

Reglas oficiales de 2025 de las Monthly Cash Cups de Rocket League

Estas son las Reglas oficiales ("Reglas") para las Monthly Cash Cups de Rocket League ("Monthly Cash Cups" o "Evento"), compuesto por Monthly Cash Cups: 1v1, Monthly Cash Cups: 2v2, Monthly Cash Cups: 3v3, Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto y Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble. Estos tres torneos están organizados por o en nombre de Psyonix, LLC ("Psyonix"). Estas Reglas constituyen un acuerdo legal entre Psyonix y tú por tu participación en el Evento.

Índice.

1. Introducción y aceptación
 2. Estructura del Evento
 3. Requisitos de los Jugadores; estado de la Cuenta de Epic; reglas del Equipo
 4. Reglas de juego
 5. problemas
 6. Comunicación
 7. Código de conducta
 8. Exigencia de cumplimiento; infracciones de las Reglas y de las normas de conducta
 9. Aviso legal
 10. Publicidad; consentimiento a Entrevistas
 11. Legislación aplicable
 12. Renuncia a juicio por jurado
 13. Privacidad
 14. Salud y seguridad
 15. Otros idiomas
- Anexo A: Horario
Anexo B: Premios del Evento

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción Estas Reglas se han diseñado para proteger el Evento, y su función es garantizar que sea divertido y justo para todos y que esté libre de Comportamientos perjudiciales (tal y como se definen en la sección 7.1).

1.2 Aceptación de estas Reglas Al hacer clic para aceptar estas Reglas o al participar en el Evento, es decir, al unirse a cualquier Sesión o Partido del Evento, confirmas que las aceptas. Siempre que en estas Reglas se diga "tú", "tu", "cada Jugador" o similar, se estará haciendo referencia a ti, o, si eres Menor (tal y como se define en la sección 1.3), a tu padre, madre o tutor legal, según corresponda.

1.3 Menores Si tienes menos de 18 años o no has llegado a la mayoría de edad que estipula tu país de residencia (es decir, eres "Menor"), debes tener permiso de tu padre, madre o tutor legal para aceptar estas Reglas y participar en el Evento. Además, si eres Menor, tu padre, madre o tutor legal deben aceptar estas Reglas tanto en su nombre como en el tuyo. Si eres padre, madre o tutor legal de un Menor, debes aceptar las Reglas. Si aceptas las Reglas como padre, madre o tutor legal de un Menor, confirmas que eres su padre, madre o tutor legal y te comprometes a supervisar su participación en el Evento, asumir plena responsabilidad por sus actos y asegurarte de que cumple estas Reglas.

1.4 Equipos Estas Reglas también se aplican a todos los Equipos que hayan sido autorizados para participar en el torneo, así como a su Propietario o Propietarios ("Propietario") su Mánager ("Mánager") y su Entrenador ("Entrenador"). El Propietario o Propietarios de un Equipo pueden ser personas físicas o jurídicas, y estas Reglas se aplican en ambos casos. El Jugador o los Jugadores, el Mánager y el Entrenador de un Equipo tendrán que aceptar estas Reglas para participar en cualquier Torneo en equipo.

1.5 Cambios en las Reglas. Psyonix se reserva el derecho a cambiar estas Reglas en cualquier momento, y, si esto ocurre, te notificará de los cambios a través de cualquier medio adecuado, como la publicación de las Reglas modificadas en línea en <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. Si sigues participando en el Evento, se entenderá que aceptas las Reglas actualizadas. Si no estás de acuerdo con las Reglas actualizadas, debes dejar de participar en el Evento.

2. Estructura del Evento

2.1 Términos clave

"APAC": quiere decir Asia-Pacífico. Esta Región se alojará en los servidores, tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"Al mejor de X": quiere decir que, por cada Partido, se disputarán X Juegos, y que al Equipo que gane la mayoría de ellos se le declarará vencedor. Cuando un Equipo gane el número de Juegos necesarios para conseguir la mayoría de las victorias, se le declarará vencedor del Partido y no se jugarán los Juegos restantes. Por ejemplo, en un Partido Al mejor de 3, cuando un Equipo gane dos (2) Juegos, se le declarará vencedor inmediatamente.

"Cuenta limitada" hace referencia a una cuenta limitada de Epic Games.

"EU": quiere decir Europa. Esta Región se alojará en los servidores, tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"Epic": hace referencia a Epic Games Inc.

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

"Partido": hace referencia a una competición entre dos (2) Equipos en el contexto de un Torneo que puede incluir varios Juegos, tal y como se describe en la sección 2.2.

"MENA": quiere decir Medio Oriente y norte de África. Esta Región se alojará en los servidores, tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"NA": quiere decir Norteamérica. Esta Región se alojará en los servidores, tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"OCE" quiere decir Oceanía. Esta Región se alojará en los servidores, tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"Región con restricción de Premios": hace referencia a Rusia y Turquía.

"Región": se refiere a la región del servidor en la que decide competir un Jugador o Equipo que cumpla los requisitos.

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

"Sitio web de las Reglas": se refiere al sitio web <https://www.rocketleague.com/es-es/competitive/rules> o, si esta URL se modificase posteriormente, a cualquier otra que lleve al mismo lugar.

"SSA": quiere decir África subsahariana. Esta Región se alojará en los servidores, tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"SAM": quiere decir Sudamérica. Esta Región se alojará en los servidores, tal y como se describe en la sección 4.2.3.

"Equipo": hace referencia a un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos, como una sola unidad. Los requisitos que deben cumplir los Equipos se describen la sección 3.

"Administrador del Torneo": se refiere a los empleados de Psyonix, a los miembros de los equipos administrativo, de transmisión o de producción, al personal del Evento o a cualquier persona contratada para la organización del Torneo (por ejemplo, BLAST ApS ["BLAST"]).

"Entidades del Torneo": hace referencia a Psyonix, a los Administradores del Torneo, a cualquier patrocinador oficial del Torneo y a sus entidades matrices subsidiarias y filiales, así como a los proveedores, agentes, representantes, oficiales, directores y empleados de todos ellos.

"Jugador ganador": hace referencia a cualquier Jugador que (a) no resida en una Región con restricción de Premios y que (b) haya sido declarado oficialmente Jugador ganador por Psyonix según lo estipulado en la sección 2.6.3.

2.2 Formato de los Eventos

2.2.1 Resumen del formato Las Monthly Cash Cups consistirán en nueve (9) eventos separados que tendrán uno de los siguientes formatos: Monthly Cash Cups: 1v1, Monthly Cash Cups: 2v2, Monthly Cash Cups: 3v3, Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto y Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble. Todas las Monthly Cash Cups consistirán en un único torneo regional en línea (es decir, cada una será una "Monthly Cash Cup"). Todas las Monthly Cash Cups se diferenciarán por el tamaño del equipo y el modo de juego, y otorgarán premios en metálico a los Jugadores ganadores al final de cada Monthly Cash Cup.

2.2.2 Monthly Cash Cups: 1v1

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

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

Al final de una Monthly Cash Cup, a los Jugadores se les concederán premios según lo estipulado en el anexo B.

2.2.3 Monthly Cash Cups: 2v2

En las Monthly Cash Cups: 2v2 ("Monthly Cash Cups: 2v2") de cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación ("Cuadro de doble eliminación"), lo que quiere decir que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Partidos para cada día de las Monthly Cash Cups: 2v2 se encargarán Psyonix o los Administradores del Torneo según lo estipulado en la sección 2.3.1. Todos los Partidos del Cuadro de doble

eliminación se compondrán de Juegos Al mejor de tres hasta que se decidan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

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

Al final de una Monthly Cash Cup: 2v2, a los Equipos se les concederán premios según lo estipulado en el anexo B.

2.2.4 Monthly Cash Cups: 3v3

En las Monthly Cash Cups: 3v3 ("Monthly Cash Cups: 3v3") de cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación ("Cuadro de doble eliminación"), lo que quiere decir que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Enfrentamientos en el Cuadro de doble eliminación.

De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Partidos para cada día de las Monthly Cash Cups: 3v3 se encargarán Psyonix o los Administradores del Torneo según lo estipulado en la sección 2.4 y en el anexo A. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Juegos Al mejor de tres hasta que se decidan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

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

Al final de una Monthly Cash Cup: 3v3, a los Equipos se les concederán premios según lo estipulado en el anexo B.

2.2.5 Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto

En las Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto ("Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto") de cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación ("Cuadro de doble eliminación"), lo que quiere decir que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Partidos para cada día de las Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto se encargarán Psyonix o los Administradores del Torneo según lo estipulado en la sección 2.3.1. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Juegos Al mejor de tres hasta que se decidan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

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

Al final de una Monthly Cash Cup: 2v2 de Baloncesto, a los Equipos se les concederán premios según lo estipulado en el anexo B.

2.2.6 Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble

En las Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble ("Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble") de cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación ("Cuadro de doble eliminación"), lo que quiere decir que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación. De la selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los Partidos para cada día de las Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble se encargarán Psyonix o los Administradores del Torneo según lo estipulado en la sección 2.3.1. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación se compondrán de Juegos Al mejor de tres hasta que se decidan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán Al mejor de cinco.

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

Al final de una Monthly Cash Cup: 3v3 Rumble, a los Equipos se les concederán premios según lo estipulado en el anexo B.

2.2.7 Plataformas Los Jugadores comprenden y aceptan que el Evento es multiplataforma, que otros Jugadores pueden participar desde distintas plataformas (PC o consola [según corresponda]) y que algunas ofrecen ciertas características, como la posibilidad de usar mando, la interfaz de jugador o la capacidad de individualizar ciertos ajustes o sensibilidades, que podrían proporcionar una ventaja competitiva. Epic no realiza ningún ajuste para adaptar el Evento a las distintas plataformas, y es responsabilidad de cada Jugador elegir la que prefiere para participar.

2.3 Selección de cabezas de serie

2.3.1 Selección de cabezas de serie para las Monthly Cash Cups: 1v1 Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de las Monthly Cash Cups: 1v1, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

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

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
Del 22 al 24 de abril: Monthly Cash Cups: 1v1	a las 8:59 CEST del 19 de abril de 2025
Del 20 al 22 de junio: Monthly Cash Cups: 1v1	a las 8:59 CEST del 17 de junio de 2025
Del 28 al 30 de noviembre: Monthly Cash Cups: 1v1	a las 8:59 CET del 25 de noviembre de 2025

2.3.2 Selección de cabezas de serie para las Monthly Cash Cups: 2v2 Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de las Monthly Cash Cups: 2v2, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

- El índice de emparejamiento del Jugador en el "modo clasificatorio 2v2" en las clasificaciones del juego en un periodo determinado:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
Del 27 al 29 de mayo: Monthly Cash Cups: 2v2	a las 8:59 CEST del 24 de mayo de 2025
Del 29 al 31 de julio: Monthly Cash Cups: 2v2	a las 8:59 CEST del 26 de julio de 2025

2.3.3 Selección de cabezas de serie para las Monthly Cash Cups: 3v3 Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de las Monthly Cash Cups: 3v3, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

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

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
Del 24 al 26 de octubre: Monthly Cash Cups: 3v3	a las 8:59 CEST del 21 de octubre de 2025
Del 12 al 14 de diciembre: Monthly Cash Cups: 3v3	a las 8:59 CET del 9 de diciembre de 2025

2.3.4 Selección de cabezas de serie para los Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de los Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

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

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la clasificación</u>
Del 26 al 28 de septiembre: Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto	a las 8:59 CEST del 22 de septiembre de 2025

2.3.5 Selección de cabezas de serie para los Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble Para realizar la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de los Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

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

Del 29 al 31 de agosto: Monthly Cash Cups: 3v3 Rumblea las 8:59 CEST del 26 de agosto de 2025

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

2.5 Cambios en la programación Si lo considera pertinente, Psyonix puede cambiar los horarios o las fechas de cualquier Enfrentamiento o Sesión del Evento. Sin embargo, los Administradores del Torneo informarán a los Jugadores de cualquier cambio lo antes posible.

2.6 Premios

2.6.1 Monthly Cash Cups: 1v1 De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.6, se concederán premios a cada Jugador en función de su posicionamiento al final de las Monthly Cash Cups: 1v1. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo B.

2.6.2 Monthly Cash Cups: 2v2 De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.6, se concederán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los dos (2) Titulares) en función de su posicionamiento al final de las Monthly Cash Cups: 2v2. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo B.

2.6.3 Monthly Cash Cups: 3v3 De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.6, se concederán premios a cada equipo (divididos equitativamente entre los tres (3) Titulares) en función de su posicionamiento al final de las Monthly Cash Cups: 3v3. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo B.

2.6.4 Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto. De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.6, se concederán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los dos (2) Titulares) en función de su posicionamiento al final de las Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo B.

2.6.5 Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.6, se concederán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los tres (3) Titulares) en función de su posicionamiento al final de las Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble. Los premios específicos que se concederán se pueden consultar en el anexo B.

2.6.6 Regiones con restricción de premios CON INDEPENDENCIA DE LO ANTERIOR O DE CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN DE ESTAS REGLAS QUE DIGA LO CONTRARIO, SI RESIDES EN TURQUÍA O EN RUSIA (CADA UNA DE ELLAS CONSIDERADA "REGIÓN CON RESTRICCIÓN DE PREMIOS") ENTIENDES Y ACEPTAS QUE NO

CUMPLES LOS REQUISITOS PARA RECIBIR PREMIOS Y NO PODRÁS RECIBIRLOS EN EL CONTEXTO DEL EVENTO.

2.6.7 Información sobre los premios

Si Psyonix lo considera pertinente, tan solo los Jugadores clasificados que cumplan los requisitos y no residan en una Región con restricción de premios podrán recibir los premios correspondientes descritos en la sección 2.6.1 ("Jugadores ganadores"). Ningún otro Jugador podrá recibir premios en el contexto del Evento.

Los Premios se conceden tal y como se describen, sin garantías expresas o implícitas. Los Premios no se pueden transferir ni asignar, y los Jugadores ganadores no pueden cederlos. Los Premios que no consistan en dinero en efectivo (si los hay) no se pueden intercambiar por dinero. Las características de los Premios quedan a entera discreción de Psyonix. Los Jugadores ganadores no tienen derecho a la diferencia entre el valor de venta aproximado y el valor de venta real de los Premios y no la recibirán. Los Jugadores ganadores tendrán que hacerse cargo de cualquier coste o gasto relacionado con la aceptación y uso de los Premios, a menos que aquí se diga explícitamente que dichos costes se cubrirán. Los Jugadores ganadores no podrán solicitar la sustitución de un premio. No obstante, Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción y si existen motivos justificados para ello, de sustituir un premio (o una parte de este) por otro de valor similar o mayor. La aceptación y uso de los Premios puede conllevar términos y condiciones adicionales.

Psyonix notificará a los Jugadores ganadores potenciales de que lo son mediante un mensaje a la dirección de correo electrónico asociada a su Cuenta de Epic Games ("Cuenta de Epic") enviado a lo largo de los sesenta (60) días siguientes a la finalización de la sesión del Evento correspondiente o en un periodo razonable. A continuación, se verificará si los jugadores cumplen los requisitos según lo estipulado en la sección 3 y de conformidad con estas Reglas. Los Jugadores ganadores potenciales deben mantener la Cuenta de Epic que usaron para competir en el Evento activa durante el tiempo en que se esté verificando si cumplen los requisitos.

Tras la recepción de una notificación formal por parte de Psyonix, los Jugadores ganadores potenciales tendrán cuarenta y cinco (45) días desde la fecha de envío del mensaje para responder y proporcionar (1) los datos y materiales que solicite Psyonix para comprobar si cumplen los requisitos según lo estipulado en la sección 3 y (2) el Descargo (definido más abajo). La respuesta de los Jugadores ganadores potenciales debe enviarse a la dirección de correo electrónico desde la que les escribió Psyonix, o, a criterio exclusivo de Psyonix, a otra dirección de correo electrónico que se indique en la notificación. La fecha de recepción de la respuesta por parte de Psyonix será determinante de cara al cumplimiento de los Jugadores ganadores potenciales con las fechas límites estipuladas en esta sección 2.6.5.

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

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

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS AL PAGO DE IMPUESTOS LOCALES, ESTATALES, FEDERALES E INTERNACIONALES, SEGÚN CORRESPONDA (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y LOS IMPUESTOS RETENIDOS) Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR

(I) CONSULTAR CON SU ASESOR FISCAL

QUÉ IMPUESTOS DEBE PAGAR Y (II) PAGAR ESTOS IMPUESTOS

A LA AUTORIDAD FISCAL PERTINENTE. La política de Psonix es retener los impuestos en los porcentajes vigentes para los residentes y no residentes de los EE. UU. Se informará sobre los ingresos por Premios y los impuestos retenidos mediante los formularios (y) 1099-MISC (en el caso de Jugadores residentes de Estados Unidos), 1042-S (en el caso de Jugadores no residentes de Estados Unidos) y (z) cualquier otro formulario de impuestos relevante que exija la legislación aplicable.

Psonix determinará, a su entera discreción, el método que usará para realizar los pagos de premios, y, salvo que la legislación aplicable requiera otra cosa, todos los pagos se harán de forma directa al Jugador ganador en su capacidad como individuo (o, si se trata de un Menor, al padre, madre o tutor legal del Jugador ganador). Psonix no realizará pagos de premios a ninguna organización, empresa o entidad. Todos los Jugadores ganadores recibirán un formulario de Descargo y aceptación del premio ("Descargo"). A menos que la legislación aplicable lo impida, cada Jugador ganador (o, si se trata de un Menor, su padre, madre o tutor legal) tendrá

que rellenar y entregar el Descargo antes de la fecha límite estipulada en esta sección 2.6.5. Además, al aceptar un premio, el Jugador ganador (o su padre, madre o tutor legal) libera a Psyonix de toda responsabilidad, pérdida o daño relacionados con la entrega, la recepción o el uso o mal uso del premio o con la participación en cualquier actividad relacionada con el premio.

3. Requisitos de los Jugadores; estado de la Cuenta de Epic

Para poder participar en cualquier Enfrentamiento del Evento o recibir cualquier Premio relacionado con él, debes cumplir los requisitos indicados en esta sección.

- 3.1 Edad del jugador; Cuentas limitadas Debes tener al menos 13 años (o la edad exigida, si fuera superior, en tu país de residencia). Asegúrate de que la información de edad en tu cuenta es correcta. No puedes usar una Cuenta limitada para participar en el Evento.
- 3.2 Condiciones de servicio de Epic y Contrato de licencia de usuario final de Rocket League Debes cumplir las Condiciones de servicio de Epic ("Condiciones de servicio de Epic") (<https://www.epicgames.com/site/es-ES/tos>) y el Contrato de licencia de usuario final de Rocket League ("Contrato de licencia de usuario final de Rocket League") (<https://www.psyonix.com/eula>), así como respetar todas las reglas, políticas y términos incluidos en ambos. Estas Reglas complementan el Contrato de licencia de usuario final de Rocket League, y no lo sustituyen.
- 3.3 2FA Si todavía no lo has hecho, debes habilitar la Autenticación en dos pasos ("2FA") en tu Cuenta de Epic. Para habilitar la 2FA, visita <https://epicgames.com/2FA>, inicia sesión en tu Cuenta de Epic y sigue las instrucciones en pantalla.
- 3.4 Afiliación con Psyonix y Epic No pueden participar en el Evento los empleados, oficiales, directores, agentes y representantes de Psyonix y Epic (agencias legales, de publicidad y de promoción incluidas), ni sus familiares cercanos (cónyuges, madres, padres, hermanas, hermanos, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, suegros y suegras, independientemente de donde vivan) o quienes convivan con ellos (parientes o no). Tampoco pueden participar las personas o entidades relacionadas con la producción o gestión del Evento ni los afiliados, subsidiarios, agentes, representantes y empresas matrices de Psyonix y Epic.
- 3.5 Nombres de los Jugadores y de los Equipos
 - 3.5.1 Todos los nombres de los Jugadores y de los Equipos deben seguir el Código de conducta de la sección 8. Epic y los Administradores del

Torneo podrán restringir o cambiar las etiquetas y alias de los Equipos y de los Jugadores por cualquier razón que juzguen conveniente.

- 3.5.2 Los nombres usados por los Equipos y los Jugadores no pueden incluir ni utilizar términos de Rocket League, de Psyonix ni de cualquier marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar.
- 3.5.3 Los nombres usados por los Equipos y los Jugadores no pueden ser idénticos a los de otros Jugadores, Equipos, streamers, personas famosas, funcionarios gubernamentales, Administradores del Torneo, empleados de Psyonix o Epic o cualquier otra persona o entidad.
- 3.5.4 Los Equipos y Jugadores deben usar los mismos nombres durante todo el Torneo.
- 3.5.5 Psyonix y los Administradores del Torneo se reservan el derecho de prohibir o restringir el uso de cualquier nombre mientras se desarrolla el Torneo (y pueden prohibir, entre otras cosas, el uso de materiales con derechos de autor de un tercero que indiquen, sugieran o puedan dar a entender que dicho tercero está afiliado con un Jugador o Equipo en particular).
- 3.5.6 Prohibiciones de patrocinadores Los nombres de los Jugadores, los logotipos y los avatares no pueden incluir patrocinadores ni marcas que coincidan con las categorías prohibidas en la sección 7.8.2.

Los demás patrocinios, respaldos, actividades promocionales e Identificaciones comerciales enumerados en los nombres de los Equipos están sujetos a la aprobación final de los Administradores del evento. Los Administradores del Torneo y Psyonix se reservan el derecho de prohibir o editar cualquier nombre de Equipo.

3.6 Cuenta de Epic debidamente registrada

- 3.6.1 Para facilitar la selección de cabezas de serie y el proceso de pago de los Premios indicado en la sección 2.6, cada Jugador debe (a) tener una Cuenta de Epic Games válida y debidamente registrada ("Cuenta de Epic") y (b) proporcionársela a Psyonix como parte del Proceso de registro. Para abrir una Cuenta de Epic, los Jugadores pueden consultar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla. Cabe destacar que el hecho de proporcionar una Cuenta de Epic durante el Proceso de registro no

garantiza que un Jugador vaya a recibir un premio vinculado con el Torneo. Solo los Jugadores ganadores podrán optar a recibir Premios vinculados al Torneo.

- 3.6.2 La Cuenta de Epic que vincules al Evento debe estar debidamente registrada y no haber incurrido en incumplimientos declarados. Esto significa que tu Cuenta de Epic debe estar registrada a tu nombre y no puede ser una cuenta comprada, regalada ni transferida por otro Jugador.
- 3.6.3 Tu Cuenta de Epic y tú no podéis haber recibido una suspensión ni ninguna otra sanción relacionada con una infracción anterior de cualquier norma oficial de Epic o debéis haberla cumplido.
- 3.6.4 Epic puede compartir información de la clasificación del Torneo con Sony para los Jugadores que participen mediante dispositivos PlayStation 4 o PlayStation 5.

3.7 Restricciones adicionales

- 3.7.1 En el Evento podrán participar Jugadores de todo el mundo, salvo que se indique lo contrario en la sección correspondiente. No pueden acceder al Evento las personas que no sean aptas o lo tengan restringido de acuerdo con la ley actual o residan en cualquier país cuya participación esté prohibida por la ley de Estados Unidos ("Países prohibidos"): Cuba, Irán, Irak, Corea del Norte, Somalia, Sudán, Siria y las regiones de Crimea, Donetsk y Lugansk.
- 3.7.2 Durante todo el Evento, solo podrá jugar una persona en un mismo dispositivo de juego. Es decir, no puedes utilizar el mismo dispositivo que otros Jugadores durante el Evento.
- 3.7.3 Solo puedes participar una (1) sola vez (usando una (1) Cuenta de Epic) en el Evento durante una Monthly Cash Cup. Queda terminantemente prohibido utilizar varias invitaciones para el Evento usando una Cuenta de Epic adicional o secundaria.
- 3.7.4 Solo puedes participar en una (1) única Región (usando una (1) Cuenta de Epic) mientras dure la Monthly Cash Cup.
- 3.7.5 Durante cualquier Monthly Cash Cup, solo podrás participar en un equipo.

3.7.6 Tú y tus compañeros de equipo debéis estar en rango Oro o superior en cualquiera de los siguientes modos clasificatorios del periodo de instantánea de la clasificación (como se indica en la sección 2.3.1) antes del inicio de una Monthly Cash Cup. : (a) Duelo 1v1, (b) 2v2, (c) Estándar 3v3, (d) 2v2 de Baloncesto o (e) 3v3 Rumble.

Esta norma solo se aplica a los Titulares.

3.8 Plantillas de los Equipos

3.8.1 Punto de contacto del Equipo Cada Equipo debe seleccionar a un miembro de su Plantilla para que sea su Punto de contacto ("Punto de contacto del Equipo") o ("PDC del Equipo") con el fin de que represente a su Equipo en todas las decisiones oficiales y haga de referencia de contacto.

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

- Monthly Cash Cups: 1v1
 - La Plantilla solo puede tener un (1) Titular.
- Monthly Cash Cups: 2v2
 - La Plantilla solo puede tener dos (2) Titulares.
- Monthly Cash Cups: 3v3
 - La Plantilla solo puede tener tres (3) Titulares.
- Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto
 - La Plantilla solo puede tener dos (2) Titulares.
- Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble
 - La Plantilla solo puede tener tres (3) Titulares.

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

3.8.4 Nombres de los Jugadores o de los Equipos. Los Jugadores y los Equipos no pueden cambiar su nombre de usuario, su nombre en el juego ni su nombre del equipo sin la aprobación de los Administradores del Torneo. Todos estos nombres deben cumplir las Reglas (incluida, entre otras, la sección 3), y los Administradores del Torneo pueden solicitar su cambio en cualquier momento. Una Plantilla no puede contener nombres duplicados, nombres compuesto únicamente por símbolos o nombres difíciles de distinguir entre sí.

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

3.8.6 Registro Todos los Jugadores de un Equipo deben cumplir los requisitos incluidos en las Reglas de los Jugadores y deben registrarse en el Sitio web de registro (<https://www.start.gg/hub/>) antes de que concluya el Proceso de registro para convertirse en miembros de pleno derecho del Equipo. Durante el Proceso de registro, un miembro del Equipo se encargará de crear o registrar el Nombre del Equipo, y los Jugadores podrán unirse buscándolo o a través de una invitación. En caso de que un Equipo pase a rondas avanzadas del Torneo, los Administradores del Torneo tratarán de ponerse en contacto con él a través del Punto de contacto del Equipo.

3.8.7 Verificación de aptitud del Equipo De acuerdo con lo estipulado en la sección 2.6.2, todos los miembros de un Equipo que se encuentren en los umbrales de Premios establecidos en el Anexo B deben superar el proceso de verificación de elegibilidad descrito en la sección 2.6 para recibir dichos Premios. Si un miembro del Equipo falla en el proceso de verificación de elegibilidad, todos sus compañeros de Equipo serán descalificados como Jugadores ganadores potenciales, y ese Equipo no tendrá derecho a recibir ningún premio en el Torneo.

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

Si los Administradores del torneo deciden descalificar a algunos miembros del Equipo, pero no a todo su conjunto, los demás Jugadores podrán seguir rigiéndose por estas Reglas.

Cualquier miembro del Equipo que decida concluir su participación en el Torneo o quede descalificado dejará de poder participar en el Torneo en cualquier rol si el Administrador del Torneo lo decide así.

3.8.9 Clasificación de Equipo no transferible Los puestos de clasificación obtenidos (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona u organización. Esto significa que el progreso del cuadro obtenido siempre estará vinculado directamente al equipo completo.

3.9 Relaciones de los Equipos.

Las Reglas no rigen las relaciones que haya entre los Jugadores de un Equipo. En su lugar, la

Las condiciones relativas a las relaciones entre Jugadores y sus respectivos Equipos solo atañen a cada Equipo y sus Jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros del Equipo pueden provocar que se descalifique a un Equipo o a cualquiera de sus miembros si así lo consideran oportuno los Administradores del Torneo.

3.10 Responsabilidades de los Propietarios, Mánagers y Entrenadores de los Equipos.

3.10.1 Ningún Equipo (incluidos sus agentes, oficiales, empleados y subcontratistas), Propietario, Mánager o Entrenador pueden incurrir en actos de connivencia con el rival, amaños o abandonos de Partidos, sobornos a un árbitro o a un oficial, o cualquier otra acción o acuerdo ilegal o injusto que tenga el fin de influir (o tratar de influir) de manera intencionada en el resultado de un Juego, Partido o Torneo.

3.10.2 No podrán participar en el Torneo los Equipos que, según el criterio de Psyonix, sean directa o indirectamente propiedad de una persona o entidad que opere con apuestas deportivas (incluidos los esports), la industria del juego, plataformas o sitios web de apuestas o cualquier otra categoría prohibida, o estén controlados por ella.

4. Reglas de juego

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

4.1 Configuración de los Enfrentamientos

4.1.1 Ajustes del juego de Monthly Cash Cups: 1v1

- Modo de juego: Soccer
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 1v1
- Dificultad de los robots: no hay robots
- Mutators: ninguno
- Duración del enfrentamiento: 5 minutos
- Procedimiento para unirse: Nombre/Contraseña
- Plataformas: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East/Asia-SE Maritime/Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de Equipo: predeterminados

4.1.2 Ajustes del juego de Monthly Cash Cups: 2v2

- Modo de juego: Soccer
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 2v2
- Dificultad de los robots: no hay robots
- Mutators: ninguno
- Duración del enfrentamiento: 5 minutos
- Procedimiento para unirse: Nombre/Contraseña
- Plataformas: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East/Asia-SE Maritime/Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de Equipo: predeterminados

4.1.3 Ajustes del juego de Monthly Cash Cups: 3v3

- Modo de juego: Soccer
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad de los robots: no hay robots
- Mutators: ninguno
- Duración del enfrentamiento: 5 minutos
- Procedimiento para unirse: Nombre/Contraseña
- Plataformas: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East/Asia-SE Maritime/Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de Equipo: predeterminados

4.1.4 Ajustes del juego de Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto

- Modo de juego: Baloncesto

- Arena predeterminada: Dunk House
- Tamaño del Equipo: 2v2
- Dificultad de los robots: no hay robots
- Mutators: ninguno
- Duración del enfrentamiento: 5 minutos
- Procedimiento para unirse: Nombre/Contraseña
- Plataformas: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East/Asia-SE Maritime/Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de Equipo: predeterminados

4.1.5 Ajustes del juego de Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble

- Modo de juego: Rumble
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad de los robots: no hay robots
- Mutators: ninguno
- Duración del enfrentamiento: 5 minutos
- Procedimiento para unirse: Nombre/Contraseña
- Plataformas: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East/Asia-SE Maritime/Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de Equipo: predeterminados

4.1.6 Controladores Son válidos todos los controladores estándar, incluidos el ratón y el teclado. No se permiten las funciones macro (ejemplo: botones turbo). No se permiten los controladores con overclocking.

4.2 Procedimientos en los Enfrentamientos

4.2.1 Celebración y colores de los Equipos Los Administradores del Torneo indicarán qué Equipo va de azul y cuál de naranja. Los Equipos recibirán instrucciones sobre cómo celebrar el Enfrentamiento.

4.2.2 Reinicios Entre Juego y Juego de un Partido, los Jugadores pueden solicitar que este se reinicie en la misma Región del servidor debido a problemas de conexión. Durante cualquier Partido antes de que (a) se anote un gol o (b) hayan transcurrido quince (15) segundos (lo que ocurra primero), los Equipos pueden aceptar de mutuo acuerdo la cancelación del Juego en ese Partido y su reinicio con la aprobación de los Administradores del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar el Juego en ese Partido para reiniciarlo cuando lo consideren oportuno.

4.2.3 Servidores

Se utilizarán los siguientes servidores.

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

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

4.2.5 Sustituciones Una "Sustitución" se define como el acto de cambiar a un Jugador de la alineación por otro una vez que ha comenzado un Enfrentamiento.

No se permiten sustituciones entre Partidas en un Enfrentamiento.

4.2.6 Informe de marcadores Al finalizar un Enfrentamiento, el Equipo ganador tendrá que enviar el resultado a los Administradores del Torneo a través de la sala de chat designada. El Equipo perdedor también tendrá que confirmar el resultado del Enfrentamiento. Se deberá sacar una captura de pantalla de la pantalla de resultados o guardar el archivo de la repetición del

Enfrentamiento en caso de conflicto con el resultado. Si un Equipo disputa un Enfrentamiento, asegura que ha ganado y envía pruebas para demostrarlo, el otro Equipo tendrá que enviar sus pruebas para no perder el Enfrentamiento automáticamente. Si se descubre que un Equipo o un Jugador ha enviado resultados manipulados o falsos, se les aplicarán las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

4.2.7 Observadores En los Eventos están prohibidos los observadores de juego salvo los Administradores del Torneo y las personas autorizadas previamente. Si se descubre que un Equipo ha compartido los detalles de una sala para permitir que haya un observador no autorizado en el Enfrentamiento, se le aplicarán las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

Un Jugador o un Equipo pueden retransmitir en directo su Juego a través de una plataforma en línea (Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.).

4.3 Obligaciones del Enfrentamiento

4.3.1 Puntualidad Todos los Equipos deben tener a todos los miembros de una plantilla presentes físicamente o en la sala del Enfrentamiento en línea antes de la hora de inicio establecida para este. A los Equipos que no tengan toda la plantilla lista para jugar una vez transcurridos cinco (5) minutos del comienzo del Enfrentamiento se les podrán aplicar las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3. Durante todos los Enfrentamientos, el Punto de contacto del equipo debe mostrarse activo en la sala de chat designada, al menos, diez (10) minutos antes del comienzo del Enfrentamiento. Si lo consideran pertinente, Psyonix y los Administradores del Torneo pueden ajustar los tiempos de inicio de los Enfrentamientos en función de los adelantos o retrasos que pueda haber en un Torneo.

4.3.2 Abandonos Los Equipos no pueden abandonar un Enfrentamiento voluntariamente sin la autorización previa de los Administradores del Torneo. Con independencia de lo anterior, incluso al haber recibido esta autorización, los Equipos pueden ser objeto de las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

Los Jugadores podrán abandonar un Juego 1v1 de un Partido en cualquier momento comunicándoselo al oponente a través del chat del juego y confirmando el resultado en la sala de chat designada, tal como se describe en la sección 4.2.6.

5. Problemas

5.1 Definición de términos

"Error" es un problema, defecto, fallo, desperfecto o algún otro problema técnico que provoca un resultado inesperado o incorrecto, o que causa que Rocket League o un dispositivo de hardware se comporte de forma no intencionada.

"Desconexión intencionada" significa que un Jugador pierde la conexión en Rocket League debido a alguna acción o a la ausencia de una acción. Las desconexiones intencionales no se consideran problemas técnicos válidos para reiniciar el Juego.

"Caída del servidor" significa que todos los Jugadores pierden la conexión a Rocket League debido a un problema con el servidor del juego.

"Desconexión no intencionada" significa que un Jugador pierde la conexión en Rocket League debido a problemas o errores con el cliente del juego, la plataforma, la red o el PC.

5.2 Problemas técnicos

Dada la naturaleza y la magnitud de la competición en línea, salvo que los Administradores del Torneo indiquen lo contrario, los Enfrentamientos no se reiniciarán ni quedarán invalidados debido a Errores, Desconexiones intencionadas, Caídas del servidor o Desconexiones no intencionadas. Salvo que los Administradores del Torneo indiquen lo contrario, los problemas técnicos y los errores deben pasarse por alto y no provocarán que se reinicie la Partida. Si un Equipo solicita que se repita un Enfrentamiento por problemas técnicos o un error, tendrá que guardar la repetición y enviársela a los Administradores del Torneo para que la revisen. Durante un Enfrentamiento retransmitido, los Administradores del Torneo pueden detener el juego para revisar y reiniciar posteriormente la Partida si lo consideran pertinente.

5.3 Interrupciones de Enfrentamientos

5.3.1 Desconexiones

Si alguien se desconecta en un Cuadro de doble eliminación, el Equipo que se haya quedado con un integrante menos tendrá que seguir jugando la Partida de ese Enfrentamiento. El Jugador desconectado podrá volver a unirse durante la Partida en la que tuvo lugar la desconexión o entre partidas dentro de un Enfrentamiento, pero no podrá unirse en mitad de las siguientes partidas del Enfrentamiento. Después de una desconexión, si un Jugador no consigue volver a unirse durante la misma partida, tendrá cinco (5) minutos para hacerlo antes de que comience la siguiente Partida de la serie de Enfrentamientos. Si el Jugador desconectado no es capaz de unirse a la Partida antes de que empiece la siguiente del Enfrentamiento, se considerará una Partida perdida.

5.3.2 Detención del juego Los Administradores del Torneo pueden pausar un Juego o Partido en cualquier momento por cualquier motivo. En caso de que se detenga el juego, los Jugadores deben permanecer junto a sus dispositivos y estar atentos a las instrucciones de los Administradores del Torneo.

5.3.3 Tiempos muertos

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

5.3.4 Reinicios Los Administradores del Torneo pueden solicitar que se reinicie una Partida o Enfrentamiento debido a circunstancias extraordinarias, como un error que afecte significativamente a la capacidad de los Jugadores de jugar en la Partida o el Enfrentamiento, un caso de fuerza mayor o cualquier otro suceso.

5.3.5 Envío de registros Si un Jugador o un Equipo emite una queja que provoca el reinicio de un Juego o Partido, tendrá que proporcionar los archivos de los registros del Juego o el Partido a los Administradores del Torneo. Estos archivos de los registros estarán sujetos a investigación y, en caso de que los Administradores del Torneo consideren que el reinicio se solicitó de forma fraudulenta, el Jugador o el Equipo podrán ser objeto de las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.

6. Comunicación

6.1 Canal de asistencia Los Administradores del Torneo estarán disponibles para responder preguntas concretas de los Jugadores y ofrecer asistencia adicional a lo largo del Evento a través del canal de asistencia oficial de la Región correspondiente (a continuación). Las respuestas o comentarios proporcionados en línea no modificarán estas Reglas.

- [Asia-Pacífico \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Oriente Medio y norte de África \(MENA\)](#)
- [Norteamérica \(NA\)](#)
- [Oceanía \(OCE\)](#)
- [Sudamérica \(SAM\)](#)
- [África subsahariana \(SSA\)](#)

6.2 Comunicación en los Partidos En cada Partido, los Equipos se comunicarán con sus oponentes y los Administradores del Torneo (según proceda) en una sala de chat designada durante todas las fases en línea del Torneo. En cuanto a los Eventos en vivo, cuando haya comenzado oficialmente un Partido, la comunicación con cualquier persona que no esté designada para jugar en el Partido actual estará terminantemente prohibida y podría provocar la descalificación inmediata del jugador o jugadores o del equipo completo. Psyonix o los Administradores del Torneo notificarán a los jugadores cuál es la sala de chat designada antes de que comience cada fase del Torneo.

7. Código de conducta

7.1 Conducta personal; prohibición de Comportamientos perjudiciales

- 7.1.1 Todos los Jugadores deberán comportarse de una manera acorde con (a) el Código de conducta que se recoge en la sección 7 (el "Código de conducta") y (b) los principios generales de integridad personal, honradez y espíritu deportivo.
- 7.1.2 Los Jugadores deberán mostrarse respetuosos con los demás Jugadores, los Administradores del Torneo, los observadores, los espectadores y los patrocinadores (según el caso).
- 7.1.3 Los Jugadores no deberán mostrar una conducta que (a) incumpla estas Reglas, (b) resulte perturbadora, peligrosa o destructiva, o (c) impida a otros disfrutar de Rocket League de la manera que quiera Psyonix (según decida esta misma). Más en concreto, los Jugadores no acosarán ni se mostrarán irrespetuosos, utilizarán un lenguaje abusivo u ofensivo, sabotearán los Juegos, enviarán mensajes masivos, practicarán la ingeniería social, llevarán a cabo estafas o cometerán delito alguno (en conjunto "Comportamientos perjudiciales").
- 7.1.4 Los Jugadores no (a) se presentarán como Jugadores inhabilitados, tramposos o personas que han incumplido las reglas del juego, ni darán a entender que lo son, ni tampoco (b) glorificarán o fomentarán el incumplimiento de estas Reglas.
- 7.1.5 Los Jugadores o los Equipos que incumplan estas Reglas se enfrentarán a las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3, con independencia de que el incumplimiento sea intencionado o no.

7.2 Integridad de la competición

- 7.2.1 Se espera de los Jugadores que se rijan en todo momento por el espíritu de Rocket League y estas Reglas durante los Juegos y los Partidos. Estas Reglas prohíben todas las formas de juego sucio, que podrán castigarse con medidas disciplinarias. Ejemplos de juego sucio:

- Connivencia con el rival (tal como se define más abajo), amaños o abandonos de Enfrentamientos, sobornos a un árbitro o a un oficial, o cualquier otra acción o acuerdo ilegal o injusto que tenga el fin de influir (o tratar de influir) intencionalmente en el resultado de un Enfrentamiento o Evento.

- Piratear o modificar de cualquier otra forma el funcionamiento normal del cliente de juego de Rocket League, lo que incluye, entre otras cosas, los cambios introducidos en los archivos del juego.
- Jugar o permitir a otro Jugador que juegue con una Cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (u ofrecer, animar o indicar a alguien que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o medio para obtener ventaja competitiva con trampas.
- Explotar de manera intencionada cualquier función del juego (como errores del propio programa) de una manera que no esté prevista en los diseños de Psyonix para obtener ventaja competitiva.
- Utilizar ataques de denegación de servicios, realizar falsas llamadas a las fuerzas del orden o métodos similares para interferir con la conexión de otro jugador al cliente del juego de Rocket League.
- Utilizar teclas macro o métodos similares para automatizar las acciones en el juego.
- Aceptar regalos, premios, sobornos o contraprestaciones por servicios prometidos o prestados, en el momento o en un futuro, en relación con actividades ilícitas en Rocket League (como, por ejemplo, servicios diseñados para apañar el resultado de un Enfrentamiento o una Sesión).
- Interferir en el funcionamiento del Torneo, el Sitio web de las Reglas o cualquier otro sitio web propiedad de Psyonix o los Administradores del Torneo o dirigido por ellos.
- Introducir cualquier modificación en Rocket League que no se haya comunicado a los Administradores del Torneo y haya recibido la autorización de estos.
- Cualquier otro incumplimiento de estas Reglas.

7.3 Apuestas Los Jugadores tienen prohibido (a) realizar o promocionar apuestas sobre el Torneo o cualquiera de sus partes, y (b) beneficiarse directa o indirectamente de apuestas realizadas en relación con el Torneo o cualquiera de sus partes.

7.4 Acoso Los Jugadores tienen terminantemente prohibido llevar a cabo actos de acoso, abuso o discriminación por la raza, el color de la piel, la etnia, el origen nacional, la religión, las opiniones políticas o de cualquier otra clase, el género, la identidad de género, la orientación sexual, la edad, la discapacidad o cualquier otra circunstancia o característica protegida por la ley.

7.5• Confidencialidad Los Jugadores no podrán revelar a terceros ninguna información confidencial que obtengan en relación con el Evento, lo que incluye su publicación en las redes sociales.

7.6 Conductas ilegales Los Jugadores están obligados a cumplir las leyes vigentes en todo momento. Cualquier intento de perjudicar o entorpecer de manera deliberada el legítimo funcionamiento del Evento puede constituir una vulneración de la legislación civil o penal que se castigará con la descalificación. En caso de que se produzca tal intento, Epic se reserva el derecho a reclamar los daños y perjuicios que le permita la ley (lo que incluye las costas de los abogados) y a tomar todas las medidas que considere pertinentes, incluida la presentación de demandas penales.

7.7 Denuncias Cualquier Jugador que presencie o sea víctima de un acto que quebrante el Código de conducta deberá notificárselo a Psyonix o a un Administrador del Torneo. Todas las quejas presentadas en relación con la sección 7.7 se investigarán puntualmente a fin de tomar las medidas apropiadas. Queda terminantemente prohibido tomar represalias contra un Jugador que presente una queja o colabore en su investigación.

7.8 Restricciones Los Jugadores tienen terminantemente prohibido usar nombres de marcas o insignias (en conjunto, "Identificadores comerciales") de cualquiera de los servicios, entidades o productos de la siguiente lista (entre otros):

- Fármacos, drogas y productos relacionados con ellos.
- Tabaco o productos relacionados con este (vapeadores incluidos).
- Alcohol.
- Armas de fuego.

- Pornografía o cualquier otro material para adultos.
- Criptomonedas, NFT o cualquier otro producto o servicio relacionado con la blockchain.
- Cualquier empresa (a) cuyos contenidos resulten discriminatorios o abusivos, o promuevan la apología del odio, o (b) cuyas prácticas perjudiquen la imagen de Psyonix o Epic, provoquen críticas hacia ellas o las dejen en mal lugar (según consideren Psyonix, Epic o los Administradores del Torneo).

- Cualquier empresa que fomente actividades ilegales o quebrante la ley.
- Productos relacionados con juegos de azar (incluidas las apuestas de deportes de fantasía), lotería o apuestas ilegales.
- Cualquier empresa que promueva (a) el uso de trampas, trucos o usos malintencionados en los juegos, la obtención desmedida o la venta de moneda del juego, o (b) la venta, el alquiler, el licenciado, la distribución o el traspaso de cuentas de juego.
- Logotipos, personajes, desarrolladores o editoras de videojuegos que no sean propiedad de Psyonix o Epic o estén afiliadas de alguna forma con ellas.
- Candidaturas políticas.
- Servicios telefónicos de tarificación especial.

Todas las Identificaciones comerciales y elementos de publicidad, patrocinio y promoción que lleven los Jugadores y tutores durante el Evento o en relación con él deberán contar con la aprobación de los Administradores del Torneo.

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

- 8.1 Exigencia de cumplimiento Psyonix, como principal responsable de hacer que todos los Jugadores del Evento cumplan estas Reglas, podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo (tal como se define más abajo), imponer a los Jugadores las sanciones por incumplimiento que se describen con mayor detalle en la sección 8.
- 8.2 Investigación y cumplimiento
 - 8.2.1 Debes ofrecer la máxima colaboración a Psyonix o a los Administradores del Torneo (en su caso) para que estos investiguen cualquier infracción o supuesta infracción de las Reglas. Si Psyonix o un Administrador del Torneo se ponen en contacto contigo para comentar la investigación, la información que les facilites deberá ser veraz. Si se descubre que un Jugador ha retenido, destruido o manipulado información relevante para una investigación o que ha engañado a Psyonix o a un Administrador del Torneo en el transcurso de esta, se le aplicarán las medidas disciplinarias que se recogen en la sección 8.3.
 - 8.2.2 Psyonix está en pleno derecho, a criterio exclusivo, de excluir a un Jugador de, o de restringir la participación de dicho Jugador en cualquier actividad del Evento como parte de cualquier investigación realizada por Epic o cualquiera de los Administradores del evento (según corresponda) conforme a la Sección 8.2.

8.3 Medidas disciplinarias

8.3.1 Si Psyonix llega a la conclusión de que un Jugador ha incumplido el Código, podrá tomar las siguientes medidas disciplinarias (según el caso):

- Enviar un aviso (verbal o escrito) público o privado al Jugador;
- Reiniciar el Enfrentamiento;
- Contabilizar el Juego como una derrota para el responsable;
- Contabilizar el Enfrentamiento como una derrota para el responsable;
- Retirar la totalidad o una parte de los Premios otorgados con anterioridad al Jugador o Equipo;
- Descalificar al Jugador y prohibirle que participe en uno o más Enfrentamientos del Evento; o
- Prohibir al Jugador que participe en una o más competiciones organizadas en el futuro por Psyonix.

8.3.2 Para mayor claridad, corresponderá única y exclusivamente a Psyonix determinar la naturaleza y el alcance de las medidas disciplinarias tomadas de conformidad con la sección 8.3. Psyonix se reserva el derecho a tomar cuantas medidas le permita la ley contra el mencionado Jugador, así como a reclamar daños y perjuicios.

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

8.3.3 Si Psyonix decide que las infracciones de las Reglas por parte de un Jugador son reiteradas, podrá incrementar la gravedad de las medidas disciplinarias hasta llegar a la descalificación permanente de cualquier futuro evento competitivo de Rocket League organizado o administrado por Psyonix o en su nombre. Epic también podrá ejecutar cualquiera de los derechos que le otorgan las Condiciones de servicio de Psyonix o el ALUF de Rocket League en caso de infracción.

8.3.4 Corresponderá a Psyonix de manera exclusiva determinar si se han producido infracciones de las Reglas en el Evento y, en caso de que sea así, se aplicará su Matriz de infracciones competitivas. Las decisiones tomadas por Psyonix en cuanto a las medidas disciplinarias serán definitivas y vinculantes para todos los Jugadores.

8.4 Disputas sobre las Reglas

Psyonix cuenta con autoridad plena y vinculante para resolver todas las disputas relacionadas con estas Reglas, incluidas infracciones, ejecuciones e interpretaciones.

9. Aviso legal HASTA EL LÍMITE DE LO QUE PERMITA LA LEY, NI PSYONIX, NI SUS AFILIADOS NI LOS ADMINISTRADORES DEL EVENTO SE HACEN RESPONSABLES DE (A) PROBLEMAS TÉCNICOS O PERTURBACIONES DE CUALQUIER CLASE QUE AFECTEN AL EVENTO, INCLUIDOS LOS DAÑOS SUFRIDOS POR LOS DATOS, (B) CASOS DE MAL COMPORTAMIENTO POR PARTE DE LOS JUGADORES U OTROS TERCEROS, (C) LESIONES (INCLUIDA LA MUERTE) O DAÑOS A LA PROPIEDAD DERIVADOS DE LOS PREMIOS O LA PARTICIPACIÓN EN CUALQUIER EVENTO, (D) PERJUICIOS INDIRECTOS, CONSECUENTES, CONTINGENTES O ESPECIALES, O (E) ERRORES DE IMPRENTA, TIPOGRÁFICOS O ADMINISTRATIVOS QUE PUEDAN APARECER EN CUALQUIER MATERIAL RELACIONADO CON EL EVENTO. PSYONIX SE RESERVA EL DERECHO A SUSPENDER, MODIFICAR O CANCELAR EL EVENTO SI ASÍ LO DECIDE, EN EL CASO DE QUE UN VIRUS, UN ERROR O CUALQUIER OTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENCIÓN NO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL O CAUSA DE CUALQUIER OTRO TIPO QUE ESCAPE AL CONTROL DE PSYONIX AFECTE A LA ADMINISTRACIÓN, LA SEGURIDAD O EL NORMAL DESARROLLO DEL EVENTO, O EN EL CASO DE QUE PSYONIX DETERMINE, CONFORME A SU PROPIO CRITERIO, QUE NO ES CAPAZ DE GESTIONAR EL EVENTO COMO ESTABA PREVISTO.

10. Publicidad; consentimiento a Entrevistas

10.1 Psyonix podrá utilizar tu nombre, tu mote, tu estampa, tu imagen, tu voz, tus estadísticas de juego, el ID de tu Cuenta de Epic o cualquier otro dato biográfico tuyo con fines publicitarios antes, durante y después del Evento, en cualquier forma y cualquier medio, en cualquier parte del mundo y a perpetuidad, pero solo para publicitar el Evento o cualquier otro evento o programa de Rocket League, sin mediar contraprestación alguna y sin necesidad de revisión previa por tu parte.

10.2 Si se te ofrece la oportunidad de participar en cualquier Entrevista en relación con el Evento (una "Entrevista"), por la presente das tu consentimiento a que se te grabe para ello y otorgas a Psyonix una licencia global y libre de regalías (susceptible a su vez de sublicenciado) para usar las afirmaciones en audio o vídeo que hayas hecho en la Entrevista, tu nombre, tu mote, tu estampa, tu imagen, tu voz, tus estadísticas de juego, el ID de tu Cuenta de Epic o cualquier otro dato biográfico tuyo (en conjunto, los "Materiales de la entrevista") relacionado con ella. Tu participación en la Entrevista es

voluntaria, y no tienes derecho a recibir contraprestación alguna por ella o por la presente licencia. Psyonix no tiene la obligación de entrevistarte ni de usar los Materiales de la entrevista. Si quieres revocar esta licencia, puedes hacerlo en cualquier momento escribiendo a un Administrador del Torneo a tournaments@epicgames.com, pero esto no tendrá ningún efecto sobre el uso que haya dado Psyonix a la licencia antes de su revocación.

11. **Legislación aplicable** Estas Reglas, así como cualquier disputa relacionada con ellas o con el Evento, se regirán por las leyes del estado de Carolina del Norte, sin que sean de aplicación los principios reguladores del conflicto de leyes.
12. **Renuncia a juicio por jurado EXCEPTO POR LO PROHIBIDO POR LA LEY APLICABLE Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, CADA PARTICIPANTE**
RENUNCIA POR LA PRESENTE, DE MANERA IRREVOCABLE Y PERPETUA, A CUALQUIER DERECHO QUE PUEDA TENER A UN JUICIO CON JURADO CON RESPECTO A CUALQUIER LITIGIO QUE SURJA DIRECTA O INDIRECTAMENTE DE, BAJO O EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO CELEBRADO EN RELACIÓN CON EL PRESENTE DOCUMENTO, CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE EN RELACIÓN CON EL PRESENTE DOCUMENTO Y CUALQUIERA DE LAS TRANSACCIONES CONTEMPLADAS ÉL.
13. **Privacidad.** En la política de privacidad de Psyonix <https://www.psyonix.com/privacy/> puedes encontrar información importante relativa a la recopilación, el uso y la divulgación de datos personales por parte de Psyonix.
14. **Otros idiomas.** Es posible que estas Reglas se traduzcan a otros idiomas. En caso de producirse cualquier conflicto o incoherencia entre las versiones traducidas y la versión en inglés de estas Reglas, esta última será la que prevalezca, dicte las normas y ejerza el control.

Anexo A

Calendario

Monthly Cash Cups: 1v1

21 de abril: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
22 de abril: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
22 de abril: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
23 de abril: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
23 de abril: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
24 de abril: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

19 de junio: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
20 de junio: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
20 de junio: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
21 de junio: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
21 de junio: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
22 de junio: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

27 de noviembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
28 de noviembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
28 de noviembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
29 de noviembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
29 de noviembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
30 de noviembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

Monthly Cash Cups: 2v2

26 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
27 de mayo: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
27 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
28 de mayo: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
28 de mayo: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
29 de mayo: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

28 de julio: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
29 de julio: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
29 de julio: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
30 de julio: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
30 de julio: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
31 de julio: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

Monthly Cash Cups: 3v3

23 de octubre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
24 de octubre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
24 de octubre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
25 de octubre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
25 de octubre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
26 de octubre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

11 de diciembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
12 de diciembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
12 de diciembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
13 de diciembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
13 de diciembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
14 de diciembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto

25 de septiembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
26 de septiembre: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
26 de septiembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
27 de septiembre: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
27 de septiembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
28 de septiembre: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble

28 de agosto: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
29 de agosto: Jornada 1 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
29 de agosto: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
30 de agosto: Jornada 2 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]
30 de agosto: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
31 de agosto: Jornada 3 del Cuadro de doble eliminación [Resto de regiones]

Anexo B

Premios

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 1v1 (EU y NA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	1000 USD
2.º	700 USD
3.º	400 USD
4.º	300 USD
5.º y 6.º	200 USD
7.º y 8.º	150 USD
Del 9.º al 16.º	100 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 1v1 (SAM, OCE y MENA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	800 USD
2.º	600 USD
3.º	400 USD
4.º	300 USD
5.º y 6.º	200 USD
7.º y 8.º	150 USD
Del 9.º al 12.º	100 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cup: 1v1 (APAC y SSA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	700 USD
2.º	500 USD
3.º	350 USD
4.º	250 USD
5.º y 6.º	150 USD
7.º y 8.º	100 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 2v2 (EU y NA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	2000 USD
2.º	1400 USD

3.º	800 USD
4.º	600 USD
5.º y 6.º	400 USD
7.º y 8.º	300 USD
Del 9.º al 16.º	200 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 2v2 (SAM, OCE y MENA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	1600 USD
2.º	1200 USD
3.º	800 USD
4.º	600 USD
5.º y 6.º	400 USD
7.º y 8.º	300 USD
Del 9.º al 12.º	200 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cup: 2v2 (APAC y SSA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	1400 USD
2.º	1000 USD
3.º	700 USD
4.º	500 USD
5.º y 6.º	300 USD
7.º y 8.º	200 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 3v3 (EU y NA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	3000 USD
2.º	2100 USD
3.º	1200 USD
4.º	900 USD
5.º y 6.º	600 USD
7.º y 8.º	450 USD
9.º - 16.º	300 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 3v3 (SAM, OCE y MENA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	2400 USD
2.º	1800 USD
3.º	1200 USD
4.º	900 USD
5.º y 6.º	600 USD
7.º y 8.º	450 USD
Del 9.º al 12.º	300 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cup: 3v3 (APAC y SSA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	2100 USD
2.º	1500 USD
3.º	1050 USD
4.º	750 USD
5.º y 6.º	450 USD
7.º y 8.º	300 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto (EU y NA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	2000 USD
2.º	1400 USD
3.º	800 USD
4.º	600 USD
5.º y 6.º	400 USD
7.º y 8.º	300 USD
9.º - 16.º	200 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 2v2 de Baloncesto (SAM, OCE y MENA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	1600 USD
2.º	1200 USD
3.º	800 USD
4.º	600 USD
5.º y 6.º	400 USD
7.º y 8.º	300 USD
Del 9.º al 12.º	200 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cup: 2v2 de Baloncesto (APAC y SSA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	1400 USD
2.º	1000 USD
3.º	700 USD
4.º	500 USD
5.º y 6.º	300 USD
7.º y 8.º	200 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble (EU y NA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	3000 USD
2.º	2100 USD
3.º	1200 USD
4.º	900 USD
5.º y 6.º	600 USD
7.º y 8.º	450 USD
9.º - 16.º	300 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble (SAM, OCE y MENA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	2400 USD
2.º	1800 USD
3.º	1200 USD
4.º	900 USD
5.º y 6.º	600 USD
7.º y 8.º	450 USD
Del 9.º al 12.º	300 USD

Premios del Evento: Monthly Cash Cup: 3v3 Rumble (APAC y SSA)

<u>Posición</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	2100 USD
2.º	1500 USD
3.º	1050 USD
4.º	750 USD
5.º y 6.º	450 USD
7.º y 8.º	300 USD

© 2025 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.