

Reglas Oficiales de la Rocket League Championship Series: Temporada 2022-23

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción

Estas Reglas Oficiales de la Rocket League Championship Series - Temporada 2022-23 (“**Reglas**”) regulan todas las etapas de la Rocket League Championship Series - Temporada 2022-23 (“**Torneo**” o “**RLCS 2022-23**”) proporcionadas por Psyonix LLC (“**Psyonix**”).

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad del juego competitivo de la Rocket League (la “**Rocket League**”) con relación al Torneo y tienen la finalidad de promover una competencia dinámica y garantizar que todo juego competitivo de la Rocket League sea divertido, justo y que no haya ningún Comportamiento Tóxico (como se define a continuación).

Estas Reglas podrán ser traducidas a otros idiomas. En caso de conflicto o incoherencia entre cualquier versión traducida de estas Reglas y la versión en inglés, prevalecerá y regirá la versión en inglés. El ingreso a este Torneo no constituye el ingreso a ningún otro torneo, competencia, concurso o sorteo.

1.2 Aceptación

Para participar en el Torneo, cada jugador debe aceptar (o, en caso de ser un Menor (como se define a continuación), un padre o el tutor legal de dicho jugador debe aceptar en nombre de dicho jugador) cumplir estas Reglas en todo momento, que incluyen el Código de Conducta de la Sección 7 (“**Jugador**”). Un Jugador (o, si es un Menor, un padre o el tutor legal de dicho Jugador) debe aceptar estas Reglas como parte del formulario de inscripción en el Torneo, disponible en <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/>. Al participar en cualquier Juego o Partido (como se define a continuación) que forme parte del Torneo, un Jugador confirma que él o ella (o, en caso de ser Menor de edad, su padre o tutor legal) ha aceptado estas Reglas de acuerdo con la Sección 1.2.

Estas Reglas también se aplican a cada Equipo que ha sido autorizado para participar en el Torneo y su(s) propietario(s) (“**Propietario**”), gerente (“**Gerente**”) y entrenador (“**Entrenador**”). El/Los Propietario(s) de un Equipo pueden ser personas o una entidad legal, y estas Reglas se aplican de igual manera a ambas. La participación de un equipo en el Torneo está sujeta a la aceptación de estas Reglas por parte del/los Propietario(s), el Gerente y el Entrenador del Equipo.

1.3 Cumplimiento

Psyonix tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir estas Reglas y podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo (como se define a continuación), imponer sanciones a los Jugadores, Propietarios, Gerentes y Entrenadores, y los Equipos por infringir estas Reglas, como se describe más adelante en la Sección 8.

1.4 Enmiendas

Psyonix podrá actualizar, revisar, cambiar o modificar estas Reglas ocasionalmente. La participación en el Torneo después de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación de estas Reglas supondrá la aceptación de las Reglas actualizadas, revisadas, cambiadas o modificadas.

2. Estructura del torneo

2.1 Definición de términos

“**APAC**”: significa Bangladesh, Bután, Brunéi, India, Indonesia, Japón, Laos, Malasia, Mongolia, Birmania, Pakistán, Filipinas, Singapur, Coreo del Sur, Tailandia, Timor Oriental y Vietnam.

“**El Mejor de X**”: se refiere a un Partido que tiene X número de Juegos, y el Equipo que gana la mayoría de los Juegos será declarado ganador. Una vez que un Equipo gana la cantidad de Juegos necesaria para alcanzar la mayoría requerida, entonces ese Equipo será declarado el ganador del Partido, y los Juegos que no se han jugado hasta ese momento, no se jugarán. Por ejemplo, en un Partido del Mejor de Tres, una vez que el Equipo gana dos Juegos, ese Equipo será declarado inmediatamente el ganador de ese Partido.

“**Área de Elegibilidad**”: se refiere a APAC, Europa, MENA (como se define debajo), América del Norte, Oceanía, América del Sur y SSA (como se define debajo).

“**Europa**”: se refiere a Andorra, Albania, Armenia, Austria, Bélgica, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Croacia, República Checa, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Alemania, Grecia, Hungría, Islandia, República de Irlanda, Italia, Letonia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Macedonia, Malta, Moldavia, Mónaco, Montenegro, Países Bajos, Noruega, Polonia, Portugal, Rumania, Rusia (sujeto a la Sección 4.4), San Marino, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Turquía (sujeto a la Sección 4.4), Ucrania (se excluyen las regiones de Crimea, Donetsk y Luhansk), Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte.

“**Juego**”: se refiere a una competencia entre dos Equipos.

“**Partido**”: se refiere a un juego del Torneo entre dos Equipos que puede consistir en varios Juegos, según se describe en la Sección 2.3.

“**MENA**”: se refiere a Arabia Saudita, Argelia, Azerbaiyán, Baréin, Catar, Chad, Egipto, Emiratos Árabes Unidos, Israel, Jordania, Kazajistán, Kirguistán, Kuwait, Libia, Mauritania, Níger, Omán, Palestina, Tayikistán, Túnez, Turkmenistán, Uzbekistán y Yibuti.

“**América del Norte**”: se refiere a Bahamas, Canadá (excepto Nunavut, Territorios del Noroeste y Yukón), Costa Rica, Dominica, República Dominicana, El Salvador, Guatemala, Honduras, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá y Estados Unidos (incluido Puerto Rico y las Islas Vírgenes de EE. UU.).

“**Oceanía**”: se refiere a Australia, Fiyi, Polinesia Francesa, Kiribati, Islas Marshall, Micronesia, Nauru, Nueva Caledonia, Nueva Zelanda, Isla Norfolk, Palaos, Papúa Nueva Guinea, Samoa, Islas Salomón, Tonga, Tuvalu, Vanuatu, y Wallis y Futuna.

“**Ronda de Desempate de la Tabla**”: se refiere a una fase del Torneo en la cual los Equipos se clasifican por medio de Partidos Round Robin (como se define a continuación) y los mejores Equipos juegan una combinación de una Ronda de Eliminación Única y una Ronda de Doble Eliminación (como se define cada una a continuación).

“**Región de Premios Restringidos**”: se refiere a Rusia y Turquía.

“**Región**”: se refiere a la región del servidor de RLCS en el que compite un Jugador o Equipo.

“**Sitio Web de Inscripción**”: se refiere al sitio web o cualquier URL posterior que podría reemplazarlo

ocasionalmente.

“**RLCS**”: significa Rocket League Championship Series.

“**Puntos RLCS**”: se refiere a los puntos otorgados a un Equipo según la posición en la que termine en un Regional o un Major (cada uno definido abajo).

“**Round Robin**”: se refiere a una fase del Torneo en la que cada Equipo juega contra cada uno de los otros Equipos.

“**Sitio Web de las Reglas**”: se refiere al sitio web <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/> o cualquier URL posterior que podría reemplazarlo ocasionalmente.

“**América del Sur**”: se refiere a Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Guyana, Paraguay, Perú, Surinam, Uruguay y Venezuela.

“**SSA**”: se refiere a Angola, Benín, Botsuana, Burkina Faso, Camerún, Cabo Verde, Comoras, Congo (Brazzaville), Congo (República Democrática), Costa de Marfil, Etiopía, Gabón, Gambia, Ghana, Guinea-Bisáu, Guinea Ecuatorial, Lesoto, Madagascar, Malawi, Mali, Mauricio, Mozambique, Namibia, Nigeria, Reunión, República Centroafricana, Ruanda, Santo Tomé y Príncipe, Senegal, Seychelles, Sudáfrica, Suazilandia, Togo, Uganda y Zambia.

“**Swiss**”: se refiere a una etapa del Torneo con varias rondas en las que los Equipos no necesariamente juegan contra cada uno de los otros Equipos.

“**Equipo**”: se refiere a un grupo de Jugadores que compiten juntos en el Torneo como una unidad. En la Sección 6 se proporciona una descripción de los requisitos del Equipo.

“**Administrador del Torneo**”: se refiere a cualquier empleado de Psyonix o miembro del equipo de administración, equipo de difusión, equipo de producción, personal del evento o cualquier otra persona empleada o contratada con el propósito de dirigir el Torneo (incluido, entre otros, ESL Gaming GmbH (“**ESL**”).

“**Entidades del Torneo**”: se refiere a Psyonix, los Administradores del Torneo, los patrocinadores oficiales del Torneo y cada una de sus entidades matrices, filiales y asociadas, proveedores, agentes y representantes, y los funcionarios, directores y empleados de todas las mencionadas.

“**Jugador Ganador**”: se refiere a cualquier Jugador que (a) viva en una zona que no sea una Región de Premios Restringidos y (b) sea declarado oficialmente Jugador Ganador por parte de Psyonix, según se establece en la Sección 4.

2.2 Programación y formato

Según se establece con más detalle en la Sección 2.3, el Torneo está estructurado en tres (3) divisiones separadas (cada una, un “**Split**”), cada uno de los cuales incluye (a) tres (3) torneos RLCS 2022-23 regionales (cada uno, un “**Regional**”) y un major (cada uno, un “**Major**”), y (b) una Clasificatoria Abierta y un Evento Principal (cada uno según se define a continuación). La RLCS 2022-23 finaliza en el Campeonato Mundial de RLCS 2022-23 (según se define a continuación).

2.3 Fechas del Torneo

2.3.1 Período del Torneo

El programa que corresponde a cada etapa del Torneo se detalla en esta Sección. Las siguientes fechas aparecen en la zona horaria de la región correspondiente.

2.3.2 Reprogramación

Psyonix puede, a su entera discreción, reordenar el programa o cambiar la fecha de cualquier Partido o sesión del Torneo (o cambiar cualquier modo de Juego a jugar en conexión con el mismo). Sin embargo, si se modifica el programa del Torneo, Psyonix informará a todos los Jugadores lo antes posible.

2.3.3 Split 1

Regionales de APAC

Split 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC (1 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC (2 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de APAC (8 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de APAC (9 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC (15 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC (16 de octubre de 2022)

- Día 1 del Evento Principal de APAC (22 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de APAC (23 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de APAC (5 de noviembre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de APAC (6 de noviembre de 2022)

Regionales de MENA

Split 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (30 de septiembre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (1 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de MENA (6 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de MENA (7 de octubre de 2022)

- Día 3 del Evento Principal de MENA (8 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (14 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (15 de octubre de 2022)

- Día 1 del Evento Principal de MENA (20 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de MENA (21 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de MENA (22 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de MENA (3 de noviembre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de MENA (4 de noviembre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de MENA (5 de noviembre de 2022)

Regional de América del Norte

Split 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Norte (30 de septiembre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Norte (1 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de América del Norte (2 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (7 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (8 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (9 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Norte (14 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Norte (15 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de América del Norte (16 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (21 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (22 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (23 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (4 de noviembre de 2022)

- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (5 de noviembre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (6 de noviembre de 2022)

Regionales Europeas

Split 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (7 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (8 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (9 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de Europa (14 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de Europa (15 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (16 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (21 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (22 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (23 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de Europa (28 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de Europa (29 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (30 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de Europa (11 de noviembre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de Europa (12 de noviembre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (13 de noviembre de 2022)

Regionales de Oceanía

Split 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (1 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (2 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (14 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (15 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (16 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (22 de octubre de 2022)

- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (23 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (28 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (29 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (30 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (11 de noviembre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (12 de noviembre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (13 de noviembre de 2022)

Regionales de América del Sur

Split 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Sur (8 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Sur (9 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (14 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (15 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (16 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Sur (22 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Sur (23 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (28 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (29 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (30 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (4 de noviembre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (5 de noviembre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (6 de noviembre de 2022)

Regionales de SSA

Split 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (8 de octubre de 2022)

- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (9 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de SSA (14 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (15 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (16 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (22 de octubre de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (23 de octubre de 2022)
- Día 1 del Evento Principal de SSA (28 de octubre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (29 de octubre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (30 de octubre de 2022)

Split 1 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de SSA (11 de noviembre de 2022)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (12 de noviembre de 2022)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (13 de noviembre de 2022)

2.3.3.1 Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 1

Los Equipos primero ingresarán a la fase de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1 de la región correspondiente en la cual están inscritos (“**Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1**”).

2.3.3.1.1 Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1 (Europa, América del Norte)

Cada Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1 consiste en hasta tres (3) días de Partidos y Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada día de una Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1, a su entera discreción.

El día 1 consiste en una ronda de doble eliminación (“**Ronda de Doble Eliminación**”), es decir que un Equipo no será elegible para avanzar si pierde dos Partidos en la ronda. Los primeros cuarenta y ocho (48) equipos avanzarán al Día 2 de las Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 1.

El Día 1 también consistirá en un grupo separado de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 1 (según se define a continuación). Si un Equipo pierde tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará a Día 3 de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1. Cada Partido será al Mejor de Cinco.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Doble Eliminación donde los primeros ocho (8) equipos avanzarán al Día 3 de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1. Todos los Partidos del Día 2 serán al mejor de cinco.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 1. Todos los Partidos del Día 3 serán al mejor de cinco. Salvo que se disponga de otro modo en el presente documento, los ocho (8) Equipos restantes al finalizar el Día 3 serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

No obstante lo anterior, se podrá agregar un cuarto día de Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 1 a discreción del Administrador del Torneo o de Psyonix, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 3 avanzarán en vez al Día 4 para participar en una Ronda final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1. Todos los Partidos del Día 4 (si corresponde) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales restantes al finalizar el Día 4 (si corresponde) serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

2.3.3.1.2 Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1 (APAC, MENA, Oceanía, América del Sur y SSA)

Cada Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1 consiste en hasta dos (2) días de Partidos y Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada día de una Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1, a su entera discreción.

El Día 1 también consistirá en una Ronda de Doble Eliminación donde los mejores ocho (8) Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2.

El Día 1 también consistirá en un grupo separado de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo en este grupo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 1. Si un Equipo pierde tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Día 2 de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1. Cada Partido será al Mejor de Cinco.

El Día 2 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 1. Todos los Partidos del Día 2 serán al mejor de cinco. Salvo que se disponga de otro modo en el presente documento, los ocho (8) Equipos restantes al finalizar el Día 2 serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

No obstante lo anterior, se podrá agregar un tercer día de Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 1 a discreción del Administrador del Torneo o de Psyonix, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 2 avanzarán en vez al Día 3 para participar en una Ronda final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 1. Todos los Partidos del Día 3 (si corresponde) serán al Mejor de Cinco. Los Equipos finales restantes al finalizar el Día 3 (si corresponde) serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

2.3.3.2 Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 2

Los Equipos primero ingresarán a la fase de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 2 de la región correspondiente en la cual están inscritos (“**Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 2**”).

2.3.3.2.1 Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 2 (Europa, América del Norte)

Cada Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 2 consiste en hasta tres (3) días de Partidos y Psyonix o los

Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada día de una Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 2, a su entera discreción.

El Día 1 consistirá en una Ronda de Doble Eliminación, cada Partido será al Mejor de Tres, excepto por las Finales de los Ganadores y las Semifinales de los Perdedores. Todos los Partidos en las Finales de los Ganadores y las Semifinales de los Perdedores serán al Mejor de Cinco. Los mejores cuarenta y ocho (48) Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Doble Eliminación y cada Partido será al Mejor de Cinco. Los mejores ocho (8) Equipos del Día 2 avanzarán al Día 3 y se unirán a los Equipos en las posiciones 9ª a 16ª en los puntos RLCS.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 1. Todos los Partidos del Día 3 serán al mejor de cinco. Salvo que se disponga de otro modo en el presente documento, los ocho (8) Equipos restantes al finalizar el Día 3 serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

No obstante lo anterior, se podrá agregar un cuarto día de Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 2 a discreción del Administrador del Torneo o de Psyonix, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 3 avanzarán en vez al Día 4 para participar en una Ronda final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 2. Todos los Partidos del Día 4 (si corresponde) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales restantes al finalizar el Día 4 (si corresponde) serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

2.3.3.2.2 Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 2 (APAC, MENA, Oceanía, América del Sur y SSA)

Cada Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 2 consiste en hasta dos (2) días de Partidos y Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada día de una Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 2, a su entera discreción.

El Día 1 también consistirá en una Ronda de Doble Eliminación donde los mejores ocho (8) Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2, y se unirán a los Equipos en las posiciones 9ª a 16ª en los Puntos RLCS.

El Día 2 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 1. Todos los Partidos del Día 2 serán al mejor de cinco. Salvo que se disponga de otro modo en el presente documento, los ocho (8) Equipos restantes al finalizar el Día 2 serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

No obstante lo anterior, se podrá agregar un tercer día de Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional 2 a discreción del Administrador del Torneo o de Psyonix, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 2 avanzarán en vez al Día 3 para participar en una Ronda final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 2. Todos los Partidos del Día 3 (si corresponde) serán al Mejor de Cinco. Los Equipos finales restantes al finalizar el Día 3 (si corresponde) serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

2.3.3.3 Invitaciones del Split 1 Regional 3 (Todas las regiones)

Los primeros dieciséis (16) Equipos que tengan más puntos RLCS recibirán una invitación para participar en el Día 1 del Split 1 Regional 3 (“**Split 1 Regional 3**”).

En el caso de un empate entre los Equipos con invitaciones para participar en el Split 1 Regional 3, los desempates serán determinados de la manera establecida en la Sección 2.3.7.

No obstante lo anterior, en el caso de que menos de dieciséis (16) Equipos hayan obtenido puntos RLCS, los Equipos sin puntos RLCS participarán en una Ronda Final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 1 Regional 3. Los Equipos finales restantes serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 1.

2.3.3.4 **Evento Principal del Split 1**

En la etapa del Evento Principal del Split 1 (“**Evento Principal del Split 1**”), dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas, y la clasificación para cada etapa del Evento Principal del Split 1 será determinada por Psyonix y/o los Administradores del Torneo, a su discreción. No será posible ingresar al Evento Principal del Split 1 sin avanzar desde las Clasificatorias Abiertas del Split 1 Regional o de recibir una invitación para el Split 1 Regional 3, como se establece en las Secciones 2.3.3.1, 2.3.3.2 o 2.3.3.3 (según corresponda).

La primera etapa del Evento Principal del Split 1 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará a la segunda etapa del Evento Principal del Split 1. Si un Equipo pierde tres (3) Partidos durante esta etapa, será eliminado del Torneo. Ocho (8) equipos del grupo avanzarán a la segunda etapa del Evento Principal del Split 1.

Todos los Partidos de la primera etapa del Evento Principal del Split 1 serán al Mejor de Cinco.

La segunda etapa del Evento Principal del Split 1 consistirá en una ronda de eliminación única (“**Ronda de Eliminación Única**”) de ocho (8) Equipos. Todos los Partidos de la segunda etapa del Evento Principal del Split 1 serán al Mejor de Siete.

2.3.3.5 **Fall Major**

El Split 1 terminará con el Fall Major de RLCS 2022-23 (“**Fall Major**”) compuesto por los mejores dieciséis (16) Equipos que tengan más Puntos RLCS acumulados para el Split 1 de todas las Regiones, de la siguiente manera:

- América del Norte: Cinco (5) Equipos
- Europa: Cinco (5) Equipos
- Oceanía: Dos (2) Equipos
- América del Sur: Dos (2) Equipos
- APAC: Un (1) Equipo
- MENA: Un (1) Equipo

En el Fall Major, dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas, y la clasificación para cada etapa del Fall Major será determinada mediante el método establecido en la sección 2.3.9.

La primera etapa del Fall Major consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos

durante esta etapa, avanzará a la segunda etapa del Fall Major. Si un Equipo pierde tres (3) Partidos durante esta etapa, será eliminado del Torneo.

Todos los Partidos de la primera etapa del Fall Major del Split serán al Mejor de Cinco.

La segunda etapa del Fall Major consistirá en una Ronda de Eliminación Única de ocho (8) Equipos. Todos los Partidos de la segunda etapa serán al Mejor de Siete.

2.3.3.6 Estructura de puntos

Split 1			
Lugar	Total de Equipos	Puntos de los Regionales	Puntos de los Majors
1°	1	16	32
2°	1	12	24
Emp.-3°	2	9	18
Emp.-5°	4	6	12
Emp.-9°	3	4	8
Emp.-12°	3	3	6
Emp.-15°	2	2	4
Total de Puntos		95	190

2.3.4 Split 2

Regionales de APAC

Split 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC (21 de enero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC (22 de enero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de APAC (28 de enero de 2023)

- Día 2 del Evento Principal de APAC (29 de enero de 2023)

Split 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC (4 de febrero de 2023)

- Clasificatoria Abierta 2 de APAC (5 de febrero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de APAC (11 de febrero de 2023)
- ● Día 2 del Evento Principal de APAC (12 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de APAC (25 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de APAC (26 de febrero de 2023)

Regionales de MENA

Split 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (27 de enero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (28 de enero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de MENA (2 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de MENA (3 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de MENA (4 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (10 de febrero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (11 de febrero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de MENA (16 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de MENA (17 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de MENA (18 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de MENA (2 de marzo de 2023)
- ● Día 2 del Evento Principal de MENA (3 de marzo de 2023)
- ● Día 3 del Evento Principal de MENA (4 de marzo de 2023)

Regional de América del Norte

Split 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Norte (27 de enero de 2023)
- ● Clasificatoria Abierta 2 de América del Norte (28 de enero de 2023)

- Clasificatoria Abierta 3 de América del Norte (29 de enero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (3 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (4 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (5 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Norte (10 de febrero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Norte (11 de febrero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 3 de América del Norte (12 de febrero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (17 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (18 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (19 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (3 de marzo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (4 de marzo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (5 de marzo de 2023)

Regionales Europeas

Split 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (20 de enero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (21 de enero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (22 de enero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de Europa (27 de enero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Europa (28 de enero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (29 de enero de 2023)

Split 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (3 de febrero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (4 de febrero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (5 de febrero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de Europa (10 de febrero de 2023)

- Día 2 del Evento Principal de Europa (11 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (12 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de Europa (24 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Europa (25 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (26 de febrero de 2023)

Regionales de Oceanía

Split 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (28 de enero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (29 de enero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (3 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (4 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (5 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (11 de febrero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (12 de febrero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (17 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (18 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (19 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (3 de marzo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (4 de marzo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (5 de marzo de 2023)

Regionales de América del Sur

Split 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Sur (21 de enero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Sur (22 de enero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (27 de enero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (28 de enero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (29 de enero de 2023)

Split 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Sur (4 de febrero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Sur (5 de febrero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (10 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (11 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (12 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (24 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (25 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (26 de febrero de 2023)

Regionales de SSA

Split 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (21 de enero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (22 de enero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de SSA (27 de enero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (28 de enero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (29 de enero de 2023)

Split 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (4 de febrero de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (5 de febrero de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de SSA (10 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (11 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (12 de febrero de 2023)

Split 2 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de SSA (24 de febrero de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (25 de febrero de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (26 de febrero de 2023)

2.3.4.1 Clasificatorias Abiertas del Split 2 Regional 1 y 2 (Europa, América del Norte)

Los Equipos ingresarán a la fase de la Clasificatoria Abierta del Split 2 Regional 1 y/o Split 2 Regional 2 de la región correspondiente en la cual están inscritos (como corresponde, la “**Clasificatoria Abierta del Split 2 Regional 1**” y “**Clasificatoria Abierta del Split 2 Regional 2**”, y en forma conjunta, las “**Clasificatorias Abiertas del Split 2**”). Cada Clasificatoria Abierta del Split 2 consiste en hasta tres (3) días de Partidos y Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada día de una Clasificatoria Abierta del Split 2, a su entera discreción.

El Día 1 consistirá en una Ronda de Doble Eliminación, cada Partido será al Mejor de Tres, excepto por las Finales de los Ganadores y las Semifinales de los Perdedores. Todos los Partidos en las Finales de los Ganadores y las Semifinales de los Perdedores serán al Mejor de Cinco. Los mejores cuarenta y ocho (48) Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Doble Eliminación y cada Partido será al Mejor de Cinco. Los mejores ocho (8) Equipos del Día 2 avanzarán al Día 3 y se unirán a los Equipos en las posiciones 9ª a 16ª en los puntos RLCS.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 2 (según se define a continuación). Todos los Partidos del Día 3 serán al mejor de cinco. Excepto según se disponga de otro modo en el presente documento, los ocho (8) Equipos restantes al finalizar el Día 3 serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 2.

No obstante lo anterior, se podrá agregar un cuarto día de Clasificatorias Abiertas del Split 2 a discreción del Administrador del Torneo o de Psyonix, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 3 avanzarán en vez al Día 4 para participar en una Ronda final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 2. Todos los Partidos del Día 4 (si corresponde) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales restantes al finalizar el Día 4 (si corresponde) serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 2.

2.3.4.2 Clasificatorias Abiertas del Split 2 Regional 1 y 2 (APAC, MENA, Oceanía, América del Sur y SSA)

Los Equipos ingresarán a la Clasificatoria Abierta del Split 2 Regional 1 y/o la Clasificatoria Abierta del Split 2 Regional 2 de la región correspondiente en la cual están inscritos. Cada Clasificatoria Abierta del Split 2 consiste en hasta dos (2) días de Partidos y Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada día de una Clasificatoria Abierta del Split 2, a su entera discreción.

El Día 1 también consistirá en una Ronda de Doble Eliminación donde los mejores ocho (8) Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2, y se unirán a los Equipos en las posiciones 9ª a 16ª en los Puntos RLCS.

El Día 2 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 2. Todos los Partidos del Día 2 serán al mejor de cinco. Salvo que se disponga de otro modo en el presente documento, los ocho (8) Equipos restantes al finalizar el Día 2 serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 2.

No obstante lo anterior, se podrá agregar un tercer día de Clasificatorias Abiertas del Split 2 a discreción del Administrador del Torneo o de Psyonix, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 2 avanzarán en vez al Día 3 para participar en una Ronda final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 2.

Todos los Partidos del Día 3 (si corresponde) serán al Mejor de Cinco. Los Equipos finales restantes al finalizar el Día 3 (si corresponde) serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 2.

2.3.4.3 Invitaciones del Split 2 Regional 3 (Todas las regiones)

Los primeros dieciséis (16) Equipos que tengan más puntos RLCS recibirán una invitación para participar en el Día 1 del Split 2 Regional 3 (“**Split 2 Regional 3**”).

En el caso de un empate entre los Equipos con invitaciones para participar en el Split 2 Regional 3, los desempates serán determinados de la manera establecida en la Sección 2.3.7.

No obstante lo anterior, en el caso de que menos de dieciséis (16) Equipos hayan obtenido puntos RLCS, los Equipos sin puntos RLCS participarán en una Ronda Final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 2 Regional 3. Los Equipos finales restantes serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 2.

2.3.4.4 Evento Principal del Split 2

En la etapa del Evento Principal del Split 2 (“**Evento Principal del Split 2**”), dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas, y la clasificación para dicha etapa del Evento Principal del Split 2 será determinada con el método establecido en la Sección 2.3.8. No será posible ingresar al Evento Principal del Split 2 sin avanzar desde las Clasificatorias Abiertas del Split 2 Regional o de recibir una invitación para el Split 2 Regional 3, como se establece en las Secciones 2.3.4.1, 2.3.4.2 o 2.3.4.3 (según corresponda).

La primera etapa del Evento Principal del Split 2 consistirá de cuatro (4) grupos de cuatro (4) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Round Robin contra todos los Equipos dentro de su grupo. Todos los Partidos Round Robin serán al Mejor de Cinco.

El Equipo en el primer lugar de cada grupo avanzará a los Cuartos de Final de la segunda etapa del Evento Principal del Split 2. Los Equipos en el segundo y tercer lugar avanzarán a la Ronda 1 de la segunda etapa del Evento Principal del Split 2. El Equipo en el cuarto lugar será eliminado del Torneo. En el caso de un empate entre los Equipos dentro de un grupo, los desempates serán determinados de la manera establecida en la Sección 2.3.4.4.1.

La segunda etapa del Evento Principal del Split 2 consistirá en una Ronda de Eliminación Única de doce (12) Equipos. Todos los Partidos de la Ronda 1 serán al Mejor de Cinco. Todos los Partidos de los Cuartos de Finales, de las Semifinales y de las Grandes Finales serán al Mejor de Siete.

2.3.4.4.1 Desempates en el Evento Principal del Split 2

En el caso de un empate al finalizar cualquiera de los Partidos Round Robin del Evento Principal del Split 2, los Equipos empatados dentro de un grupo se clasificarán de la siguiente manera:

1. Récord de partidos
2. Diferencial del juego contra los Equipos empatados
3. Diferencial del juego
4. Clasificación inicial

En el caso de que Tres (3) Equipos empaten, una vez que haya un desempate entre los tres (3) Equipos para que queden solo dos (2) Equipos empatados, Psyonix y/o los Administradores del Torneo regresarán al

Paso 1 y harán desempates con los dos (2) Equipos restantes.

2.3.4.5 Winter Major

El Split 2 terminará con el Winter Major de RLCS 2022-23 (“**Winter Major**”) compuesto por los mejores dieciséis (16) Equipos que tengan más Puntos RLCS acumulados para el Split 2 de todas las Regiones, de la siguiente manera:

- América del Norte: Cinco (5) Equipos
- Europa: Cinco (5) Equipos
- Oceanía: Dos (2) Equipos
- América del Sur: Dos (2) Equipos
- APAC: Un (1) Equipo
- MENA: Un (1) Equipo

En el Winter Major, dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas, y la clasificación para cada etapa del Winter Major será determinada mediante el método establecido en la Sección 2.3.9.

La primera etapa del Winter Major consistirá de cuatro (4) grupos de cuatro (4) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Round Robin contra todos los Equipos dentro de su grupo. Todos los Partidos Round Robin serán al Mejor de Cinco.

El Equipo en el primer lugar de cada grupo avanzará a los Cuartos de Finales de la segunda etapa del Winter Major. Los Equipos en el segundo y tercer lugar avanzarán a la Ronda 1 de la segunda etapa del Winter Major. El Equipo en el cuarto lugar será eliminado del Torneo. En el caso de un empate entre los Equipos dentro de un grupo, los desempates serán determinados de la manera establecida en la Sección 2.3.4.5.1.

La segunda etapa del Winter Major consistirá en una Ronda de Eliminación Única de doce (12) Equipos. Todos los Partidos de la Ronda 1 serán al Mejor de Cinco. Todos los Partidos de los Cuartos de Finales, de las Semifinales y de las Grandes Finales serán al Mejor de Siete.

2.3.4.5.1 Desempates en Winter Major

En el caso de un empate al finalizar cualquiera de los Partidos Round Robin de Winter Major, los Equipos empatados dentro de un grupo se clasificarán de la siguiente manera:

1. Récord de partidos
2. Diferencial del juego contra los equipos empatados
3. Diferencial del juego
4. Clasificación inicial

2.3.4.6 Estructura de puntos

Split 2			
Lugar	Total de Equipos	Puntos de los Regionales	Puntos de los Majors
1°	1	20	40

2º	1	16	32
Emp.-3º	2	12	24
Emp.-5º	4	8	16
Emp.-9º	4	5	10
Emp.-13º	4	3	6
Total de Puntos		124	248

2.3.5 Split 3

Regionales de APAC

Split 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC (6 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC (7 de mayo de 2023)

- Día 1 de Evento Principal de APAC (13 de mayo de 2023)
- Día 2 de Evento Principal de APAC (14 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC (20 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC (21 de mayo de 2023)
- Día 1 de Evento Principal de APAC (27 de mayo de 2023)
- Día 2 de Evento Principal de APAC (28 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de APAC (10 de junio de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de APAC (11 de junio de 2023)

Regionales de MENA

Split 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (28 de abril de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (29 de abril de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de MENA (4 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de MENA (5 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de MENA (6 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (12 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (13 de mayo de 2023)

- Día 1 del Evento Principal de MENA (18 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de MENA (19 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de MENA (20 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de MENA (1 de junio de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de MENA (2 de junio de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de MENA (3 de junio de 2023)

Regional de América del Norte

Split 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Norte (28 de abril de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Norte (29 de abril de 2023)
- Clasificatoria Abierta 3 de América del Norte (30 de abril de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (5 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (6 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (7 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Norte (12 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Norte (13 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 3 de América del Norte (14 de mayo de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (19 de mayo de 2023)

- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (20 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (21 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de América del Norte (2 de junio de 2023)

- Día 2 del Evento Principal de América del Norte (3 de junio de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Norte (4 de junio de 2023)

Regionales Europeas

Split 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (5 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (6 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (7 de mayo de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de Europa (12 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Europa (13 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (14 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (19 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (20 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (21 de mayo de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de Europa (26 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Europa (27 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (28 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de Europa (9 de junio de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Europa (10 de junio de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Europa (11 de junio de 2023)

Regionales de Oceanía

Split 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (29 de abril de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (30 de abril de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (5 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (6 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (7 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (13 de mayo de 2023)

- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (14 de mayo de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (19 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (20 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (21 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de Oceanía (2 de junio de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de Oceanía (3 de junio de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de Oceanía (4 de junio de 2023)

Regionales de América del Sur

Split 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Sur (6 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Sur (7 de mayo de 2023)

- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (12 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (13 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (14 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de América del Sur (20 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de América del Sur (21 de mayo de 2023)

- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (26 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (27 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (28 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de América del Sur (9 de junio de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de América del Sur (10 de junio de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de América del Sur (11 de junio de 2023)

Regionales de SSA

Split 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (6 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (7 de mayo de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de SSA (12 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (13 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (14 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (20 de mayo de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (21 de mayo de 2023)
- Día 1 del Evento Principal de SSA (26 de mayo de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (27 de mayo de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (28 de mayo de 2023)

Split 3 Regional 3

- Día 1 del Evento Principal de SSA (9 de junio de 2023)
- Día 2 del Evento Principal de SSA (10 de junio de 2023)
- Día 3 del Evento Principal de SSA (11 de junio de 2023)

2.3.5.1 Clasificatorias Abiertas del Split 3 Regional 1 y 2 (Europa, América del Norte)

Los Equipos ingresarán a la fase de la Clasificatoria Abierta del Split 3 Regional 1 y/o Split 3 Regional 2 de la región correspondiente en la cual están inscritos (como corresponde, la “**Clasificatoria Abierta del Split 3 Regional 1**” y “**Clasificatoria Abierta del Split 3 Regional 2**”, y en forma conjunta, las “**Clasificatorias Abiertas del Split 3**”). Cada Clasificatoria Abierta del Split 3 consiste en hasta tres (3) días de Partidos y Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada día de una Clasificatoria Abierta del Split 3, a su entera discreción.

El Día 1 consistirá en una Ronda de Doble Eliminación, cada Partido será al Mejor de Tres, excepto por las Finales de los Ganadores y las Semifinales de los Perdedores. Todos los Partidos en las Finales de los Ganadores y las Semifinales de los Perdedores serán al Mejor de Cinco. Los mejores cuarenta y ocho (48) Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2. Todos los Partidos del Día 2 serán al mejor de cinco.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Doble Eliminación y cada Partido será al Mejor de Cinco. Los mejores ocho (8) Equipos del Día 2 avanzarán al Día 3 y se unirán a los Equipos en las posiciones 9^a a 16^a en los Puntos RLCS.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 3 (según se define a continuación). Todos los Partidos del Día 3 serán

al mejor de cinco. Salvo que se disponga de otro modo en el presente documento, los ocho (8) Equipos restantes al finalizar el Día 3 serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 3.

No obstante lo anterior, se podrá agregar un cuarto día de Clasificatorias Abiertas del Split 3 a discreción del Administrador del Torneo o de Psyonix, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 3 avanzarán en vez al Día 4 para participar en una Ronda final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 3. Todos los Partidos del Día 4 (si corresponde) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales restantes al finalizar el Día 4 (si corresponde) serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 3.

2.3.5.2 Clasificatorias Abiertas del Split 3 Regional 1 y 2 (APAC, MENA, Oceanía, América del Sur y SSA)

Los Equipos ingresarán a la Clasificatoria Abierta del Split 3 Regional 1 y/o la Clasificatoria Abierta del Split 3 Regional 2 de la región correspondiente en la cual están inscritos. Cada Clasificatoria Abierta del Split 3 consiste en hasta dos (2) días de Partidos y Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada día de una Clasificatoria Abierta del Split 3, a su entera discreción.

El Día 1 también consistirá en una Ronda de Doble Eliminación donde los mejores ocho (8) Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2, y se unirán a los Equipos en las posiciones 9^a a 16^a en los Puntos RLCS.

El Día 2 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Evento Principal del Split 3. Todos los Partidos del Día 2 serán al mejor de cinco. Salvo que se disponga de otro modo en el presente documento, los ocho (8) Equipos restantes al finalizar el Día 2 serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 3.

No obstante lo anterior, se podrá agregar un tercer día de Clasificatorias Abiertas del Split 3 a discreción del Administrador del Torneo o de Psyonix, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 2 avanzarán en vez al Día 3 para participar en una Ronda final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 3. Todos los Partidos del Día 3 (si corresponde) serán al Mejor de Cinco. Los Equipos finales restantes al finalizar el Día 3 (si corresponde) serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 3.

2.3.5.3 Split 3 Regional 3 (Todas las regiones)

Los primeros dieciséis (16) Equipos que tengan más puntos RLCS recibirán una invitación para participar en el Día 1 del Split 3 Regional 3 (“**Split 3 Regional 3**”).

En el caso de un empate entre los Equipos con invitaciones para participar en el Split 3 Regional 3, los desempates serán determinados de la manera establecida en la Sección 2.3.7.

No obstante lo anterior, en el caso de que menos de dieciséis (16) Equipos hayan obtenido puntos RLCS, los Equipos sin puntos RLCS participarán en una Ronda Final de Doble Eliminación de la Clasificatoria Abierta del Split 3 Regional 3. Los Equipos finales restantes serán elegibles para participar en el Evento Principal del Split 3.

2.3.5.4 Evento Principal del Split 3

En la etapa del Evento Principal del Split 3 (“**Evento Principal del Split 3**”), dieciséis (16) Equipos competirán en una (1) etapa, y la clasificación para dicha etapa del Evento Principal del Split 3 será determinada con el método establecido en la Sección 2.3.8. No será posible ingresar al Evento Principal del

Split 3 sin avanzar desde las Clasificatorias Abiertas del Split 3 Regional o de recibir una invitación para el Split 3 Regional 3, como se establece en las Secciones 2.3.5.1, 2.3.5.2 o 2.3.5.3 (según corresponda).

El Evento Principal del Split 3 constará de dieciséis (16) Equipos, cada uno de los cuales competirá en una Ronda de Doble Eliminación. Todos los Partidos serán al Mejor de Cinco, excepto para los Cuartos de Final de los Perdedores, las Semifinales de los Perdedores, las Finales de los Perdedores, las Semifinales de los Ganadores, las Finales y las Grandes Finales de los Ganadores, que serán al Mejor de Siete.

2.3.5.5 Spring Major

El Split 3 terminará con el Spring Major de RLCS 2022-23 (“**Spring Major**”) compuesto por los mejores dieciséis (16) Equipos que tengan más puntos RLCS acumulados para el Split 3 de todas las Regiones, de la siguiente manera:

- América del Norte: Cinco (5) Equipos
- Europa: Cinco (5) Equipos
- Oceanía: Dos (2) Equipos
- América del Sur: Dos (2) Equipos
- APAC: Un (1) Equipo
- MENA: Un (1) Equipo

En el Spring Major, dieciséis (16) Equipos competirán en una (1) etapa, y la clasificación para cada etapa del Spring Major será determinada mediante el método establecido en la Sección 2.3.9.

Los Equipos competirán en una Ronda de Doble Eliminación. Todos los Partidos del Spring Major serán al Mejor de Cinco, excepto para los Cuartos de Final de los Perdedores, las Semifinales de los Perdedores, las Finales de los Perdedores, las Semifinales de los Ganadores, las Finales y las Grandes Finales de los Ganadores, que serán al Mejor de Siete.

2.3.5.6 Estructura de puntos

Split 3			
Lugar	Total de Equipos	Puntos de los Regionales	Puntos de los Majors
1°	1	24	48
2°	1	20	40
3°	1	16	32
4°	1	13	26
Emp.-5°	2	11	22
Emp.-7°	2	9	18
Emp.-9°	4	6	12
Emp.-13°	4	4	8
Total de Puntos		124	306

2.3.6 Campeonato Mundial de la RLCS

En el Campeonato Mundial de la RLCS 2022-23 (“**Campeonato Mundial de la RLCS**”), dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas.

Los mejores ocho (8) Equipos que tengan más puntos RLCS acumulados de todas las Regiones calificarán automáticamente para participar en el Campeonato Mundial de la RLCS (cada uno, un “**Equipo que Avanza al Campeonato Mundial de la RLCS**”), como se establece en la sección 2.3.6.1.

Además, los dieciséis (16) Equipos que tengan los siguientes totales más altos de Puntos RLCS acumulados de todas las Regiones competirán en la Wildcard del Campeonato Mundial de la RLCS 2022-23, tal y como se establece en la sección 2.3.6.2., para determinar los ocho (8) Equipos finales que calificarán para participar en el Campeonato Mundial de la RLCS.

2.3.6.1 Equipos que Avanzan al Campeonato Mundial de la RLCS

El avance automático al Campeonato Mundial de la RLCS quedará determinado por los Puntos RLCS acumulados que obtenga un Equipo al final del Regional o Major que corresponda.

Al final de cada Major durante el Split correspondiente, los Equipos ganarán Puntos RLCS para el grupo de ocho (8) lugares (“**Lugares**”) de Equipos que Avanzan al Campeonato Mundial de la RLCS para su respectiva Región según la posición de cada Equipo con respecto al resto de los Equipos dentro de su Región. Solo a modo de ejemplo:

- Si un Equipo de América del Norte sale en primer (1^{er}) lugar en el Fall Major, el Lugar NA1 recibirá 32 Puntos RLCS.
- Si un Equipo de América del Norte sale en segundo (2^{do}) lugar con respecto a un Equipo de Europa en el Winter Major, el Lugar NA1 recibirá 32 Puntos RLCS (para un total de 64 Puntos RLCS).
- Si un Equipo de América del Norte sale en segundo (2^{do}) lugar con respecto a otro Equipo de América del Norte en el Spring Major, el Lugar NA1 recibirá 48 Puntos RLCS (para un total de 112 Puntos RLCS) y el Lugar NA2 recibirá 40 Puntos RLCS.

Para mayor claridad, varios Equipos pueden contribuir con Puntos RLCS para el mismo Lugar en varios Majors, siempre que esos Equipos pertenezcan a la misma Región.

Al final del Spring Major, (a) cada Lugar será asignado a un Equipo de la Región asociada con dicho Lugar (siguiendo el ejemplo anterior, el Lugar principal se asignará a un Equipo de América del Norte); y (b) los mejores ocho (8) Equipos que tengan más puntos RLCS acumulados de las Regiones correspondientes ocuparán dicho Lugar y calificarán para participar en el Campeonato Mundial de la RLCS como un Equipo que Avanza al Campeonato Mundial de la RLCS.

2.3.6.2 Wildcard del Campeonato Mundial de la RLCS

Los mejores dieciséis (16) Equipos que tengan más puntos RLCS acumulados, pero no calificaron como un Equipo que Avanza al Campeonato del Mundo de la RLCS, competirán en la Wildcard del Campeonato Mundial de la RLCS para determinar los ocho (8) Equipos finales que calificarán para participar en el Campeonato Mundial de la RLCS. El grupo de Equipos se constituirá de la siguiente manera:

- América del Norte: Tres (3) Equipos

- Europa: Tres (3) Equipos
- Oceanía: Dos (2) Equipos
- América del Sur: Dos (2) Equipos
- APAC: Dos (2) Equipos

- MENA: Dos (2) Equipos
- SSA: Dos (2) Equipos

Los Equipos competirán en Partidos Swiss contra otros Equipos dentro del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante esta etapa, avanzará al Campeonato del Mundo de la RLCS. Si un Equipo pierde tres (3) Partidos durante esta etapa, será eliminado del Torneo.

2.3.6.3 Campeonato Mundial de la RLCS

En el Campeonato Mundial de la RLCS, ocho (8) Equipos que Avanzan al Campeonato Mundial de la RLCS y los mejores ocho (8) Equipos que avanzan de la Wildcard del Campeonato Mundial de la RLCS competirán como un grupo de dieciséis (16) Equipos en un total de dos (2) etapas y la clasificación para cada etapa del Campeonato Mundial de la RLCS será determinada mediante el método establecido en la Sección 2.3.9. No será posible ingresar al Campeonato Mundial de la RLCS sin calificar como un Equipo que Avanza al Campeonato Mundial de la RLCS o avanzar de una Wildcard del Campeonato Mundial de la RLCS tal y como se establece en las Secciones 2.3.6.1 o 2.3.6.2 (según corresponda).

La primera etapa del Campeonato Mundial de la RLCS consistirá en dos grupos de ocho (8) Equipos, cada uno de los cuales competirá en una Ronda de Doble Eliminación. Todos los Partidos de la primera etapa del Campeonato Mundial de la RLCS serán al Mejor de Siete.

La segunda etapa del Campeonato Mundial de la RLCS consistirá en una Ronda de Eliminación Única de ocho (8) Equipos. Todos los Partidos de la segunda etapa del Campeonato Mundial de la RLCS serán al Mejor de Siete.

2.3.7 Desempates para lograr una Posición de Calificación en el Regional, Major o Campeonato Mundial de la RLCS

En el caso de un empate para una posición de calificación en un Regional, Major o en el Campeonato Mundial de la RLCS, se jugará un Partido al Mejor de Siete entre los Equipos empatados.

Si empatan más de dos (2) Equipos, se hará una ronda para que puedan jugar todos los Equipos empatados, y los Equipos recibirán “byes” de acuerdo con el sistema de clasificación establecido en las Secciones 2.3.8 o 2.3.9 (según corresponda) (cada una de esas rondas, una “**Ronda de Clasificación**”). Todos los Partidos de una Ronda de Clasificación serán al Mejor de Siete.

2.3.8 Clasificación en las Rondas de Clasificación en el Regional, Major o Campeonato Mundial de la RLCS

Para la clasificación en las Rondas de Clasificación en el Regional, Major o Campeonato Mundial de la RLCS, los Equipos serán organizados según los siguientes parámetros:

1. Puntos RLCS acumulados en los tres (3) eventos del Torneo más recientes, incluidos los eventos Regionals y Majors.

2. Puntos RLCS acumulados.
3. El Equipo con el mejor posicionamiento en la etapa más reciente de un evento del Torneo, seguido de la siguiente etapa más reciente, hasta que se rompa el empate. Fuera de las etapas del Evento Principal, la Etapa Swiss de una Clasificatoria Abierta también será considerado para la clasificación.

2.3.9 Clasificación en el Major y el Campeonato Mundial de la RLCS

Para la clasificación en un Major de la RLCS o el Campeonato Mundial de la RLCS, los Equipos serán organizados según los siguientes parámetros:

1. Puntos de los Majors acumulados por Lugar.
2. El Lugar con el mejor posicionamiento en la etapa más reciente de un Major.

No obstante lo anterior, para la clasificación en la Fall Major, los Equipos serán organizados en el siguiente orden:

1. EU1
2. NA1
3. NA2
4. SAM1
5. EU2
6. NA3
7. EU3
8. NA4
9. MENA1
10. NA5
11. EU4
12. SAM2
13. OCE1
14. EU5
15. OCE2
16. APAC1

3. Reglas de Juego

Esta Sección establece las “**Reglas de Juego**” que regulan los juegos durante el Torneo.

3.1 Escenario de los Partidos

3.1.1 Escenario de los Juegos

- Estadio predeterminado: Estadio DFH
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad de Bot: Sin Bots
- Mutantes: Ninguno
- Tiempo del Partido: 5 minutos

- Unión por: Nombre/Contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidor: Este de EE. UU./Oeste de EE. UU. (Liga de América del Norte), Europa (Liga de la UE), América del Sur (Liga SAM), Oceanía (Liga OCE), Medio Oriente (Liga MENA), Este de Asia o Sudeste asiático marítimo (APAC) y Sudáfrica (Liga SSA).

3.1.2 Controladores

Todos los controladores estándar, incluidos el ratón y el teclado, son legales. No se permiten las funciones macro (por ejemplo, botones turbo). Tenga en cuenta que los controladores inalámbricos no se permiten en ningún evento presencial del Torneo. En cualquier evento presencial del Torneo, todos los controladores están sujetos a la aprobación de Psyonix o de los Administradores del Torneo.

3.1.3 Estadios

En la Clasificatoria Abierta, todos los Juegos se juegan en el Estadio DFH. En todas las demás etapas del Torneo, los Administradores del Torneo, a su entera discreción, elegirán la rotación del mapa de entre los estadios estándar. En el caso de los Partidos transmitidos, los Equipos del Evento Principal pueden solicitar no jugar en un estadio debido a problemas de desempeño y deben presentar una solicitud detallada a los Administradores del Torneo no menos de 24 horas antes de la hora de inicio del Partido. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de rechazar por cualquier motivo, a su entera discreción, cualquier solicitud realizada por los Equipos de no jugar en un estadio.

3.2 Procedimientos de los Partidos

3.2.1 Colores del Equipo y del Visitante

Los Administradores del Torneo especificarán el Equipo que será azul y el que será naranja. En la Clasificatoria Abierta, se instruirá a los Equipos cómo celebrar el Partido. En todas las demás etapas del Torneo, un Administrador del Torneo celebrará el Partido.

3.2.2 Reajustamiento

Entre Juegos en un Partido, los Equipos pueden solicitar que el Partido se realoje en la misma región del servidor debido a problemas de conexión. Durante un Evento Principal, antes de que (a) se haya anotado un gol o (b) hayan pasado quince (15) segundos (lo que suceda antes), los Equipos pueden aceptar mutuamente cancelar el Juego actual del Partido y realojar el Partido con la aprobación de los Administradores del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar el Juego actual del Partido por un reajustamiento en cualquier momento.

3.2.3 Servidores

3.2.3.1 Clasificatorias Abiertas

- “Este de EE. UU.” será el servidor predeterminado para los Partidos de Clasificatoria Abierta de América del Norte a menos que ambos Equipos acuerden jugar en el servidor “Oeste de EE. UU.”
- Los servidores de “Europa” siempre se utilizarán para los Partidos de Clasificatoria Abierta de

Europa.

- Los servidores de “América del Sur” siempre se utilizarán para los Partidos de Clasificatoria Abierta de América del Sur.
- Los servidores de “Oceanía” siempre se utilizarán para los Partidos de Clasificatoria Abierta de Oceanía.
- Los servidores del “Medio Oriente” siempre se utilizarán para los Partidos de Clasificatoria Abierta de MENA.
- Los servidores del “Sudeste asiático” y el “Sudeste asiático marítimo” siempre se utilizarán para los Partidos de Clasificatoria Abierta de APAC.
- Los servidores de “Sudáfrica” siempre se utilizarán para los Partidos de Clasificatoria Abierta de SSA.

3.2.3.2 Eventos Principales

- “RLCS USE-OHIO” será el servidor predeterminado para los Partidos del Evento Principal de América del Norte a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otra región de América del Norte del servidor de RLCS.
- “RLCS EU-PARIS” será el servidor predeterminado para los Partidos Europeos del Evento Principal a menos que ambos equipos acuerden jugar en otra región europea del servidor de RLCS.
- “RLCS SAM-SaoPaulo” será el servidor predeterminado para los Partidos del Evento Principal de América del Sur a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de América del Sur.
- “RLCS OCE-Sydney” será el servidor predeterminado para los Partidos del Evento Principal de Oceanía a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de Oceanía.

Los Partidos del Evento Principal de MENA, APAC y SSA utilizarán el servidor predeterminado según lo dispuesto por Psyonix y/o por los Administradores del Torneo a su entera discreción.

3.2.4 Inicio del Juego

En los partidos de las Clasificatorias Abiertas, los Jugadores no podrán unirse a su lugar designado hasta que tres Jugadores de cada Equipo se hayan unido al Juego. En los partidos del Evento Principal, los Jugadores no podrán unirse a su lugar designado hasta que un Administrador del Torneo se los indique.

3.2.5 Sustituciones

Una “**Sustitución**” se define como el cambio de alineación de un Jugador después de que un Partido ha comenzado.

3.2.5.1 Clasificatorias Abiertas

Las Sustituciones no se permiten durante un Partido en las Clasificatorias Abiertas excepto en el caso de una desconexión. Los Equipos pueden iniciar un Partido con cualquier combinación de tres (3) Jugadores de su Roster inscrito (según se define a continuación).

3.2.5.2 Eventos Principales

Las Sustituciones pueden ocurrir solamente entre Juegos en un Partido o antes de un Partido y los Equipos solo pueden hacer una Sustitución por Partido. Los Equipos deben informar a los Administradores del Torneo sobre cualquier cambio en la alineación entre Partidos.

3.2.6 Informe de Puntuaciones

Durante la etapa de la Clasificatoria Abierta, después de que se termina un Partido, el Equipo ganador debe enviar el resultado del Partido a los Administradores del Torneo en una sala de chat designada. El Equipo perdedor también debe confirmar el resultado del Partido. Se debe tomar una captura de pantalla de la pantalla de resultados o del archivo de repetición del Partido en el caso de que haya una disputa con los resultados. Si un Equipo presenta una disputa de un Partido reclamando que ganó y envía pruebas de su aseveración, el otro Equipo debe presentar pruebas de su aseveración para evitar la pérdida automática del Partido. A los Equipos o Jugadores que envíen resultados falsos o adulterados quedarán sujetos a medidas disciplinarias según se describe en más detalle en la Sección 8.2.

3.2.7 Observadores

No se permiten observadores dentro del juego para todos los Regionales, incluidas las Clasificatorias Abiertas, los Eventos Principales y los Majors, con excepción de los Administradores del Torneo y las personas designadas por ellos. Si se descubre que algún Equipo ha compartido detalles de la pantalla principal a los efectos de permitir que ingrese un observador no autorizado al Partido, estará sujeto a medidas disciplinarias según se describe en más detalle en la Sección 8.2.

Tras una solicitud por escrito y aprobación por parte de Psyonix (un correo electrónico es suficiente), un Jugador o Equipo estará autorizado a transmitir por streaming la cobertura en vivo de su Juego en las Clasificatorias Abiertas y/o el Día 1 del Evento Principal correspondiente a través de una plataforma de transmisión por streaming en línea (p. ej., Twitch, YouTube, etc.).

3.2.8 Problemas técnicos

Debido a la naturaleza y escala de la competencia en línea, excepto los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, los Partidos no se reiniciarán ni anularán debido a defectos de programación, desconexiones intencionales, caídas de servidores o desconexiones no intencionales. Excepto los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, cualquier problema técnico o error encontrado deberá sortearse en el juego. Si un Equipo exige que el partido se vuelva a jugar debido al error o fallo técnico, dicho Equipo deberá guardar la repetición y enviarla a los Administradores del Torneo para su revisión. Durante un Partido transmitido, los Administradores del Torneo podrán detener el Juego para una revisión y posteriormente reiniciar el Juego si lo consideran necesario, a su entera discreción.

Además, los Jugadores reconocen y aceptan que al participar en un evento competitivo de Rocket League, el Jugador individual es quien determina qué plataforma usar (p. ej., PC o consola [según corresponda]) y comprende que él/ella puede enfrentar a Jugadores que compitan en una plataforma diferente. Asimismo, los Jugadores reconocen que las diferentes plataformas pueden ofrecer funcionalidades, como controladores, interfaz del Jugador y/o capacidad de individualizar ciertos escenarios o respuestas del juego, etc., que posiblemente brinden una ventaja competitiva a una plataforma sobre otra. Los jugadores reconocen su única elección de plataforma competitiva y aceptan y eximen de cualquier responsabilidad u obligación a Psyonix en relación con la participación de dicho Jugador en una competencia de múltiples plataformas, incluida cualquier supuesta ventaja competitiva de cualquier otra plataforma.

3.3 Roster del Equipo

3.3.1 Capitanes de Equipos

Cada Equipo debe designar a un miembro de su roster como el “**Capitán del Equipo**”, quien representa al Equipo en todas las decisiones oficiales y es el punto de contacto principal del Equipo; siempre y cuando un Equipo pueda designar a su gerente o entrenador (según corresponda) como el punto de contacto principal para el Equipo.

3.3.2 Rosters

Para un Partido, los Equipos solamente pueden usar a los Jugadores que están en su Roster. Tras inscribirse en el Torneo, los Rosters deben tener al menos tres (3) Jugadores, pero no más de cuatro (4) (es decir, tres Jugadores al inicio y un Jugador de reserva que se puede usar como suplente). Los Rosters también pueden incluir a un Gerente o Entrenador que no juega en los Partidos del Torneo. Una persona no puede formar parte de más de un Roster simultáneamente, incluidos los Entrenadores y Gerentes.

3.3.3 Presentación del Roster

Los Rosters del inicio de cada día del Torneo deben enviarse a los Administradores del Torneo al menos 24 horas antes del inicio del Juego de dicho día.

3.3.4 Período de Cambio de Roster/Fecha Límite de Cierre de Roster

Con excepción de lo establecido expresamente de otro modo en estas Reglas, los Rosters de Equipos solo pueden cambiar durante los Períodos de Transferencia (según se define a continuación). Todos los Rosters se considerarán cerrados al cierre del proceso de inscripción del Torneo, establecido en la Sección 6.1.3 (el “**Proceso de Inscripción**”) a la hora y fecha que se especificarán en el sitio web de Inscripción (dichas fechas y horas se denominan colectivamente, la “**Fecha y Hora Límite de Cierre de Roster**”).

Si un Equipo tiene un Gerente o Entrenador que quieren agregar a su Roster, el Equipo debe notificar a los Administradores del Torneo antes de la Fecha y hora límite de cierre de Roster correspondientes. Si un Equipo tiene circunstancias que le impiden realizar una Sustitución dentro de las fechas y horas límite establecidas en la Sección 3.2.5 y necesitan una extensión de tiempo, debe notificar a un Administrador del Torneo antes de la Fecha y hora límite de cierre de Roster. De lo contrario, no se permitirá a dicho Equipo realizar una Sustitución después de la Fecha y hora límite de cierre de Roster.

3.3.5 Cambios/Transferencias de Roster

Según se utiliza en el presente documento, un “**Cambio de Roster**” significa la adición de un nuevo Jugador a un Roster existente. Tenga en cuenta que un Jugador que sale de un Roster no se considerará un Cambio de Roster, siempre que el Equipo mantenga un mínimo de tres (3) Jugadores.

Los Equipos podrán hacer adiciones al Roster solo durante dos “**Períodos de Transferencia**” durante la temporada.

Período de Transferencia 1: 13 de diciembre de 2022 a las 12:00 a. m. PT - 8 de enero de 2023 a las 11:59 p. m. PT

Período de Transferencia 2: 11 de abril de 2023 a las 12:00 a. m. PT - 24 de abril de 2023 a las 11:59 p. m. PT

Durante cada Período de Transferencia, los Equipos solo podrán agregar una persona a su Roster (no incluye

al Gerente ni al Entrenador), siempre que el número máximo de Jugadores permitidos en un Equipo sea cuatro (4). Los Equipos pueden hacer una adición a su Roster por Periodo de Transferencia (por un total de dos (2) adiciones durante toda la Temporada de la RLCS). Si Psyonix o el Administrador del Torneo determinan que un Equipo ha hecho más de una adición en un solo Periodo de Transferencia, dicho Equipo perderá todos sus Puntos RLCS acumulados y se convertirá en un Equipo inactivo.

No obstante lo anterior, los Equipos podrán hacer una adición “Excepcional” a sus Rosters (cada una, un “**Adición Excepcional**”) durante toda la Temporada de la RLCS. Las Adiciones Excepcionales se deben hacer en uno de los dos (2) Periodos de Transferencia y se deben agregar en la posición “Sustituto”. Además, las Adiciones Excepcionales deben cumplir con los siguientes requisitos de elegibilidad:

- La Adición Excepcional deben haber sido elegible para competir durante todo el Split inmediatamente anterior al Periodo de Transferencia durante el cual se hace la Adición Excepcional.
- La Adición Excepcional no puede haber obtenido Puntos RLCS durante dicho Split.

Para poder hacer una Adición Excepcional, los Equipos deben enviar sus solicitudes por correo electrónico a la dirección correspondiente que figura a continuación (según la Región) antes del cierre del Periodo de Transferencia correspondiente.

- América del Norte: RLCSNA@eslgaming.gg
- Europa: RLCSEU@eslgaming.gg
- América del Sur: RLCSSAM@eslgaming.gg
- Oceanía: RLCSOCE@eslgaming.gg
- MENA: RLCSMENA@eslgaming.gg
- APAC: RLCSAPAC@eslgaming.gg
- SSA: RLCSSEA@eslgaming.gg

3.3.6 Nombres de los Jugadores o los Equipos

Los Jugadores o Equipos no podrán cambiar sus Nombres de usuario, nombres dentro del juego o Nombres del Equipo sin la aprobación de los Administradores del Torneo. Dichos nombres deben cumplir con estas Reglas (incluida, entre otras, la Sección 5) y los Administradores del Torneo podrán solicitar que se cambien en cualquier momento. Un Roster no deberá contener duplicados con el mismo nombre, nombres compuestos solo de símbolos o nombres que sean difíciles de distinguir de otros nombres.

3.3.7 Continuidad del Roster

Un “**Roster**” consiste en los tres (3) o cuatro (4) Jugadores (según corresponda) que están inscritos en un Equipo. Si un Equipo tiene tres (3) Jugadores, los tres (3) Jugadores serán considerados como “Iniciadores”. Si un Equipo tiene cuatro (4) Jugadores, tres (3) Jugadores serán considerados como “Iniciadores” y un (1) Jugador será considerado como “Excepcional” o “Sustituto” (según corresponda).

3.4 Obligaciones del Partido

3.4.1 Puntualidad

Todos los Equipos deben tener tres (3) Jugadores presentes físicamente o en la pantalla principal del Partido en línea antes de la hora de inicio designada del Partido. Los Equipos que no tengan tres (3) Jugadores

preparados para jugar después de cinco (5) minutos de la hora de inicio del Partido quedarán sujetos a las medidas disciplinarias descritas en más detalle en la Sección 8.2. Durante los partidos del Evento Principal, el Capitán del Equipo debe estar disponible en la sala de chat designada al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio designada del Partido. Las horas de inicio de los Partidos pueden ser ajustadas por Psonix o los Administradores del Torneo, a su entera discreción, dependiendo de la agilidad o demoras del Torneo.

3.4.2 Abandono

Los Equipos no podrán abandonar un Partido voluntariamente sin la autorización previa de los Administradores del Torneo. No obstante lo anterior, incluso si tuvieran dicha autorización, dichos Equipos estarán sujetos a medidas disciplinarias según se describe a detalle en la Sección 8.2.

3.4.3 Comunicaciones

Los Equipos se comunicarán con sus Entrenadores y con los Administradores del Torneo (según corresponda) en una sala de chat designada durante todas las etapas en línea del Torneo. Para los eventos en vivo, después de que un Partido haya comenzado oficialmente, la comunicación con alguna persona no designada como jugador dentro del Partido actual (incluidos, entre otros, los Entrenadores) está estrictamente prohibida y podría dar como resultado la descalificación inmediata del Jugador(es) o del Equipo. Psonix o los Administradores del Torneo notificarán a los Jugadores de la sala de chat designada antes del inicio de cada etapa del Torneo.

3.5 Interrupciones de Partidos

3.5.1 Desconexión

3.5.1.1 Clasificatoria Abierta

Si ocurre una desconexión en la Clasificatoria Abierta, el Equipo en desventaja deberá continuar jugando el Juego individual dentro de la serie de Partidos. El Jugador desconectado podrá volver a unirse durante el Juego en el que ocurrió la desconexión o entre los Juegos de una serie de Partidos, pero no podrá unirse en el medio de los Juegos subsiguientes de la serie. Después de una desconexión, si el Jugador no se puede volver a unir durante el mismo Juego, el Jugador tendrá cinco minutos para volver a unirse antes de que comience el próximo Juego de la serie de Partidos. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del próximo Juego de la serie, el Equipo del Jugador podrá reemplazarlo con otro Jugador de su Roster (sujeto a las reglas de Sustitución establecidas en la Sección 3.2.5) si esta es la primera desconexión del Equipo durante la serie.

3.5.1.2 Todas las demás etapas

Si ocurre una desconexión durante cualquier etapa del Torneo, excepto en la Clasificatoria Abierta, el Equipo en desventaja deberá notificar inmediatamente a los Administradores del Torneo en la sala de chat designada. Los Administradores del Torneo podrán pausar el Juego, a su entera discreción, después de recibir la notificación de desconexión. Para los Partidos observados o transmitidos, si los Administradores del Torneo notan que un Jugador se ha desconectado sin haber sido notificados, podrían pausar un Partido para permitir que el Jugador se vuelva a conectar.

Una vez que se haya pausado el Juego, el Jugador desconectado tendrá ocho minutos para volver a unirse antes de que se reanude el Juego. En caso de varias pausas por desconexiones, el tiempo total se contará para los ocho minutos de tiempo de reconexión. Si el Jugador no puede volver a unirse dentro de ese período

de tiempo, el Equipo en desventaja perderá el Juego individual dentro de la serie de Partidos.

Si el Jugador no se puede volver a unir durante el mismo Juego en el cual se desconectó, el Jugador tendrá tres minutos más después del Juego para volver a unirse antes de que comience el próximo Juego de la serie de Partidos. El Jugador desconectado podrá volver a unirse solamente durante el Juego en el que ocurrió la desconexión o entre los Juegos de una serie de Partidos, pero no podrá unirse en el medio de los Juegos subsiguientes de la serie. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del próximo Juego de la serie, el Equipo del Jugador debe reemplazarlo con otro Jugador de su roster (sujeto a las reglas de Sustitución establecidas en la Sección 3.2.5) o perderá el Partido.

Después de que el Jugador desconectado se vuelva a unir al Juego o que haya vencido el tiempo permitido para volver a unirse, los Equipos tendrán 30 segundos para confirmar con los Administradores del Torneo que cada Jugador está listo para continuar con el Juego. Una vez que cada Equipo haya confirmado que está listo, el Juego se reanudará desde un momento neutral o desde la continuación del juego, según lo determinen los Administradores del Torneo.

Si un Equipo no puede desplegar un equipo completo de tres (3) Jugadores para continuar el juego, lo perderá. Si un Equipo no puede desplegar un equipo completo de tres (3) Jugadores en los ocho minutos posteriores a la pérdida del Juego, perderán el Partido.

3.5.2 Interrupción del Juego

Los Administradores del Torneo podrán pausar un Juego o Partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En el caso de una interrupción del juego, los Jugadores deben permanecer en sus dispositivos y no se podrán comunicar con otros Jugadores hasta que el Juego o Partido continúe. A cada Equipo se le permite un máximo de una solicitud de pausa por Partido.

3.5.3 Tiempos fuera

En cualquier serie del Mejor de Siete, los Equipos pueden solicitar un (1) tiempo fuera (cada uno, un “**Tiempo Fuera**”) entre los Juegos durante dichas series.

Durante una serie al Mejor de Cinco o serie al Mejor de Siete, los Equipos pueden solicitar un (1) Tiempo Fuera entre los Juegos durante dicha serie (según corresponda).

Cada Tiempo fuera durará dos (2) minutos. Un Equipo debe notificar de inmediato a un Administrador del Torneo después de finalizar un Juego si elige usar un Tiempo fuera. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de negar a un Equipo un Tiempo fuera si dicho Equipo no realiza su elección de acuerdo con los plazos establecidos en esta Sección 3.5.3. Al finalizar el Tiempo fuera, los Administradores del Torneo confirmarán que cada Equipo está listo para continuar con las series antes de que se reanude el Juego.

A los efectos de una mayor claridad, los Tiempos fuera no se pueden usar en las Clasificatorias Abiertas o durante el Juego. Además, los Tiempos fuera no se pueden usar para extender o eludir los cronómetros de descalificación según está establecido en la Sección 3.5.1.2.

3.5.4 Reinicios

Los Administradores del Torneo podrán ordenar que un Juego o Partido vuelva a comenzar debido a

circunstancias excepcionales, por ejemplo, si un error afecta de manera significativa la capacidad de un Jugador de jugar o el Juego o Partido es interrumpido por algún motivo de Fuerza Mayor o por otro evento.

3.5.5 Envío de Registros

Si un Jugador o Equipo realiza un reclamo que resulte en el reinicio de un Juego o Partido, deberá proporcionar a los Administradores del Torneo los archivos de registro del Juego o Partido. Estos archivos de registro estarán sujetos a una investigación y si los Administradores del Torneo determinan que el reinicio se solicitó de manera fraudulenta, dicho Jugador o Equipo quedará sujeto a medidas disciplinarias según se describe a detalle en la Sección 8.2.

4. Premios

4.1 Premios de los Regionales

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo con base en su posicionamiento al finalizar cada Regional del Split 1:

América del Norte y Europa:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1°	1	\$30,000
2°	1	\$20,000
Emp.-3°	2	\$8,500
Emp.-5°	4	\$4,000
Emp.-9°	3	\$3,000
Emp.-12°	3	\$2,000
Emp.-15°	2	\$1,000
Total:		\$100,000

América del Sur, Oceanía y MENA:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1°	1	\$9,000
2°	1	\$6,000
Emp.-3°	2	\$3,900

Emp.-5º	4	\$1.800
Total:		\$30,000

APAC y SSA:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$6,000
2º	1	\$4,000
Emp.-3º	2	\$2,600
Emp.-5º	4	\$1,200
Total:		\$20,000

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo con base en su posicionamiento al finalizar cada Regional del Split 2:

América del Norte y Europa:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$30,000
2º	1	\$20,000
Emp.-3º	2	\$9,000
Emp.-5º	4	\$4,000
Emp.-9º	4	\$3,000
Emp.-13º	4	\$1,000
Total:		\$100,000

América del Sur, Oceanía y MENA:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$9,000
2º	1	\$6,000
Emp.-3º	2	\$3,900

Emp.-5º	4	\$1.800
Total:		\$30,000

APAC y SSA:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$6,000
2º	1	\$4,000
Emp.-3º	2	\$2,600
Emp.-5º	4	\$1,200
Total:		\$20,000

Sujetos a la Sección 4.4, los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su posicionamiento al finalizar cada Regional del Split 3:

América del Norte y Europa:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$30,000
2º	1	\$20,000
3º	1	\$10,000
4º	1	\$8,000
Emp.-5º	2	\$6,000
Emp.-7º	2	\$4,000
Emp.-9º	4	\$2,000
Emp.-13º	4	\$1,000
Total:		\$100,000

América del Sur, Oceanía y MENA:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$9,000

2º	1	\$6,000
3º	1	\$3,600
4º	1	\$3,000
Emp.-5º	2	\$2,400
Emp.-7º	2	\$1,800
Total:		\$30,000

APAC y SSA:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$6,000
2º	1	\$4,500
3º	1	\$2,400
4º	1	\$2,000
Emp.-5º	2	\$1,600
Emp.-7º	2	\$1,200
Total:		\$20,000

4.2 Premios del Major de RLCS

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo con base en su posicionamiento al finalizar el Fall Major:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$100,000
2º	1	\$60,000
Emp.-3º	2	\$25,500
Emp.-5º	4	\$12,000
Emp.-9º	3	\$9,000
Emp.-12º	3	\$6,000
Emp.-15º	2	\$3,000

Total:		\$310,000
---------------	--	------------------

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo con base en su posicionamiento al finalizar el Winter Major:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1°	1	\$100,000
2°	1	\$60,000
Emp.-3°	2	\$27,000
Emp.-5°	4	\$12,000
Emp.-9°	4	\$9,000
Emp.-13°	4	\$3,000
Total:		\$310,000

Sujetos a la Sección 4.4, los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su posicionamiento al finalizar el Spring Major:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1°	1	\$100,000
2°	1	\$60,000
3°	1	\$30,000
4°	1	\$24,000
Emp.-5°	2	\$18,000
Emp.-7°	2	\$12,000
Emp.-9°	4	\$6,000
Emp.-13°	4	\$3,000
Total:		\$310,000

4.3 Premios del Campeonato Mundial de la RLCS 2022-23

Sujetos a la Sección 4.4, los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su posicionamiento al finalizar la Wildcard del Campeonato Mundial de la RLCS:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
Emp.-9º	3	\$16,000
Emp.-12º	3	\$12,000
Emp.-15º	2	\$8,000
Total:		\$100,000

Sujetos a la Sección 4.4, los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su posicionamiento al finalizar el Campeonato Mundial de la RLCS:

Posicionamiento	Total de Equipos	Premio (USD)
1º	1	\$600,000
2º	1	\$400,000
Emp.-3º	2	\$200,000
Emp.-5º	4	\$100,000
Emp.-9º	4	\$30,000
Emp.-13º	4	\$20,000
Total:		\$2,000,000

4.4 Regiones de Premios Restringidos

SIN PERJUICIO DE LO MENCIONADO ANTERIORMENTE O CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN DE ESTAS REGLAS QUE ESTABLEZCA LO CONTRARIO, SI USTED VIVE EN UNA REGIÓN DE PREMIOS RESTRINGIDOS, USTED RECONOCE Y ACEPTA (Y SI ES MENOR, UNO DE SUS PADRES O TUTOR LEGAL LO RECONOCE Y LO ACEPTA) QUE NO ES ELEGIBLE NI TIENE DERECHO A GANAR NINGUNO DE LOS PREMIOS RELACIONADOS CON EL TORNEO.

4.5 Información sobre los premios

Solo los Jugadores Ganadores (según lo determinado por Psonix de acuerdo con la Sección 4.5) serán

elegibles para recibir los premios correspondientes establecidos en las Secciones 4.1, 4.2 y 4.3 (según corresponda). Ningún otro Jugador de un Equipo con una puntuación/un rendimiento inferior a la de los Jugadores Ganadores ni un Jugador que resida en una Región de Premios Restringidos tendrá derecho, en ningún momento ni en ningún caso, a recibir ningún premio en relación con el Torneo.

Para mayor claridad, los premios se otorgan “tal como están”, sin garantías, ni expresas ni implícitas. Los premios no se pueden transferir ni ceder y los Jugadores Ganadores no pueden transferirlos. Los premios que no son en efectivo (de haberlos) no se podrán canjear por efectivo. Todos los detalles de los premios son a entera discreción de Psyonix. Los Jugadores Ganadores no tendrán derecho a ningún excedente entre el valor minorista real del premio y el valor minorista aproximado establecido y no se otorgará ninguna diferencia entre el valor aproximado y el valor real del premio. Los Jugadores Ganadores son responsables de pagar todos los costos y gastos relacionados con la aceptación y el uso del premio no especificados en este documento. Los Jugadores Ganadores no podrán sustituir un premio, pero Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción, en caso de motivos justificados, de sustituir un premio (o una porción del mismo) por uno de igual o mayor valor. Pueden corresponder términos y condiciones adicionales para la aceptación y el uso de un premio.

Tras la notificación formal por parte de Psyonix, un potencial Jugador Ganador tendrá 45 días a partir de la fecha en que se envió por correo electrónico la notificación para responder y proporcionar cualquier información o material solicitados por Psyonix, incluida la Autorización (según se define a continuación) a los efectos de la verificación de elegibilidad conforme a la Sección 5. Dicha respuesta de un potencial Jugador Ganador se debe enviar a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Psyonix o, a la única opción de Psyonix, a otra dirección de correo electrónico especificada en la notificación. Además, un potencial Jugador Ganador debe mantener activa, durante todo el proceso de verificación de elegibilidad, la Cuenta de Epic (según se define a continuación) que proporcionó a Psyonix, de conformidad con la Sección 5.3.

La fecha de recepción por parte de Psyonix será decisiva para que el potencial Jugador Ganador cumpla con las fechas y horas límite establecidas en esta Sección 4.5. En el caso de que (a) un Jugador (i) no mantenga activa, durante todo el proceso de verificación de elegibilidad, la Cuenta de Epic que proporcionó a Psyonix de conformidad con la Sección 5.3, o (ii) no responda oportunamente a cualquier notificación o solicitud de materiales o información; o (b) dicho Jugador no pueda aceptar o recibir el premio por algún motivo (incluido, entre otros, no proporcionar la información tributaria o de pago necesaria a través de los proveedores de procesamiento de pagos y de impuestos aprobados por Psyonix), en cualquier caso (puntos (a) o (b)), dicho Jugador será descalificado y no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Torneo. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador Ganador alternativo y Psyonix tendrá derecho, a su entera y absoluta discreción, a (y) otorgar cualquier monto del premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho Jugador descalificado como parte de un torneo de la Rocket League u (z) otorgar cualquier monto del premio a causas y esfuerzos sin fines de lucro. Un Jugador Ganador solo se anunciará una vez que Psyonix haya completado el proceso de verificación de elegibilidad conforme a estas Reglas.

A los Jugadores Ganadores se les puede solicitar que provean cierta información de pago a Psyonix, incluyendo cualquier formulario de información de impuestos requerido, para poder recibir sus premios. Psyonix podrá retener el pago de los premios si el Jugador Ganador no provee de forma oportuna los formularios aplicables de pagos a Psyonix.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS INTERNACIONALES, FEDERALES, ESTATALES Y LOCALES APLICABLES (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y DE RETENCIÓN) Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR A SU ASESOR TRIBUTARIO LOCAL PARA DETERMINAR CUÁLES IMPUESTOS APLICAN A SU CASO Y (II) PAGAR DICHOS IMPUESTOS A LAS AUTORIDADES FISCALES

CORRESPONDIENTES. Es política de Psyonix retener impuestos a las tasas de retención de impuestos vigentes para los residentes de EE. UU. y residentes fuera de EE. UU. Los ingresos por premios y la retención de impuestos se informarán en los formularios (y) 1099-MISC para residentes de EE. UU. y 1042-S para no residentes de EE. UU., y (z) cualquier otro formulario de impuestos relevante, según lo requiera la ley aplicable.

Psyonix determinará el método de pago para los premios a su entera discreción y, excepto en el caso de que la ley aplicable lo exija de otra forma, todos los pagos serán hechos directamente al Jugador Ganador, en calidad de persona física (o, en caso de ser un Menor, a un padre o al tutor legal del Jugador Ganador). Cada Jugador Ganador recibirá un Formulario de Autorización y Aceptación de Premio (“**Autorización**”). A menos que esté restringido por la ley aplicable, cada Jugador Ganador (o, en caso de ser un Menor, un padre o el tutor legal del Jugador Ganador) deberá llenar y enviar la Autorización conforme a las fechas y horas límite establecidas en esta Sección 4.5.

5. Elegibilidad de los Jugadores

5.1 Edad de los Jugadores

5.1.1 Para ser elegible para participar en el Torneo, un Jugador debe tener al menos 15 años de edad (o cualquier otra edad, si es mayor, según sea requerido en el país de residencia de dicho Jugador). Si un Jugador es menor de 18 años o no tiene la mayoría de edad correspondiente al país de residencia de dicho Jugador (un “**Menor**”), dicho Jugador debe tener permiso de un padre o el tutor legal para poder participar en el Torneo.

5.1.2 Los Jugadores no elegibles que engañen o intenten engañar a los Administradores del Torneo al proporcionar información falsa sobre la elegibilidad o, si es un Menor, el consentimiento falsificado de un padre, estarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe en mayor detalle en la Sección 8.2.

5.2 EULA de Rocket League

Cada Jugador debe cumplir con el Acuerdo de Licencia de Usuario Final de Rocket League (“**EULA de Rocket League**”) (<https://www.psyonix.com/eula/>). Estas Reglas se suman a, y no sustituyen, el EULA de Rocket League.

5.3 Cuenta Epic

Con el fin de facilitar el proceso de pago del premio establecido en la Sección 4.5, cada Jugador debe (a) tener una Cuenta de Juego de Epic válida y activa, inscrita en nombre de dicho Jugador (“**Cuenta Epic**”) y (b) proporcionar dicha Cuenta Epic a Psyonix como parte del Proceso de Inscripción. Para abrir una Cuenta Epic, los Jugadores pueden ingresar en <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las instrucciones en pantalla.

Para mayor claridad, proporcionar una Cuenta Epic como parte del Proceso de Inscripción no garantiza que un Jugador recibirá un premio en relación con el Torneo. Solo los Jugadores Ganadores serán elegibles para recibir premios en relación con el Torneo.

5.4 Asociación con Psyonix

Los empleados, directivos, directores, agentes y representantes de Psyonix (incluidas las agencias legales,

de promoción y de publicidad de Psyonix) y sus familiares directos (definidos como cónyuge, madre, padre, hermanas, hermanos, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos y suegros, independientemente de donde vivan) y los que viven en su hogar (estén o no relacionados), y cada persona o entidad relacionada con la producción o administración del Torneo, y cada compañía matriz, filial, subsidiaria, agente y representante de Psyonix no es elegible para participar o ganar.

5.5 Restricciones de Nombres, Logotipos, Avatares y Marcas de Jugadores y Equipos

- 5.5.1 Todos los nombres de Jugadores individuales y Equipos deben seguir el Código de Conducta de la Sección 7. Psyonix y los Administradores del Torneo pueden restringir o cambiar las etiquetas de los Equipos y Jugadores individuales o los nombres de pantalla por cualquier razón.
- 5.5.2 El nombre utilizado por un Equipo o un Jugador no puede incluir o hacer uso de los términos Rocket League®, Psyonix o cualquier otra marca registrada, nombre comercial, o logotipo propiedad de, o bajo licencia de Psyonix.
- 5.5.3 El nombre utilizado por un Equipo o Jugador no puede ser una suplantación de otro Equipo, Jugador, streamer, celebridad, funcionario de gobierno, empleado de Psyonix o cualquier otra persona o entidad.
- 5.5.4 Antes del inicio del Torneo, Psyonix o los Administradores del Torneo colaborarán con todos los Jugadores y Equipos invitados para determinar un nombre adecuado para su uso durante el Torneo. Los Jugadores y Equipos deberán utilizar este identificador acordado durante todo el Torneo.
- 5.5.5 Psyonix y/o los Administradores del Torneo se reservan el derecho a prohibir o restringir el uso de cualquier elemento dentro del juego durante el Torneo (incluso, entre otras cosas, podrán prohibir el uso de cualquier material de terceros con derechos de autor de manera tal que indique, sugiera o podría interpretarse que representa asociación o afiliación con dicho tercero).
- 5.5.6 Se requiere que los Equipos que clasifiquen para el Evento Principal, los Major o el Campeonato Mundial de la RLCS proporcionen a los Administradores del Torneo un logotipo en formato .png, .psd o .ai (siendo el último el preferido). Si no se proporciona un logotipo, o si se rechaza, los Administradores del Torneo lo reemplazarán con un logotipo estándar del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de rechazar logotipos presentados después de que comience el Torneo.

5.6 Miembro Activo

Los Jugadores deben estar al día con respecto a las cuentas de Epic, Steam, Microsoft, Nintendo o ID de PlayStation Network (cada una, una “**Cuenta del Torneo**”) que son utilizadas por dichos Jugadores en relación con el Torneo, sin infracciones no reveladas. Esto significa que, sin limitación, la Cuenta del Torneo de un Jugador (a) se debe registrar a nombre de dicho Jugador, y no puede haber sido comprada, regalada ni transferida de otro Jugador anteriormente; y (b) debe tener los niveles de acceso requeridos para Epic Games Store, Steam, Xbox Live, Nintendo Network o PlayStation Network, según corresponda. Los Jugadores/Equipos también deberán estar libres de, o haber cumplido plenamente, suspensiones u otras sanciones impuestas en relación con una violación anterior de cualquier regla oficial de Psyonix.

5.7 Restricciones Adicionales

El Torneo en todas partes está abierto a Jugadores elegibles que residan en el Área de Elegibilidad, pero no es válido donde esté restringido o prohibido por la ley aplicable o en cualquier país donde las leyes de EE.

UU. prohíban la participación.

6. Conformación de Equipos, Operaciones y Conducta

6.1 El Torneo está compuesto en su totalidad por Equipos. Los Jugadores deben combinarse para formar un Equipo que consista en al menos tres (3), pero no más de cuatro (4), Jugadores individuales.

6.1.1 Si varios países o regiones geográficas están incluidos en el Área de Elegibilidad, cada Equipo debe estar compuesto de Jugadores de la misma región dentro del Área de Elegibilidad.

6.1.2 Los Jugadores solo pueden participar en un Equipo a la vez durante el Torneo.

6.1.3 Cada Jugador en un Equipo debe cumplir con todos los requisitos de elegibilidad de los Jugadores establecidos en el presente documento, y cada Jugador de dicho Equipo debe registrarse en el Sitio web de Inscripción antes del cierre del Proceso de Inscripción para ser considerado miembro del Equipo correspondiente. Durante el Proceso de Inscripción, un miembro del Equipo creará o inscribirá el Nombre del Equipo y los Jugadores podrán unirse al Equipo al buscar el Nombre del Equipo o por invitación. En el caso de que un Equipo pase a rondas más avanzadas del Torneo, los Administradores del Torneo intentarán notificar al Equipo a través del Capitán de su Equipo.

6.1.4 Sujetos a la Sección 4.4, todos los miembros de un Equipo que se encuentran dentro de los umbrales de premios establecidos en la Sección 4 deben pasar con éxito el proceso de verificación de elegibilidad descrito en la Sección 4.5 para poder recibir dichos premios. Si un miembro de un Equipo no pasa el proceso de verificación de elegibilidad, todos los miembros de ese Equipo quedarán descalificados como potenciales Jugadores Ganadores, y ese Equipo no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Torneo.

6.1.5 Se considerará que cada miembro del Equipo, incluido el Capitán del Equipo, ha realizado e ingresado de manera conjunta y solidaria todas las declaraciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente, y deberá estar obligado y sujeto de forma conjunta y solidaria a ello. Salvo que se establezca de otra manera en el presente, todos los derechos de los Administradores del Torneo en virtud de estas Reglas se relacionan con y son ejecutables contra el Equipo como un todo y con cada miembro del Equipo. Si surgiera algún derecho de descalificación en función de un miembro individual del Equipo, el derecho de descalificación podrá ejercerse ya sea contra dicho miembro individual del Equipo, o contra el Equipo como un todo, según lo decidan los Administradores del Torneo a su entera discreción. Si los Administradores del Torneo deciden descalificar a algunos miembros de un Equipo, los Jugadores restantes se deberán seguir rigiendo por estas Reglas, y si los permiten, a su entera discreción, los Administradores del Torneo, el Equipo podrá reemplazar al Jugador(es) descalificado (aun si el Jugador descalificado era el Capitán del Equipo) con un Jugador nuevo elegible y continuar compitiendo bajo el mismo Nombre del Equipo, si cada Jugador descalificado firma oportunamente los documentos que los Administradores del Torneo consideren necesarios para permitir que su antiguo miembro(s) del Equipo continúe participando en el Torneo usando el nombre del Equipo, o bajo un nombre nuevo, si lo permiten los Administradores del Torneo a su entera discreción. Si un miembro del Equipo decide cancelar su participación en el Torneo, o es descalificado del Torneo, no se le permitirá participar en el Torneo en ninguna capacidad, a la entera discreción del Administrador del Torneo.

6.2 Relaciones del Equipo

Las Reglas no rigen las relaciones entre los Jugadores de un Equipo. Los términos de las relaciones entre los Jugadores y sus Equipos respectivos quedan a discreción de cada uno de los Equipos y sus Jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros de un Equipo podrán ser motivo de descalificación del Equipo

correspondiente o de cualquiera de los miembros de su Equipo, según lo determinen los Administradores del Torneo a su entera discreción.

6.3 Responsabilidades de los Propietarios de Equipos, Gerentes y Entrenadores

6.3.1 Ningún equipo (incluidos sus agentes, funcionarios, empleados y subcontratistas), Propietario, Gerente o Entrenador puede participar en confabulación, arreglo de partidos, soborno de un árbitro o representante de partido, o cualquier otra acción o acuerdo injusto o ilegal para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de cualquier Juego, Partido o Torneo.

6.3.2 Ningún propietario de un Equipo de la RLCS puede servir como Entrenador o Gerente de otro Equipo de la RLCS ni participar de otra manera en, o tener el poder de, determinar o influir en el manejo o la administración de otro Equipo en la RLCS.

6.3.3 Ningún Gerente, Entrenador u otra persona que tenga responsabilidad de supervisión o manejo de un Equipo de la RLCS (en conjunto, “**Personas en Control**”): (a) podrá ser una Persona en Control de otro Equipo de la RLCS; ni (b) participar de manera directa o indirecta en o tener poder para determinar el manejo o la administración de otro Equipo de la RLCS ni influir en el rendimiento de otro Equipo de la RLCS en un Juego, Partido o Torneo.

6.3.4 Un Equipo no puede designar como Persona en Control a ninguna persona que: (a) sea la Persona en Control de otro Equipo de la RLCS; o que (b) participe de manera directa o indirecta en o tenga poder para determinar el manejo o la administración de otro Equipo de la RLCS ni influya en el rendimiento de otro Equipo de la RLCS en un Juego, Partido o Torneo.

6.3.5 Los Equipos que Psyonix, a su entera discreción, determine que son directa o indirectamente propiedad de, o están controlados por, una persona o entidad que opera sitios o plataformas de loterías deportivas (incluidos deportes electrónicos), apuestas o juegos no son elegibles para participar en el Torneo.

7. Código de Conducta

7.1 Conducta Personal; Comportamiento No Tóxico

7.1.1 Todos los Jugadores y Personas en Control deben comportarse de manera coherente en todo momento con (a) el Código de Conducta en esta Sección 7 (“**Código de Conducta**”) y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad, buen espíritu deportivo, buena salud y seguridad.

7.1.2 Los Jugadores y las Personas en Control deberán respetar a otros Jugadores, Administradores del Torneo, espectadores y patrocinadores (según corresponda).

7.1.3 Los Jugadores y Personas en Control no deberán comportarse de una manera (a) que infrinja estas Reglas, (b) que sea perjudicial, insegura o destructiva, o (c) que de otro modo sea perjudicial para el disfrute de la Rocket League por parte de otros usuarios, tal como lo pretende Psyonix (según lo decidido por Psyonix). En especial, los Jugadores y las Personas en Control no deberán participar en conductas irrespetuosas o de acoso, uso de lenguaje abusivo u ofensivo, sabotaje del Juego, correo basura [spamming], ingeniería social, fraude, o cualquier actividad ilícita (“**Comportamiento Tóxico**”).

7.1.4 Cualquier violación de estas Reglas puede exponer a un Jugador, Persona en Control o todo un Equipo a medidas disciplinarias como se describe más adelante en la Sección 8.2, ya sea que esa violación

haya sido cometida intencionalmente o no.

7.2 **Integridad Competitiva**

7.2.1 Se espera que cada Jugador juegue según el espíritu de la Rocket League y conforme a estas Reglas en todo momento durante cualquier Juego o Partido. Cualquier forma de juego injusto está prohibida por estas Reglas y puede resultar en medidas disciplinarias. Algunos ejemplos de juego injusto incluyen lo siguiente:

- Confabulación (por ejemplo, cualquier acuerdo entre dos o más Equipos o Jugadores en Equipos diferentes para determinar previamente el resultado de un Juego o Partido), arreglo de partidos, soborno de un árbitro o representante de partido, o cualquier otra acción o acuerdo injusto o ilegal para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de cualquier Juego, Partido o Torneo.
- Piratear o modificar de cualquier otra manera el comportamiento pretendido del cliente de la Rocket League.
- Jugar o permitir que otros Jugadores jueguen en una Cuenta del Torneo registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dar instrucciones a alguien más para que lo haga).
- Usar cualquier dispositivo, programa o método similar para hacer trampa u obtener ventajas competitivas.
- Explotar intencionalmente cualquier función del juego (p. ej., un error o fallo en el juego) de cualquier manera imprevista para Psyonix para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques distribuidos de negación de servicio, swatting o métodos similares para interferir con la conexión de otro Jugador con el cliente de la Rocket League.
- Usar claves macro o métodos similares para automatizar acciones dentro del juego.
- Desconectarse intencionalmente de un Partido sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o a ser prestados en conexión con juego injusto de la Rocket League (p. ej., servicios concebidos para perder o arreglar intencionalmente un Partido o un Juego).
- Interferir con la operación del Torneo, el Sitio web de las Reglas o cualquier sitio web propiedad de u operado por Psyonix o por los Administradores del Torneo.
- Participar en cualquier actividad ilegal en la jurisdicción donde está ubicado el Jugador afectado.
- Hacer cualquier modificación a la Rocket League que no haya sido divulgada ni autorizada por los Administradores del Torneo.

- Usar cualesquier instalaciones, servicios o equipos del Torneo, proporcionados o puestos a disposición por parte de las Entidades del Torneo para publicar, transmitir, difundir o, de otro modo, poner a disposición comunicaciones prohibidas por el Código de Conducta.
- Desconectarse de la pantalla principal dentro del juego antes de que los Administradores del Torneo lo soliciten.
- Cambiar un Jugador o nombre de usuario dentro del juego a otro que no sea el nombre de usuario inscrito del Jugador.
- Violar estas Reglas de algún otro modo.

7.3 **Apuestas**

Los Jugadores y las Personas en Control no deberán (a) realizar ni promover apuestas o juegos de azar en el Torneo ni en ninguna parte de este, o (b) beneficiarse, ya sea directa o indirectamente, de apuestas o juegos de azar en el Torneo o en cualquier parte de este.

7.4 **Acoso**

7.4.1 Se prohíbe a los Jugadores y a las Personas en Control participar en cualquier forma de conducta de acoso, abusiva o discriminatoria basada en raza, color, origen étnico, nacionalidad, religión, opinión política o cualquier otra opinión, género, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad, o cualquier otra condición o característica protegida por la ley aplicable.

7.4.2 Cualquier Jugador o Persona en Control que sea testigo o sujeto de conducta de acoso, abusiva o discriminatoria, deberá notificarlo a un Administrador del Torneo. Todas las denuncias informadas conforme a esta Sección 7.4.2 serán investigadas a la brevedad y se tomarán las medidas adecuadas. Las represalias en contra de cualquier Jugador o Persona en Control que haga una denuncia o coopere con la investigación de una denuncia están prohibidas.

7.5 **Confidencialidad**

Un Jugador o Persona en Control no puede revelar a ningún tercero información confidencial provista por los Administradores del Torneo, Psyonix o su matriz o sus filiales con respecto a la Rocket League, el Torneo, Psyonix o su matriz o sus filiales, por ningún método de comunicación, incluso mediante la publicación en canales de redes sociales.

7.6 **Conducta Ilegal**

Los Jugadores y las Personas en Control están obligados a cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento.

8. **Infracciones de las Reglas y de Conducta**

8.1 **Investigación y Cumplimiento**

8.1.1 Los Jugadores y las Personas en Control acuerdan cooperar completamente con Psyonix y/o un Administrador del Torneo (según corresponda) en la investigación de cualquier violación de estas Reglas.

En caso de que Psyonix y/o un Administrador del Torneo contacte a un Jugador o una Persona en Control para discutir la investigación, el Jugador o la Persona en Control deberá ser honesto en la información que provea a Psyonix y/o al Administrador del Torneo. Cualquier Jugador o Persona en Control que haya ocultado, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que de alguna otra forma haya engañado a Psyonix y/o a un Administrador del Torneo durante una investigación, será sujeto de medidas disciplinarias según se describe a detalle en la Sección 8.2.

8.1.2 Los Jugadores y Personas en Control reconocen y aceptan que Psyonix tiene derecho, a su entera discreción, a quitar del evento del Torneo a cualquier Jugador o Persona en Control, o restringir su participación, como parte de cualquier investigación realizada por Psyonix y/o un Administrador del Torneo (según corresponda) conforme a la Sección 8.1.1.

8.2 Medidas Disciplinarias

8.2.1 Si Psyonix decide que un Jugador o Persona en Control infringió el Código de Conducta o cualquier término de las Reglas, Psyonix puede tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

- Reinicio del Partido;
- Pérdida del Juego;
- Abandono del Partido;
- Emitir una advertencia pública o privada (oral o escrita) al Jugador o Persona en Control;
- Pérdida de todos o parte de los premios previamente otorgados al Jugador o al Equipo;
- Descalificar al Jugador o a la Persona en Control de uno o más Partidos y/o Juegos del Torneo; o
- Impedir que el Jugador o la Persona en Control participe en una o más competencias futuras organizadas por Psyonix.

8.2.2 Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de la acción disciplinaria tomada por Psyonix en virtud de esta Sección 8.2 será a la exclusiva y absoluta discreción de Psyonix. Psyonix se reserva el derecho de buscar la compensación de daños y otros remedios de tal Jugador o Persona en Control en toda la extensión permitida por la ley aplicable. La aplicación de cualquier medida disciplinaria aplicable por parte de Psyonix no proporcionará a dicho Jugador o Persona en Control motivos para reclamar a Psyonix bajo ninguna teoría de ley, ni se considerará de otro modo una responsabilidad por parte de Psyonix para con dicho Jugador o Persona en Control.

8.2.3 Si Psyonix decide que ha habido infracciones repetidas de estas Reglas por parte de un Jugador o una Persona en Control, puede imponer medidas disciplinarias cada vez mayores, hasta e incluyendo la descalificación permanente de cualquier juego competitivo futuro de la Rocket League. Psyonix también puede hacer cumplir cualquier medida disciplinaria aplicable especificada en los Términos de Uso de Psyonix (<https://www.psyonix.com/tou/>) y/o el EULA de Rocket League (<https://www.psyonix.com/eula/>).

8.2.4 Una decisión final por parte de Psyonix en relación con las medidas disciplinarias adecuadas a tomar será final y vinculante para los Jugadores y Personas en Control correspondientes.

8.3 Disputa de las Reglas

Psyonix tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de estas Reglas, incluyendo el incumplimiento, la ejecución o la interpretación de las mismas.

9. Condiciones

El Torneo está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada Jugador está de acuerdo (o, en caso de ser Menor de edad, los padres o tutores de dicho Jugador deberán estar de acuerdo en su nombre) en: (a) estar obligado por estas Reglas en su totalidad (incluyendo el Código de Conducta) y por las decisiones de Psyonix que serán finales y vinculantes; y (b) renunciar al derecho de reclamar la ambigüedad en el Torneo o estas Reglas, excepto en donde la ley aplicable lo prohíbe. Al aceptar un premio, el Jugador Ganador y/o el Equipo acepta (o, en caso de ser Menor de edad, un padre o el tutor legal de dicho Jugador Ganador acepta en su nombre) liberar a Psyonix de cualquier responsabilidad, pérdida o daño que pueda surgir o en relación con el otorgamiento, recepción y/o uso o uso indebido del premio o participación en cualquier actividad relacionada con el premio. Psyonix no será responsable de: (i) malfuncionamiento del sistema telefónico, teléfono o hardware o software de computadora, o cualquier otro malfuncionamiento técnico o informático, pérdida de conexión, desconexión, demora o errores en la transmisión; (ii) corrupción de datos, robo, destrucción y acceso no autorizado a, o alteración de las entradas o cualquier otro material; (iii) lesiones, pérdidas o daños de cualquier tipo, incluyendo la muerte causada por el premio o resultante de la aceptación, posesión o uso del premio, o de cualquier participación en el Torneo; o (iv) cualquier error en impresión, tipográfico, administrativo o técnico en los materiales asociados con el Torneo. Psyonix se reserva el derecho de cancelar o suspender el Torneo a su entera discreción o debido a circunstancias fuera de su control, incluyendo desastres naturales. Psyonix puede descalificar a cualquier Jugador de participar en el Torneo o de ganar un premio en caso de que, a su entera discreción, determine que dicho Jugador está intentando perjudicar la operación legítima del Torneo realizando cualquier otra práctica injusta de juego con la intención de molestar, abusar, amenazar, perjudicar o acosar a cualquier otro Jugador o representante de Psyonix. Las leyes internas del Estado de Carolina del Norte, sin referencia a ninguno de sus principios de conflicto de leyes, regirán las disputas con respecto a estas Reglas y/o el Torneo. Psyonix podrá, a su entera discreción, cancelar, modificar o suspender el Torneo en caso de que surja algún virus, defecto de programación, problemas en las computadoras, intervención no autorizada, evento de fuerza mayor u otra causa fuera del control de Psyonix que corrompa la administración, seguridad o juego adecuado del Torneo. Cualquier intento deliberado de dañar o perjudicar la legítima operación del Torneo puede ser considerado una infracción judicial y de las leyes civiles y podrá resultar en la descalificación de la participación en el Torneo. En caso de que tal intento se lleve a cabo, Psyonix se reserva el derecho de buscar compensación por daños y perjuicios (incluyendo los honorarios de abogados) en la mayor medida posible permitida por la ley, incluyendo el enjuiciamiento penal. El Torneo está sujeto a todas las leyes federales, estatales y locales aplicables.

10. Nombre e Imagen; Representantes del Equipo

10.1 Cada Jugador, Entrenador o cualquier otra persona que aparezca en cámara en nombre del Equipo (“**Participante**”) por el presente le otorga a Psyonix un derecho y una licencia mundial, libre de regalías, totalmente pagadas y no exclusivas (con el derecho de otorgar sublicencias) para (a) entrevistar, fotografiar, grabar, registrar y/o filmarle, y (b) usar su nombre, imagen, avatar, voz, historia de fondo y/o actividades capturadas o grabadas durante este Torneo y eventos deportivos electrónicos relacionados (“**NIL**”) con fines de marketing, patrocinio y promoción de la Rocket League, la RLCS, este Torneo y las producciones de eventos deportivos electrónicos relacionados, que incluyen anuncios impresos y virtuales de Psyonix y sus transmisiones, sitios web, blogs y canales de redes sociales. La licencia para capturar y registrar NIL de un Participante vencerá al final de cada temporada de la RLCS, siempre que, si alguno de los NIL del Participante se integran a los medios o materiales que sean capturados o grabados durante la temporada de la RLCS, la licencia seguirá teniendo vigencia con respecto a esos medios y materiales y a cualquier trabajo derivado, compilaciones o adaptaciones de estos, hechos durante o después de la temporada de la RLCS (p. ej., clips con momentos destacados de la temporada y videos de “grandes momentos en la historia de la

RLCS”).

10.2 Todos los Equipos deben seleccionar un Jugador al comienzo de este Torneo para servir como representante del Equipo para todas las entrevistas programadas para esta Temporada (el “**Representante del Equipo**”). El Representante del Equipo no está obligado a ser el único miembro del Equipo para dar entrevistas durante esta Temporada. Sin embargo, el Representante del Equipo debe estar presente para todas las entrevistas programadas, a menos que el Equipo avise a Psyonix o al Administrador del Torneo que un Jugador alternativo asistirá a la entrevista antes del Partido para el que está programada una entrevista. A discreción absoluta de Psyonix, un Entrenador (de haberlo) puede servir de Representante del Equipo en una entrevista.

Psyonix intentará proporcionar al Equipo y al Representante del Equipo un aviso con 24 horas de anticipación de las entrevistas, que se programarán el día del Partido del Equipo. Si un Representante aceptable del Equipo no está disponible para una entrevista programada, dando lugar a problemas técnicos, Psyonix se reserva el derecho de imponer una medida disciplinaria como se describe en la Sección 8.2.

11. Renuncia a Juicio con Jurado

EXCEPTO SEGÚN LO PROHIBA LA LEY APLICABLE Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE TORNEO, CADA PARTICIPANTE POR ESTE MEDIO RENUNCIA DE MANERA IRREVOCABLE Y A PERPETUIDAD A CUALQUIER DERECHO QUE PUEDA TENER A UN JUICIO POR JURADO CON RESPECTO A CUALQUIER LITIGIO QUE SURJA DIRECTA O INDIRECTAMENTE, COMO CONSECUENCIA O EN CONEXIÓN CON ESTE TORNEO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO CELEBRADO EN RELACIÓN CON EL PRESENTE, CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE EN RELACIÓN CON EL PRESENTE, Y CUALQUIERA DE LAS TRANSACCIONES CONTEMPLADAS EN LOS MISMOS O EN EL PRESENTE.

12. RAP y Otros Programas

Psyonix puede, de vez en cuando, crear programas especiales de monetización que se apliquen a la RLCS y a sus Equipos, como por ejemplo, el Rocket Affiliate Program (“**RAP**”). Los términos y condiciones aplicables al programa RAP y otros programas similares son por separado de estas Reglas. En caso de conflicto entre los términos y condiciones del programa RAP y estas Reglas, las disposiciones que protejan más a Psyonix corresponderán y regirán.

13. Privacidad

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

14. Salud y seguridad

14.1 **Cumplimiento de la Guía de Salud.** Todos los Jugadores, Propietarios, Gerentes, Entrenadores y Equipos deben cumplir con (a) cualquiera de las directrices por escrito provistas por Psyonix y/o los Administradores del Torneo ocasionalmente en relación con los temas de salud y seguridad y el COVID-19 y (b) las leyes aplicables, normas y ordenanzas de la autoridad de salud pública relacionadas con el COVID-19. En caso de un conflicto entre cualquiera de las directrices o normas, prevalecerá el requisito más estricto.

14.2 Decisiones finales relacionadas con la Seguridad de los Jugadores. No obstante lo anterior, la decisión final de si es seguro para los Jugadores de un Equipo participar en un Torneo será tomada por el Gerente de ese Equipo con el asesoramiento de Psyonix y/o los Administradores del Torneo. Cada Equipo debe cumplir con la ley local y las ordenanzas que rigen las reuniones públicas y la salud pública. En caso de dudas sobre si se puede llevar a cabo una reunión de Jugadores de manera segura, el Administrador de un Equipo debe actuar de acuerdo a su criterio de manera que brinde el mayor nivel de protección y seguridad a los Jugadores, fanáticos, personal y otros participantes del Torneo.

14.3 Comunicación con los Administradores del Torneo. Es importante que los Jugadores, Entrenadores y Gerentes hagan su mayor esfuerzo por permanecer conectados al sistema de chat utilizado por Psyonix y/o los Administradores del Torneo y que sigan las instrucciones dadas por los Administradores del Torneo durante todo el proceso de un Torneo, incluidos los viajes a y desde el lugar del Torneo. Los Jugadores, Gerentes y Entrenadores deben seguir las instrucciones de los referís del Torneo y colaborar con los referís y demás personal del Torneo con respecto a las mascarillas y otras medidas de protección establecidas para garantizar la salud y seguridad de todas las personas que participen en el Torneo.

14.4 Revisión médica. Antes de ingresar a cualquier lugar del Torneo, es posible que cada Jugador, Entrenador y Gerente deba verificar su identidad con el personal del Torneo y someterse a una revisión médica por parte del personal del Torneo, que puede incluir, entre otros, control de la temperatura. Las revisiones médicas pueden ser llevadas a cabo en otras oportunidades durante un Torneo a entera discreción de Psyonix y/o los Administradores del Torneo. Si, en cualquier momento antes o durante un Torneo, Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que una persona tiene síntomas de COVID-19 o puede estar infectada de otra manera con el virus de COVID-19 o cualquier otra enfermedad contagiosa, dicha persona deberá irse del lugar inmediatamente. Si Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que un Jugador no debe participar en un Torneo por cuestiones de salud, el referí que se encuentre en el lugar puede pedir al Equipo que presente a un sustituto. Si la ley aplicable requiere una revisión médica, limpieza o medidas de seguridad pública adicionales o diferentes, Psyonix y/o los Administradores del Torneo tendrán total autoridad para implementar esos procedimientos, y todos los Jugadores, Propietarios, Entrenadores y Gerentes deben colaborar con Psyonix y/o los Administradores del Torneo en la implementación de esos procedimientos.

14.5 Problemas de Salud que Impliquen a Jugadores. La primera responsabilidad de todos los Gerentes y Entrenadores es cuidar la salud y seguridad de los Jugadores del Equipo y del personal. Un Gerente deberá notificar inmediatamente a Psyonix o los Administradores del Torneo cualquier problema de salud que implique a un Jugador, para que se puedan tomar las medidas adecuadas para localizar los contactos y seguir otros protocolos de salud y seguridad.

14.6 Problemas de Salud que Impliquen a Entrenadores y Gerentes. Si el Entrenador o Gerente de un Equipo no puede participar en un Torneo por un problema de salud, los Propietarios del Equipo u otras personas responsables se lo notificarán inmediatamente a Psyonix y/o los Administradores del Torneo y designarán un reemplazo apropiado. Una vez que el problema de salud del Gerente o Entrenador en cuestión haya mejorado y la cuarentena aplicable haya finalizado, él o ella podrá reanudar sus tareas en el Equipo.

14.7 Privacidad de Salud. Todos los Jugadores, Gerentes y Entrenadores aceptan (a) la recopilación, el almacenamiento y el uso de registros e información sobre la exposición a o los síntomas del COVID-19, resultados de pruebas de COVID-19 o el estado de vacunación según se describe en esta Sección, y (b) el uso de dichos registros e información para cumplir con las normas, ordenanzas y leyes locales que rigen las reuniones públicas y la salud pública, y cuando sea necesario, para proteger a los aficionados y demás miembros del público de la exposición al COVID-19. Si un Jugador, Gerente o Entrenador tiene preguntas sobre la manera en que dichos registros e información de los Jugadores, Gerentes o Entrenadores son recopilados y utilizados según esta Sección, o sus opciones y derechos con respecto a tal uso, consulte la Política de privacidad de ESL disponible en <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>.

© 2022 Psyonix LLC. Todos los derechos reservados.