

# Rocket League Championship Series - Reglas oficiales de la Temporada 8

## 1. Introducción y aceptación

### 1.1 Introducción

Estas reglas oficiales de la temporada 8 de la Rocket League Championship Series («Reglas») rigen todas las etapas de los torneos regionales de la Rocket League Championship Series - Temporada 8 («Torneo»), proporcionadas por Psyonix LLC («Psyonix»).

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad de la competición de Rocket League (el «Juego») en relación con el Torneo y están destinadas a promover una competencia animada y ayudar a garantizar que toda la competición en el Juego sea divertida, justa y no contenga comportamientos perjudiciales (como se define a continuación).

Estas Reglas pueden ser traducidas a otros idiomas. En caso de conflicto o inconsistencia entre cualquier versión traducida de estas Reglas y su versión en inglés, prevalecerá, regirá y mandará la versión en inglés. La participación en este Torneo no representa la participación en ningún otro torneo, competición, concurso ni sorteo.

### 1.2 Aceptación

Para participar en el Torneo, cada jugador debe aceptar —o, si es menor de 18 años o de la mayoría de edad definida en su país de residencia (un «Menor»), el padre o tutor legal del jugador debe aceptar en su nombre— seguir estas Reglas en todo momento, así como el Código de conducta de la Sección 7 («Jugador»). Un Jugador (o, si es un Menor, el padre o tutor legal de dicho Jugador) debe aceptar estas Reglas como parte del formulario de inscripción del Torneo, disponible en <https://www.rocketleagueesports.com/register/>. Al participar en cualquier juego o partida que forme parte del Torneo, un Jugador (o, si es Menor de edad, su padre o tutor legal) confirma que ha aceptado estas Reglas conforme a esta Sección 1.2.

### 1.3 Cumplimiento

Psyonix tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir las Reglas a todos los Jugadores, en colaboración con los Administradores del torneo (como se define a continuación), y penalizar a los Jugadores que infrinjan estas Reglas, como se describe más adelante en la Sección 8.

### 1.4 Enmiendas

Psyonix puede 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 se entenderá como que dicho Jugador (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del jugador) acepta estas Reglas conforme a su actualización, revisión, cambio o modificación.

## 2. Estructura del Torneo

### 2.1 Definición de términos

«Mejor de X»: se refiere a una Partida que tiene X número de Juegos y el Equipo que gana la mayoría de los Juegos se declara ganador. Cuando un Equipo gane el número de Juegos necesarios para alcanzar la mayoría requerida, dicho Equipo será declarado ganador de la Partida y, a partir de ese punto, no se

jugarán más juegos. Por ejemplo, en una partida al mejor de tres, cuando un Equipo gana dos Juegos, ese Equipo será inmediatamente declarado ganador de esa Partida.

«**Área de elegibilidad**»: se refiere a Europa, América del Norte, Oceanía y América del Sur.

«**Europa**»: hace referencia a Andorra, Albania, Armenia, Austria, Azerbaiyán, 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, Rumanía, Rusia (excepto las personas ubicadas en Crimea), San Marino, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Turquía, Ucrania (excepto individuos ubicados en Crimea), Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte.

«**Juego**»: se refiere a una única competición entre dos Equipos:

«**Partida**»: hace referencia al juego de un Torneo entre dos Equipos. Puede contener Juegos múltiples, como se describe en la Sección 2.3.

«**Norteamérica**»: 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**»: Australia, Fiji, Polinesia Francesa, Indonesia, Kiribati, Islas Marshall, Micronesia, Nauru, Nueva Caledonia, Nueva Zelanda, Isla Norfolk, Palau, Papúa Nueva Guinea, Filipinas, Samoa, Islas Salomón, Tonga, Tuvalu, Vanuatu y Wallis, y Futuna.

«**Ronda Robin**»: hace referencia a una fase del Torneo donde cada Equipo juega contra todos los demás Equipos.

«**Página web de las Reglas**»: la versión más reciente de estas Reglas se publicará en <http://www.rocketleagueesports.com/rules>.

«**Sudamérica**»: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Guyana, Paraguay, Perú, Surinam, Uruguay y Venezuela.

«**Equipo**»: se refiere a un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos como una unidad. En la Sección 6 hay una descripción de los requisitos para ser Equipo.

«**Administrador del torneo**»: cualquier empleado de Psyonix o miembro del equipo de administración, transmisión, producción, personal del evento o cualquier otra persona empleada o contratada con el propósito de gestionar el Torneo.

«**Entidades del torneo**»: Psyonix, los Administradores del torneo, cualquier patrocinador oficial del Torneo y cada una de sus respectivas entidades matrices, subsidiarias y afiliadas, vendedores, agentes y representantes, y los oficiales, directores y empleados de todo lo anterior.

«**Jugador ganador**» o «**Equipo ganador**»: cualquier Equipo que se declare oficialmente un Jugador ganador o Equipo ganador como se establece en la Sección 4.

## 2.2 Programa

Como se expone más detalladamente en la Sección 2.3, el Torneo consta de dos competiciones regionales, una en Norteamérica y otra en Europa, y dos series de competiciones independientes, una en Oceanía y otra en Sudamérica. Cada competición regional incluirá una «Clasificatoria abierta», una «Fase previa de

la Rival Series», un «Juego de la liga RLCS» y un «Campeonato regional» (como se define a continuación). Los ganadores de los Campeonatos regionales, junto con los ganadores de las series de Oceanía y Sudamérica, avanzarán a la final del Campeonato Mundial en directo (sujeto a reglas independientes).

La programación que corresponde a cada fase del Torneo se describe en esta Sección (dicho periodo denominado «**Periodo del torneo**»).

### 2.2.1 Fechas regionales

#### **Regional Norteamericano**

- Clasificatoria abierta 1 (31 de agosto de 2019)
- Clasificatoria abierta 2 (14 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 3 (17 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 4 (21 de septiembre de 2019)
- Fase previa de la Rival Series (28 de septiembre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 1 (5 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 1 (11 de octubre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 2 (12 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 2 (18 de octubre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 3 (19 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 3 (25 de octubre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 4 (26 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 4 (1 de noviembre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 5 (2 de noviembre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 5 (8 de noviembre de 2019)
- Campeonato regional de Norteamérica (16 de noviembre de 2019)
- Eliminatorias regionales de Rival Series (23 de noviembre de 2019)
- Torneo de ascenso (30 de noviembre de 2019)

#### **Regional europeo**

- Clasificatoria abierta 1 (1 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 2 (15 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 3 (18 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 4 (22 de septiembre de 2019)
- Fase previa de la Rival Series (29 de septiembre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 1 (6 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 1 (11 de octubre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 2 (13 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 2 (18 de octubre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 3 (20 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 3 (25 de octubre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 4 (27 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 4 (1 de noviembre de 2019)
- Juego de la liga RLCS – Semana 5 (3 de noviembre de 2019)
- Juego de la liga Rival Series – Semana 5 (8 de noviembre de 2019)

- Campeonato regional europeo (17 de noviembre de 2019)
- Eliminatorias regionales de la Rival Series (24 de noviembre de 2019)
- Torneo de ascenso (1 de diciembre de 2019)

### **Regional de Oceanía**

- Clasificatoria abierta 1 de Oceanía (14 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 2 de Oceanía (15 de septiembre de 2019)
- Juego de la liga de Oceanía – Semana 1 (28 de octubre de 2019)
- Juego de la liga de Oceanía – Semana 2 (5 de octubre de 2019)
- Juego de la liga de Oceanía – Semana 3 (12 de octubre de 2019)
- Juego de la liga de Oceanía – Semana 4 (19 de octubre de 2019)
- Juego de la liga de Oceanía – Semana 5 (26 de octubre de 2019)
- Juego de la liga de Oceanía – Semana 6 (2 de noviembre de 2019)
- Juego de la liga de Oceanía – Semana 7 (9 de noviembre de 2019)
- Campeonato regional de Oceanía 1 (16 de noviembre de 2019)
- Campeonato regional de Oceanía 2 (17 de noviembre de 2019)

### **Regional Suramericano**

- Clasificatoria abierta 1 de Grand Series (14 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 2 de Grand Series (15 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 3 de Grand Series (21 de septiembre de 2019)
- Clasificatoria abierta 4 de Grand Series (22 de septiembre de 2019)
- Fase previa de la Grand Series – Día 1 (28 de septiembre de 2019)
- Fase previa de la Grand Series – Día 2 (29 de septiembre de 2019)
- Juego de la liga Grand Series – Semana 1 (6 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Grand Series – Semana 2 (13 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Grand Series – Semana 3 (20 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Grand Series – Semana 4 (27 de octubre de 2019)
- Juego de la liga Grand Series – Semana 5 (2 de noviembre de 2019)
- Final regional de Grand Series - Día 2 (17 de noviembre de 2019)

## **2.2.2 Fechas del Campeonato Mundial**

El Campeonato Mundial se celebrará del 13 al 15 de diciembre de 2019 y estará sujeto a reglas independientes.

## **2.2.3 Reprogramación**

Psyonix puede, según su propio criterio, reorganizar el calendario o cambiar la fecha de cualquier partida o sesión del Torneo (así como cambiar cualquier modo de juego para jugar relacionado con el mismo). No obstante, si el calendario del Torneo se modifica, Psyonix informará a todos los jugadores tan pronto como sea posible.

## **2.3 Formato y etapas del torneo**

### **2.3.1 Rival Series**

### 2.3.1.1 Clasificatoria abierta

Los equipos entrarán primero en la etapa de «**Clasificatoria abierta**» para la región correspondiente (Norteamérica o Europa) en la que están inscritos. Los equipos pueden participar en hasta dos clasificatorias abiertas, cada uno de los cuales se compone de una «**Ronda de eliminación doble**», lo que significa que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos partidas en la ronda. Será Psyonix o los Administradores del torneo quienes lo decidan a su entera discreción. Todas las partidas de las clasificatorias abiertas se jugarán al mejor de tres. Los 32 equipos finales (16 equipos en la ronda de nivel superior y 16 equipos en la ronda de nivel inferior) restantes se clasificarán para participar en el «**Fase previa de la Rival Series**» (como se define a continuación) y no podrán participar en ninguna otra Clasificatoria abierta.

### 2.3.1.2 Fase previa de la Rival Series

La «**Fase previa de la Rival Series**» es una ronda de eliminación doble con hasta 128 equipos que se han clasificado en las Clasificatorias abiertas (para cada región, Norteamérica y Europa, según corresponda). Los equipos que se posicionen en el sexto lugar o mejor en la Fase previa de la Rival Series se clasificarán para participar en la Rival Series en sus respectivas regiones. Las partidas son al mejor de cinco.

### 2.3.1.3 Juego de la liga Rival Series

La «**Fase previa de la liga Rival Series**» es una ronda Robin con los seis equipos que se han clasificado del Juego de la Rival Series y los cuatro equipos que se clasificaron automáticamente para el Juego de la liga Rival Series (para cada región, Norteamérica y Europa, según corresponda). Los Equipos jugarán al mejor de cinco Partidas contra el resto de Equipos. Las clasificaciones se decidirán comparando el número total de victorias ganadas por un equipo durante la Rival Series. Si un equipo es descalificado de una partida por Psyonix o por el Administrador del torneo, la partida se registrará como una victoria de 3-0 a favor del equipo contrario.

### 2.3.1.4 Eliminatorias regionales de la Rival Series

Los ocho mejores equipos (los cuatro mejores equipos clasificados de cada región de Norteamérica y Europa después del Juego de la liga Rival Series) competirán en las eliminatorias regionales de Norteamérica y las eliminatorias regionales europeas («**Eliminatorias regionales**»), según corresponda. Cada desempate regional es una ronda eliminatoria al mejor de siete partidas. Los equipos se clasificarán del primero al cuarto en función de su desempeño en el Juego de la liga Rival Series. La ronda eliminatoria procederá de la siguiente manera:

- Partida 1: los equipos tercero y cuarto jugarán entre ellos. El perdedor de la Partida 1 se clasificará en cuarto lugar y jugará en el Torneo de ascenso.
- Partida 2: los equipos primero y segundo jugarán entre ellos. El ganador de la Partida 2 se clasificará automáticamente para participar en el Juego de la liga RLCS en la temporada 9.
- Partida 3: el perdedor de la Partida 2 jugará contra el perdedor de la Partida 1. El ganador de la Partida 3 se clasificará automáticamente para participar en el Juego de la liga RLCS en la temporada 9 y el perdedor de la Partida 3 se clasificará en tercer lugar y jugará en el Torneo de ascenso.

## 2.3.2 Rocket League Championship Series («RLCS»)

### 2.3.2.1 Juego de la liga RLCS

El «**Juego de la liga RLCS**» es una ronda Robin con los ocho equipos que se han clasificado del Juego de la liga RLCS en el Torneo de ascenso en la Temporada 7 de la RLCS (para cada región, Norteamérica y Europa, según corresponda). Los Equipos jugarán al mejor de cinco Partidas contra el resto de Equipos. Las clasificaciones se determinarán comparando el número total de victorias ganadas por un equipo durante el Juego de la liga RLCS. Si Psyonix o el Administrador del torneo descalifica a un Equipo de una Partida, constará como una victoria de 3-0 a favor del Equipo contrario.

### 2.3.2.2 Campeonatos regionales de la RLCS

Los 12 mejores equipos (los seis mejores equipos clasificados de cada región de Norteamérica y Europa después del Juego de la liga RLCS) competirán en el Campeonato regional de Norteamérica y en el Campeonato regional de Europa («**Campeonatos regionales**»), según corresponda. Cada campeonato regional es una ronda eliminatoria al mejor de siete partidas. Los equipos se clasificarán del primero al sexto en función de su desempeño en el Juego de la liga RLCS. La ronda eliminatoria procederá de la siguiente manera:

- Partida 1: los equipos tercero y cuarto jugarán entre ellos.
- Partida 2: los equipos quinto y sexto jugarán entre ellos. El perdedor de la Partida 2 será eliminado del Campeonato regional y se clasificará en sexto lugar.
- Partida 3: el ganador de la Partida 2 jugará contra el perdedor de la Partida 1. El perdedor de la Partida 3 será eliminado del Campeonato regional y se clasificará en quinto lugar.
- Partida 4: el ganador de la Partida 1 jugará contra el equipo clasificado en segunda posición. El perdedor de la Partida 4 será eliminado del Campeonato regional y se clasificará en tercer lugar.
- Partida 5: el ganador de la Partida 3 jugará contra el equipo clasificado en primera posición. El perdedor de la Partida 5 será eliminado del Campeonato regional y se clasificará en tercer lugar.
- Partida 6: el ganador de la Partida 4 jugará contra el ganador de la Partida 5. El ganador de la Partida 6 será el Campeón regional. El perdedor de la Partida 6 se clasificará en segundo lugar.

### 2.3.2.3 Serie de Oceanía

La serie de Oceanía se llama «**LPL Rocket League Oceanic Championship**». The “**LPL Rocket League Oceanic Championship League Play**” features “**Serie Oceanía: League Play**”. Serie Oceanía: League Play es un Round Robin con ocho equipos. Seis de estos equipos se han clasificado a través de los Clasificadores abiertos de la Serie Oceanía y los Play Ins. Dos de los equipos se han clasificado para el Campeonato Mundial de la Rocket League de la Temporada 7. Los equipos jugarán una partida al mejor de cinco contra el resto de equipos. Las clasificaciones se determinarán comparando el número total de victorias de un equipo durante la serie de Oceanía: League Play. Si un equipo es descalificado de una partida por Psyonix y/o el administrador del torneo, el partido se registrará como una victoria de 3-0 a favor del equipo contrario.

Los 4 equipos principales (cuatro equipos principales clasificados en la Serie Oceanía: League Play) competirán en los **Playoffs de la Serie Oceanía**. La eliminatoria de la serie de Oceanía es una ronda de eliminación doble en una partida al mejor de siete. Los equipos se clasificarán del primero al cuarto en función de su desempeño en la Serie de Oceanía: League Play. La ronda eliminatoria procederá de la siguiente manera:

- Partida 1: los equipos clasificados en cuarto y quinto lugar jugarán entre ellos.
  - Partida 2: los equipos clasificados en segundo y tercer lugar jugarán entre ellos.
  - Partida 3: el perdedor de la Partida 1 jugará contra el perdedor de la partida 2. El perdedor de la Partida 3 será eliminado de la eliminatoria de la serie de Oceanía y se clasificará en cuarto lugar.
  - Partida 4: el ganador de la Partida 1 jugará contra el ganador de la partida 2.
  - Partida 5: el perdedor de la Partida 4 jugará contra el ganador de la partida 3. El perdedor de la Partida 5 será eliminado de la eliminatoria de la serie de Oceanía y se clasificará en tercer lugar.
- Partida 6: el ganador de la Partida 4 jugará contra el ganador de la partida 5. El ganador de la partida 6 será el campeón de las Eliminatorias de la serie de Oceanía. El perdedor de la Partida 6 se clasificará en segundo lugar.

#### 2.3.2.4 Serie de Sudamérica

La Serie de Sudamérica se llama «**Grand Series**». La “**Grand Series**” cuenta con “**Grand Series: League Play**”. The Grand Series: League Play es un Round Robin con ocho equipos. Seis de estos equipos se han clasificado a través de los Clasificadores abiertos de la Grand Series y los Play Ins. Dos de los equipos se han clasificado para el Campeonato Mundial de la Rocket League de la Temporada 7. Los Equipos jugarán al mejor de cinco Partidas contra el resto de Equipos. Las clasificaciones se determinarán comparando el número total de victorias de un equipo durante el Grand Series League Play. Si Psyonix o el Administrador del torneo descalificad a un equipo de una partida, constará como una victoria de 3-0 a favor del equipo contrario.

Los 6 equipos principales (seis equipos principales clasificados en la Grand Series: League Play (competirán en los **Playoffs de la Grand Series**. Cada Playoff de la Grand Series es un grupo de desempate con las mejores partidas de siete. Los equipos se clasificarán del primero al sexto en función de su desempeño en el Grand Series League Play. La ronda eliminatoria procederá de la siguiente manera:

- Partida 1: los equipos sexto y tercero jugarán entre ellos. El perdedor de la Partida 1 será eliminado de la Eliminatoria de la Grand Series y se clasificará en sexto lugar.
- Partida 2: los equipos cuarto y quinto jugarán entre ellos. El perdedor de la Partida 2 será eliminado de la Eliminatoria de la Grand Series y se clasificará en sexto lugar.
- Partida 3: el ganador de la Partida 1 jugará contra el ganador de la Partida 2. El perdedor de la Partida 3 será eliminado de la Eliminatoria de la Grand Series y se clasificará en cuarto lugar.
- Partida 4: los equipos primero y segundo jugarán entre ellos.
- Partida 5: el ganador de la Partida 3 jugará contra el perdedor de la Partida 4. El perdedor de la Partida 5 será eliminado de la Eliminatoria de la Grand Series y se clasificará en tercer lugar.
- Partida 6: el ganador de la Partida 4 jugará contra el ganador de la Partida 5. El ganador de la Partida 6 será el Campeón de las Eliminatorias de la Grand Series. El perdedor de la Partida 6 se clasificará en segundo lugar.

### 2.3.2.5 Campeonato Mundial

La información sobre el Campeonato Mundial se anunciará próximamente.

### 2.3.3 Torneo de ascenso

Los Equipos clasificados en séptimo y octavo lugar en el Juego de la liga RLCS y los Equipos clasificados en tercero y cuarto lugar en las eliminatorias regionales de la Rival Series competirán en el Torneo de ascenso de Norteamérica y Europa, según corresponda. El «**Torneo de ascenso**» es un grupo de eliminación doble en una Partida al mejor siete. El Equipo final que quede de la ronda de nivel superior y el Equipo final que quede de la ronda de nivel inferior se clasificarán automáticamente para participar en el Juego de la liga RLCS de la próxima temporada. Los otros dos Equipos se clasificarán automáticamente para participar en la próxima temporada en la Rival Series.

### 2.3.3.4 Desempates

Si dos o más Equipos dentro de la RLCS o la Rival Series logran el mismo número de victorias y surge un empate, el empate se resolverá aplicando los siguientes mecanismos de desempate, en orden de aplicación. Todos los cálculos afectan únicamente a Juegos de la RLCS o la Rival Series (excepto el Campeonato Mundial), según corresponda.

i. Diferencia de juego

Se define como «**Diferencia de juego**» al número total de Juegos ganados por un Equipo menos el número total de Juegos perdidos por ese Equipo.

ii. Diferencia de juego entre Equipos empatados

Calcula la diferencia de Juego de los Equipos empatados con respecto al Equipo mejor clasificado que no sea un Equipo empatado («**Equipos incluidos**»). Si siguen empatados, se utilizará el mismo proceso, pero también incluirá al segundo Equipo mejor clasificado aparte del Equipo empatado, luego el tercer Equipo mejor clasificado aparte del Equipo empatado y así sucesivamente.

iii. Mayor diferencia de goles entre Equipos empatados

Se define como «**Diferencia de goles**» al número total de goles marcados por un Equipo menos el número total de goles permitidos por ese Equipo. Calcula la diferencia de goles de los equipos incluidos. Si siguen empatados, se utilizará el mismo proceso, pero también incluirá al segundo Equipo mejor clasificado aparte del Equipo empatado, luego el tercer Equipo mejor clasificado aparte del Equipo empatado y así sucesivamente.

iv. Empate sin resolver

Si ninguno de los desempates puede resolver el empate, los Equipos lo echarán a suertes. Si algún paso resuelve el empate para uno o más Equipos pero no para todos los Equipos, se declarará un nuevo empate entre los demás Equipos empatados. Este empate se resolverá utilizando los mismos mecanismos de desempate enumerados anteriormente.

### 2.3.3.5 Desempates del Campeonato Mundial

Se ofrecerán desempates para el Campeonato Mundial como parte de las Reglas oficiales de la Temporada 8 del Campeonato Mundial.



### **3. Reglas del juego**

Esta sección establece las «**Reglas del juego**» que rigen el juego durante el Torneo.

#### **3.1 Condiciones de la Partida**

##### **3.1.1 Condiciones del Juego**

- Estadio: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad con bots: sin bots
- Mutadores: ninguno
- Tiempo de partida: cinco minutos
- Modo de acceso: nombre o contraseña
- Plataforma: PS4, Nintendo Switch, Steam o Xbox One
- Servidor: Este y Oeste de Estados Unidos de Estados Unidos (Liga NA), Europa (Liga UE), Sudamérica (Liga SAM) y Oceanía (Liga OCE)

##### **3.1.2 Controladores**

Son legales todos los mandos de control estándar, como el ratón o el teclado. No se permiten funciones macro (p. ej., botones turbo). Los controladores inalámbricos no están permitidos 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**

Durante la Clasificatoria abierta, todos los juegos tienen lugar en el DFH Stadium. En todas las demás etapas del Torneo, el primer juego tiene lugar en el DFH Stadium. Todas las Partidas posteriores se jugarán en un estadio elegido por los Administradores del torneo a su exclusivo criterio. Los Equipos del Juego de la liga RLCS pueden solicitar evitar un estadio por problemas de funcionamiento. Para ello deben enviar una solicitud detallada a los Administradores del torneo al menos 24 horas antes de la hora de inicio de la Partida. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de rechazar, por cualquier motivo, a su sola discreción, cualquier solicitud presentada por los Equipos del Juego de la liga RLCS para evitar un estadio particular. Se pueden seleccionar los siguientes estadios:

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (día)
- DFH Stadium (día)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (tormenta)
- Mannfield
- Mannfield (noche)
- Mannfield (nieve)
- Mannfield (tormenta)

- Neo Tokyo
- Salty Shores (día)
- Salty Shores (noche)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (amanecer)
- Urban Central (noche)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (atardecer)
- Utopia Coliseum (nieve)
- Wasteland
- Wasteland (noche)

### 3.2 Procedimiento de las Partidas

#### 3.2.1 Colores del anfitrión y otros equipos

Los Administradores del torneo especificarán qué Equipo es azul y qué Equipo es naranja. En la Clasificatoria abierta, los Equipos recibirán instrucciones sobre cómo organizar la Partida. En todas las demás s del Torneo, un Administrador del torneo será el anfitrión de la Partida.

#### 3.2.2 Cambio de ubicación

Entre Juegos de una Partida, los Equipos pueden solicitar que la Partida cambie de ubicación en el mismo servidor debido a problemas de conexión. En el Juego de la liga RLCS, los Equipos pueden acordar mutuamente cancelar el Juego actual de la Partida y volver a organizar la Partida con la aprobación de los Administradores del torneo. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar el Juego actual de la Partida para cambiar a una nueva ubicación en cualquier momento.

#### 3.2.3 Servidores

En las Partidas de Norteamérica, «US-East» es el servidor predeterminado a menos que ambos Equipos acuerden jugar en «US-West». En Europa siempre se usarán los servidores europeos.

#### 3.2.4 Comienzo del Juego

Los Jugadores no pueden unirse a su lado designado hasta que tres Jugadores de cada Equipo se hayan unido al Juego.

#### 3.2.5 Sustituciones

Se define como «**Sustitución**» el cambio de alineación de Jugadores después de que una Partida haya comenzado. Las sustituciones solo pueden tener lugar entre Juegos en una Partida y los Equipos están limitados a un cambio de Jugador por Partida. No se permiten sustituciones durante la Clasificatoria abierta, excepto en caso de desconexión.

#### 3.2.6 Registro de puntuaciones

Durante la Clasificatoria abierta, después de completar una Partida, el Equipo ganador debe enviar el

resultado de la Partida a los Administradores del torneo en una sala de chat designada. El Equipo perdedor también debe confirmar el resultado de la Partida. Se recomienda encarecidamente tomar una captura de pantalla de los resultados o reproducir la Partida en caso de que los resultados sean cuestionables. Si un Equipo abre una disputa por una Partida reclamando una victoria y presenta pruebas de su reclamación, el otro Equipo debe presentar pruebas de su reclamación para evitar que se sancione la Partida de forma automática. Todos los Equipos o Jugadores que presenten resultados falsos o falsificados quedarán permanentemente excluidos del Torneo y de futuros torneos.

### 3.2.7 Cuentas de invitado

Los Jugadores no pueden competir usando cuentas de invitado. Todos los participantes deben tener una cuenta válida y única de Steam, Microsoft®, Nintendo o una ID de red de PlayStation™ y deben tener los niveles de acceso apropiados a Steam, Xbox Live™, Nintendo™ Network o PlayStation™ Network, según corresponda.

### 3.2.8 Espectadores

No están permitidos los espectadores en el juego, excepto los Administradores del torneo y sus designados.

### 3.2.9 Errores gráficos y problemas técnicos (*bugs* y *glitches*)

En caso de que haya un error o fallo que afecte al Juego, se debe jugar la Partida completa. Si un Equipo solicita una revancha debido a un error o fallo, debe grabar la repetición y enviarla al Administrador del torneo para su revisión.

## 3.3 Listas de Equipos

### 3.3.1 Capitanes de los Equipos

Cada Equipo debe declarar a un miembro de su lista como «**Capitán del equipo**» para que represente al Equipo en todas las decisiones oficiales y sirva como principal punto de contacto para el Equipo.

### 3.3.2 Listas

Los Equipos solo pueden usar Jugadores que están en su lista para una Partida. Las listas deben contener un mínimo de tres Jugadores y hasta un Jugador de reserva designado que pueda servir de suplente. Las listas también pueden incluir un manager que no juegue en las Partidas de los Torneos. Una persona no puede formar parte de más de una lista a la vez.

### 3.3.3 Envío de listas

Las alineaciones iniciales de cada Partida deben enviarse a los Administradores del torneo al menos 24 horas antes de la Partida correspondiente.

### 3.3.4 Periodo de cambio de lista o fecha límite de bloqueo de lista

Excepto como se establece en otra parte de estas Reglas, las listas de Equipos solo pueden cambiar durante el «**Periodo de cambio de lista**», que es (a) cualquier momento antes de la Fecha límite de

bloqueo de lista correspondiente y (b) después de clasificarse para el Juego de la liga RLCS o la Rival Series. Las listas de la RLCS están bloqueadas y no se pueden hacer intercambios después de la «**Fecha límite de bloqueo de lista de la RLCS**», que es el 26 de agosto de 2019 a las 12:00 p. m. PT. Las listas de la Rival Series están bloqueadas y no se pueden hacer intercambios después de la «Fecha límite de bloqueo de la lista de la Rival Series», que es el 26 de agosto de 2019 a las 12:00 p. m. PT). Si un equipo tiene un manager al que le gustaría agregar a la lista, deben notificarlo a los Organizadores del torneo antes de la fecha límite de bloqueo de lista correspondiente.

#### 3.3.4.1 Periodo de cambio de lista o fecha límite de bloqueo de lista de Oceanía

Excepto como se establece en otra parte de estas Reglas, las listas de Equipos solo pueden cambiar durante el «**Periodo de cambio de lista**», que es (a) cualquier momento antes de la Fecha límite de bloqueo de lista correspondiente y (b) después de clasificarse para el **Juego de la liga de la serie de Oceanía**. Las listas de la Serie de Oceanía están bloqueadas y no se pueden hacer intercambios después de la «**Fecha límite de bloqueo de la lista de la serie de Oceanía**», que es el 26 de agosto de 2019 a las 12:00 p. m. PT. Si un Equipo tiene un manager al que le gustaría agregar a la lista, debe notificarlo a los Organizadores del torneo antes de la fecha límite de bloqueo de lista correspondiente.

#### 3.3.4.2 Periodo de cambio de lista o fecha límite de bloqueo de lista de Sudamérica

Excepto como se establece en otra parte de estas Reglas, las listas de Equipos solo pueden cambiar durante el «**Periodo de cambio de lista**», que es (a) cualquier momento antes de la Fecha límite de bloqueo de lista correspondiente y (b) después de clasificarse para el **Juego de la liga de la serie de Sudamérica**. Las listas de la Grand Series están bloqueadas y no se pueden hacer intercambios después de la «**Fecha límite de bloqueo de la lista de la serie de Sudamérica**», que es el 26 de agosto de 2019 a las 12:00 p. m. PT. Si un Equipo tiene un manager al que le gustaría agregar a la lista, debe notificarlo a los Organizadores del torneo antes de la fecha límite de bloqueo de lista correspondiente.

#### 3.3.5 Intercambios

Todos los intercambios entre Equipos deben ser aprobados por los Administradores del torneo y todos los Equipos involucrados deben avisar del intercambio. Los intercambios solo se permiten durante un Periodo de cambio de lista. Un Jugador no puede jugar para más de un Equipo en una temporada. Si un Jugador se intercambia durante la temporada, el Jugador puede formar parte de la lista de ese Equipo pero no puede jugar en ninguna Partida del Torneo hasta la próxima temporada.

#### 3.3.6 Nombres de Jugadores o Equipos

Los Jugadores o los Equipos no pueden cambiar sus nombres de usuario, nombres en el juego ni nombres de Equipo sin la aprobación de los Administradores del torneo. Tales nombres deben cumplir con estas Reglas y los Administradores del torneo pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. Una lista no debe contener duplicados del mismo nombre, nombres que consisten solo en símbolos ni nombres difíciles de distinguir entre sí.

#### 3.3.7 Continuidad de la lista

Una «**Lista inicial**» está formada por los Jugadores que comienzan cuatro de siete partidas del Juego de la liga RLCS o del Juego de la liga Rival Series. Los Equipos que se clasifican automáticamente para el Juego de la liga RLCS, el Juego de la liga Rival Series, la Serie de Oceanía o la Serie de Sudamérica

debido al rendimiento de la temporada inmediatamente anterior deben mantener a dos Jugadores de la lista inicial de la temporada anterior («**Jugadores de la temporada anterior**») y los dos Jugadores de la temporada anterior deben comenzar cuatro de siete Partidas de la temporada actual del Juego de la liga RLCS, el Juego de la liga Rival Series, la Serie de Oceanía o la Serie de Sudamérica. Con el fin de mantener la continuidad de la lista, el hecho de no tener al menos dos Jugadores de la temporada anterior que comiencen al menos cuatro de las Partidas del Juego de la liga RLCS, el Juego de la liga Rival Series, la Serie de Oceanía o la Serie de Sudamérica de la temporada actual provocará la sanción de las Partidas del Juego de la liga RLCS, el Juego de la liga Rival Series, la Serie de Oceanía o la Serie de Sudamérica.

### **3.4 Obligaciones de la Partida**

#### **3.4.1 Puntualidad**

Todos los Equipos deben tener tres Jugadores físicamente presentes o en la Partida en línea y en la sala de chat designada a la hora de inicio de la Partida. Los Equipos que no tengan tres Jugadores listos para jugar diez minutos después de la hora de inicio de la Partida, están sujetos a penalizaciones y a una posible sanción de la Partida.

#### **3.4.2 Sanciones**

Los Equipos no pueden renunciar voluntariamente a una Partida sin la autorización previa de los Administradores del torneo e, incluso con autorización, están sujetos a ser más penalizados por tal sanción.

#### **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 directo, una vez que una Partida ha comenzado oficialmente, la comunicación con cualquier persona que no esté designada para jugar dentro de la Partida actual está estrictamente prohibida y puede causar la descalificación inmediata del Jugador o del Equipo.

### **3.5 Interrupciones de la Partida**

#### **3.5.1 Desconexiones**

##### **3.5.1.1 Clasificatoria abierta**

Si se produce una desconexión en la Clasificatoria abierta, el Equipo con escasez de Jugadores continuará jugando el Juego dentro de la serie de Partidas. El Jugador desconectado puede reincorporarse durante el Juego que sufrió la desconexión o entre los Juegos de una serie de Partidas, pero no puede unirse en medio de los Juegos posteriores de la serie. Después de una desconexión, si el Jugador no puede volver a unirse durante el mismo Juego, tendrá cinco minutos para volver a unirse antes de que comience el próximo Juego de la serie de Partidas. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del próximo Juego de la serie, el Equipo del Jugador puede sustituir a otro Jugador de su lista, si esta es la primera desconexión del Equipo durante la serie.

##### **3.5.1.2 Fase previa, Juego de la liga, Campeonatos regionales y Torneo de ascenso**

Si se produce alguna desconexión durante cualquier fase del Torneo, a excepción de la Clasificatoria abierta, el Equipo con menos jugadores notificará inmediatamente a los Administradores del torneo a

través del chat del juego. Los Administradores del torneo pueden pausar el Juego una vez que se haya recibido la notificación de desconexión, según su propio criterio.

Una vez que el Juego ha sido pausado, el Jugador desconectado tendrá cinco minutos para volver a unirse antes de que el Juego se reanude. Si se produce una desconexión en la Clasificatoria abierta, el equipo con escasez de jugadores continuará jugando el Juego dentro de la serie de Partidas.

Si el jugador no vuelve a unirse durante el mismo Juego en el que se desconectó, tendrá tres minutos adicionales después del Juego para volver a unirse antes de que comience el próximo Juego de la serie de Partidas. El Jugador desconectado solo puede volver a unirse durante el Juego en el que se produjo la desconexión o entre los Juegos de una serie de Partidas, pero no puede unirse en medio de los Juegos posteriores de la serie. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del próximo Juego de la serie, el Equipo del Jugador puede sustituir a otro Jugador de su lista (según las reglas de Sustitución establecidas en la Sección 3.2.5). Para las Partidas con espectadores o retransmitidas, si los Administradores del torneo ven que un Jugador se ha desconectado sin ser notificado, pueden pausar una Partida para permitir que el Jugador se vuelva a conectar.

A cada Equipo se le permite un máximo de una pausa por Partida. Una vez que el Jugador desconectado vuelve al Juego o ha agotado el tiempo asignado, los Equipos tienen 30 segundos para confirmar a los Administradores del torneo que todos están listos para reanudar el Juego. Cuando todos hayan confirmado su disponibilidad, el Juego se reanuda desde un inicio neutral.

### **3.5.2 Suspensión del Juego**

Los Administradores del torneo pueden pausar un Juego o Partida en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de interrupción del Juego, los Jugadores deben permanecer en sus dispositivos y no pueden comunicarse con otros Jugadores hasta que se reanude el Juego o la Partida.

### **3.5.3 Reinicios**

Los Administradores del torneo pueden solicitar un reinicio del Juego o de la Partida debido a circunstancias excepcionales, como en caso de que un error técnico afecte considerablemente la capacidad de un Jugador para jugar o si el Juego o la Partida se ven interrumpidos por una fuerza mayor u otra eventualidad.

### **3.5.4 Envío de registros**

Si un Jugador o Equipo presenta una queja que resulta en un reinicio del Juego o de la Partida, debe proporcionar a los Administradores del torneo los archivos de registro del Juego o de la Partida. Estos archivos de registro serán investigados y los Administradores del torneo emitirán sanciones si determinan que el reinicio se solicitó por error.

## **4. Premios**

### **4.1 Premios del Juego de la liga RLCS**

El Torneo otorgará hasta 164 250 \$ por región (Norteamérica y Europa) para el Juego de la liga RLCS. Cada equipo del Juego de la Liga RLCS recibirá hasta 2 933,04 \$ por Partida jugada, hasta un máximo de 20 531,25 \$, como premio por clasificarse en ese nivel. En caso de que se pierda una Partida, los premios

se deducirán del monto máximo de forma prorrateada.

#### 4.2 Premios de Campeonatos regionales de la RLCS

El Torneo otorgará hasta 50 000 \$ en premios por cada Campeonato regional (Norteamérica y Europa) de acuerdo con la tabla siguiente.

<b><u>Posición</u></b>	<b><u>Premio monetario (USD)</u></b>
Primer lugar	18 000 \$
Segundo lugar	13 000 \$
Tercer lugar	6000 \$ por equipo
Quinto lugar	4000 \$
Sexto lugar	3000 \$

#### 4.3 Premios de la serie de Oceanía

La Serie de Oceanía otorgará hasta 50 000 \$ por el juego de la liga de la serie de Oceanía y el Campeonato regional, de acuerdo con la tabla siguiente:

<b><u>Posición</u></b>	<b><u>Premio monetario (USD)</u></b>
Primer lugar	12 500 \$
Segundo lugar	9000 \$
Tercer lugar	7000 \$
Cuarto lugar	6000 \$
Quinto lugar	5000 \$
Sexto lugar	4000 \$
Séptimo lugar	3500 \$
Octavo lugar	3000 \$

#### 4.4 Premios de la serie de Sudamérica

La Serie de Sudamérica otorgará hasta 25 000 \$ por el Juego de la liga de la serie de Sudamérica y el Campeonato regional, de acuerdo con la tabla siguiente:

<b><u>Posición</u></b>	<b><u>Premio monetario (USD)</u></b>
Primer lugar	5000 \$
Segundo lugar	4000 \$
Tercer lugar	3500 \$
Cuarto lugar	3250 \$
Sexto lugar (dos equipos)	2625 \$ por equipo
Séptimo lugar	2000 \$
Octavo lugar	2000 \$

#### 4.5 Galardones para Jugadores de la RLCS

El Torneo otorgará hasta 22 000 \$ en premios para galardonar a Jugadores, de acuerdo con la tabla siguiente.

<b><u>Galardón</u></b>	<b><u>Premio monetario (USD)</u></b>
Mejor jugador de la liga	2500 \$ por jugador y región (Norteamérica, Oceanía y Sudamérica)
Delantero de oro	1000 \$ por jugador y región (Norteamérica, Europa, Oceanía y Sudamérica)
Salvador de la temporada (Savior of the Season)	1000 \$ por jugador y región (Norteamérica, Europa, Oceanía y Sudamérica)
Mejor conductor (Clutch Playmaker)	1000 \$ por jugador y región (Norteamérica, Europa, Oceanía y Sudamérica)

#### 4.6 Premios de la Rival Series

El Torneo otorgará hasta 67 000 \$ en premios por cada región (Norteamérica y Europa) para la Rival Series, de acuerdo con la tabla siguiente.

<b><u>Posición</u></b>	<b><u>Premio monetario (USD)</u></b>
Primer lugar	13 000 \$



Segundo lugar	10 000 \$
Tercer lugar	9000 \$
Cuarto lugar	8000 \$
Quinto lugar	7000 \$
Sexto lugar	6000 \$
Séptimo lugar	5000 \$
Octavo lugar	4000 \$
Noveno lugar	3000 \$
Décimo lugar	2000 \$

#### 4.7 Información sobre premios

**En caso de que los premios en efectivo no estén permitidos en la jurisdicción del lugar de residencia de ningún Jugador ganador (como se define a continuación), Psonix se reserva el derecho de proporcionar una tarjeta de regalo de valor equivalente en lugar de efectivo.**

Tras la notificación formal de Psonix, un posible Jugador o Equipo ganador tendrá 45 días a partir de la fecha de envío de la notificación por correo electrónico para responder y proporcionar cualquier información o documentación solicitada por Psonix, como por ejemplo el descargo de responsabilidad (como se define a continuación) con fines de verificación de elegibilidad conforme a la Sección 5. Dicha respuesta de un posible Jugador ganador o Equipo ganador debe enviarse a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Psonix o, a criterio exclusivo de Psonix, a otra dirección de correo electrónico especificada en la notificación.

La fecha de recepción por parte de Psonix será decisiva para que un posible Jugador o Equipo ganador cumpla con los plazos establecidos en esta Sección 4.7. Si un Jugador o Equipo no responde oportunamente a alguna notificación o solicitud de documentación o información, será descalificado como posible Jugador o Equipo ganador y no tendrá derecho a ganar ningún premio relacionado con el Torneo. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador o Equipo ganador alternativo (como se define a continuación) y Psonix tendrá el derecho, a su entera y absoluta discreción, de (a) otorgar cualquier premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho Jugador o Equipo descalificado como parte de un torneo futuro de la RLCS o (b) donar cualquier premio a causas y obras benéficas. Solo se anunciará un Jugador ganador («**Jugador ganador**») y Equipo («**Equipo ganador**») cuando Psonix haya completado la verificación del proceso de elegibilidad conforme a estas Reglas.

Los Jugadores o Equipos ganadores también deberán proporcionar cierta información de pago a Psonix, como por ejemplo los formularios de información de impuestos requeridos, para recibir los premios. Psonix puede retener el pago de los premios si el Jugador o el Equipo ganador no proporciona las formas de pago aplicables a Psonix de manera oportuna.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS FEDERALES, ESTATALES Y LOCALES APLICABLES Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR A SU ASESOR FISCAL PARA DETERMINAR QUÉ IMPUESTOS SE APLICAN EN SU CASO Y (II) PAGAR TALES IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL APROPIADA. Como parte de la política de Psyonix, se retendrán los impuestos efectivos para residentes y no residentes de EE. UU. Se informará de los ingresos del premio y la retención de impuestos en los formularios 1099-MISC para residentes en EE. UU. y 1042-S para los no residentes.

Psyonix determinará el método de pago de los premios según su propio criterio y, a menos que la ley aplicable así lo exija, todos los pagos se realizarán directamente al Jugador ganador (o, si es un Menor, al padre o tutor legal del Jugador ganador, o al Equipo ganador si el Jugador ganador lo designa como beneficiario). Se enviará al Jugador ganador un formulario de aceptación del premio y descargo de responsabilidad («**Descargo**»). A menos que esté restringido por la ley aplicable, el Jugador ganador (o, si es un Menor, su padre o tutor legal) deberá completar y devolver el formulario de Descargo de acuerdo con los plazos establecidos en esta Sección 4.7.

## **5. Elegibilidad del Jugador**

### **5.1 Edad del Jugador**

- 5.1.1 Los Jugadores deben tener al menos 15 años de edad (o cualquier otra edad superior, según se requiera en el país de residencia de dicho Jugador) para poder participar en el Torneo. Además, los Menores deben tener permiso de un padre o tutor legal para poder participar.
- 5.1.2 Los Jugadores no aptos que engañen o intenten engañar a los Administradores del torneo al proporcionar información falsa sobre la elegibilidad o un consentimiento parental falso en caso de ser Menor, estarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe en la Sección 8.2.

### **5.2 Acuerdo de licencia de Rocket League**

Todos los Jugadores deben cumplir el Acuerdo de licencia del usuario final de Rocket League («**Acuerdo de licencia de Rocket League**») (<https://www.psyonix.com/eula/>). Estas Reglas complementan pero no sustituyen al Acuerdo de licencia de Rocket League.

### **5.3 Afiliación a Psyonix**

Los empleados, funcionarios, directores, agentes y representantes de Psyonix (especialmente 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 dónde vivan), los que viven en su hogar (estén o no relacionados) y cada persona o entidad relacionada con la administración o producción del Torneo, además de cada compañía matriz, filial, agente y representante de Psyonix no son aptos para participar.

### **5.4 Restricciones de nombres de jugadores, equipos, logotipos, avatares y marcas.**

- 5.4.1 Todos los nombres de Equipos y Jugadores individuales deben seguir el Código de conducta que se indica en la Sección 7. Psyonix y los Administradores del torneo pueden restringir o cambiar etiquetas y nombres de usuario de Equipos y Jugadores individuales por cualquier motivo.

- 5.4.2 El nombre utilizado por un Equipo o Jugador no puede incluir ni hacer uso de los términos de Rocket League®, Psyonix ni de ninguna otra marca registrada, nombre comercial o logotipo de propiedad o licencia de Psyonix.
- 5.4.3 Antes de comenzar el Torneo, Psyonix o los Administradores del torneo colaborarán directamente con todos los Jugadores y Equipos invitados para decidir un nombre adecuado para su uso en el Torneo. Los Equipos y Jugadores deben usar este identificador acordado durante la duración del Torneo.
- 5.4.4 Se requiere que los Equipos que se clasifiquen para el Juego de la liga RLCS o para el Juego de la liga Rival Series proporcionen a los Administradores del torneo un logotipo en formato .png, .psd, o .ai (preferentemente este último). Si no se proporciona un logotipo o si este es rechazado, los Administradores del torneo reemplazarán el logotipo con un logotipo estándar del Torneo. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de rechazar logotipos enviados después del inicio del Juego de la liga RLCS.

## **5.5 Buen comportamiento**

Los Jugadores deben tener todo en regla en las cuentas de Psyonix registradas a su nombre, sin ningún tipo de incumplimiento que no se haya revelado. Los Jugadores o Equipos también deben estar libres de cualquier tipo de penalización por haber infringido previamente las reglas oficiales de Psyonix.

## **5.6 Restricciones adicionales**

Todas las partes del Torneo están abiertas a Jugadores aptos que residen en las zonas de elegibilidad, excepto en casos en que esté restringido o prohibido por la ley.

## **6. Reglas de formación de Equipos**

6.1 El Torneo consta de Equipos en su totalidad. Los Jugadores deben combinarse para formar un Equipo compuesto por al menos tres Jugadores individuales, pero no más de cuatro Jugadores individuales.

6.1.1 Si se incluyen múltiples países o regiones geográficas en la Zona de elegibilidad, cada Equipo debe estar compuesto por Jugadores de la misma región dentro de dicha zona.

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

6.1.3 Cada Jugador de un Equipo debe cumplir todos los requisitos de elegibilidad establecidos en este documento para los Jugadores y cada Jugador de equipo debe inscribirse en la página 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 buscando el nombre del equipo o con una invitación. En el caso de que un Equipo avance a otras rondas del Torneo, los Organizadores del torneo intentarán notificar al Equipo a través de su «Capitán del equipo» (como 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 e individual todas las representaciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente documento, y estará legalmente obligado de manera conjunta e individual. Salvo que se indique expresamente lo contrario en este documento, todos los derechos de los Administradores del

torneo de conformidad con estas Reglas se relacionan y se pueden ejercer contra el Equipo en su conjunto y cada miembro individual del Equipo. Si surge algún derecho de descalificación con respecto a cualquier miembro individual del Equipo, el derecho de descalificación se puede ejercer contra el miembro individual del Equipo o contra el Equipo, si así lo deciden los Administradores del torneo según su propio criterio. Si los Administradores del torneo eligen descalificar a varios miembros de un Equipo pero no a todos, los Jugadores restantes seguirán sujetos a estas Reglas y, si los Administradores del torneo lo permiten, el Equipo puede reemplazar los Jugadores descalificados (aunque el Jugador descalificado sea el Capitán del equipo) por un nuevo Jugador apto y continuar compitiendo con el mismo nombre de Equipo si cada Jugador descalificado firma de inmediato cualquier escrito que los Administradores del torneo consideren necesario para permitir que sus exmiembros de Equipo continúen participando en el Torneo usando el nombre del Equipo o con un nuevo nombre, si lo permiten los Administradores del torneo. Cualquier miembro de Equipo que decida finalizar su participación en el Torneo o que sea descalificado del Torneo no podrá participar en el Torneo de ninguna manera según el criterio del Administrador del torneo.

## 6.2 Relaciones de los Equipos

Las reglas no rigen las relaciones de los Equipos. Los términos de la relación entre los Jugadores y sus respectivos Equipos se dejan al albedrío de cada uno de los Equipos y sus Jugadores. No obstante, las disputas entre los miembros de Equipo pueden ser motivo para descalificar al Equipo aplicable o a cualquiera de sus miembros, si así lo deciden los Administradores del torneo a su exclusivo criterio.

## 6.3 Propiedad del Equipo

6.3.1 Ningún propietario o director de un Equipo, o si un Equipo es propiedad de una entidad corporativa, ninguna controladora, subsidiaria o afiliada de dicha entidad corporativa puede, directa o indirectamente (p. ej., un acuerdo contractual) poseer ni controlar más de un Equipo dentro del área de elegibilidad del Torneo.

6.3.2 Los Equipos que Psonix, a su exclusivo criterio, determine como propiedad o control directo o indirecto de una persona o entidad que gestione juegos o plataformas de deportes (especialmente deportes electrónicos) o apuestas no son elegibles para participar en el Torneo.

## 7. Código de conducta

### 7.1 Conducta personal. Comportamiento no perjudicial

7.1.1 Todos los Jugadores deben comportarse en todo momento de una manera coherente con (a) el Código de conducta de esta Sección 7 («**Código de conducta**») y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

7.1.2 Los Jugadores deben ser respetuosos con otros Jugadores, Administradores del torneo y aficionados.

7.1.3 Los Jugadores no pueden comportarse de una forma (a) que incumpla estas Reglas, (b) que sea perjudicial, peligrosa o destructiva, o (c) que sea de otro modo dañina para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios en base a los deseos de Psonix (como ha sido decidido por Psonix). En particular, los Jugadores no pueden participar en actos de hostigamiento ni faltas de respeto, usar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear juegos, enviar correo basura, aplicar ingeniería social, estafar ni llevar a cabo ninguna actividad ilegal («**Comportamiento perjudicial**»).

7.1.4 Cualquier infracción de estas Reglas puede exponer a un Jugador a una acción disciplinaria como se describe en la Sección 8.2, tanto si esa infracción fue cometida de manera intencionada como si no.

## 7.2 **Integridad competitiva**

7.2.1 Cada Jugador debe jugar lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier Partida. Estas reglas prohíben cualquier forma de juego injusto que pueda acarrear una acción disciplinaria. Ejemplos de juego injusto:

- Confabulación (por ejemplo, cualquier acuerdo entre dos o más Equipos o Jugadores de diferentes Equipos para predeterminar el resultado de un Juego o Partida), arreglo de Partida, soborno a un árbitro u oficial de Partida, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionadamente (o intentar influenciar) en el resultado de cualquier Partida o Torneo.
- Piratear o modificar el comportamiento previsto del cliente del Juego.
- Jugar o permitir que otro Jugador juegue en una cuenta Psyonix registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dirigir a otra persona para que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.
- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error en el juego o un problema técnico) de una manera no prevista por Psyonix para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques distribuidos de denegación de servicio o métodos similares para interferir en la conexión de otro Jugador con el cliente del Juego.
- Usar una clave de macro o método similar para automatizar acciones en el Juego.
- Desconectarse intencionadamente de una Partida sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o pendientes de ser prestados en relación con una acción injusta en el Juego (por ejemplo, servicios diseñados para lanzar o amañar una partida o sesión).
- Interferir con la operación del Torneo, la página web de las Reglas o cualquier página web propiedad o gestionada por Psyonix o por los Administradores del torneo.
- Participar en cualquier actividad que sea ilegal en la jurisdicción donde se encuentra el Jugador afectado.
- Apostar por su propio rendimiento, el rendimiento de su Equipo o los resultados del Torneo o cualquier fase del Torneo.

- Hacer cualquier modificación al Juego que no haya sido divulgada y autorizada por los Organizadores del torneo.
- Usar cualquier instalación, servicio o equipo del Torneo provisto o puesto a disposición por las entidades del Torneo para publicar, transmitir, difundir o poner a disposición cualquier comunicación prohibida por este Código de conducta.
- Desconectarse del Juego antes de ser despedido por los Administradores del torneo.
- Cambiar el nombre de usuario o de Jugador del Juego por un nombre que no sea el nombre de usuario registrado del Jugador.
- Infringir esta normativa.

7.2.2 Cada Jugador debe jugar lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier Partida conforme a 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 presencie o sea objeto de hostigamiento, abuso o conducta abusiva o discriminatoria debe notificarlo a un Administrador del torneo. Todas las reclamaciones serán investigadas a la mayor brevedad y se tomarán las medidas apropiadas. Se prohíben las represalias contra cualquier Jugador que presente una reclamación o coopere en la investigación de una reclamación.

### 7.4 Confidencialidad

Un Jugador no puede revelar a ningún tercero información confidencial proporcionada por los Administradores del evento, Psyonix ni sus afiliados relacionados con Rocket League, el Torneo, Epic o sus afiliados, mediante ningún método de comunicación, ni siquiera a través de la publicación en redes sociales.

### 7.5 Conducta ilegal

Los Jugadores deben obedecer todas las leyes aplicables en todo momento.

## 8. Infracciones de conducta y de reglas

### 8.1 Investigación y cumplimiento

Los Jugadores acuerdan cooperar completamente con Psyonix o con un Administrador del torneo (según corresponda) en la investigación de cualquier infracción de estas Reglas. Si Psyonix o un Administrador del torneo se comunica con un Jugador para tratar sobre la investigación, el Jugador debe ser sincero en la información que proporciona a Psyonix o a un Administrador del torneo. Cualquier Jugador que haya sido

retenido, destruido o manipulado con cualquier información relacionada, o que se haya descubierto que ha engañado a Psyonix o a un Administrador del torneo durante una investigación, estará sujeto a medidas disciplinarias como se describe en la Sección 8.2.

## 8.2 **Medidas disciplinarias**

8.2.1 Si Psyonix decide que un Jugador ha infringido el Código o cualquier término de las Reglas, Psyonix puede tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

- Reinicio de la Partida.
- Pérdida del Juego.
- Sanción de la Partida
- Emisión de una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al Jugador
- Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al Jugador.
- Descalificación del Jugador para participar en una o más partidas o sesiones en el Torneo.
- Impedimento de que el Jugador participe en una o más competiciones 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 dependerá única y absolutamente de Psyonix. Psyonix se reserva el derecho de reclamar daños y otras compensaciones a dicho Jugador en la máxima medida 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 otorgar medidas disciplinarias cada vez mayores, hasta la descalificación permanente de cualquier juego competitivo de Rocket League en el futuro. Psyonix también puede imponer cualquier castigo aplicable especificado en las [Condiciones de uso](#) de Psyonix o en el Acuerdo de licencia de Rocket League.

8.2.4 Cualquier decisión final de Psyonix con respecto a la acción disciplinaria apropiada será definitiva y obligatoria para todos los Jugadores.

## 8.3 **Disputas sobre las reglas**

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

## 9. **Condiciones**

El Torneo está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada Jugador acepta (o, si es un Menor, el padre o tutor legal de dicho jugador acepta en su nombre): (a) estar totalmente sujeto a estas Reglas (en particular el Código de conducta) y a las decisiones de Psyonix que serán definitivas y vinculantes; y (b) renunciar a cualquier derecho de reclamar ambigüedad en el Torneo o estas Reglas, excepto donde lo prohíba la ley aplicable. Al aceptar un premio, el Jugador o Equipo ganador acepta (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del Jugador ganador acepta en nombre de dicho Jugador ganador) eximir a Psyonix de toda

responsabilidad, pérdida o daño que surja de o en relación con el otorgamiento, recepción, uso o abuso del premio o participación en cualquier actividad relacionada con el premio. Psyonix no será responsable de ningún: (i) fallo de sistema telefónico, teléfono, equipo informático, programa informático o cualquier otro de fallo técnico o informático, pérdida de conexiones, desconexiones, retrasos o errores de transmisión; (ii) corrupción de datos, robo, destrucción, acceso no autorizado o alteración de la participación u otros materiales; (iii) lesión, pérdida o daño de cualquier tipo, incluida la muerte causada por el premio o como resultado de su aceptación, posesión o uso de un premio, o la participación en el Torneo; ni (iv) ningún error de impresión, tipográfico, administrativo o tecnológico en ningún material relacionado con el Torneo. Psyonix se reserva el derecho de cancelar o suspender el Torneo según su propio criterio o debido a circunstancias fuera de su control, como desastres naturales. Psyonix puede descalificar a cualquier Jugador para participar en el Torneo o ganar un premio si, según su propio criterio, determina que dicho jugador está tratando de socavar el funcionamiento legítimo del Torneo al engañar, piratear, mentir o realizar cualquier otra práctica desleal de juego que intente molestar, abusar, amenazar, socavar o acosar a otros Jugadores o representantes de Psyonix. Las leyes internas del estado de California registrarán las disputas relacionadas con estas Reglas o con el Torneo. Psyonix se reserva el derecho, según su propio criterio, de cancelar, modificar o suspender el Torneo en caso de que un virus, error, problema con el ordenador, intervención no autorizada u otras causas fuera del control de Psyonix afecten a la administración, la seguridad o el adecuado juego del Torneo. Cualquier intento de dañar o socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo del Torneo puede infringir las leyes penales y civiles, y causar la descalificación de la participación en el Torneo. Si se realiza tal intento, Psyonix se reserva el derecho de exigir una compensación por daños (especialmente los honorarios de los abogados) en la medida máxima permitida por la ley, incluido el procesamiento penal. Psyonix se reserva el derecho de descalificar a cualquier Jugador que manipule el proceso de participación o el funcionamiento del Torneo o que infrinja estas Reglas. Psyonix no se responsabiliza de ningún problema, fallo o error de funcionamiento que puedan experimentar los Jugadores. 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 etiqueta, la imagen, el vídeo, las estadísticas de juego o la identificación de la cuenta de Psyonix de cualquier Jugador con fines publicitarios antes, durante o después de la fecha de finalización del Torneo, mediante cualquier medio, en todo el mundo, a perpetuidad, pero solo en relación con la publicación del Torneo, sin ninguna compensación ni revisión previa, a menos que esté específicamente prohibido por la ley.

## **11. Renuncia a juicio con jurado**

Excepto por lo prohibido por la ley aplicable y como condición para participar en este Torneo, cada Participante por este medio renuncia de manera irrevocable y perpetua a cualquier derecho que pueda tener a un juicio con jurado con respecto a cualquier litigio que surja directa o indirectamente de, bajo o en relación con este Torneo, cualquier documento o acuerdo celebrado en relación con el presente documento, cualquier premio disponible en relación con el presente documento y cualquiera de las transacciones contempladas en este documento.

## **12. Privacidad**

Consulte la política de privacidad de Psyonix que se encuentra 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.