

Monthly Cash Cups de Rocket League - Reglamento oficial de 2025

Este es el Reglamento oficial ("Reglamento") de las Monthly Cash Cups de Rocket League ("Monthly Cash Cups" o "Evento"), que consisten en las Monthly Cash Cups 1v1, las Monthly Cash Cups 2v2, las Monthly Cash Cups 3v3, las Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2 y las Monthly Cash Cups de Rumble 3v3. Estos tres torneos son organizados por Psyonix, LLC ("Psyonix") o en su nombre. Este Reglamento es un acuerdo legal entre tú y Psyonix para tu participación en el Evento.

Índice

1. Introducción y aceptación
 2. Estructura del Evento
 3. Requisitos del Jugador; estado de la cuenta de Epic; reglas del Equipo
 4. Reglamento del juego
 5. Problemas
 6. Comunicación
 7. Código de conducta
 8. Exigencia de cumplimiento; infracciones del Reglamento y del Código de conducta
 9. Aviso legal
 10. Publicidad; consentimiento para entrevistas
 11. Legislación aplicable
 12. Renuncia a juicio por jurado
 13. Privacidad
 14. Salud y seguridad
 15. Otros idiomas
- Anexo A: Cronograma
Anexo B: Premios del Evento

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción. Este Reglamento está diseñado para proteger el Evento, y su función es garantizar que sea divertido y justo y que esté libre de comportamientos perjudiciales (como se definen en la sección 7.1).

1.2 Aceptación del Reglamento. Al hacer clic para aceptar este Reglamento o al participar en el Evento, es decir, al unirse a cualquier sesión o partido del Evento, confirmas que lo aceptas. Siempre que en este Reglamento se mencione "tú", "tu", "Jugador" o similar, se estará haciendo referencia a ti o, si eres Menor de edad (como se define en la sección 1.3), a tu padre, madre o tutor/a legal, según corresponda.

1.3 Menores de edad Si tienes menos de 18 años o no has alcanzado la mayoría de edad establecida en tu país de residencia ("Menor de edad"), debes tener el permiso de tu padre, madre o tutor/a legal para aceptar este Reglamento y participar en el Evento. Además, si eres Menor de edad, tu padre, madre o tutor/a legal debe aceptar este Reglamento tanto en su nombre como en el tuyo. Si eres padre, madre o tutor/a legal de un Menor de edad, debes aceptar el Reglamento. Si aceptas el Reglamento como padre, madre o tutor/a legal de un Menor de edad, confirmas que eres su padre, madre o tutor/a legal y que aceptas supervisar su participación en el Evento y ser totalmente responsable de lo que haga en él, lo que incluye cumplir este Reglamento.

1.4 Equipos. Este Reglamento también se aplica a todos los Equipos que hayan sido autorizados para participar en el Torneo y a su o sus propietarios ("Propietario"), su mánager ("Mánager") y su entrenador ("Entrenador"). El o los Propietarios de un Equipo pueden ser personas físicas o jurídicas, y este Reglamento se aplica a ambos casos por igual. Los Jugadores, el Mánager y el Entrenador de un Equipo tendrán que aceptar este Reglamento para participar en cualquier Torneo.

1.5 Cambios en el Reglamento. Psyonix puede cambiar este Reglamento en cualquier momento, en cuyo caso te notificará sobre los cambios hechos a través de cualquier medio razonable, como la publicación del Reglamento modificado en línea en <https://www.rocketleague.com/es-mx/competitive/rules>. Al seguir participando en el Evento, se considerará que aceptas el Reglamento actualizado. Si no estás de acuerdo con el Reglamento actualizado, debes dejar de participar en el Evento.

2. Estructura del Evento

2.1 Términos clave

"APAC": significa Asia-Pacífico. Esta Región se alojará en los servidores tal como se establece en la sección 4.2.3.

"Al mejor de X": significa que por cada Partido se jugarán X Partidas y que el Equipo que gane la mayoría de las Partidas será el ganador. Cuando un Equipo gane la cantidad de Partidas necesarias para alcanzar la mayoría, se lo declarará ganador del Partido, y las Partidas que hayan quedado pendientes no se jugarán más. Por ejemplo, en un Partido al mejor de tres, cuando un Equipo gane dos (2) Partidas, se lo declarará inmediatamente ganador del Partido.

"Cuenta limitada": se refiere a una cuenta limitada de Epic Games.

"EU": significa Europa. Esta Región se alojará en los servidores tal como se establece en la sección 4.2.3.

"Epic": se refiere a Epic Games Inc.

"Partida": se refiere a una única instancia de competición entre dos (2) Equipos que se juega hasta que el cronómetro del juego llegue a 0 o hasta que la prórroga se resuelva porque alguien anota gol.

"Partido": se refiere a un juego de Torneo entre dos (2) Equipos que puede incluir varias Partidas, tal como se establece en la sección 2.2.

"MENA": significa Medio Oriente y África del Norte. Esta Región se alojará en los servidores tal como se establece en la sección 4.2.3.

"NA": significa Norteamérica. Esta Región se alojará en los servidores tal como se establece en la sección 4.2.3.

"OCE": significa Oceanía. Esta Región se alojará en los servidores tal como se establece en la sección 4.2.3.

"Región con restricción de premios": se refiere a Rusia y Turquía.

"Región": se refiere a la región del servidor en la que elige competir un Jugador o Equipo válido.

"Sitio web de registro": se refiere al sitio web <https://www.start.gg/hub/> o a cualquier URL posterior que pueda reemplazarlo en cualquier momento.

"Sitio web del Reglamento": se refiere al sitio web <https://www.rocketleague.com/es-mx/competitive/rules> o a cualquier URL posterior que pueda reemplazarlo en cualquier momento.

"SSA": significa África subsahariana. Esta Región se alojará en los servidores tal como se establece en la sección 4.2.3.

"SAM": significa Sudamérica. Esta Región se alojará en los servidores tal como se establece en la sección 4.2.3.

"Equipo": se refiere a un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos como una sola unidad. En la sección 3 se mencionan los requisitos que deben cumplir los Equipos.

"Administrador del Torneo": se refiere a cualquier empleado de Psyonix o miembro del equipo administrativo, equipo de transmisión, equipo de producción o personal del Evento, o bien cualquier persona empleada o contratada para llevar a cabo el Torneo (por ejemplo, BLAST ApS ("BLAST")).

"Entidades del Torneo": se refiere a Psyonix, a los Administradores del Torneo, a cualquier patrocinador oficial del Torneo y a sus empresas matrices, subsidiarias y filiales, así como a los proveedores, agentes, representantes, responsables, directores y empleados de todos ellos.

"Jugador ganador": se refiere 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 se establece en la sección 2.6.3.

2.2 Formato del Evento

2.2.1 Resumen del formato Las Monthly Cash Cups constarán de nueve (9) eventos diferentes que utilizarán uno de los siguientes formatos: Monthly Cash Cups 1v1, Monthly Cash Cups 2v2, Monthly Cash Cups 3v3, Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2 y Monthly Cash Cups de Rumble 3v3. Cada Monthly Cash Cup constará de un único torneo regional en línea (cada uno, una "Monthly Cash Cup"). El tamaño de los equipos y el modo de juego variarán según la Monthly Cash Cup y se otorgarán premios en efectivo a los jugadores ganadores al final de cada una.

2.2.2 Monthly Cash Cups 1v1.

En las Monthly Cash Cups 1v1 ("Monthly Cash Cup 1v1") de cada Región, los Jugadores competirán en un cuadro de doble eliminación ("Cuadro de doble eliminación"), lo que significa que un Jugador no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación. Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los partidos para cada día de las Monthly Cash Cups, tal como se establece en la sección 2.3.1. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación serán al mejor de tres Partidas hasta que se definan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán al mejor de cinco Partidas.

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

Al finalizar una Monthly Cash Cup, los Jugadores recibirán premios según se establece en el Anexo B.

2.2.3 Monthly Cash Cups 2v2

En las Monthly Cash Cups 2v2 ("Monthly Cash Cup 2v2") de cada Región, los Equipos competirán en un cuadro de doble eliminación ("Cuadro de doble eliminación"), lo que significa que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación. Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los partidos para cada día de la Monthly Cash Cup 2v2, tal como se establece en la sección 2.3.1. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación serán al mejor de tres

Partidas hasta que se definan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán al mejor de cinco Partidas.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta tres (3) días de Partidos y continuará hasta que se decida el Equipo ganador.

Al finalizar una Monthly Cash Cup 2v2, los Equipos recibirán premios según se establece en el Anexo B.

2.2.4 Monthly Cash Cups 3v3

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

Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los partidos para cada día de las Monthly Cash Cups 3v3, tal como se establece en la sección 2.4 y en el Anexo A. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación serán al mejor de tres Partidas hasta que se definan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán al mejor de cinco Partidas.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta tres (3) días de Partidos y continuará hasta que se decida el Equipo ganador.

Al finalizar una Monthly Cash Cup 3v3, los Equipos recibirán premios según se establece en el Anexo B.

2.2.5 Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2.

En las Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2 ("Monthly Cash Cup de Baloncesto 2v2") de cada Región, los Equipos competirán en un cuadro de doble eliminación ("Cuadro de doble eliminación"), lo que significa que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación. Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los partidos para cada día de las Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2, tal como se establece en la sección 2.3.1. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación serán al mejor de tres Partidas hasta que se definan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán al mejor de cinco Partidas.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta tres (3) días de Partidos y continuará hasta que se decida el Equipo ganador.

Al finalizar una Monthly Cash Cup de Baloncesto 2v2, los Equipos recibirán premios según se establece en el Anexo B.

2.2.6 Monthly Cash Cups de Rumble 3v3.

En las Monthly Cash Cups de Rumble 3v3 ("Monthly Cash Cup de Rumble 3v3") de cada Región, los Equipos competirán en un cuadro de doble eliminación ("Cuadro de doble eliminación"), lo que significa que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación. Psyonix o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas de los partidos para cada día de las Monthly Cash Cups de Rumble 3v3, tal como se establece en la sección 2.3.1. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación serán al mejor de tres Partidas hasta que se definan los 16 mejores Equipos. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán al mejor de cinco Partidas.

El Cuadro de doble eliminación comprenderá hasta tres (3) días de Partidos y continuará hasta que se decida el Equipo ganador.

Al finalizar una Monthly Cash Cup de Rumble 3v3, los Equipos recibirán premios según se establece en el Anexo B.

2.2.7 Plataformas. Los Jugadores entienden y aceptan que el Evento es multiplataforma, que otros Jugadores pueden participar desde distintas plataformas (PC o consola, según corresponda) y que algunas de estas pueden ofrecer determinadas características, como controles, interfaz de jugador o la capacidad de individualizar ciertas configuraciones o sensibilidades, que podrían proporcionar una ventaja competitiva. Epic no hará ninguna modificación para adaptar el Evento a las diferentes plataformas, y es responsabilidad de cada Jugador elegir la plataforma que quiere usar 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:

- La clasificación de emparejamiento de los Jugadores en el "modo Duelo 1v1 clasificatorio" según las tablas de clasificación del juego hasta la fecha y hora que se indican a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Del 22 al 24 de abril: Monthly Cash Cups 1v1	19 de abril de 2025 a las 3:59 AR/00:59 MX
Del 20 al 22 de junio: Monthly Cash Cups 1v1	17 de junio de 2025 a las 3:59 AR/00:59 MX
Del 28 al 30 de noviembre: Monthly Cash Cups 1v1	25 de noviembre de 2025 a la(s) 4:59 AR/1:59 MX

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:

- La clasificación de emparejamiento de los Jugadores en el "modo 2v2 clasificatorio" según las tablas de clasificación del juego hasta la fecha y hora que se indican a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Del 27 al 29 de mayo: Monthly Cash Cups 2v2	24 de mayo de 2025 a las 3:59 AR/00:59 MX
Del 29 al 31 de julio: Monthly Cash Cups 2v2	26 de julio de 2025 a las 3:59 AR/00:59 MX

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:

- La clasificación de emparejamiento promedio de los Equipos en el "modo Estándar 3v3 clasificatorio" según las tablas de clasificación del juego hasta la fecha y hora que se indican a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Del 24 al 26 de octubre: Monthly Cash Cups 3v3	21 de octubre de 2025 a las 3:59 AR/00:59 MX
Del 12 al 14 de diciembre: Monthly Cash Cups 3v3	9 de diciembre de 2025 a la(s) 4:59 AR/1:59 MX

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

- La clasificación de emparejamiento promedio de los Equipos en el "modo Baloncesto clasificatorio" según las tablas de clasificación del juego hasta la fecha y hora que se indican a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Del 26 al 28 de septiembre: Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2	22 de septiembre de 2025 a las 3:59 AR/00:59 MX

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

- La clasificación de emparejamiento de los Equipos en el "modo Rumble clasificatorio" según las tablas de clasificación del juego hasta la fecha y hora que se indican a continuación:

Evento Instantánea de la tabla de clasificación

Del 29 al 31 de agosto: Monthly Cash Cups de Rumble 3v3 26 de agosto de 2025 a las 3:59 AR/00:59 MX

2.4 Cronograma El cronograma y las fechas tentativas para los eventos figuran en el Anexo A. Las fechas pueden cambiar; las rondas y las fechas definitivas se indicarán en Start.gg. En caso de que un cuadro termine antes o se necesite más tiempo para completarlo, se pueden agregar o quitar días completos.

2.5 Cambios en el cronograma Psyonix puede, a su entera discreción, cambiar el cronograma, los horarios o las fechas de cualquier Partido 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. Tal como se establece en la sección 2.6.6, se otorgarán premios a cada Jugador según su posición al final de las Monthly Cash Cups 1v1. Los premios específicos que se otorgarán se indican en el Anexo B.

2.6.2 Monthly Cash Cups 2v2. Tal como se establece en la sección 2.6.6, se otorgarán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los dos [2] Titulares) según su posición al final de las Monthly Cash Cups 2v2. Los premios específicos que se otorgarán se indican en el Anexo B.

2.6.3 Monthly Cash Cups 3v3. Tal como se establece en la sección 2.6.6, se otorgarán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los tres (3) Titulares) según su posición al final de las Monthly Cash Cups 3v3. Los premios específicos que se otorgarán se indican en el Anexo B.

2.6.4 Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2. Tal como se establece en la sección 2.6.6, se otorgarán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los dos [2] Titulares) según su posición al final de las Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2. Los premios específicos que se otorgarán se indican en el Anexo B.

2.6.5 Monthly Cash Cups de Rumble 3v3. Tal como se establece en la sección 2.6.6, se otorgarán premios a cada Equipo (divididos equitativamente entre los tres [3] Titulares) según su posición al final de las Monthly Cash Cups de Rumble 3v3. Los premios específicos que se otorgarán se indican en el Anexo B.

2.6.6 Regiones con restricción de premios. SIN PERJUICIO DE TODO LO ANTERIOR O DE CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN DE ESTE REGLAMENTO QUE ESTIPULE LO CONTRARIO, SI RESIDES EN TURQUÍA O RUSIA (AMBOS CONSIDERADOS "REGIÓN CON RESTRICCIÓN DE PREMIOS"), ENTIENDES Y ACEPTAS QUE NO CUMPLES LOS REQUISITOS PARA RECIBIR PREMIOS RELACIONADOS CON EL EVENTO NI TIENES DERECHO A RECIBIRLOS.

2.6.7 Información sobre los premios

Solo los Jugadores clasificados que cumplan los requisitos y no residan en una Región con restricción de premios (según lo determine Psyonix a su entera discreción) podrán recibir los Premios correspondientes que se indican en la sección 2.6.1 ("Jugadores ganadores"). Ningún otro Jugador podrá recibir premios relacionados con el Evento.

Los premios se otorgan tal y como se describen, sin garantías expresas ni implícitas. No pueden ser transferidos ni asignados, ni siquiera por los Jugadores ganadores. Los premios que no sean dinero en efectivo (si corresponde) no se pueden intercambiar por dinero. Las características de los premios quedan a criterio exclusivo de Psyonix. Los Jugadores ganadores no tienen derecho a recibir ningún excedente entre el valor de venta real y el valor de venta aproximado del premio, y no se otorgará ninguna diferencia entre dichos valores. Los Jugadores ganadores son responsables de cualquier costo o gasto relacionado con la aceptación y el uso de los premios, excepto los que aquí se indiquen que están cubiertos. Además, no podrán reemplazar ningún premio, pero Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción y si existen motivos justificados para ello, de reemplazar un premio (o una parte de este) por otro de igual o mayor valor. La aceptación y el uso de los premios pueden tener términos y condiciones adicionales.

Psyonix notificará a los posibles Jugadores ganadores de que lo son a la dirección de correo electrónico asociada a la cuenta de Epic Games de dichos Jugadores ("Cuenta de Epic") en un plazo de sesenta (60) días desde la finalización de la sesión del Evento correspondiente o en un período que Psyonix considere razonable para dicha notificación. Luego, se verificará si los Jugadores cumplen los requisitos establecidos en la sección 3 y las disposiciones de este Reglamento. Los posibles Jugadores ganadores deben mantener la Cuenta de Epic que usaron para competir en el Evento activa durante el proceso de verificación de cumplimiento de los requisitos.

Después de recibir una notificación formal por parte de Psyonix, los Jugadores ganadores potenciales tendrán cuarenta y cinco (45) días desde la fecha de envío del correo electrónico para responder y proporcionar (1) la información y la documentación que pida Psyonix para verificar si cumplen los requisitos según lo establecido en la sección 3 y (2) el Descargo (que se indica más abajo). La respuesta de los Jugadores ganadores potenciales debe enviarse a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Psyonix o, a criterio exclusivo de

Psyonix, a otra dirección de correo electrónico que se indique en la notificación. La fecha de recepción por parte de Psyonix será decisiva para que los Jugadores ganadores potenciales cumplan los plazos establecidos en esta sección 2.6.5.

En caso de que (a) un Jugador (i) no mantenga activa la Cuenta de Epic que usó para competir en el Evento durante el proceso de verificación de cumplimiento o (ii) no responda a tiempo a toda notificación o solicitud de materiales o información, (b) un Jugador no pueda aceptar ni recibir el premio por cualquier motivo (que incluye no cumplir los requisitos en todo momento durante la participación en el Evento hasta recibir el premio o no proporcionar la información fiscal y de pago requerida a través de los proveedores de procesamiento de impuestos y de pagos aprobados por Psyonix), o (c) se descubra que el Jugador infringió las reglas de integridad competitiva (o cualquier regla equivalente según corresponda) durante cualquier evento pasado ("Evento pasado") organizado por Epic, si los premios de dicho Evento pasado aún no se han pagado a dicho Jugador, entonces dicho Jugador será descalificado como posible Jugador ganador y no tendrá derecho a ganar ningún premio relacionado con el Evento o el Evento pasado. En tales casos, no se nombrará a ningún Jugador ganador alternativo y Psyonix tendrá el derecho, a su total y absoluta discreción, de (y) otorgar la cantidad del premio que habría recibido el Jugador descalificado como parte de un futuro evento competitivo del juego u (z) otorgar la cantidad de dicho premio a causas benéficas. Solo se anunciará al Jugador ganador cuando Psyonix haya completado el proceso de verificación de cumplimiento de conformidad con este Reglamento.

Para recibir los premios, los Jugadores ganadores tendrán que proporcionar determinada información de pago a Psyonix, como los formularios de información fiscal obligatorios. Psyonix puede retener el pago de los premios si el Jugador ganador no proporciona a tiempo los formularios de pago correspondientes.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS LOCALES, ESTATALES, FEDERALES E INTERNACIONALES QUE CORRESPONDAN (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y LAS RETENCIONES IMPOSITIVAS) Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR CON SU ASESOR FISCAL PARA DETERMINAR LOS IMPUESTOS QUE SE LE APLICAN COMO JUGADOR GANADOR Y (II) PAGAR DICHOS IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL CORRESPONDIENTE. La política de Psyonix es retener los impuestos según las tasas de retención de respaldo vigentes para los residentes y los no residentes de EE. UU. Se informará sobre los ingresos por premios y las retenciones impositivas mediante los formularios (y) 1099-MISC para los jugadores residentes de EE. UU. o 1042-S para los que no sean residentes de EE. UU. y (z) cualquier otro formulario fiscal pertinente que exija la legislación aplicable.

Psyonix determinará el método de pago de los premios a su entera discreción y, salvo que la legislación aplicable exija otra cosa, todos los pagos se harán directamente al Jugador ganador en

su carácter de individuo (o, si se trata de un menor de edad, al padre, madre o tutor/a legal del Jugador ganador). Psyonix no realizará pagos de premios a ninguna organización, empresa ni persona jurídica. Cada Jugador ganador recibirá 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 de edad, el padre, madre o tutor/a legal) tendrá que completar y entregar el Descargo de acuerdo con los plazos establecidos en esta sección 2.6.5. Además, al aceptar un premio, el Jugador ganador (o el padre, madre o tutor/a legal) libera a Psyonix de toda responsabilidad, pérdida o daño relacionados con la entrega, la recepción y el uso o mal uso del premio, o con la participación en cualquier actividad relacionada con el premio.

3. Requisitos del Jugador; estado de la Cuenta de Epic.

Para poder participar en cualquier Partido del Evento o recibir cualquier premio relacionado con el Evento, debes cumplir los requisitos que se indican en esta sección.

- 3.1 Edad del Jugador y Cuentas limitadas. Debes tener al menos 13 años (o la edad que se exija en tu país de residencia). Debes asegurarte de que la información sobre tu edad que figura en la cuenta sea correcta. No puedes usar una Cuenta limitada para participar en el Evento.
- 3.2 Términos de servicio de Epic y Contrato de licencia de usuario final de Rocket League. Debes cumplir los Términos de servicio de Epic ("Términos de servicio de Epic") (<https://www.epicgames.com/site/es-MX/tos>) y el Contrato de licencia de usuario final de Rocket League ("CLUF de Rocket League") (<https://www.psyonix.com/es-mx/eula>), además de todas las reglas, políticas y términos incluidos en ambos documentos. Este Reglamento no reemplaza el CLUF de Rocket League, sino que lo complementa.
- 3.3 A2F. Si todavía no lo has hecho, debes activar la autenticación de dos factores ("A2F") en tu Cuenta de Epic. Para activarla, visita <https://epicgames.com/2FA>, inicia sesión en tu Cuenta de Epic y sigue las instrucciones en pantalla.
- 3.4 Afiliación con Psyonix/Epic. No pueden participar en el Evento ni los empleados, oficiales, directores, agentes y representantes de Psyonix y Epic (incluidas las agencias jurídicas, de publicidad y de promoción de Psyonix o Epic), ni sus familiares cercanos (como cónyuge, padre, madre, hermanos, hermanas, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, abuelas o familiares políticos, independientemente de donde vivan) ni quienes convivan con ellos (parientes o no). Tampoco pueden participar las personas o entidades que estén relacionadas con la producción o administración del Evento, las empresas matrices, afiliadas o subsidiarias ni los agentes y representantes de Psyonix y Epic.

3.5 Nombres de Jugadores y Equipos.

- 3.5.1 Todos los nombres de Jugadores y Equipos deben respetar el Código de conducta de la sección 8. Epic y los Administradores del Torneo pueden restringir o cambiar las etiquetas y los nombres en pantalla de los Equipos y los Jugadores por cualquier motivo.
- 3.5.2 Los nombres que utilicen los Equipos o los Jugadores no pueden incluir ni usar los términos Rocket League, Psyonix ni ninguna marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar bajo licencia.
- 3.5.3 Los nombres que utilicen los Equipos y los Jugadores no pueden ser idénticos a los de otros Equipos, Jugadores, streamers, famosos, funcionarios del Gobierno, Administradores del Torneo, empleados de Psyonix o Epic o cualquier otra persona o entidad.
- 3.5.4 Los Equipos y los 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 durante el Torneo (por ejemplo, pueden prohibir el uso de materiales con derechos de autor de un tercero que indiquen, sugieran o puedan insinuar que existe una asociación o afiliación con dicho tercero).
- 3.5.6 Prohibiciones de patrocinadores. Los nombres, logotipos y avatares de los Jugadores o Equipos no pueden incluir patrocinadores ni marcas que estén relacionados con las categorías prohibidas que se indican en la sección 7.8.2.

Todos los demás patrocinios, avales, actividades promocionales e Identificaciones comerciales que se mencionan en Nombres de Equipo están sujetos a la aprobación final de los Administradores del Torneo. Los Administradores del Torneo y Psyonix se reservan el derecho de prohibir o modificar cualquier nombre de Equipo.

3.6 Cuenta de Epic en regla.

- 3.6.1 Para facilitar la selección de cabezas de serie y el proceso de pago de los premios establecidos en la sección 2.6, cada Jugador debe (a) tener una Cuenta de Epic Games activa y válida registrada a nombre de dicho Jugador ("Cuenta de Epic") y (b) proporcionar dicha Cuenta de Epic a

Psyonix como parte del proceso de registro. Para abrir una Cuenta de Epic, los Jugadores pueden visitar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las instrucciones en pantalla. Cabe aclarar que proporcionar una Cuenta de Epic como parte del proceso de registro no garantiza que el Jugador reciba un premio relacionado con el Torneo. Solo los Jugadores ganadores podrán recibir premios relacionados con el Torneo.

- 3.6.2 La Cuenta de Epic que utilices para el Evento debe estar en regla y no debe tener infracciones no declaradas. Esto significa que tu Cuenta de Epic debe estar registrada a tu nombre y no puede haber sido comprada a otro Jugador ni regalada o transferida por este.
- 3.6.3 Tú y tu Cuenta de Epic no deben tener ninguna suspensión ni sanción relacionada con una infracción anterior de cualquier regla oficial de Epic o tienen que haberla cumplido.
- 3.6.4 Epic podrá compartir con Sony información sobre las posiciones en la tabla de clasificación de los Torneos de cualquier Jugador que participe en dispositivos PlayStation 4 o PlayStation 5.

3.7 Restricciones adicionales.

- 3.7.1 El Evento en su totalidad está abierto a Jugadores de todo el mundo, a menos que se indique lo contrario en esta sección. El Evento no está abierto a personas que residan en lugares donde esté restringido o prohibido por la legislación aplicable o en cualquier país donde la participación esté prohibida por las leyes de los EE. UU. ("Países prohibidos"), incluidos Cuba, Irán, Irak, Corea del Norte, Somalia, Sudán, Siria y las regiones de Crimea, Donetsk y Luhansk.
- 3.7.2 Durante todo el Evento, solo un Jugador podrá jugar en un mismo dispositivo de juego. Esto significa que no puedes usar el mismo dispositivo que otros Jugadores durante el Evento.
- 3.7.3 Solo podrás tener una (1) inscripción (con una (1) Cuenta de Epic) en el Evento de una Monthly Cash Cup. Está expresamente prohibido tener varias inscripciones en el Evento usando cuentas de Epic adicionales o secundarias.
- 3.7.4 Solo podrás participar en una (1) Región (con una (1) Cuenta de Epic) durante el transcurso de cada Monthly Cash Cup.

- 3.7.5 Solo podrás formar parte de un solo Equipo durante cualquiera de las Monthly Cash Cups.
- 3.7.6 Tú y tus compañeros de equipo deben estar en el rango Oro o superior en uno (1) de los siguientes modos clasificatorios para la fecha indicada en la instantánea de la tabla de clasificación (según se menciona en la sección 2.3.1), antes del comienzo de una nueva Monthly Cash Cup: (a) Duelo 1v1, (b) 2v2, (c) Estándar 3v3, (d) Baloncesto 2v2 o (e) Rumble 3v3.
Esta regla solo se aplica a los Titulares.

3.8 Alineaciones de los Equipos.

- 3.8.1 Punto de contacto del Equipo. Cada Equipo debe nombrar a un miembro de su Alineación como punto de contacto del Equipo ("Punto de contacto del Equipo" o "PDC del Equipo"), que representará al Equipo para todas las decisiones oficiales y servirá como Punto de contacto principal del Equipo.
- 3.8.2 Tamaños y Alineaciones del Equipo. Los Equipos solo pueden tener Titulares ("Titular") que cumplan los requisitos para competir en un Partido. A modo de aclaración, esto significa que los Entrenadores y los Mánager no pueden formar parte de la Alineación en ninguna Monthly Cash Cup. Las Alineaciones deben estar compuestas de la siguiente manera para cada Monthly Cash Cup:

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

Tras registrarse en el Evento, las alineaciones deben tener la cantidad exacta de Titulares que se necesitan según el modo de juego correspondiente.

3.8.4 Nombres de Jugadores y Equipos. Los Jugadores o los Equipos no pueden cambiar sus nombres de usuario, nombres en el juego o nombres de Equipo sin la aprobación de los Administradores del Torneo. Todos los nombres deben cumplir este Reglamento (incluida, entre

otras, la sección 3) y los Administradores del Torneo pueden pedir que se modifiquen en cualquier momento. Las Alineaciones no deberán incluir nombres duplicados, nombres que consten solo de símbolos ni nombres que sean difíciles de distinguir entre sí.

3.8.5 Exclusividad de Equipo. Los Jugadores podrán participar en un solo Equipo a la vez durante el Torneo. Ninguna persona podrá formar parte de más de una Alineación de forma simultánea.

3.8.6 Registro. Cada Jugador de un Equipo debe cumplir todos los requisitos de admisión de este Reglamento para los Jugadores y debe registrarse en el sitio web de registro (<https://www.start.gg/hub/>) antes de que termine el proceso de registro para ser considerado miembro del Equipo correspondiente. Durante el proceso de registro, un miembro del Equipo creará o registrará el Nombre del Equipo y los Jugadores podrán unirse al Equipo buscando el Nombre del Equipo o por invitación. En caso de que un Equipo pase a rondas posteriores del Torneo, los Administradores del Torneo intentarán notificárselo al Equipo a través del Punto de contacto del Equipo.

3.8.7 Verificación de cumplimiento del Equipo. Tal como se establece en la sección 2.6.2, todos los miembros de un Equipo que estén dentro de los umbrales de premios establecidos en el Anexo B deberán pasar satisfactoriamente el proceso de verificación de cumplimiento descrito en la sección 2.6 para poder recibir dichos premios. Si un miembro del Equipo no pasa el proceso de verificación de cumplimiento, todos los miembros de ese Equipo serán descalificados como posibles Jugadores ganadores y el Equipo no tendrá derecho a recibir ningún premio relacionado con el Torneo.

3.8.8 Asociaciones de Equipos. Salvo que se establezca expresamente lo contrario en el presente documento, todos los derechos de los Administradores del Torneo sujetos a este Reglamento se relacionan con el Equipo en su totalidad y con cada uno de sus miembros y pueden ejercerse contra ellos. Si surge algún motivo de descalificación de cualquier miembro del Equipo, el Administrador del Evento puede ejercer el derecho de descalificar a todo el Equipo.

Si los Administradores del Torneo deciden descalificar a menos de todos los miembros de un Equipo, los Jugadores restantes seguirán sujetos a este Reglamento.

Cualquier miembro del Equipo que decida terminar su participación en el Torneo o haya sido descalificado del Torneo no podrá participar en el Torneo en ningún rol a la entera discreción de los Administradores del Torneo.

3.8.9 Clasificación del Equipo no transferible. Los lugares de ascenso obtenidos (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona u organización. Esto significa que el progreso conseguido en el cuadro siempre estará vinculado directamente a todo el Equipo en su totalidad.

3.9 Relaciones del Equipo.

Este Reglamento no regula las relaciones entre los Jugadores de un Equipo. Los

términos de la relación entre los Jugadores y sus respectivos Equipos quedan a la entera discreción de cada uno de los Equipos y sus Jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros de un Equipo pueden ser motivo de descalificación del Equipo en cuestión o de cualquiera de sus miembros, según lo determinen los Administradores del Torneo a su entera discreción.

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

3.10.1 Ningún Equipo (incluidos sus representantes, directivos, empleados y subcontratistas), Propietario, Mánager o Entrenador puede participar en conspiraciones, arreglos de Partidos, sobornos de árbitros u oficiales del Partido ni en ninguna otra acción o acuerdo desleal o ilegal para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de una Partida, un Partido o el Torneo.

3.10.2 No podrán participar en el Torneo los Equipos que Psyonix, a su entera discreción, determine que son propiedad o están bajo el control directo o indirecto de una persona o entidad que gestione sitios o plataformas de juegos de azar, juegos con dinero, apuestas, apuestas deportivas (incluidos los Esports) o cualquier otra categoría prohibida.

4. Reglamento del juego.

Esta sección establece el "Reglamento del juego" que rige el juego durante el Torneo.

4.1 Configuración de los Partidos.

4.1.1 Ajustes del juego para las Monthly Cash Cups 1v1.

- Modo de juego: Soccer
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 1v1
- Dificultad de los bots: sin bots
- Mutators: ninguno
- Duración del Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: nombre y contraseña
- Plataforma: 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 o Asia-SE Maritime o Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de los Equipos: predeterminados

4.1.2 Ajustes del juego para las Monthly Cash Cups 2v2.

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 2v2
- Dificultad de los bots: sin bots
- Mutators: ninguno
- Duración del Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: nombre y contraseña
- Plataforma: 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 o Asia-SE Maritime o Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de los Equipos: predeterminados

4.1.3 Ajustes del juego para las Monthly Cash Cups 3v3.

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 3v3
- Dificultad de los bots: sin bots
- Mutators: ninguno
- Duración del Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: nombre y contraseña
- Plataforma: 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 o Asia-SE Maritime o Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de los Equipos: predeterminados

4.1.4 Ajustes del juego para las Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2.

- Modo de juego: Baloncesto
- Arena predeterminada: Dunk House
- Tamaño de Equipo: 2v2
- Dificultad de los bots: sin bots
- Mutators: ninguno
- Duración del Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: nombre y contraseña
- Plataforma: 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 o Asia-SE Maritime o Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de los Equipos: predeterminados

4.1.5 Ajustes del juego para las Monthly Cash Cups de Rumble 3v3.

- Modo de juego: Rumble
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 3v3
- Dificultad de los bots: sin bots
- Mutators: ninguno
- Duración del Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: nombre y contraseña
- Plataforma: 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 o Asia-SE Maritime o Asia-SE Mainland (APAC) y South Africa (SSA)
- Colores de los Equipos: predeterminados

4.1.6 Controles. Todos los controles estándar, incluidos mouse y teclado, están permitidos. Las funciones de macro (por ejemplo, los botones turbo) no están permitidas. Los controles de overclocking no están permitidos.

4.2 Procedimientos de los Partidos

4.2.1 Organización y colores de los equipos. Los Administradores del Torneo especificarán qué Equipo es azul y qué Equipo es naranja. Los Equipos recibirán instrucciones sobre cómo organizar el Partido.

4.2.2 Reorganizaciones. Entre las Partidas de un Partido, los jugadores pueden solicitar que el Partido se vuelva a organizar en la misma región del servidor debido a problemas de conexión. Durante cualquier Partido antes de que (a) se haya anotado un gol o (b) hayan transcurrido quince (15) segundos (lo que ocurra primero), los Equipos podrán acordar mutuamente cancelar la Partida en curso del Partido y volver a disputarlo con la aprobación de los Administradores del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar la Partida del Partido en curso para volver a organizarlo en cualquier momento.

4.2.3 Servidores

Se utilizarán los siguientes servidores:

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

4.2.4 Inicio de la Partida. Los Jugadores no podrán unirse a su campo designado hasta que todos los Jugadores de cada Equipo se hayan unido a la Partida.

4.2.5 Sustituciones. Una "Sustitución" se define como un cambio en la alineación de los Jugadores después de que haya comenzado el Partido.

No se permiten sustituciones entre Partidas de un Partido.

4.2.6 Informe de marcadores. Una vez terminado el Partido, el Equipo ganador deberá enviar el resultado del Partido a los Administradores del Torneo mediante una sala de chat designada. El Equipo perdedor también deberá confirmar el resultado del Partido. Se deberá tomar una captura de la pantalla de resultados o guardar el archivo de repetición del Partido en caso de conflicto con el resultado. Si un Equipo disputa un Partido afirmando que ha ganado y presenta pruebas para demostrarlo, el otro Equipo deberá presentar sus propias pruebas para evitar perder el Partido de forma automática. Si se descubre que un Jugador o Equipo ha enviado resultados falsos o manipulados, se le podrán aplicar las medidas disciplinarias que se indican en la sección 8.3.

4.2.7 Observadores. Durante los Eventos, están prohibidos los observadores dentro del juego, salvo los Administradores del Torneo y las personas autorizadas previamente. Si se descubre que un Equipo compartió los datos de una sala para permitir que un observador no autorizado ingrese al Partido, se le podrán aplicar las medidas disciplinarias que se indican en la sección 8.3.

Se permitirá que el Jugador o Equipo transmita su juego en vivo a través de una plataforma de transmisión en línea (por ejemplo, Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.).

4.3 Obligaciones de los Partidos

4.3.1 Puntualidad. Los Jugadores de la alineación de cada Equipo deben estar presentes físicamente o en la sala del Partido en línea antes de la hora de inicio establecida del Partido. A los equipos que no tengan toda la alineación lista para jugar después de cinco (5) minutos de la hora de inicio del Partido se les podrán aplicar las medidas disciplinarias que se indican en la sección 8.3. Durante todos los Partidos, el Punto de contacto del Equipo debe mostrarse activo en la sala de chat designada al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio establecida del Partido. Psyonix o los Administradores del Torneo podrán modificar las horas de inicio de los Partidos, a su entera discreción, en función de cualquier adelanto o retraso del Torneo.

4.3.2 Abandonos. Los equipos no podrán abandonar voluntariamente un Partido sin la autorización previa de los Administradores del Torneo. No obstante lo anterior, incluso con dicha autorización, dichos Equipos estarán sujetos a las medidas disciplinarias que se indican en la sección 8.3.

Los Jugadores pueden abandonar una Partida 1v1 dentro del Partido en cualquier momento si se comunican con su oponente a través del chat del juego y confirman el resultado en la sala de chat designada tal como se establece en la sección 4.2.6.

5. Problemas.

5.1 Definición de los términos.

"Error" se refiere a un problema, defecto, fallo, desperfecto u otro problema técnico que produce un resultado incorrecto o inesperado o que provoca que Rocket League o un dispositivo de hardware se comporten de forma no deseada.

"Desconexión intencional" significa que un Jugador pierde la conexión con Rocket League debido a su acción o inacción. Las Desconexiones intencionales no se consideran problemas técnicos válidos para reiniciar el Partido.

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

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

5.2 Problemas técnicos.

Dada la naturaleza y la magnitud de la competición en línea, a menos que los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, los Partidos no se reiniciarán ni se anularán debido a Errores, Desconexiones intencionales, Caídas del servidor o Desconexiones no intencionales. A menos que los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, los problemas técnicos y los Errores deben pasarse por alto y no harán que se reinicie el Partido. Si un Equipo solicita que se repita un Partido por problemas técnicos o un Error, dicho Equipo deberá guardar la repetición y enviársela a los Administradores del Torneo para que la revisen. Durante un Partido transmitido, los Administradores del Torneo podrán detener el juego para revisar y reiniciar posteriormente la Partida si lo consideran necesario a su exclusivo criterio.

5.3 Interrupciones de los Partidos.

5.3.1 Desconexiones.

Si se produce una desconexión en los Cuadros de doble eliminación, el Equipo con menos jugadores deberá continuar jugando la Partida en curso del Partido. El Jugador desconectado podrá reincorporarse durante la Partida en la que se produjo la desconexión o entre las Partidas de un Partido, pero no podrá hacerlo a la mitad de las Partidas posteriores del Partido. Después de una desconexión, si el Jugador no puede reincorporarse durante la misma Partida, tendrá cinco (5) minutos para hacerlo antes de que comience la siguiente Partida de la serie del Partido. Si el Jugador desconectado no puede unirse a la Partida antes de que empiece la siguiente del Partido, se considerará que ha perdido la Partida.

5.3.2 Detención del juego. Los Administradores del Torneo podrán detener una Partida o Partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de que se detenga el juego, los Jugadores deberán permanecer junto

a sus dispositivos y estar atentos a las instrucciones de los Administradores del Torneo.

5.3.3 Tiempos muertos

No se permitirán tiempos muertos durante ninguna etapa del Evento.

5.3.4 Reinicios Los Administradores del Torneo podrán ordenar el reinicio de una Partida o un Partido debido a circunstancias extraordinarias, por ejemplo, si un error afecta considerablemente la capacidad de un Jugador para jugar o si la Partida o el Partido se interrumpen por una causa de fuerza mayor u otro acontecimiento.

5.3.5 Presentación de registros. Si un Jugador o Equipo presenta una queja que dé como resultado un reinicio de la Partida o Partido, deberá proporcionar a los Administradores del Torneo los archivos de registro de la Partida o Partido. Estos archivos de registro se investigarán y, si los Administradores del Torneo determinan que el reinicio se solicitó de manera ilegítima, dicho Jugador o Equipo estará sujeto a las medidas disciplinarias que se indican en la sección 8.3.

6. Comunicación.

6.1 Canales de asistencia. Los Administradores del Torneo estarán disponibles para responder las preguntas específicas de los Jugadores y proporcionar asistencia adicional durante el Evento a través del canal oficial de asistencia al Jugador de la región correspondiente, como se indica a continuación. Las respuestas o comentarios proporcionados en línea no cambiarán este Reglamento.

- [Asia-Pacífico \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Medio Oriente y África del Norte \(MENA\)](#)
- [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 con los Administradores del Torneo (según corresponda) en una sala de chat designada durante todas las fases en línea del Torneo. En los eventos en vivo, una vez que el Partido haya comenzado de manera oficial, la

comunicación con cualquier persona no designada como participante en el Partido en curso se encuentra estrictamente prohibida y puede dar lugar a la descalificación inmediata del Jugador o Jugadores y del Equipo. Psyonix o los Administradores del Torneo notificarán a los Jugadores cuál es la sala de chat designada antes del inicio de cada fase del Torneo.

7. Código de conducta.

7.1 Conducta personal; prohibición de comportamientos perjudiciales.

7.1.1 Todos los Jugadores deberán comportarse siempre de una manera acorde con (a) el Código de conducta establecido en la sección 7 ("Código de conducta") y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

7.1.2 Los Jugadores deberán ser respetuosos con los demás Jugadores, los Administradores del Torneo, los observadores, los espectadores y los patrocinadores (según corresponda).

7.1.3 Los Jugadores no deberán comportarse de una manera que (a) infrinja este Reglamento, (b) sea perturbadora, peligrosa o destructiva, o (c) impida a otros usuarios disfrutar de Rocket League tal como pretende Psyonix (según lo determine Psyonix). En particular, los Jugadores no deberán acosar a nadie, ser irrespetuosos, usar un lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear las Partidas, enviar mensajes masivos, realizar ingeniería social, llevar a cabo estafas ni cometer ninguna actividad ilegal (colectivamente, "Comportamiento perjudicial").

7.1.4 Los Jugadores no deberán (a) presentarse como Jugadores suspendidos, tramposos o personas que han incumplido las reglas ni dar a entender que lo son, ni tampoco (b) glorificar o apoyar de cualquier otra forma el incumplimiento o violación de este Reglamento.

7.1.5 A los Jugadores o a los Equipos que infrinjan este Reglamento se les podrán aplicar las medidas disciplinarias que se indican en la sección 8.3, independientemente de que dicha infracción se haya cometido de forma intencional o no.

7.2 Integridad competitiva

7.2.1 Se espera que los Jugadores se rijan en todo momento por el espíritu de Rocket League y por este Reglamento durante cualquier Partida o Partido. Este Reglamento prohíbe todas las formas de juego desleal, que

podrán castigarse con medidas disciplinarias. Estos son algunos ejemplos de juego desleal:

- Connivencia (como se define más abajo), arreglos o pérdida intencionada de Partidos, soborno de un árbitro o un oficial del Partido o cualquier otra acción o acuerdo desleal o ilegal para influir (o intentar influir) intencionalmente en el resultado de un Partido o Evento.
- Hackear o modificar de cualquier otra forma el funcionamiento normal del cliente de juego de Rocket League, lo que incluye, entre otras cosas, realizar cambios en los archivos del juego.
- Jugar o permitir que otro Jugador juegue con una cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, animar o indicar a otra persona que lo haga).
- Utilizar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampas para obtener una ventaja competitiva.
- Explotar intencionalmente cualquier función del juego (como un error o problema en el juego) de una manera que no esté prevista por Psyonix para obtener ventaja competitiva.
- Utilizar ataques distribuidos de denegación de servicio, llamadas falsas a servicios de emergencia (swatting) o métodos similares para interferir en la conexión de otro Jugador con el cliente de juego de Rocket League.
- Utilizar teclas macro o métodos similares para automatizar acciones en el juego.
- Aceptar regalos, recompensas, sobornos o compensaciones por servicios prometidos, prestados o por prestar en relación con el juego desleal en Rocket League (por ejemplo, servicios diseñados para dejarse ganar o arreglar un Partido o una sesión).
- Interferir en el funcionamiento del Torneo, del Sitio web del Reglamento o de cualquier otro sitio web propiedad de Psyonix o de los Administradores del Torneo o gestionado por ellos.

- Realizar cualquier modificación en Rocket League que no se haya comunicado a los Administradores del Torneo ni haya sido autorizada por ellos.
- Infringir este Reglamento de cualquier otra forma.

7.3 Apuestas Los jugadores no podrán (a) realizar ni promover apuestas, juegos con dinero o juegos de azar relacionados con el Torneo o cualquiera de sus partes, ni (b) beneficiarse directa o indirectamente de apuestas, juegos con dinero o juegos de azar relacionados con el Torneo o cualquiera de sus partes.

7.4 Acoso Los jugadores tienen prohibido participar en cualquier tipo de conducta abusiva, acosadora o discriminatoria, incluyendo cualquiera de las siguientes, basada en la raza, color, etnia, origen, religión, opiniones políticas o cualquier otra opinión, género, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad o cualquier otro estado o característica que esté protegida por la ley aplicable.

7.5 Confidencialidad. Los Jugadores no podrán revelar a ningún tercero ninguna información confidencial que obtengan en relación con el Evento, lo que incluye publicar en redes sociales.

7.6 Conducta ilegal Los jugadores están obligados a cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento. Todo intento de dañar o socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo del Evento puede ser una violación a las leyes civiles y penales y resultará en la descalificación de la participación en el Evento. Si eso ocurriera, Epic se reserva el derecho de buscar recursos por daños y perjuicios (incluidos los honorarios de los abogados) hasta donde permita la ley, incluido el proceso penal.

7.7 Denuncias Cualquier Jugador que presencie o sea víctima de un acto que infrinja 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 de inmediato para tomar las medidas apropiadas. Está prohibido tomar represalias contra un Jugador que presente una queja o colabore en su investigación.

7.8 Restricciones. Se prohíbe a los Jugadores usar nombres de marcas o insignias (colectivamente, "Identificaciones comerciales") de cualquiera de los servicios, entidades o productos de la siguiente lista (entre otros):

- Drogas o parafernalia para su consumo.
- Tabaco o productos relacionados con el tabaco, incluidos los productos para vapear.
- Alcohol.
- Armas de fuego.

- Pornografía o cualquier otro material para adultos.
- Criptomonedas, tokens no fungibles (NFT) o cualquier otro producto o servicio relacionado con la cadena de bloques.
- Cualquier empresa (a) cuyo contenido sea discriminatorio o promueva el acoso o cualquier forma de odio, o (b) cuyas prácticas perjudiquen la imagen de Psonix o Epic, provoquen críticas hacia ellas o las desprestigien (según lo determinen Psonix, Epic o los Administradores del Torneo).
- Cualquier empresa que fomente actividades ilegales o infrinja la ley.
- Productos relacionados con juegos de azar (incluidas las apuestas de deportes de fantasía), loterías o apuestas ilegales.
- Cualquier empresa que promueva (a) el uso de trucos, trampas o explotaciones de vulnerabilidades 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 Psonix o Epic ni estén afiliados a ellas.
- Candidaturas políticas.
- Servicios telefónicos de alto costo.

Todos los patrocinios, elementos de publicidad, actividades promocionales e Identificaciones comerciales que lleven los Jugadores y Tutores durante el Evento y en relación con él están sujetos a la aprobación de los Administradores del Torneo.

8. Infracciones del Reglamento y del Código de conducta.

- 8.1 Exigencia de cumplimiento. Psonix tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir este Reglamento a todos los Jugadores del Evento y podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo (como se definen más abajo), imponer sanciones a los Jugadores por el incumplimiento de este Reglamento, tal como se establece en la sección 8.
- 8.2 Investigación y cumplimiento.
 - 8.2.1 Deberás cooperar plenamente con Psonix o los Administradores del Torneo (según corresponda) en la investigación de cualquier infracción o sospecha de infracción de este Reglamento. Si Psonix o un Administrador del Torneo se comunican contigo para hablar de la investigación, la información que les proporciones 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 podrán aplicar las medidas disciplinarias que se indican en la sección 8.3.

8.2.2 Psyonix tiene el derecho, a su entera discreción, de expulsar a cualquier Jugador de una actividad del Evento o a restringir su participación en ella durante cualquier investigación llevada a cabo por Epic o un Administrador del Evento (según corresponda) de conformidad con la sección 8.2.

8.3 Medidas disciplinarias.

8.3.1 Si Psyonix determina que un Jugador infringió el Código, podrá tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

- Hacerle una advertencia pública o privada (verbal o escrita) al Jugador.
- Reiniciar el Partido.
- Contabilizar la Partida como una derrota para el Jugador infractor.
- Contabilizar el Partido como una derrota para el Jugador infractor.
- Quitar la totalidad o una parte de los premios otorgados previamente al Jugador.
- Descalificar al Jugador y prohibirle que participe en uno o más Partidos del Evento.
- Prohibir que el Jugador 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 que se tomen de conformidad con la sección 8.3. Psyonix se reserva el derecho a tomar las medidas que le permita la ley contra dicho Jugador para reclamar los daños y perjuicios que correspondan.

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

8.3.3 Si Psyonix determina que el Jugador infringió el Reglamento en reiteradas ocasiones, podrá aplicarle medidas disciplinarias cada vez más severas, que pueden incluir la descalificación permanente de todo futuro juego competitivo de Rocket League organizado o administrado por Psyonix o en su nombre. En caso de infracción, Epic también podrá hacer valer cualquiera de sus derechos en virtud de los Términos de servicio de Psyonix o el CLUF de Rocket League.

8.3.4 Corresponderá exclusivamente a Psyonix determinar si se han producido infracciones del Reglamento en el Evento y, de ser 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 el Reglamento.

Psyonix tiene autoridad plena y vinculante para resolver todas las disputas relacionadas con este Reglamento, incluidas las infracciones, ejecuciones e interpretaciones.

9. Aviso legal. EN LA MÁXIMA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY, PSYONIX, SUS AFILIADAS Y LOS ADMINISTRADORES DEL EVENTO NO SERÁN RESPONSABLES DE (A) NINGÚN PROBLEMA TÉCNICO O INTERRUPCIÓN DEL EVENTO, INCLUIDA LA PÉRDIDA O CORRUPCIÓN DE DATOS; (B) LA MALA CONDUCTA DE LOS JUGADORES U OTROS TERCEROS; (C) NINGUNA LESIÓN (INCLUIDA LA MUERTE) O DAÑO MATERIAL DERIVADOS DE LOS PREMIOS O DE LA PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO; (D) NINGÚN DAÑO INDIRECTO, CONSECUENTE, INCIDENTAL O ESPECIAL, O (E) NINGÚN ERROR TIPOGRÁFICO, ADMINISTRATIVO O DE IMPRESIÓN EN CUALQUIER MATERIAL RELACIONADO CON EL EVENTO. PSYONIX SE RESERVA EL DERECHO DE SUSPENDER, MODIFICAR O CANCELAR EL EVENTO A SU ENTERA DISCRECIÓN EN CASO DE QUE UN VIRUS, ERROR, PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENCIÓN NO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL U OTRA CAUSA FUERA DEL CONTROL DE PSYONIX AFECTE LA ADMINISTRACIÓN, LA SEGURIDAD O EL CORRECTO DESARROLLO DEL EVENTO, O SI PSYONIX (A SU EXCLUSIVO CRITERIO) CONSIDERA QUE YA NO PUEDE LLEVAR A CABO EL EVENTO SEGÚN LO PLANIFICADO ORIGINALMENTE.

10. Publicidad; consentimiento para entrevistas.

10.1 Psyonix podrá utilizar tu nombre, tu etiqueta, tu retrato, tu imagen, tu voz, tus estadísticas de juego, el ID de tu cuenta de Epic o cualquier otro dato biográfico con fines publicitarios antes, durante y después del Evento, de cualquier forma y en cualquier medio, en todo el mundo y a perpetuidad, pero solo para publicitar el Evento o cualquier otro evento o programa de Rocket League, sin ningún tipo de compensación ni revisión previa.

10.2 Si se te ofrece la oportunidad de participar en una entrevista en relación con el Evento (cada una denominada "Entrevista"), das tu consentimiento para que se te grabe en la Entrevista y, por el presente, otorgas a Psyonix una licencia mundial libre de derechos de autor (con derecho a conceder sublicencias) para usar tus declaraciones y cualquier

grabación de audio o video de la Entrevista, así como tu nombre, tu etiqueta, tu retrato, tu imagen, tu voz, tus estadísticas de juego, el ID de tu cuenta de Epic y cualquier otro dato biográfico tuyo (colectivamente, "Materiales de la Entrevista") en relación con la Entrevista. Tu participación en la Entrevista es voluntaria y no tienes derecho a recibir ninguna compensación por ella ni por la presente licencia. Psyonix no tiene la obligación de entrevistarte ni de usar los Materiales de la Entrevista. Puedes revocar esta licencia en cualquier momento escribiéndole a un Administrador del Torneo a tournaments@epicgames.com, pero esto no tendrá ningún efecto sobre el uso que Psyonix haya hecho de la licencia antes de su revocación.

11. Legislación aplicable. Las leyes del estado de Carolina del Norte, sin referencia a ninguno de sus conflictos de principios legales, regirán este Reglamento, incluyendo cualquier disputa relacionada con él o con el Evento.
12. Renuncia a juicio por jurado. A MENOS QUE LO PROHÍBA LA LEGISLACIÓN APLICABLE Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, POR LA PRESENTE CADA PARTICIPANTE RENUNCIA DE FORMA IRREVOCABLE Y PERPETUA A CUALQUIER DERECHO QUE PUDIERA TENER A UN JUICIO CON JURADO EN CUALQUIER LITIGIO QUE SURJA DIRECTA O INDIRECTAMENTE DE, EN VIRTUD DE O EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO CELEBRADO EN RELACIÓN CON ÉL, CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE RELACIONADO Y CUALQUIER TRANSACCIÓN CONTEMPLADA EN EL PRESENTE O POR EL MISMO.
13. Privacidad. En la política de privacidad de Psyonix (<https://www.psyonix.com/privacy/>) se puede encontrar información importante sobre la recopilación, el uso y la divulgación de información personal por parte de Psyonix.
14. Otros idiomas. Puede que este Reglamento se traduzca a otros idiomas. En caso de conflicto o discrepancia entre el Reglamento en inglés y cualquiera de sus versiones traducidas, prevalecerá y regirá la versión en inglés.

Anexo A

Cronograma

Monthly Cash Cups 1v1

21 de abril: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
22 de abril: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
22 de abril: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
23 de abril: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
23 de abril: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
24 de abril: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

19 de junio: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
20 de junio: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
20 de junio: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
21 de junio: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
21 de junio: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
22 de junio: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

27 de noviembre: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
28 de noviembre: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
28 de noviembre: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
29 de noviembre: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
29 de noviembre: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
30 de noviembre: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

Monthly Cash Cups 2v2

26 de mayo: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
27 de mayo: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
27 de mayo: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
28 de mayo: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
28 de mayo: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
29 de mayo: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

28 de julio: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
29 de julio: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
29 de julio: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
30 de julio: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
30 de julio: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
31 de julio: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

Monthly Cash Cups 3v3

23 de octubre: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
24 de octubre: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
24 de octubre: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
25 de octubre: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
25 de octubre: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
26 de octubre: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

11 de diciembre: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
12 de diciembre: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
12 de diciembre: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
13 de diciembre: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
13 de diciembre: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
14 de diciembre: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2

25 de septiembre: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
26 de septiembre: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
26 de septiembre: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
27 de septiembre: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
27 de septiembre: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
28 de septiembre: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

Monthly Cash Cups de Rumble 3v3

28 de agosto: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
29 de agosto: Día 1 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
29 de agosto: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
30 de agosto: Día 2 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]
30 de agosto: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [MENA]
31 de agosto: Día 3 del Cuadro de doble eliminación [todas las demás regiones]

Anexo B

Premios

Premios del Evento - Monthly Cash Cups 1v1 - EU y NA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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
9.º a 16.º	100 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cups 1v1 - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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
9.º a 12.º	100 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cup 1v1 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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 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 a 16.º	200 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cups 2v2 - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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
9.º a 12.º	200 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cup 2v2 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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 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 a 16.º	300 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cups 3v3 - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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
9.º a 12.º	300 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cup 3v3 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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 de Baloncesto 2v2 - EU y NA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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 a 16.º	200 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cups de Baloncesto 2v2 - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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
9.º a 12.º	200 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cup de Baloncesto 2v2 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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 de Rumble 3v3 - EU y NA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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 a 16.º	300 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cups de Rumble 3v3 - Sudamérica, Oceanía y MENA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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
9.º a 12.º	300 USD

Premios del Evento - Monthly Cash Cup de Rumble 3v3 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premio 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.