho cuadro siguiendo los criterios anteriores.

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

1. Posiciones finales de la Fase suiza del Birmingham Major
2. Puntuación Buchholz
3. Selección inicial de la Fase suiza del primer Birmingham Major

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza del TBD Major de la RLCS, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros para la primera ronda:

Según el siguiente orden de clasificación predefinido <que se actualizará en función de las clasificaciones regionales una vez concluya el Birmingham Major>:

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

Los Equipos que se clasifiquen para la Fase suiza del TBD Major de la RLCS ocuparán los puestos anteriores según la Región en la que se hayan clasificado y de los siguientes criterios:

1. El total de Puntos de la RLCS de cada Equipo conseguidos en los TBD Opens 4, 5 y 6
2. Suma de los Puntos de la RLCS de 2025
3. La posición final de un Major u Open que otorgara la mayor cantidad de Puntos de la RLCS, seguida de la posición que otorgara la siguiente mayor cantidad de Puntos de la RLCS hasta que haya un empate o no quede ningún Major u Open.
4. La posición final en el Major u Open más reciente, seguida del siguiente Major u Open más reciente hasta que haya un empate o no quede ningún Major u Open. La preferencia de los Majors u Opens será la siguiente:
 - a. Sexto TBD Open
 - b. Quinto TBD Open
 - c. Cuarto TBD Open
 - d. Birmingham Major
 - e. Tercer Birmingham Open
 - f. Segundo Birmingham Open
 - g. Primer Birmingham Open
5. El índice de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en partidos clasificatorios 3v3 estándar en las clasificaciones del juego en el periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>	
Sexto TBD Open	[NA/MENA/OCE/SSA]	12 de mayo de 2025 a las 23:59 PT.
Sexto TBD Open	[EU/SAM/APAC]	20 de mayo de 2025 a las 8:59 CEST.

Si se requieren uno o más Cuadros de clasificación para deshacer un empate en el TBD Major de la RLCS, se seleccionarán los Equipos en dicho cuadro siguiendo los criterios anteriores.

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

1. Posiciones finales de la Fase suiza del TBD Major
2. Puntuación Buchholz
3. Selección inicial de la Fase suiza del primer TBD Major

2.3.3 Selección de cabezas de serie para Last Chance Qualifiers

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2025 promedio de los tres (3) Titulares.
 - a. La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2025 de los Titulares se determina añadiendo el 66 % de los Puntos de la RLCS obtenidos en el Birmingham Major de 2025 y el 100 % de los Puntos de la RLCS conseguidos en el TBD Major de 2025. Los Puntos de la RLCS de la temporada 2025 solo son aplicables a los Titulares que estén en Equipos de la RLCS 2025, y no a los Suplentes, Entrenadores o Mánagers de esos Equipos.
2. La mejor posición final en un Major u Open que concediera Puntos de la RLCS a cada Titular
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>
Región n.º 1	15 de julio de 2025 a las 8:59 CEST.
Región n.º 2	22 de julio de 2025 a las 8:59 CEST.
Región n.º 3	29 de julio de 2025 a las 8:59 CEST.
Región n.º 4	5 de agosto de 2025 a las 8:59 CEST.

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase suiza de última oportunidad, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros para la primera Ronda:

1. Clasificación final del Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier
2. Selección inicial del Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase GSL de última oportunidad, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Clasificación final de la Fase suiza de última oportunidad
2. Puntuación Buchholz
3. Selección inicial de la Fase suiza de última oportunidad

Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros para la primera Ronda:

1. Primera posición del Grupo GSL A
2. Primera posición del Grupo GSL B
3. Segunda posición del Grupo GSL A
4. Segunda posición del Grupo GSL B
5. Tercera posición del Grupo GSL A
6. Tercera posición del Grupo GSL B
7. Cuarta posición del Grupo GSL A
8. Cuarta posición del Grupo GSL B

2.3.4 Selección de cabezas de serie para el Rocket League World Championship

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase de apertura GSL del Rocket League World Championship, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

Según el siguiente orden de clasificación predefinido, <que se actualizará en función de las clasificaciones regionales una vez concluya el TBD Major>:

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

Para realizar la selección de cabezas de serie en la Fase del grupo GSL del Rocket League World Championship, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

Según el siguiente orden de clasificación predefinido, <que se actualizará en función de las clasificaciones regionales una vez concluya el TBD Major>:

1. EU1
2. NA1
3. MENA1
4. EU2
5. SAM1
6. EU3
7. NA2
8. EU4
9. OCE1

10. NA3
11. SAM2
12. MENA2
13. Primer puesto en la Fase de apertura GSL
14. Segundo puesto en la Fase de apertura GSL
15. Tercer puesto en la Fase de apertura GSL
16. Cuarto puesto en la Fase de apertura GSL

Los Equipos que se clasifiquen para el Rocket League World Championship ocuparán los puestos anteriores según la Región o el Last Chance Qualifier en el que se hayan clasificado y de los siguientes criterios:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2025
2. La posición final de un Major u Open que otorgara la mayor cantidad de Puntos de la RLCS, seguida de la posición que otorgara la siguiente mayor cantidad de Puntos de la RLCS hasta que haya un empate o no quede ningún Major u Open.
3. La posición final en el Major u Open más reciente, seguida del siguiente Major u Open más reciente hasta que haya un empate o no quede ningún Major u Open. La preferencia de los Majors u Opens será la siguiente:
 - a. TBD Major
 - b. Sexto TBD Open
 - c. Quinto TBD Open
 - d. Cuarto TBD Open
 - e. Birmingham Major
 - f. Tercer Birmingham Open
 - g. Segundo Birmingham Open
 - h. Primer Birmingham Open
4. El índice de emparejamiento promedio de los tres (3) Titulares en partidos clasificatorios 3v3 estándar en las clasificaciones del juego en el periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>	
Sexto TBD Open 23:59 PT.	[NA/MENA/OCE/SSA]	12 de mayo de 2025 a las
Sexto TBD Open 8:59 CEST.	[EU/SAM/APAC]	20 de mayo de 2025 a las

Si se requieren uno o más Cuadros de clasificación para deshacer un empate en el Rocket League World Championship, se seleccionarán los Equipos en dicho cuadro siguiendo los criterios anteriores.

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

1. Primer puesto del Grupo A de la Fase del Grupo GSL
2. Primer puesto del Grupo B de la Fase del Grupo GSL
3. Segundo puesto del Grupo A de la Fase del Grupo GSL

4. Segundo puesto del Grupo B de la Fase del Grupo GSL
5. Tercer puesto del Grupo A de la Fase del Grupo GSL
6. Tercer puesto del Grupo B de la Fase del Grupo GSL
7. Cuarto puesto del Grupo A de la Fase del Grupo GSL
8. Cuarto puesto del Grupo B de la Fase del Grupo GSL

2.4 Calendario

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 de programación

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 Opens, Birmingham Major, TBD Major y Rocket League World Championship 2025.

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 Open, Major y World Championship. Los Premios específicos que se concederán se pueden consultar en el [anexo C](#).

2.6.2 Regiones restringidas para el premio

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**") enviado 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 de 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 facilitar (1) los datos y materiales que les 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, si así lo decide 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 por parte de los Jugadores ganadores potenciales de las fechas límites estipuladas en esta sección 2.6.3.

En caso de que (a) el Jugador (i) no mantenga activa la Cuenta de Epic que utilizó para competir en el Evento durante el proceso de verificación de los requisitos o (ii) no responda a tiempo a una notificación o a una solicitud de materiales o información adicionales o (b) no pueda aceptar o recibir el premio por cualquier motivo (incluida la incapacidad de cumplir los requisitos en todo momento durante la participación en el Evento hasta el momento de recibir el premio o el hecho de no proporcionar la información fiscal y de pagos que se le solicite a través de los proveedores de procesamiento de impuestos y pagos aprobados por Psyonix) o (c) se descubra que ha infringido las reglas de integridad competitiva (o cualquier tipo de reglas equivalentes según corresponda) durante cualquier Evento anterior ("Evento anterior") organizado por Epic, si el Jugador no ha recibido el premio de dicho Evento anterior, perderá su condición de Jugador ganador potencial y el derecho a recibir Premios por el Evento o cualquier Evento pasado. En tales casos, no se nombrará un Jugador ganador alternativo, y Psyonix se reserva el derecho a, si así lo decide, (y) otorgar cualquier premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho Jugador descalificado como parte de un futuro Evento competitivo

del Juego, u (z) otorgar cualquier premio a causas y obras benéficas. El Jugador ganador se anunciará únicamente cuando se haya completado el proceso de verificación de los requisitos por parte de Psyonix según lo especificado en estas Reglas.

Los Jugadores ganadores tendrán que facilitar cierta información de pago a Psyonix, como los formularios de información tributaria que se les soliciten, para recibir los Premios. Psyonix podrá retener los Premios si el Jugador ganador no le facilita los formularios de información tributaria correspondientes a tiempo.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS AL PAGO DE IMPUESTOS LOCALES, ESTATALES, NACIONALES E INTERNACIONALES, SEGÚN CORRESPONDA (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y LAS RETENCIONES), 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 en los porcentajes 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 por su cuenta 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 condición de individuo (o, si se trata de un Menor, a su padre, madre o tutor legal). 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) exonera a Psyonix de toda responsabilidad, pérdida o perjuicio 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 del Jugador; Cuentas restringidas

Debes tener al menos 13 años (o la edad exigida, si fuera superior, en tu país de residencia). Asegúrate de que la información de edad en tu cuenta es correcta. No puedes usar una Cuenta restringida para participar en el Evento. Los Mánagers y los Entrenadores deberán tener al menos 18 años (o la edad exigida, si fuera superior en su país de residencia).

3.2 Condiciones 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**") 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) o 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 8. 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 (y 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 GSL de los Opens, 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 no facilitan el logotipo, o este es rechazado, los Administradores del Torneo lo sustituirán por un logotipo estándar del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho a rechazar los logotipos enviados después de que comience el Torneo.

3.5.7 Prohibiciones de patrocinadores

Los nombres 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 el hecho de 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 Tu Cuenta de Epic y tú no podéis haber recibido una suspensión ni ninguna otra sanción relacionada con una infracción anterior de cualquier norma oficial de Epic o debéis 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 En el Evento podrán participar 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 residan en cualquier país cuya 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 (utilizando una [1] Cuenta de Epic) para el Evento en un Open o en el Last Chance Qualifier. 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 (utilizando (1) Cuenta de Epic) a lo largo del Evento. Es decir, cuando participes en una Región de cualquier sesión de un Open o en el Last Chance Qualifier, se te asignará esa Región en cualquier Open o Last Chance Qualifier 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 Open o Last Chance Qualifier, 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 Open, 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 uno (1) cualquiera de los siguientes modos clasificatorios al llegar las fechas de la Instantánea de la clasificación (como se indica en la [sección 2.3.1](#)) antes del inicio de un Open: (a) Duelo individual 1v1, (b) Dobles 2v2 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 su Punto de contacto ("**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 (los "**Titulares**") 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 puesto de Titular o de Suplente, podrá participar 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 para cada jornada del Torneo deben presentarse a los Administradores de este, al menos, 24 horas antes del inicio de dicha jornada.

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 un Entrenador al que quiere incorporar a la Plantilla, deberá 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 ampliación de plazo, el 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 31 de marzo de 2025 a las 00:00 JST al 13 de abril de 2025 a las 17:00 JST
- EU: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 CEST al 13 de abril de 2025 a las 17:00 CEST
- MENA: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 KSA al 13 de abril de 2025 a las 17:00 KSA
- NA: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 PT al 13 de abril de 2025 a las 17:00 PT
- OCE: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 AEDT al 13 de abril de 2025 a las 17:00 AEST
- SSA: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 SAST al 13 de abril de 2025 a las 17:00 SAST
- SAM: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 BRT al 13 de abril de 2025 a las 17:00 BRT

Durante el Periodo 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 los Administradores del Torneo consideran 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 ("**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 todo el Open antes del Periodo de fichajes durante el cual se ha realizado 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 Discord en el canal de asistencia de Discord correspondiente, como se indica en la [sección 6.1](#) 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, su nombre en el juego ni su 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 compuesto 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) 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 uno (1) 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/rlics-2025>) 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 él a través del Punto de contacto del Equipo.

3.8.10 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 umbrales de Premios establecidos en el [Anexo C](#) deben superar el proceso de verificación de elegibilidad descrito en la [sección 2.6](#) para recibir dichos Premios. Si un miembro del Equipo falla en el proceso de verificación de elegibilidad, todos sus compañeros de Equipo serán descalificados como Jugadores ganadores potenciales, y ese Equipo no tendrá derecho a recibir ningún premio en el Torneo.

3.8.11 Asociaciones como equipo

A menos que se describa expresamente lo contrario en el presente documento, los derechos de todos los Administradores del Torneo sujetos a estas Reglas se refieren y pueden ejercerse dirigidos al Equipo como conjunto y a cada Jugador del Equipo de forma individual. Si se puede aplicar el derecho a la descalificación contra un miembro individual del Equipo, entonces el Administrador del evento podrá ejercer este derecho contra el Equipo como conjunto.

Si los Administradores del Torneo deciden descalificar a algunos miembros del Equipo, pero no a todos, 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 uno de ellos era el Punto de contacto del Equipo) por un nuevo Jugador que sea 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 en cualquier rol si el Administrador del Torneo lo decide así.

3.8.12 Imposibilidad de transferir plazas de clasificación del Equipo

No se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona ni organización las plazas de clasificación obtenidas en cualquiera de las fases nuevas (según corresponda). Esto quiere decir que dichas plazas quedan vinculadas directamente al Equipo en su conjunto.

3.9 Relaciones del Equipo

Las Reglas no rigen las relaciones que haya entre los Jugadores de un Equipo. Las condiciones relativas a las relaciones entre Jugadores y sus respectivos Equipos solo atañen a cada Equipo y sus Jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros del Equipo pueden provocar que se descalifique 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 pueden incurrir en actos de 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) de manera intencionada en el resultado de una Partida, Enfrentamiento o Torneo.

3.10.2 Ningún Propietario de Equipo de 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 la administración de otro Equipo en la RLCS.

3.10.3 Ningún Mánager, Entrenador u otra persona con responsabilidades de supervisión o administración en un Equipo de la RLCS (en su conjunto, "**Personas de control**") puede: (a) ejercer como Persona de control de otro Equipo de la RLCS ni (b) estar involucrado directa o indirectamente en la gestión o la administración de otro Equipo en la RLCS (o tener poder para decidir sobre ellas), ni 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. Sea un ejemplo claro de diversidad, inclusión y equidad, y todos los Jugadores participantes reflejen esa iniciativa (por ejemplo, un Equipo femenino).
2. No comparta nombre con ningún otro Equipo.
3. Haya 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 en la gestión o administración de otro Equipo en la RLCS (o tenga poder para decidir sobre ellas) ni influir en el rendimiento de otro Equipo de la RLCS en una Partida, Enfrentamiento o Torneo.

3.10.5 No podrán participar en el Torneo los Equipos que, según el criterio de Psonix, sean directa o indirectamente propiedad de 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, o estén controlados por ella.

4. Reglas de juego

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

4.1 Configuración de los Enfrentamientos

4.1.1 Ajustes del juego

- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad de los robots: no hay robots
- Mutators: ninguno
- Duración de los Enfrentamientos: 5 minutos
- Procedimiento para unirse: Nombre/Contraseña

- Plataformas: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidores: US-East, US-Central o US-West (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East, Asia-SE Maritime o Asia-SE Mainland (APAC), y South Africa (SSA)
- Colores de los Jugadores: 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 del Open, todas las Partidas se disputan en el DFH Stadium predeterminado. En todas las demás fases del Torneo, la rotación de mapas utilizará 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 si así lo deciden, 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 los Equipos

Los Administradores del Torneo indicarán qué Equipo va de azul y cuál de naranja. En el Cuadro de doble eliminación del Open, la Fase suiza del Open, el Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier y la Fase suiza de última oportunidad, 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 Partida y Partida de un Enfrentamiento, los Jugadores pueden solicitar que este se reinicie en la misma Región del servidor debido a problemas de conexión. Durante cualquier Enfrentamiento en cualquiera de las fases del Torneo, excepto en el Cuadro de doble eliminación de la Fase de clasificación del Open, en el Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier de la Fase suiza del Open y en la Fase suiza de última oportunidad, 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 lo consideren oportuno.

4.2.3 Servidores

Cuadro de doble eliminación del Open, Fase suiza del Open, Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier y Fase suiza de última oportunidad

- "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 "Europe" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos europeos.
- Los servidores "South America" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de Sudamérica.
- Los servidores "Oceania" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de Oceanía.
- Los servidores "Middle-East" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de MENA.
- "Asia-SE Mainland" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de APAC a menos que ambos Jugadores acuerden jugar en el "Asia-East" o el "Asia-SE Maritime".
- Los servidores "South Africa" siempre se utilizarán para los Enfrentamientos de SSA.

Fase GSL del Open, Fase del Cuadro de eliminación híbrida del Open, Fase GSL de última oportunidad, Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad, Major y Rocket League World Championship

- "RLCS USE-Ohio" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de Norteamérica a menos que ambos Jugadores 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 Jugadores acuerden jugar en otro servidor de Sudamérica.
- "RLCS OCE-Sydney" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de Oceanía a menos que ambos Jugadores acuerden jugar en otro servidor de Oceanía.
- "RLCS ME-Bahrain" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de MENA a menos que ambos Jugadores acuerden jugar en otro servidor de MENA.
- "RLCS ASM-Asia Mainland" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de APAC a menos que ambos Jugadores acuerden jugar en otro servidor de APAC.
- "RLCS SAF-Cape-Town" será el servidor predeterminado para los Enfrentamientos de SSA a menos que ambos Jugadores acuerden jugar en otro servidor de SSA.

4.2.4 Inicio de la Partida

En los Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación de la Fase de clasificación del Open, del Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier de la Fase suiza del Open y de la Fase suiza de última oportunidad, 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.

Cuadro de doble eliminación del Open, Fase suiza del Open, Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier y Fase suiza de última oportunidad

Las Sustituciones solo pueden efectuarse entre Partidas de un Enfrentamiento. Los Equipos solo pueden efectuar una Sustitución por Enfrentamiento. Los Equipos pueden revertir una Sustitución entre Partidas para jugar con el Jugador que pertenece a la alineación inicial, pero no tendrán permitido solicitar más Sustituciones en ese mismo Enfrentamiento. Los Equipos pueden empezar una Partida con cualquier combinación de tres (3) jugadores de su Plantilla registrada (como se define a continuación).

Fase GSL del Open, Fase del Cuadro de eliminación híbrida del Open, Fase GSL de última oportunidad, Cuadro de eliminación híbrida de última oportunidad, Major y Rocket League World Championship

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

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 no perder el Enfrentamiento automáticamente. Si se descubre que un Equipo o un Jugador han 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, incluidos los Opens, las Fases del Last Chance Qualifier, 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, los Mánagers y los Suplentes no pueden ser observadores del juego.

Un jugador o un Equipo pueden retransmitir en directo sus Partidas 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 del Cuadro de doble eliminación del Open, de la Fase suiza del Open, de la Fase GSL del Open, del Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier, de la Fase suiza de última oportunidad o de la Fase GSL de última oportunidad no retransmitidos. Para ello deberán rellenar una solicitud de retransmisión y recibir una autorización de observador, al menos, 24 horas antes del comienzo del día del Torneo en cuestión. Los Entrenadores, los Mánagers y los Suplentes no pueden ser observadores autorizados de la Retransmisión de equipo. Las solicitudes de retransmisión se encuentran en el canal de asistencia de Discord correspondiente, tal 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. Si lo hace, su Equipo 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 para este. 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 o el Administrador 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 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, 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

Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación del Open, Fase suiza del Open, Fase GSL del Open, Cuadro de doble eliminación del Last Chance Qualifier, Fase suiza de última oportunidad y Fase GSL de última oportunidad

Si se produce una desconexión, 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 Partidas posteriores 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 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 debe sustituirlo por otro jugador de su Plantilla (sujeto a las reglas de Sustitución indicadas en la [sección 4.2.5](#)) o abandonar el Enfrentamiento.

Enfrentamientos de Cuadros de eliminación híbrida de Opens, Cuadros de eliminación híbrida de Last Chance Qualifiers, Majors y World Championship

Si se produce una desconexión, 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, pueden pausar el Enfrentamiento para que el Jugador se vuelva a conectar.

Cuando la Partida se haya pausado, el Jugador desconectado tendrá ocho (8) 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 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 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, su Equipo 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 se haya cumplido el tiempo asignado, los Equipos dispondrán de 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 ("**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 ni durante el juego. Además, los Tiempos muertos no se pueden usar para prolongar o eludir los tiempos de descalificación indicados en la [sección 5.3.1](#).

5.3.4 Reinicios

Los Administradores del Torneo pueden solicitar que se reinicie una Partida o Enfrentamiento debido a circunstancias extraordinarias, como un error que afecte significativamente a la capacidad de los Jugadores de jugar en la Partida o el 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 el 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 disponibles para responder preguntas concretas de los Jugadores y ofrecer 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 modificarán 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 los Enfrentamientos

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, queda terminantemente prohibida la comunicación con cualquier persona que no esté designada para jugar en el Enfrentamiento actual, 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 se presentarán como (a) 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 los 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.

- Utilizar teclas macro o métodos similares para automatizar las 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 represalias 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

Los Jugadores y Tutores tienen prohibido lucir logotipos, nombres de marcas o insignias visibles (en conjunto, "**Identificadores comerciales**") de ninguna de las entidades, productos o servicios de la siguiente lista (no exhaustiva):

- 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 consideren 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. **Infraacciones 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 con anterioridad 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 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 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 (una "**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

EXCEPTO POR LO PROHIBIDO POR LA LEY APLICABLE Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, CADA PARTICIPANTE RENUNCIA POR LA PRESENTE, DE MANERA IRREVOCABLE Y PERPETUA, A CUALQUIER DERECHO QUE PUEDA TENER A UN JUICIO CON JURADO CON RESPECTO A CUALQUIER LITIGIO QUE SURJA DIRECTA O INDIRECTAMENTE DE, BAJO O EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO CELEBRADO EN RELACIÓN CON EL PRESENTE DOCUMENTO, CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE EN RELACIÓN CON EL PRESENTE DOCUMENTO Y CUALQUIERA DE LAS TRANSACCIONES CONTEMPLADAS ÉL.

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 relacionadas con 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 la sede de este y desde allí. 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 describen 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

Es posible que estas Reglas se traduzcan a otros idiomas. En caso de producirse cualquier conflicto o incoherencia entre las versiones traducidas y la versión en inglés de estas Reglas, esta última será la que prevalezca, dicte las normas y ejerza el control.

Anexo A: Sistema de concesión de Puntos de la RLCS

Estructura de Puntos de la RLCS: Opens de Birmingham 1 2 y 3

Posición	Total de Equipos	Puntos del Open
1.º	1	15
2.º	1	10
3.º y 4.º	2	7
5.º y 6.º	2	5
7.º y 8.º	2	3
Del 9.º al 12.º	4	2
Del 13.º al 16.º	4	1
Total	16	67

Estructura de Puntos de la RLCS: Birmingham Major

Posición	Total de Equipos	Puntos del Major
1.º	1	30
2.º	1	20
3.º y 4.º	2	14
5.º y 6.º	2	10
7.º y 8.º	2	6
Del 9.º al 11.º	3	5
Del 12.º al 14.º	3	4
15.º y 16.º	2	3
Total	16	143

Estructura de Puntos de la RLCS: TBD Opens

Posición	Total de Equipos	Puntos del Open
1.º	1	18
2.º	1	12
3.º y 4.º	2	8
5.º y 6.º	2	6
7.º y 8.º	2	4
Del 9.º al 12.º	4	2
Del 13.º al 16.º	4	1
Total	16	78

Estructura de Puntos de la RLCS: TBD Major

Posición	Total de Equipos	Puntos del Major
1.º	1	36
2.º	1	24
3.º y 4.º	2	16
5.º y 6.º	2	12
7.º y 8.º	2	8
Del 9.º al 11.º	3	6
Del 12.º al 14.º	3	5
15.º y 16.º	2	4
Total	16	173

Anexo B: Calendario

Birmingham Mayor de la RLCS

Primer Birmingham Open: [EU, SAM y APAC]

3 de enero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open [EU]

4 de enero: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open [EU]

4 de enero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open [SAM/APAC]

5 de enero: Fase suiza del primer Birmingham Open [EU]

5 de enero: Fase suiza del primer Birmingham Open [SAM/APAC]

10 de enero: Fase GSL del primer Birmingham Open [EU/SAM/APAC]

11 de enero: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del primer Birmingham Open [EU/SAM/APAC]

12 de enero: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del primer Birmingham Open [UE/SAM/APAC]

Primer Birmingham Open: [NA, MENA, OCE y SSA]

10 de enero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open [NA/MENA]

11 de enero: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open [NA]

11 de enero: Fase suiza del primer Birmingham Open [MENA]

11 de enero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del primer Birmingham Open [OCE/SSA]

12 de enero: Fase suiza del primer Birmingham Open [NA]

12 de enero: Fase suiza del primer Birmingham Open [OCE/SSA]

16 de enero: Fase GSL del primer Birmingham Open [MENA]

17 de enero: Fase GSL del primer Birmingham Open [NA/OCE/SSA]

17 de enero: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del primer Birmingham Open [MENA]

18 de enero: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del primer Birmingham Open [NA/OCE/SSA]

18 de enero: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del primer Birmingham Open [MENA]

19 de enero: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del primer Birmingham Open [NA/OCE/SSA]

Segundo Birmingham Open: [EU/SAM/APAC]

24 de enero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del segundo Birmingham Open [EU]

25 de enero: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del segundo Birmingham Open [EU]

25 de enero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del segundo Birmingham Open [SAM/APAC]

26 de enero: Fase suiza del segundo Birmingham Open [UE]

26 de enero: Fase suiza del segundo Birmingham Open [SAM/APAC]

31 de enero: Fase GSL del segundo Birmingham Open [EU/SAM/APAC]

1 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del segundo Birmingham Open [EU/SAM/APAC]

2 de febrero: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del segundo Birmingham Open [EU/SAM/APAC]

Segundo Birmingham Open: [NA, MENA, OCE y SSA]

- 31 de enero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del segundo Birmingham Open [NA/MENA]
- 1 de febrero: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del segundo Birmingham Open [NA]
- 1 de febrero: Fase suiza del segundo Birmingham Open [MENA]
- 1 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del segundo Birmingham Open [OCE/SSA]
- 2 de febrero: Fase suiza del segundo Birmingham Open [NA]
- 2 de febrero: Fase suiza del segundo Birmingham Open [OCE/SSA]
- 6 de febrero: Fase GSL del segundo Birmingham Open [MENA]
- 7 de febrero: Fase GSL del segundo Birmingham Open [NA/OCE/SSA]
- 7 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del segundo Birmingham Open [MENA]
- 8 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del segundo Birmingham Open [NA/OCE/SSA]
- 8 de febrero: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del segundo Birmingham Open [MENA]
- 9 de febrero: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del segundo Birmingham Open [NA/OCE/SSA]

Tercer Birmingham Open: [EU, SAM y APAC]

- 14 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del tercer Birmingham Open [EU]
- 15 de febrero: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del tercer Birmingham Open [EU]
- 15 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del tercer Birmingham Open [SAM/APAC]
- 16 de febrero: Fase suiza del tercer Birmingham Open [EU]
- 16 de febrero: Fase suiza del tercer Birmingham Open [SAM/APAC]
- 21 de febrero: Fase GSL del tercer Birmingham Open [EU/SAM/APAC]
- 22 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del tercer Birmingham Open [EU/SAM/APAC]
- 23 de febrero: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del tercer Birmingham Open [UE/SAM/APAC]

Tercer Birmingham Open: [NA, MENA, OCE y SSA]

- 21 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del tercer Birmingham Open [NA/MENA]
- 22 de febrero: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del tercer Birmingham Open [NA]
- 22 de febrero: Fase suiza del tercer Birmingham Open [MENA]
- 22 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del tercer Birmingham Open [OCE/SSA]
- 23 de febrero: Fase suiza del tercer Birmingham Open [NA]
- 23 de febrero: Fase suiza del tercer Birmingham Open [OCE/SSA]

27 de febrero: Fase GSL del tercer Birmingham Open [MENA]

28 de febrero: Fase GSL del tercer Birmingham Open [NA/OCE/SSA]

28 de febrero: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del tercer Birmingham Open [MENA]

1 de marzo: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del tercer Birmingham Open [NA/OCE/SSA]

1 de marzo: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del tercer Birmingham Open [MENA]

2 de marzo Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del tercer Birmingham Open [NA/OCE/SSA]

Birmingham Major de la RLCS de 2025: LAN de Birmingham

27 de marzo: Jornada 1 del Birmingham Major

28 de marzo: Jornada 2 del Birmingham Major

29 de marzo: Jornada 3 del Birmingham Major

30 de marzo: Jornada 4 del Birmingham Major

Periodo de fichajes

APAC: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 JST al 13 de abril de 2025 a las 17:00 JST

EU: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 CEST al 13 de abril de 2025 a las 17:00 CEST

MENA: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 KSA al 13 de abril de 2025 a las 17:00 KSA

NA: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 PT al 13 de abril de 2025 a las 17:00 PT

OCE: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 AEDT al 13 de abril de 2025 a las 17:00 AEST

SSA: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 SAST al 13 de abril de 2025 a las 17:00 SAST

SAM: del 31 de marzo de 2025 a las 00:00 BRT al 13 de abril de 2025 a las 17:00 BRT

TBD Major de la RLCS

Cuarto TBD Open: [NA, MENA, OCE y SSA]

18 de abril: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del cuarto TBD Open [NA/MENA]

19 de abril: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del cuarto TBD Open [NA]

19 de abril: Fase suiza del cuarto TBD Open [MENA]

19 de abril: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del cuarto TBD Open [OCE/SSA]

20 de abril: Fase suiza del cuarto TBD Open [NA]

20 de abril: Fase suiza del cuarto TBD Open [OCE/SSA]

24 de abril: Fase GSL del cuarto TBD Open [MENA]

25 de abril: Fase GSL del cuarto TBD Open [NA/OCE/SSA]

25 de abril: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del cuarto TBD Open [MENA]

26 de abril: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del cuarto TBD Open [NA/OCE/SSA]

26 de abril: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del cuarto TBD Open [MENA]

27 de abril: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del cuarto TBD Open [NA/OCE/SSA]

Cuarto TBD Open: [EU, SAM y APAC]

25 de abril: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del cuarto TBD Open [EU]

26 de abril: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del cuarto TBD Open [EU]

26 de abril: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del cuarto TBD Open [SAM/APAC]

27 de abril: Fase suiza del cuarto TBD Open [EU]

27 de abril: Fase suiza del cuarto TBD Open [SAM/APAC]

2 de mayo: Fase GSL del cuarto TBD Open [EU/SAM/APAC]

3 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del cuarto TBD Open [EU/SAM/APAC]

4 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del cuarto TBD Open [EU/SAM/APAC]

Quinto TBD Open: [NA, MENA, OCE y SSA]

2 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del quinto TBD Open [NA/MENA]
3 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del quinto TBD Open [NA]
3 de mayo: Fase suiza del quinto TBD Open [MENA]
3 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del quinto TBD Open [OCE/SSA]
4 de mayo: Fase suiza del quinto TBD Open [NA]
4 de mayo: Fase suiza del quinto TBD Open [OCE/SSA]
8 de mayo: Fase GSL del quinto TBD Open [MENA]
9 de mayo: Fase GSL del quinto TBD Open [NA/OCE/SSA]
9 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del quinto TBD Open [MENA]
10 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del quinto TBD Open [NA/OCE/SSA]
10 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del quinto TBD Open [MENA]
11 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del quinto TBD Open [NA/OCE/SSA]

Quinto TBD Open: [EU, SAM y APAC]

9 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del quinto TBD Open [EU]
10 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del quinto TBD Open [EU]
10 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del quinto TBD Open [SAM/APAC]
11 de mayo: Fase suiza del quinto TBD Open [EU]
11 de mayo: Fase suiza del quinto TBD Open [SAM/APAC]
16 de mayo: Fase GSL del quinto TBD Open [EU/SAM/APAC]
17 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del quinto TBD Open [EU/SAM/APAC]
18 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del quinto TBD Open [EU/SAM/APAC]

sexto TBD Open: [NA, MENA, OCE y SSA]

16 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del sexto TBD Open [NA/MENA]
17 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del sexto TBD Open [NA]
17 de mayo: Fase suiza del sexto TBD Open [MENA]
17 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del sexto TBD Open [OCE/SSA]
18 de mayo: Fase suiza del sexto TBD Open [NA]
18 de mayo: Fase suiza del sexto TBD Open [OCE/SSA]
22 de mayo: Fase GSL del sexto TBD Open [MENA]
23 de mayo: Fase GSL del sexto TBD Open [NA/OCE/SSA]
23 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del sexto TBD Open [MENA]
24 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del sexto TBD Open [NA/OCE/SSA]
24 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del sexto TBD Open [MENA]
25 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del sexto TBD Open [NA/OCE/SSA]

Sexto TBD Open: [EU, SAM y APAC]

23 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del sexto TBD Open [EU]
24 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación del sexto TBD Open [EU]
24 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación del sexto TBD Open [SAM/APAC]
25 de mayo: Fase suiza del sexto TBD Open [EU]
25 de mayo: Fase suiza del sexto TBD Open [SAM/APAC]
30 de mayo: Fase GSL del sexto TBD Open [EU/SAM/APAC]
31 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida del sexto TBD Open [EU/SAM/APAC]
1 de junio: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida del sexto TBD Open [UE/SAM/APAC]

TBD Major de la RLCS

26 de junio: Jornada 1 del TBD Major
27 de junio: Jornada 2 del TBD Major
28 de junio: Jornada 3 del TBD Major
29 de junio: Jornada 4 del TBD Major

Fin de las restricciones de la plantilla de la RLCS de 2025

1 de julio (excluidos los equipos clasificados para el Rocket League World Championship)

Desempates del World Championship de la RLCS

12 de julio: Jornada 1 de desempates
13 de julio: Jornada 2 de desempates

Last Chance Qualifiers de la RLCS

18 de julio: Jornada 1 de la doble eliminación de la región n.º 1
19 de julio: Jornada 2 de la doble eliminación de la región n.º 1
20 de julio: Fase suiza de la región n.º 1
25 de julio: Fase GSL de la región n.º 1
26 de julio: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida de la región n.º 1
27 de julio: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida de la región n.º 1

25 de julio: Jornada 1 de la doble eliminación de la región n.º 2
26 de julio: Jornada 2 de la doble eliminación de la región n.º 2
27 de julio: Fase suiza de la región n.º 2
1 de agosto: Fase GSL de la región n.º 2
2 de agosto: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida de la región n.º 2
3 de agosto: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida de la región n.º 2

1 de agosto: Jornada 1 de la doble eliminación de la región n.º 3
2 de agosto: Jornada 2 de la doble eliminación de la región n.º 3
3 de agosto: Fase suiza de la región n.º 3
8 de agosto: Fase GSL de la región n.º 3
9 de agosto: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida de la región n.º 3
10 de agosto: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida de la región n.º 3

8 de agosto: Jornada 1 de la doble eliminación de la región n.º 4
9 de agosto: Jornada 2 de la doble eliminación de la región n.º 4
10 de agosto: Fase suiza de la región n.º 4
15 de agosto: Fase GSL de la región n.º 4
16 de agosto: Jornada 1 del Cuadro de eliminación híbrida de la región n.º 4
17 de agosto: Jornada 2 del Cuadro de eliminación híbrida de la región n.º 4

Rocket League World Championship

10 de septiembre: Jornada 1 del World Championship
11 de septiembre: Jornada 2 del World Championship
12 de septiembre: Jornada 3 del World Championship
13 de septiembre: Jornada 4 del World Championship
14 de septiembre: Jornada 5 del World Championship

Anexo C: Premios

Premios del Evento: Opens (EU y NA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	15 000 \$
2.º puesto	9000 \$
3.º y 4.º puesto	6000 \$
5.º y 6.º puesto	3600 \$
7.º y 8.º puesto	2400 \$
9.º-12.º	1800 \$
Del 13.º al 16.º puesto	1350 \$
Del 17.º al 32.º puesto	750 \$
Del 33.º al 64.º puesto	450 \$
65.º-128.º	300 \$

Premios del Evento: Opens (SAM, OCE y MENA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º puesto	9000 \$
2.º puesto	6000 \$
3.º y 4.º puesto	4500 \$
5.º-6.º	3000 \$
7.º y 8.º puesto	2400 \$
Del 9.º al 12.º puesto	1500 \$
Del 13.º al 16.º puesto	900 \$
Del 17.º al 64.º puesto	300 \$

Premios del Evento: Opens (APAC y SSA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º puesto	4800 \$
2.º puesto	2700 \$
3.º y 4.º puesto	1800 \$
5.º y 6.º puesto	1200 \$
7.º y 8.º puesto	900 \$
9.º-12.º	750 \$
Del 13.º al 16.º puesto	450 \$
Del 17.º al 32.º puesto	300 \$

Premios del Evento: Majors

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º puesto	102 000 \$
2.º puesto	51 000 \$
3.º y 4.º puesto	36 000 \$
5.º y 6.º puesto	22 500 \$
7.º y 8.º puesto	15 000 \$
Del 9.º al 11.º puesto	9000 \$
Del 12.º al 14.º puesto	6000 \$
15.º y 16.º puesto	3000 \$

Premios del Evento: World Championship

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º puesto	300 000 \$
2.º puesto	153 000 \$
3.º y 4.º puesto	99 000 \$
5.º y 6.º puesto	84 000 \$
7.º y 8.º puesto	66 000 \$
Del 9.º al 12.º puesto	37 500 \$
Del 13.º al 16.º puesto	17 250 \$
17.º y 18.º puesto	9000 \$
19.º y 20.º puesto	6000 \$

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