

Reglas Oficiales de la Rocket League Championship Series - Temporada 9

1. Introducción y Aceptación

1.1 Introducción

Estas Reglas Oficiales de la Rocket League Championship Series - Temporada 9 (“**Reglas**”) regulan todas las etapas del torneo regional de la Rocket League Championship Series - Temporada 9 (“**Torneo**”), proporcionadas por Psyonix LLC (“**Psyonix**”).

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad del juego competitivo de la Rocket League (el “**Juego**”) con relación al Torneo y tienen la finalidad de promover una competencia dinámica y garantizar que todo juego competitivo del Juego 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 deberá aceptar —o, en caso de ser menor de 18 años o de no tener la mayoría de edad correspondiente al país de residencia de dicho jugador (un “**Menor**”), el padre o tutor legal de dicho jugador deberá aceptar en nombre de dicho jugador— cumplir estas Reglas en todo momento, en particular el Código de conducta de la Sección 7 (“**Jugador**”). Un Jugador (o, si es Menor de edad, los padres o el tutor legal de dicho Jugador) deberá aceptar estas Reglas como parte del formulario de inscripción en el Torneo, disponibles en <https://www.rocketleaguesports.com/rules/>. Al participar en cualquier juego o partida que forme parte del Torneo, un Jugador confirma que él o ella (o, en caso de ser un Menor, su padre o tutor) ha aceptado estas Reglas de acuerdo con la Sección 1.2.

1.3 Cumplimiento

Psyonix tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir estas Reglas a todos los Jugadores y podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo (como se define a continuación), imponer castigos a los Jugadores 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. Para cada Jugador, su participación en el Torneo después de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación de estas Reglas supondrá la aceptación por parte de dicho Jugador (o, en caso de ser Menor de edad, el padre o tutor legal de dicho Jugador) de las Reglas actualizadas, revisadas, cambiadas o modificadas.

2. Estructura del Torneo

2.1 Definición de Términos

“**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 Europa, América del Norte, Oceanía y América del Sur.

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

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

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

“América del Norte”: se refiere a Bahamas, Canadá, 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, Indonesia, Kiribati, Islas Marshall, Micronesia, Nauru, Nueva Caledonia, Nueva Zelanda, Isla Norfolk, Palaos, Papúa Nueva Guinea, las Filipinas, Samoa, Islas Salomón, Tonga, Tuvalu, Vanuatu, y Wallis y Futuna.

“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”: la versión más reciente de estas Reglas se publicará en <http://www.rocketleagueesports.com/rules>.

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

“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.

“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” o **“Equipo Ganador”**: se refiere a cualquier Equipo que sea declarado oficialmente un Jugador Ganador o Equipo Ganador, según se establece en la Sección 4.

2.2 Programación

Según se expone de forma más detallada en la Sección 2.3, el Torneo consiste en dos competencias regionales, una en América del Norte y otra en Europa, y dos series de competencias independientes, una

en Oceanía y otra en América del Sur. Cada competencia regional incluirá una “Eliminatoria Abierta”, “Preclasificatoria de las Rival Series”, “Juego de la Liga Rival Series”, “Juego de la Liga RLCS” y un “Campeonato Regional” (según se definen los términos a continuación). Los ganadores del Campeonato Regional, junto con los ganadores de las series de Oceanía y América del Sur, pasarán a las finales del Campeonato Mundial en vivo (sujeto a reglas por separado).

El programa que corresponde a cada fase del Torneo se detalla en esta Sección (se hace referencia a dicho período en el presente documento como “**Período del Torneo**”).

2.2.1 Fechas Regionales

Regional de América del Norte

- Clasificatoria Abierta 1 (18 de enero de 2020)
- Clasificatoria Abierta 2 (20 de enero de 2020)
- Clasificatoria Abierta 3 (22 de enero de 2020)
- Clasificatoria Abierta 4 (25 de enero de 2020)
- Preclasificatoria de Rival Series (1 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 1 (1 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 1 (7 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 2 (8 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 2 (14 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 3 (15 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 3 (21 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 4 (22 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 4 (28 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 5 (29 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 5 (6 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 6 (7 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 6 (13 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 7 (14 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 7 (20 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 8 (21 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 8 (27 de marzo de 2020)
- Campeonato Regional de América del Norte (28 de marzo de 2020)
- Torneo de Promoción (11 de abril de 2020)

Regional Europeo

- Clasificatoria Abierta 1 (19 de enero de 2020)
- Clasificatoria Abierta 2 (21 de enero de 2020)
- Clasificatoria Abierta 3 (23 de enero de 2020)
- Clasificatoria Abierta 4 (26 de enero de 2020)
- Preclasificatoria de Rival Series (2 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 1 (2 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 1 (7 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 2 (9 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 2 (14 de febrero de 2020)

- Juego de la Liga RLCS - Semana 3 (16 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 3 (21 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 4 (23 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 4 (28 de febrero de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 5 (1 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 5 (6 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 6 (8 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 6 (13 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 7 (15 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 7 (20 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga RLCS - Semana 8 (22 de marzo de 2020)
- Campeonato Regional Europeo (29 de marzo de 2020)
- Juego de la Liga Rival Series - Semana 8 (27 de marzo de 2020)
- Torneo de Promoción (12 de abril de 2020)

2.2.2 Fechas del Campeonato Mundial

En una fecha posterior se anunciará más información sobre el Campeonato Mundial.

2.2.3 Reprogramación

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

2.3 Formato y Fases del Torneo

2.3.1 Rival Series

2.3.1.1 Clasificatoria Abierta

Los Equipos primero ingresarán a la fase “**Clasificatoria Abierta**” de la región correspondiente (América del Norte o Europa) en la cual están inscritos. Los Equipos podrán participar hasta en dos Clasificatorias Abiertas, cada una de las cuales se compone de un “**Ronda de Doble Eliminación**”, es decir que un Equipo no será elegible para avanzar si pierden dos Partidos en la ronda. La clasificación será determinada por Psyonix o por los Administradores del Torneo a su entera discreción. Todos los Partidos en las Clasificatorias Abiertas serán al Mejor de Tres. Los 32 Equipos finales (16 Equipos en la Ronda superior y 16 Equipos en la ronda inferior) restantes calificarán para participar en el “**Preclasificatoria de Rival Series**” (según se define a continuación) y no serán elegibles para participar en ninguna otra Clasificatoria Abierta.

2.3.1.2 Preclasificatoria de Rival Series

La “**Preclasificatoria de Rival Series**” es una Ronda de Eliminación Doble con hasta 128 Equipos que han calificado de las Clasificatorias Abiertas (de cada región, América del Norte y Europa, según corresponda). Los Equipos que quedan en sexto lugar o superior en las Preclasificatorias Rival Series calificarán para participar en la Rival Series en sus respectivas regiones. Todos los Partidos son al Mejor de Cinco.

2.3.1.3 Juego de la Liga Rival Series

El “**Juego de la Liga Rival Series**” es un Round Robin con los seis Equipos que calificaron de la Preclasificatoria Rival Series y los cuatro Equipos que calificaron automáticamente para el Juego de la Liga Rival Series (de cada región, América del Norte y Europa, según corresponda). Los Equipos jugarán una ronda de Partidos del Mejor de Cinco contra cada uno de los otros Equipos. Las clasificaciones serán determinadas al comparar el número total de Partidos ganados por un Equipo durante la Rival Series. Si un Equipo es descalificado de un Partido por Psyonix o por el Administrador del Torneo, el Partido se registrará como una victoria de 3 a 0 a favor del Equipo contrincante. El Equipo que finalice en el primer lugar en el Juego de la Liga Rival Series se clasificará para el Juego de la Liga RLCS para la temporada 10.

2.3.2 Rocket League Championship Series (“RLCS”)

2.3.2.1 Juego de la Liga RLCS

El “**Juego de la Liga RLCS**” es un Round Robin con los diez Equipos que calificaron del Juego de la Liga RLCS y del Torneo de Promoción en la Temporada 7 del RLCS (de cada región, América del Norte y Europa, según corresponda). Los Equipos jugarán una ronda de Partidos del Mejor de Cinco contra cada uno de los otros Equipos. Las clasificaciones serán determinadas al comparar el número total de Partidos ganados por un Equipo durante el Juego de la Liga RLCS. Si un Equipo es descalificado de un Partido por Psyonix o por el Administrador del Torneo, el Partido se registrará como una victoria de 3 a 0 a favor del Equipo contrincante. El Equipo que finalice en el Juego de la Liga RLCS en el décimo lugar se relegará para el Juego de la Liga Rival Series para la Temporada 10. El Equipo que finalice el Juego de la Liga RLCS en el séptimo lugar retendrá su lugar en el Juego de la Liga RLCS para la Temporada 10 solo si se mantiene la Continuidad del Roster (Sección 3.3.7), pero no pasará a los Campeonatos Regionales RLCS para la Temporada 9.

2.3.2.2 Campeonatos Regionales de la RLCS

Los 12 primeros Equipos (primeros seis Equipos clasificados de cada región de América del Norte y Europea después del Juego de la Liga de la RLCS) competirán en el Campeonato Regional de América del Norte y en el Campeonato Regional Europeo (“**Campeonatos Regionales**”), según corresponda. Cada Campeonato Regional es una ronda de desempate de la tabla con Partidos al Mejor de Siete. Los Equipos se clasificarán desde el primero al sexto con base en su desempeño en el Juego de la Liga RLCS. La ronda de desempate de la tabla continuará como se indica a continuación:

- Partido 1 - Los equipos clasificados tercero y cuarto jugarán entre ellos.
- Partido 2 - Los equipos clasificados quinto y sexto jugarán entre ellos. El perdedor del Partido 2 quedará eliminado del Campeonato Regional y quedará clasificado en sexto lugar.
- Partido 3 - El ganador del Partido 2 jugará contra el perdedor del Partido 1. El perdedor del Partido 3 quedará eliminado del Campeonato Regional y quedará clasificado en quinto lugar.
- Partido 4 - El ganador del Partido 1 jugará contra el equipo que haya clasificado segundo. El perdedor del Partido 4 quedará eliminado del Campeonato Regional y quedará empatado en tercer lugar.

- Partido 5 - El ganador del Partido 3 jugará contra el equipo que haya clasificado primero. El perdedor del Partido 5 quedará eliminado del Campeonato Regional y quedará empatado en tercer lugar.
- Partido 6 - El ganador del Partido 4 jugará contra el ganador del Partido 5. El ganador del Partido 6 será el Campeón Regional. El perdedor del Partido 6 quedará clasificado en segundo lugar.

2.3.2.3 Serie de Oceanía

En una fecha posterior se anunciará más información sobre la Serie de Oceanía.

2.3.2.4 Serie de América del Sur

En una fecha posterior se anunciará más información sobre la Serie de América del Sur.

2.3.2.5 Campeonato Mundial

En una fecha posterior se anunciará más información sobre el Campeonato Mundial.

2.3.3 Torneo de Promoción

Los Equipos clasificados octavo y noveno en el Juego de la Liga RLCS y los Equipos clasificados segundo y tercero en el Juego de la Liga Rival Series competirán en el Torneo de Promoción para América del Norte y Europa, según corresponda. El “**Torneo de Promoción**” es una Ronda de Doble Eliminación con Partidos al Mejor de Siete. El último Equipo que quede en la ronda superior y el último Equipo que quede en la ronda inferior clasificarán automáticamente para participar en el Juego de la Liga de la RLCS la próxima temporada. Los otros dos Equipos clasificarán automáticamente para participar en la Rival Series en la próxima temporada.

2.3.3.4 Desempates

Si dos o más Equipos dentro de la RLCS o la Rival Series alcanzan la misma cantidad de Partidos ganados, resultando en un empate, el o los empates se resolverán aplicando los siguientes mecanismos de desempate (i-v), en el orden de la aplicación. Todos los cálculos incluyen solamente Juegos, ya sea de la RLCS o de la Rival Series (excluido el Campeonato Mundial), según corresponda.

- Diferencial del Juego en General: la cantidad total de Juegos ganados por un Equipo menos la cantidad total de Juegos perdidos por dicho Equipo (“**Diferencial del Juego**”).
- Confrontación: Diferencial del Juego en Juegos entre Equipos empatados.
- Diferencial del Juego Contra Oponentes Comunes: Calcule el Diferencial del Juego de los Equipos empatados frente al equipo mejor clasificado que no sea un Equipo empatado (“**Equipos Incluidos**”). Si aún están empatados, entonces se utilizará el mismo proceso, pero también incluirá al segundo Equipo mejor clasificado por fuera del Equipo empatado, luego el tercer Equipo mejor clasificado por fuera del Equipo empatado y así sucesivamente.
- Mayor Diferencial de Goles en Juegos entre Equipos empatados: el total de goles ejecutados por un Equipo menos el total de goles permitido por dicho Equipo (“**Diferencial de Goles**”). Calcule el Diferencial de Goles de los Equipos Incluidos. Si aún están empatados, entonces se utilizará el mismo proceso, pero también incluirá al segundo Equipo mejor clasificado por fuera del Equipo

empatado, luego el tercer Equipo mejor clasificado por fuera del Equipo empatado y así sucesivamente.

- v. Empate no Resuelto: si ningunos de los desempates puede resolver un empate, entonces los Equipos lo echarán a la suerte (método que se determinará a entera discreción de Psyonix y los Administradores del Torneo). Si alguna etapa resuelve el empate para uno o más Equipos, pero no para todos los Equipos, se declarará un nuevo empate entre los Equipos empatados restantes. Este empate se resolverá utilizando los mismos mecanismos de desempate mencionados anteriormente.

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: PS4, Nintendo Switch, Steam o Xbox One
- Servidor: Este de EE. UU./Oeste de EE. UU. (Liga de América del Norte), Europa (Liga de la UE), América del Sur (Liga SAM) y Oceanía (Liga OCE)

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 el Campeonato Mundial. En el Campeonato Mundial, 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, el primer juego se juega en el Estadio DFH. Todos los Partidos subsiguientes se jugarán en un estadio elegible, elegido por los Administradores del Torneo a su entera discreción. Los Equipos del Juego de la Liga RLCS pueden solicitar no jugar en un estadio elegible 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 del Juego de la Liga RLCS de no jugar en un estadio elegible. Los siguientes estadios elegibles podrían ser seleccionados:

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (de día)
- Estadio DFH (de día)
- Estadio DFH
- Estadio DFH (con tormenta)
- Mannfield
- Mannfield (de noche)
- Mannfield (con nieve)
- Mannfield (con tormenta)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (de día)
- Salty Shores (de noche)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (al amanecer)
- Urban Central (de noche)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (al anochecer)
- Utopia Coliseum (con nieve)
- Wasteland
- Wasteland (de noche)

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 Realojamiento

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. En el Juego de la Liga RLCS, 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 realojamiento en cualquier momento.

3.2.3 Servidores

En los Partidos de América del Norte, “Este de EE. UU.” es el servidor predeterminado a menos que ambos Equipos acuerden jugar en el servidor “Oeste de EE. UU. ” Los servidores de “Europa” siempre se utilizarán para los Partidos Europeos.

3.2.4 Inicio del Juego

Los jugadores no podrán unirse a su lugar designado hasta que tres Jugadores de cada Equipo se hayan unido al Juego.

3.2.5 **Sustituciones**

Una “**Sustitución**” se define como el cambio de alineación de un Jugador después de que un Partido ha comenzado. Las sustituciones pueden ocurrir solamente entre Juegos en un Partido, y los Equipos solo pueden cambiar un Jugador por Partido. Las sustituciones no se permiten durante la Clasificatoria Abierta excepto en el caso de una desconexión.

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 recomienda firmemente tomar una impresión de pantalla de la pantalla de resultados o de la 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 del reclamo, el otro Equipo debe presentar prueba de su reclamo para evitar la pérdida automática del Partido. A los Equipos o Jugadores que envíen resultados falsos o adulterados se les prohibirá de forma permanente jugar en el Torneo y en torneos futuros.

3.2.7 **Cuentas de Invitados**

Los jugadores no podrán competir usando cuentas de invitados. Todos los participantes deben tener una cuenta válida y única de Steam, Microsoft®, Nintendo o Identificación de red de PlayStation™, y niveles de acceso adecuados a Steam, Xbox Live™, a la red de Nintendo™ o a la red de PlayStation™, según corresponda.

3.2.8 **Observadores**

No se permiten observadores dentro del juego, excepto los Administradores del Torneo y sus personas designadas.

3.2.9 **Errores y Fallos Técnicos**

En caso de un error o fallo técnico que afecte el juego, el Partido se deberá completar. Si un Equipo exige que el partido se vuelva a jugar debido al error o fallo técnico, deberá guardar la repetición y enviarla al Administrador del Torneo para su revisión.

3.3 **Roster del Equipo**

3.3.1 **Capitanes del Equipo**

Cada Equipo debe designar a un miembro de su roster como “**Capitán del Equipo**”, quien representa al Equipo en todas las decisiones oficiales y es el punto de contacto principal del Equipo.

3.3.2 **Rosters**

Los Equipos solamente pueden usar para un Partido a los Jugadores que están en su roster. Los rosters deben contener un mínimo de tres Jugadores y hasta un Jugador de reserva designado que se puede usar

como suplente. Los rosters también pueden incluir un administrador que no juega en los Partidos del Torneo. Una persona no puede formar parte de más de un roster simultáneamente.

3.3.3 Presentación del Roster

Las alineaciones del inicio de cada Partido se deben enviar a los Administradores del Torneo al menos 24 horas antes del Partido correspondiente.

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

Con excepción de lo establecido en otro lugar en estas Reglas, los rosters del Equipo solamente se pueden cambiar durante el **“Período de Cambio de Roster”**, que es (a) en cualquier momento antes de la Fecha Límite de Cierre de Roster respectiva y (b) después de clasificar para el Juego de la Liga RLCS o de la Rival Series. Los rosters de RLCS están bloqueados y no se pueden realizar intercambios después de la **“Fecha límite de cierre de rosters de RLCS”**, que es el 18 de enero de 2020, a las 12:00 p. m. (hora del Pacífico). Los rosters de la Rival Series están bloqueados y no se pueden realizar intercambios después de la **“Fecha límite de cierre de rosters de Rival Series”**, que es el 18 de enero de 2020, a las 12:00 p. m. (hora del Pacífico). Si un Equipo quiere agregar un administrador al roster, debe notificar a los Organizadores del Torneo antes de la Fecha de Cierre de Roster respectiva. Si los Equipos tienen circunstancias que les impiden conseguir un Sustituto y necesitan una extensión de tiempo, deben notificar al Administrador del Torneo antes de la fecha de cierre de rosters. De lo contrario, no se permitirá agregar Sustitutos a la lista después de la fecha de cierre de rosters.

3.3.4.1 Período de Cambio de Roster/Fecha Límite de Cierre de Roster de Oceanía

En una fecha posterior se anunciará más información sobre la Serie de Oceanía.

3.3.4.2 Período de Cambio de Roster/Fecha Límite de Cierre de Roster de América del Sur

En una fecha posterior se anunciará más información sobre la Serie de América del Sur.

3.3.5 Intercambios

Todos los intercambios entre los Equipos deben ser aprobados por los Administradores del Torneo y se debe notificar a todos los Equipos involucrados. Los intercambios solamente se permiten durante un Período de cambio de roster. Un Jugador no puede jugar para más de un Equipo en una misma temporada. Si se intercambia un Jugador durante la temporada, el Jugador podrá ser parte del roster de ese Equipo pero no podrá jugar en ningún Partido del Torneo hasta la próxima temporada.

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 y los Administradores del Torneo podrán solicitar que se cambien en cualquier momento. Un roster no deberá contener duplicados con el mismo nombre, nombres que consistan solo de símbolos o nombres que sean difíciles de distinguir entre ellos.

3.3.7 Continuidad del Roster

Un “**Roster Inicial**” consiste en los Jugadores que comienzan seis de nueve Partidos del Juego de la Liga RLCS o del Juego de la Liga Rival Series. Los Equipos que clasifican automáticamente para el Juego de la Liga RLCS, Juego de la Liga Rival Series, Serie Oceanía o Serie América del Sur, debido al desempeño en la temporada inmediatamente anterior, deben conservar a dos Jugadores de su Roster Inicial de la temporada anterior (“**Jugadores de la Temporada Anterior**”) y los dos Jugadores de la Temporada Anterior deben comenzar seis de los nueve Partidos del Juego de la Liga RLCS, Juego de la Liga Rival Series, Serie Oceanía o Serie de América del Sur de la temporada actual. A los efectos de la continuidad del roster, no tener al menos dos Jugadores de la temporada anterior que comiencen en al menos seis de los Partidos del Juego de la Liga RLCS, Juego de la Liga Rival Series, Serie Oceanía o Serie de América del Sur de la temporada actual provocará la eliminación del Juego de la Liga RLCS, Juego de la Liga Rival Series, Serie Oceanía o Serie de América del Sur.

3.4 Obligaciones del Partido

3.4.1 Puntualidad

Todos los Equipos deben tener tres Jugadores presentes físicamente o en la pantalla principal del Partido en línea y en la sala de chat designada antes de la hora de inicio del Partido. Los Equipos que no tengan tres Jugadores preparados para jugar después de diez minutos de la hora de inicio del Partido están sujetos a penalidades, incluida la posible eliminación del Partido.

3.4.2 Abandono

Los Equipos no podrán abandonar un Partido voluntariamente sin la autorización previa de los Administradores del Torneo y, aun con autorización, están sujetos a otras penalidades por abandono.

3.4.3 Comunicaciones

Los Equipos se comunicarán con sus oponentes y con los Administradores del Torneo 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 está estrictamente prohibida y podría dar como resultado la descalificación inmediata del Jugador(es) o del Equipo.

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 continuará 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, si esta es la primera desconexión del Equipo durante la serie.

3.5.1.2 Preclasificatoria, Juego de la Liga, Campeonato Regional, Torneo de Promoción

Si ocurre una desconexión durante cualquier etapa del Torneo, excepto en la Clasificatoria Abierta, el Equipo en desventaja notificará inmediatamente a los Administradores del Torneo por medio del chat dentro del juego. Los Administradores del Torneo podrán pausar el Juego, a su entera discreción, después de recibir la notificación de desconexión.

Una vez que el Juego haya sido pausado, el Jugador desconectado tendrá cinco minutos para volver a unirse antes de que continúe el Juego. Si el Jugador no puede volver a unirse dentro de ese período de tiempo, el Equipo en desventaja continuará jugando 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 podrá reemplazarlo con otro Jugador de su roster (sujeto a las reglas de Sustitución establecidas en la Sección 3.2.5). 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.

Cada Equipo tiene un máximo permitido de una pausa por 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 uno está preparado para continuar con el Juego. Una vez que cada uno haya confirmado que está preparado, el Juego continuará desde un momento neutral.

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.

3.5.3 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.

3.5.4 Envío de Registros

Si un Jugador o Equipo realiza un reclamo que resulte en el reinicio de un Juego o Partido, se esperará que este proporcione a los Administradores del Torneo los archivos de registro del Juego o Partido. Estos archivos de registro estarán sujetos a una investigación y los Administradores del Torneo impondrán penalidades si determinan que el reinicio se solicitó por error.

4. Premios

4.1 Premios del Juego de la Liga RLCS

El Torneo otorgará hasta \$263,973.60 USD por región (América del Norte y Europa) por el Juego de la Liga RLCS. A cada Equipo en el Juego de la Liga RLCS se le otorgarán hasta \$2,933.04 USD por Partido jugado, hasta un máximo de \$26,397.36 USD, como premio por clasificar a dicho nivel. En el caso de que se abandone un Partido, los premios se deducirán del monto máximo de forma prorrateada.

4.2 Premios del Campeonato Regional de la RLCS

El Torneo otorgará hasta \$50,000 USD en premios por cada Campeonato Regional (América del Norte y Europa), de conformidad con el cuadro a continuación.

<u>Activo</u>	<u>Dinero en Premios (USD)</u>
Primer lugar	\$18,000
Segundo lugar	\$13,000
Tercer lugar (dos Equipos)	\$6,000 por Equipo
Quinto lugar	\$4,000
Sexto lugar	\$3,000

4.3 Premios del Campeonato Mundial de la RLCS

En una fecha posterior se anunciará más información sobre el Campeonato Mundial.

4.4 Premios de la Serie de Oceanía

En una fecha posterior se anunciará más información sobre la Serie de Oceanía.

4.5 Premios de la Serie de América del Sur

En una fecha posterior se anunciará más información sobre la Serie de América del Sur.

4.6 Galardones a los Jugadores de la RLCS

El Torneo otorgará hasta \$27,000 USD en premios para galardones de Jugadores, de conformidad con el cuadro a continuación.

<u>Galardón</u>	<u>Dinero en Premios (USD)</u>
Juego de la Liga MVP	\$2,500 por Jugador, por región (América del Norte, Europa, Oceanía y América del Sur)
Jugador dorado	\$1,000 por Jugador, por región (América del Norte, Europa, Oceanía y América del Sur)
Salvador de la temporada	\$1,000 por Jugador, por región (América del Norte, Europa, Oceanía y América del Sur)
Armador de jugadas fundamental	\$1,000 por Jugador, por región (América del Norte, Europa, Oceanía y América del Sur)
Campeonato Mundial MVP	\$5,000 a un Jugador

4.7 Premios de la Rival Series

El Torneo otorgará hasta \$67,000 USD en premios por cada región (América del Norte y Europa) para la Rival Series, de conformidad con el cuadro a continuación.

<u>Activo</u>	<u>Dinero en Premios (USD)</u>
Primer lugar	\$13,000
Segundo lugar	\$10,000
Tercer lugar	\$9,000
Cuarto lugar	\$8,000
Quinto lugar	\$7,000
Sexto lugar	\$6,000
Séptimo lugar	\$5,000
Octavo lugar	\$4,000
Noveno lugar	\$3,000
Décimo lugar	\$2,000

4.8 Información Sobre los Premios

En el caso de que los premios en efectivo no se permitan en alguna jurisdicción de residencia del Jugador Ganador (según se define a continuación), Psyonix se reserva el derecho de otorgar una tarjeta de obsequio de un valor equivalente en lugar del efectivo.

Tras la notificación formal de Psyonix, un posible Jugador/Equipo 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 solicitado por Psonix, incluida la Autorización (como se define a continuación) a los efectos de la verificación de elegibilidad conforme a la Sección 5. Dicha respuesta de un posible Jugador/Equipo Ganador se debe enviar a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Psonix o, a la única opción de Psonix, a otra dirección de correo electrónico especificada en la notificación.

La fecha de recepción por parte de Psonix será decisiva para que el posible Jugador/Equipo Ganador cumpla con los plazos establecidos en esta Sección 4.7. El hecho de que un Jugador o Equipo no responda oportunamente a cualquier notificación o solicitud de materiales o información resultará en la descalificación de dicho Jugador y/o Equipo, y dicho Jugador y/o Equipo no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Torneo. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador y/o Equipo Ganador alternativo y Psonix tendrá derecho, a su entera y absoluta discreción, de (a) otorgar cualquier monto del premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho Jugador y/o Equipo descalificado como parte de un torneo de RLCS futuro o (b) donar cualquier monto del premio a causas y esfuerzos caritativos. Un Jugador ganador (cada uno, un “**Jugador Ganador**”, y cada uno de dichos Equipos, un “**Equipo Ganador**”) solo se anunciará una vez que Psonix haya completado la verificación del proceso de elegibilidad conforme a estas Reglas.

A los Jugadores/Equipos Ganadores se les puede solicitar que provean cierta información de pago a Psonix, incluyendo cualquier formulario de información de impuestos requerido, para poder recibir sus premios. Psonix podrá retener el pago de los premios si el Jugador y/o Equipo Ganador no provee los formularios aplicables de pagos a Psonix a tiempo.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LAS LEYES FISCALES FEDERALES, ESTATALES Y LOCALES Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) REVISAR CON SU ASESOR DE IMPUESTOS LOCAL PARA DETERMINAR CUÁLES IMPUESTOS APLICAN A SU CASO Y (II) PAGAR DICHOS IMPUESTOS A LAS AUTORIDADES FISCALES CORRESPONDIENTES. Es política de Psonix 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 1099-MISC para residentes de EE. UU. y 1042-S para no residentes de EE. UU.

Psonix determinará el método de pago para los premios a su entera discreción y, excepto en donde la ley lo requiera de otra forma, todos los pagos serán hechos directamente al Jugador Ganador (o, en caso de ser un Menor, al padre o tutor legal del Jugador Ganador; o, al Equipo Ganador, si el Jugador Ganador lo designa como el beneficiario). El Jugador Ganador recibirá un Formulario de Autorización y Aceptación de Premio (“**Autorización**”). A menos que esté restringido por la ley correspondiente, el Jugador ganador (o, en caso de ser un Menor, el padre o tutor legal del Jugador ganador) deberá llenar y devolver la Autorización conforme a las fechas límite establecidas en esta Sección 4.7.

5. Elegibilidad de los Jugadores

5.1 Edad de los Jugadores

- 5.1.1 Los Jugadores deben tener al menos 15 años de edad (o cualquier otra edad, si es mayor, según se requiera en el país de residencia del Jugador) para poder participar en el Torneo. Además, los Menores deben tener permiso del padre o tutor legal para poder participar.

- 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 la autorización falsa de un padre si es Menor, estarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe 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 Asociación con Psyonix

Los empleados, funcionarios, 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, asociado, filial, agente y representante de Psyonix no son elegibles.

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

- 5.4.1 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.
- 5.4.2 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.
- 5.4.3 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.
- 5.4.4 Los Equipos que clasifiquen para el Juego de la Liga RLCS o para el Juego de la Liga Rival Series deben proporcionar 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 Juego de la Liga RLCS.

5.5 Miembro Activo

Los Jugadores deben estar al día con respecto a cualquier cuenta de Psyonix registrada por dicho Jugador, sin infracciones no reveladas. Los Jugadores/Equipos también deberán estar libres de, o haber cumplido plenamente, cualquier penalización por haber quebrantado anteriormente las reglas oficiales de Psyonix.

5.6 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 ley.

6. Reglas de Conformación de Equipos

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 Jugadores individuales, pero no más de cuatro 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 del Torneo para ser considerado miembro del Equipo correspondiente. Durante el proceso de Inscripción en el Torneo, 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 Organizadores del Torneo intentarán notificar al Equipo a través del “Capitán de su Equipo” (según se define en la Sección 3.3.1).

6.1.4 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 del 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 Propiedad del Equipo

6.3.1 Ningún propietario ni administrador de un Equipo, o si un Equipo es propiedad de una entidad corporativa, ninguna matriz, filial ni asociada de dicha entidad corporativa, podrá de forma directa (por ejemplo, propiedad) o de forma indirecta (por ejemplo, un acuerdo contractual) ser propietaria o controlar más de un Equipo dentro del Área de Elegibilidad en el Torneo.

6.3.2 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 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 y buen espíritu deportivo.

7.1.2 Los Jugadores deben ser respetuosos con los otros Jugadores, los Administradores del Torneo y los fanáticos.

7.1.3 Los Jugadores no pueden 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 del Juego por parte de otros usuarios, tal como lo pretende Psyonix (según lo decidido por Psyonix). En especial, los Jugadores no pueden participar en acoso o conductas irrespetuosas, uso abusivo u ofensivo del lenguaje, sabotaje del juego, correo basura, ingeniería social, fraude, o cualquier actividad ilegal (“**Comportamiento Tóxico**”).

7.1.4 Cualquier violación de estas Reglas puede exponer a un Jugador 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 lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier 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, sobornar a un arbitro o representante de partido, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partido o Torneo.
- Piratear o modificar de cualquier otra manera el comportamiento esperado del cliente del Juego.
- Jugar o permitir que otros Jugadores jueguen en una cuenta registrada de Psyonix 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 de negación del servicio distribuidos o métodos similares para interferir con la conexión de otros Jugadores con el cliente del Juego.
- 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, entregado o a ser entregado en conexión con juego injusto del Juego (p. ej., servicios designados para arrojar o arreglar un partido o una sesión).
- 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.
- Apostar sobre su propio desempeño, el desempeño de su Equipo o los resultados del Torneo o de cualquier etapa del Torneo.
- Hacer cualquier modificación al Juego que no haya sido divulgada ni autorizada por los Organizadores del Torneo.
- Usar algunas 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 este 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.

7.2.2 Se espera que cada Jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier Partido y de manera consistente con las reglas de las Secciones 7.1 y 7.2.

7.3 **Acoso**

7.3.1 Los Jugadores tienen prohibido participar en cualquier forma de acoso, conducta 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.

7.3.2 Cualquier Jugador que sea testigo o sujeto de acoso, abuso, o alguna conducta discriminatoria, deberá notificar a un Administrador del Torneo. Todas las denuncias serán investigadas a la brevedad y se tomarán las medidas adecuadas. Las represalias en contra de cualquier Jugador que haga una denuncia o coopere con la investigación de una denuncia están prohibidas.

7.4 Confidencialidad

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

7.5 Conducta Ilegal

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

8. Infracciones a las Reglas y de Conducta

8.1 Investigación y Cumplimiento

8.1.1 Los jugadores 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 para discutir la investigación, el Jugador deberá ser honesto en la información que provea a Psyonix y/o al Administrador del Torneo. Cualquier Jugador 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 reconocen y aceptan que Psyonix tiene derecho, a su entera discreción, a quitar cualquier Jugador del evento del Torneo, 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 violó el Código 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;
- Pérdida de todos o parte de los premios previamente otorgados al Jugador;

- Descalificar al Jugador de participar en uno o más partidos y/o sesiones del Torneo; o
- Impedir que el Jugador 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 en toda la extensión permitida por la ley aplicable.

8.2.3 Si Psyonix decide que ha habido infracciones repetidas de estas Reglas por parte de un Jugador, 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 castigo aplicable especificado 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 todos los Jugadores.

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, el padre o tutor legal de dicho Jugador Ganador deberá estar de acuerdo en su nombre) liberar a Psyonix de cualquier responsabilidad, pérdida o daño que pueda surgir o en relación con el otorgamiento del premio, recepción y/o uso o mal uso 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 o 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 California regirán las disputas con respecto a estas Reglas y/o el Torneo. Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, modificar, o suspender el Torneo en caso de que surja algún virus, error, problemas en las computadoras, intervención no autorizada u otras causas fuera del control de Psyonix,

que corrompan 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. Psyonix se reserva el derecho de descalificar a cualquier Jugador que se determine que ha manipulado el proceso de ingreso o la operación del Torneo o la infracción a estas Reglas. Psyonix no se hace responsable de ningún problema, error, o malfuncionamiento que los Jugadores puedan experimentar. El Torneo está sujeto a todas las leyes federales, estatales y locales aplicables.

10. Publicidad

Psyonix se reserva el derecho de usar el nombre, la credencial, la imagen, el video, las estadísticas de juego y/o el ID de cuenta de Psyonix de cualquier Jugador, con fines publicitarios antes, durante o después de la fecha de finalización del Torneo, en cualquier medio, a lo largo del Mundo, a perpetuidad, pero solo en relación con la divulgación del Torneo, sin ninguna compensación o revisión previa, a menos que esté específicamente prohibido por la ley.

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 puede servir como 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 del Equipo ya autorizado no está localizable 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 como lo prohíbe 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. 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.