

Abiertos Rocket League Champions Road - Reglamento oficial de 2025

Este es el Reglamento oficial (“**Reglamento**”) para los Abiertos Rocket League Champions Road (“**Abiertos Champions Road**” o “**Evento**”), que consisten en el Abierto Champions Road 1v1, el Abierto Champions Road 2v2, el Abierto Champions Road 3v3, y el Abierto Champions Road 3v3 Jump Jam. Estos tres torneos son organizados por Psyonix (“**Psyonix**”) o en su nombre. Este Reglamento constituye un acuerdo legal entre tú y Psyonix 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; Reglamento 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. Descargos de responsabilidad
10. Publicidad; consentimiento para entrevistas
11. Legislación aplicable
12. Renuncia a juicio por jurado
13. Privacidad
14. Salud y seguridad
15. Anexo A: Otros idiomas; Anexo B: Cronograma; Premios del Evento

1. Introducción y aceptación.

1.1 Introducción. Este Reglamento está diseñado para proteger el Evento y su objetivo es garantizar que sea divertido y justo, y que esté libre de Comportamientos tóxicos (como se definen en la Sección 7.1).

1.2 Aceptación de este Reglamento. Al participar en el Evento, es decir, al unirse a cualquier sesión o Partido del Evento, o al hacer clic para aceptar este Reglamento, confirmas que aceptas este Reglamento. Siempre que 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 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 legal para aceptar este Reglamento y participar en el Evento. Además, si eres Menor de edad, tu padre, madre o tutor legal deben aceptar este Reglamento tanto en su nombre como en el tuyo. Si eres el padre, la madre o el tutor de un Menor de edad, debes aceptar el Reglamento. Si aceptas el Reglamento como padre, madre o tutor de un Menor de edad, confirmas que eres el padre, madre o tutor legal del Menor de edad y aceptas supervisar y ser totalmente responsable de su participación en el Evento, lo que incluye cumplir este Reglamento.

1.4 Equipos. Este Reglamento también se aplica a cada Equipo que haya sido autorizado para participar en el Torneo y a sus Propietarios ("**Propietario**"), Administrador ("Administrador") y Entrenador ("Entrenador"). Los Propietarios de un Equipo pueden ser personas o una entidad legal, y este Reglamento se aplica a ambos por igual. La participación en cualquier Torneo por parte de un Equipo está condicionada a la aceptación de este Reglamento por parte de los Jugadores, el Administrador y el Entrenador del Equipo.

1.5 Cambios en el Reglamento. Psyonix puede cambiar este Reglamento de vez en cuando, en cuyo caso te notificará sobre los cambios hechos por cualquier medio razonable, como publicar el Reglamento modificado en línea en <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/>. Al continuar participando en el Evento, aceptas el Reglamento actualizado. Si no aceptas 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 explica 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 cerrada" se refiere a una Cuenta cerrada de Epic Games.

"UE": se refiere a Europa. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica 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 0:00 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 explica en la Sección 2.2.

“**Herramienta de administración de Partido**”: se refiere a cualquier funcionalidad externa o dentro del juego que permita a un usuario manipular o controlar parámetros de un Partido (lo que incluye, entre otros, modificar el temporizador del juego, pausar un partido o ajustar la puntuación), como se describe en la Sección 5.3.6.

“**MENA**”: se refiere a Oriente Medio y África del Norte. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la Sección 4.2.3.

“**NA**”: se refiere a Norteamérica. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la Sección 4.2.3.

“**OCE**” se refiere a Oceanía. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la Sección 4.2.3. “**Región con restricción de premios**”: significa 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/rocket-league-champions-road-2025> o a cualquier URL posterior que pueda reemplazarlo cada cierto tiempo.

“**Sitio web del Reglamento**”: se refiere al sitio web <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/> o a cualquier URL posterior que pueda reemplazarlo cada cierto tiempo.

“**SAM**”: se refiere a América del Sur. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica en la Sección 4.2.3.

“**SSA**”: se refiere a África subsahariana. Esta Región se alojará en los servidores tal como se explica 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 proporciona una descripción de los requisitos del Equipo.

“**Administrador del Torneo**”: se refiere a cualquier empleado de Psonix 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 (incluido, entre otros, BLAST ApS, “**BLAST**”).

“**Entidades del Torneo**”: se refiere a Psonix, 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. Los Abiertos Champions Road consistirán en cuatro (4) eventos separados: Abierto Champions Road 1v1, Abierto Champions Road 2v2, Abierto Champions Road 3v3 y Abierto Champions Road 3v3 Jump Jam. Cada Abierto consistirá en un solo torneo regional en línea (cada uno, un **“Abierto”**). Cada Abierto tendrá un tamaño de equipo y modo de juego diferentes, y otorgará premios en efectivo a los Jugadores ganadores al final de cada Abierto.

2.2.2 Abierto Champions Road 1v1.

Para el Abierto Champions Road 1v1 (**“Abierto 1v1”**) en cada Región, los Jugadores competirán en un Cuadro de doble eliminación (**“Cuadro de doble eliminación”**), lo que significa que un Jugador no será elegible para avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de doble eliminación. Psyonix y/o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas para cada día del Abierto 1v1 según 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 consistirá en hasta tres (3) días de Partidos y continuará hasta que se determine un Jugador ganador.

Al final del Abierto 1v1, los Jugadores recibirán los Premios según se establece en el Anexo B.

2.2.3 Abierto Champions Road 2v2.

Para el Abierto Champions Road 2v2 (**“Abierto 2v2”**) en cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación. Psyonix y/o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas para cada día del Abierto 2v2 según se establece en la Sección 2.3.1. Todos los Partidos del Cuadro de doble eliminación hasta que se definan los 16 mejores Equipos serán al mejor de tres Partidas. Todos los Partidos de los 16 mejores Equipos serán al mejor de cinco Partidas.

El Cuadro de doble eliminación consistirá en hasta tres (3) días de Partidos y continuará hasta que se determine un Equipo ganador.

Al final del Abierto 2v2, los Equipos recibirán los Premios según se establece en el Anexo B.

2.2.4 Abierto Champions Road 3v3.

Para el Abierto Champions Road 3v3 (“**Abierto 3v3**”) en cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación. Psyonix y/o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas para cada día del Abierto 3v3, según se establece en la Sección 2.4 y 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 consistirá en hasta tres (3) días de Partidos y continuará hasta que se determine un Equipo ganador.

Al final del Abierto 3v3, los Equipos recibirán los Premios según se establece en el Anexo B.

2.2.5 Abierto Champions Road 3v3 Jump Jam.

Para el Abierto Champions Road 3v3 Jump Jam (“**Abierto Jump Jam**”) en cada Región, los Equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación. Psyonix y/o los Administradores del Torneo determinarán la selección de cabezas de serie y los cronogramas para cada día del Abierto Jump Jam, según se establece en la Sección 2.4 y 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 consistirá en hasta tres (3) días de Partidos y continuará hasta que se determine un Equipo ganador.

Al final del Abierto Jump Jam, los Equipos recibirán los Premios según se establece en el Anexo B.

2.2.6 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 hace ningún ajuste para adaptar el Evento a las diferentes plataformas, y es responsabilidad de cada Jugador elegir la plataforma que quiere usar para participar en el Evento.

2.3 Cabezas de serie.

2.3.1 Cabezas de serie para los Abiertos 3v3/Jump Jam. Para realizar la selección de cabezas de serie de Cuadros de doble eliminación de los Abiertos 3v3 y Jump Jam, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

1. La Clasificación de emparejamiento de los Jugadores en partidos en el “Modo 3v3 clasificatorio” en las tablas de clasificación del juego en un período determinado según se indica a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Abierto 3v3 [todas las regiones]	11:59 p. m. Hora del Pacífico el 31 de agosto de 2025
Abierto Jump Jam [MENA]	11:59 p. m. Hora del Pacífico el 16 de septiembre de 2025
Abierto Jump Jam [todas las demás regiones]	11:59 p. m. Hora del Pacífico, el 17 de septiembre de 2025

2.3.2 Cabezas de serie para el Abierto 2v2. Para realizar la selección de cabezas de serie de Cuadros de doble eliminación del Abierto 2v2, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

1. La Clasificación de emparejamiento promedio del Equipo en partidos en el “Modo 2v2 clasificatorio” en las tablas de clasificación del juego en un período determinado según se indica a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Abierto 2v2 [MENA]	11:59 p. m. Hora del Pacífico el 23 de agosto de 2025
Abierto 2v2 [todas las regiones]	11:59 p. m. Hora del Pacífico el 24 de agosto de 2025

2.3.3 Cabezas de serie para el Abierto 1v1. Para realizar la selección de cabezas de serie de Cuadros de doble eliminación del Abierto 1v1, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

1. La Clasificación de emparejamiento promedio del Equipo en partidos en el “Modo 1v1 clasificatorio” en las tablas de clasificación del juego en un período determinado según se indica a continuación:

<u>Evento</u>	<u>Instantánea de la tabla de clasificación</u>
Abierto 1v1 [MENA]	11:59 p. m. Hora del Pacífico el 26 de agosto de 2025
Abierto 1v1 [todas las demás regiones]	11:59 p. m. PT el 27 de agosto de 2025

2.4 Cronograma. Los horarios y las fechas provisionales de los Eventos se indican en el Anexo A. Las fechas pueden cambiar; los horarios y las fechas definitivas de las rondas se indicarán en Start.gg. En caso de que un cuadro concluya temprano o necesite más tiempo para completarlo, se pueden agregar o quitar días completos.

2.5 Reprogramación. Psyonix puede, a su entera discreción, cambiar el cronograma, la fecha y/o la hora de cualquier Partido o Sesión del Evento. Sin embargo, los Administradores del Torneo informarán a los Jugadores sobre cualquier cambio lo antes posible.

2.6 Premios.

2.6.1 Abierto 1v1. Sujeto a la Sección 2.6.5, los premios se otorgarán a cada Jugador en función de su posición final al finalizar el Abierto 1v1. Los premios específicos se establecen en el Anexo B.

2.6.2 Abierto 2v2. Sujeto a la Sección 2.6.5, los premios se otorgarán a cada Equipo (divididos equitativamente entre los dos [2] Iniciadores) en función de su posición final al finalizar el Abierto 2v2. Los premios específicos se establecen en el Anexo B.

2.6.3 Abierto 3v3.

Sujeto a la Sección 2.6.5, los premios se otorgarán a cada Equipo (divididos equitativamente entre los tres [3] Iniciadores) en función de su posición final al finalizar el Abierto 3v3. Los premios específicos se establecen en el Anexo B.

2.6.4 Abierto Jump Jam.

Sujeto a la Sección 2.6.5, los premios se otorgarán a cada Equipo (divididos equitativamente entre los tres [3] Iniciadores) en función de su posición final al finalizar el Abierto Jump Jam. Los premios específicos se establecen en el Anexo B.

2.6.5 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 PUEDES RECIBIRLOS.

2.6.6 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 describen en la Sección 2.6.1 (“**Jugadores ganadores**”). Ningún otro Jugador tendrá derecho a ganar premios en relación con el Evento.

Los premios se otorgan tal y como se describen, sin garantías expresas ni implícitas. Los premios no se pueden transferir ni asignar y los Jugadores ganadores no los pueden transferir. Los premios que no sean dinero (de haberlos) no se pueden cambiar por dinero. Las características de los premios quedan a entera discreción 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 los responsables de cualquier costo o gastos asociados a la aceptación y el uso del premio que no se especifiquen aquí. Los Jugadores ganadores 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.

Se pueden aplicar términos y condiciones adicionales a la aceptación y uso de un premio.

Los posibles Jugadores ganadores serán notificados por Psyonix de su estado de posible Jugador ganador en la dirección de correo electrónico asociada a la Cuenta de Epic Games (“**Cuenta de Epic**”) de dichos Jugadores y en los sesenta (60) días posteriores a la finalización de la Sesión del Evento aplicable o, en su defecto, en cualquier otro momento que Psyonix considere razonable para dicha notificación, y estarán sujetos a la verificación de información de los requisitos de acuerdo con la Sección 3 y al cumplimiento de este Reglamento. Los posibles Jugadores ganadores deben mantener activa la Cuenta de Epic que usaron para competir en el Evento durante el proceso de verificación de información 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 2.6.3.

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 información de los requisitos o (ii) no responda a tiempo a una notificación o solicitud de materiales o información adicionales, o (b) de que un Jugador no pueda aceptar o recibir el premio por cualquier motivo (que incluye el incumplimiento de los requisitos de elegibilidad en todo momento durante la participación en el Evento hasta la recepción del premio, o el incumplimiento de proporcionar la información fiscal y de pago necesaria a través de los proveedores de

procesamiento de impuestos y pagos aprobados por Psyonix), (c) se descubra que el Jugador ha violado las reglas de Integridad Competitiva (o cualquier regla equivalente, según sea el caso) para cualquier Evento pasado ("**Evento Anterior**") organizado por Epic, si los premios para dicho Evento Anterior aún no se han pagado a dicho Jugador, entonces dicho Jugador será descalificado como un posible Jugador Ganador, y dicho Jugador no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Evento o Eventos Anteriores. En tales casos, no se nombrará a ningún otro Jugador ganador alternativo y Psyonix tendrá el derecho, a su total y absoluta discreción, a (y) otorgar cualquier cantidad del premio que habría recibido el Jugador descalificado como parte de un futuro evento competitivo de la Partida o (z) otorgar cualquier cantidad de ese premio a causas benéficas. Un Jugador ganador solo se anunciará cuando Psyonix haya completado el proceso de verificación de información de los requisitos en 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 QUÉ IMPUESTOS SE APLICAN Y (II) PAGAR ESOS IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL CORRESPONDIENTE.

AUTORIDAD FISCAL CORRESPONDIENTE. La política de Psyonix es retener los impuestos a 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 de impuestos pertinente que exija la legislación aplicable.

Psyonix determinará el método de pago de los premios a su absoluta discreción y, salvo donde la ley aplicable lo requiera de otra forma, todos los pagos se harán directamente al Jugador ganador, en capacidad de Jugador ganador como individuo (o, en caso de ser un Menor de edad, a uno de sus padres o tutor legal). Psyonix no realizará pagos de premios a ninguna organización, empresa u otra entidad. Cada Jugador ganador recibirá un formulario de Aceptación del premio y Exención de responsabilidad ("**Renuncia**"). A menos que esté restringido por la ley, cada Jugador ganador (o, en caso de ser un Menor, uno de los padres o tutor legal del Jugador ganador) deberá completar y enviar la Renuncia dentro de las fechas establecidas en esta Sección (la 2.6.3). Además, al aceptar un premio, el Jugador ganador acepta (o, si uno de sus padres o tutor legal de dicho Jugador aceptan) eximir a Psyonix de cualquier y toda responsabilidad, pérdida o daño que surja de o en relación con la premiación, la recepción o uso o mal uso del premio o de la participación en cualquier actividad relacionada con el mismo.

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

Para poder participar en cualquier partida del Evento o recibir un premio relacionado con un Evento, debes cumplir con la información de los requisitos en esta Sección.

3.1 Edad del Jugador; cuentas limitadas. Debes tener al menos 13 años de edad (o cualquier otra edad, si es mayor, según se requiera en tu país de residencia). Debes asegurarte de que la información sobre tu edad en tu cuenta sea precisa. No puedes usar una Cuenta limitada para participar en el Evento.

3.2 Términos de servicio de Epic y el ALUF de Rocket League. Debes cumplir los Términos de servicio de Epic ("**Términos de servicio de Epic**") (<https://www.epicgames.com/site/en-US/tos>) y el Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League ("**ALUF de Rocket League**") (<https://www.psyonix.com/eula>), además de todas las reglas, políticas y términos incluidos en ambos documentos. Este Reglamento se agrega, y no sustituye, al ALUF de Rocket League.

3.3 2FA. Debes habilitar (si no lo has hecho) la autenticación de dos factores ("**2FA**") en tu Cuenta de Epic. Para habilitar la 2FA, visita <https://epicgames.com/2FA>, inicia sesión en tu cuentas de Epic y sigue las instrucciones en pantalla.

3.4 Afiliación a Psyonix/Epic. No pueden participar en el Evento ni los empleados, oficiales, directores, agentes y representantes de Psyonix y Epic (incluidas las agencias legales, de publicidad y de promoción), ni sus familiares cercanos (como cónyuges, padres, madres, hermanos, hermanas, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, abuelas, familiares políticos, independientemente de donde vivan) ni quienes convivan con ellos (parientes o no). Tampoco pueden participar las personas o entidades relacionadas con la producción o gestión del Evento ni las empresas matrices, afiliadas o subsidiarias, agentes y representantes de Psyonix y Epic.

3.5 Nombres de Jugadores y Equipos.

3.5.1 Todos los nombres de los Jugadores individuales y del Equipo 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 El nombre utilizado por un Equipo o un Jugador no debe incluir ni hacer uso de los términos de Rocket League, de Psyonix ni de ninguna marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar bajo licencia. Los nombres que utilicen los Equipos y los Jugadores no pueden ser idénticos a los de otros Jugadores, Equipos, streamers, famosos, funcionarios del gobierno, Administradores del Torneo, empleados de Psyonix o Epic o cualquier otra persona o entidad.

3.5.3 Los Equipos y los Jugadores deben usar los mismos nombres durante todo el Torneo.

3.5.4 Psonix 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).

3.5.5 Prohibiciones del patrocinador. Los Nombres de Equipo, Nombres de Jugador, logotipos y avatares no pueden contener ningún patrocinador o marca referida a las categorías prohibidas listadas en la Sección 7.8.2.

Todos los demás patrocinios, avales, actividades promocionales e identificaciones comerciales listados en Nombres de Equipo están sujetos a la aprobación final de los Administradores del Evento. Los Administradores del Torneo y/o Psonix se reservan el derecho de prohibir o editar cualquier Nombre de Equipo.

3.6 Cuenta de Epic con todas las obligaciones cumplidas.

3.6.1 Con el fin de facilitar el proceso de clasificación y pago de premios establecido 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 Psonix 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. Como aclaración, 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 en relación con el Torneo.

3.6.2 La Cuenta de Epic que uses en relación con el Evento debe estar al día, sin infracciones no reveladas. Esto también significa que tu Cuenta de Epic se debe registrar a tu nombre y no puede haber sido comprada, regalada ni transferida por otro Jugador anteriormente.

3.6.3. Tú (y tu Cuenta de Epic) debes haber cumplido o estar libre de cualquier suspensión u otras sanciones impuestas en relación con una infracción previa de cualquier reglamento oficial de Epic.

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 todas sus partes, está abierto a Jugadores de todo el mundo, a no ser 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 la ley estadounidense (“**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 puede jugar en un dispositivo de juego determinado. Esto significa que no puedes usar el mismo dispositivo que otros Jugadores durante el Evento.

3.7.3 Solo puedes tener una (1) entrada al Evento (usando una (1) Cuenta de Epic) para un Abierto. Tienes expresamente prohibido tener entradas adicionales al Evento usando una o más cuentas de Epic secundarias.

3.7.4 Solo podrás participar en una (1) Región (usando una (1) Cuenta de Epic) durante el transcurso del Evento.

3.7.5 Solo podrás participar en un solo Equipo durante cualquier Abierto.

3.7.6 Tú y tus compañeros de Equipo deben estar en rango Oro o superior en uno (1) de los siguientes modos por rangos en la fecha del Período de instantáneas de la tabla de clasificación (listada en la Sección 2.3.1) antes del comienzo de un nuevo Abierto: (a) Duelo individual 1v1, (b) Dobles 2v2 o (c) 3v3. Esta regla solo se aplica a los Iniciadores.

3.8 Alineaciones de Equipos.

3.8.1 Punto de contacto del Equipo. Cada Equipo debe declarar a un miembro de su Alineación como el Punto de contacto del Equipo (“**Punto de contacto del Equipo**”) o (“**PDC del Equipo**”), que representa al Equipo para todas las decisiones oficiales y sirve como principal punto de contacto para el Equipo

3.8.2 Tamaños y Alineaciones de Equipos. Los Equipos solo pueden consistir en Iniciadores (“**Iniciador**”) que sean elegibles para competir en un Partido. Como aclaración, esto significa que las Reservas, los Entrenadores y los Administradores no pueden ser parte de la Alineación en ningún Abierto. Las Alineaciones deben consistir en las siguientes configuraciones para cada Abierto:

Abierto 1v1.

Una Alineación solo puede contener un

(1) Iniciador.

Abierto 2v2.

Una Alineación solo puede contener dos

(2) Iniciadores.

Abierto 3v3 y Jump Jam.

Una Alineación solo puede contener tres

(3) Iniciadores.

Al registrarse en el Evento, las Alineaciones deben contener la cantidad exacta de Iniciadores según lo requerido por el modo de juego relevante.

3.8.4 Nombres de Jugadores o Equipos. Los Jugadores o 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 atenerse a este Reglamento (incluida, sin limitación, la Sección 3) y los Administradores del Torneo pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. Una Alineación no debe contener duplicados del mismo nombre, nombres que consistan solo en símbolos o nombres que sean difíciles de distinguir entre sí.

3.8.5 Exclusividad de Equipo. Los Jugadores podrán participar en un único Equipo a la vez durante el Torneo. Una persona no puede ser simultáneamente parte de más de una Alineación a la vez.

3.8.6 Registro. Cada Jugador del Equipo debe satisfacer todos los requisitos de admisión de este Reglamento para los Jugadores y debe registrarse desde el sitio web de registro (<https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2025>) antes del cierre del Proceso de registro para ser considerado miembro del Equipo correspondiente. Durante el Proceso de registro, un miembro del Equipo creará/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 de su Punto de contacto del Equipo.

3.8.7 Verificación de admisión del Equipo. Tal como se establece en la Sección 2.6.2, todos los miembros de un Equipo que cumplan con los requisitos establecidos en el Anexo B deben superar con éxito el proceso de verificación de información de los requisitos descrito en la Sección 2.6 para poder recibir dichos premios. Si un miembro del Equipo no pasa el proceso de verificación de información de los requisitos, se descalificará al Equipo completo como posibles Jugadores ganadores y ese Equipo no tendrá derecho a ganar

ningún premio en relación con el Torneo.

3.8.8 Asociaciones de Equipo. Salvo que se establezca expresamente lo contrario en el presente documento, todos los derechos de los Administradores del Torneo sujetos a este Reglamento se refieren y pueden ejercerse dirigidos al Equipo en su conjunto y a cada uno de los miembros del Equipo. Si surge algún derecho de descalificación para cualquier miembro individual del Equipo, entonces el Administrador del Evento puede ejercer el derecho de descalificar al Equipo en su conjunto.

Si los Administradores del Torneo eligen descalificar a menos de todos los miembros de un Equipo, los Jugadores restantes seguirán estando obligados por este Reglamento.

Cualquier miembro del equipo que decida terminar su participación en el Torneo y/o haya sido descalificado del Torneo no podrá participar en el Torneo en ninguna condición a la entera discreción de los Administradores del Torneo.

3.8.9 Calificación de Equipos no transferibles. Los puestos de avance (según corresponda) no pueden ser transferidos, vendidos, intercambiados ni regalados a ninguna persona u organización. Esto significa que la progresión de cuadro ganada siempre se conectará directamente con todo el Equipo en su conjunto.

3.9 Relaciones del Equipo.

El Reglamento no regula las relaciones entre los Jugadores de un Equipo. Los términos de la relación entre los Jugadores y sus respectivos Equipos quedan en manos 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 determinen los Administradores del Torneo a su entera discreción.

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

3.10.1 Ningún Equipo (incluidos sus agentes, directivos, empleados y subcontractistas), Propietario, Administrador o Entrenador puede participar en conspiraciones, arreglos de Partidos, soborno de un árbitro o un directivo del Partido ni cualquier otra acción o acuerdo desleal o ilegal para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de una Partida, Partido o 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 opere 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 Partidos.

4.1.1 Configuración de Partidas del Abierto 1v1.

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 1v1
- Dificultad del Bot: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: Nombre/contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidor: EE. UU.-Central (NA), Europa (UE), América del Sur (SAM), Oceanía (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia-Este o Asia-SE Marítimo o Asia-SE continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores del Equipo: Predeterminado

4.1.2 Configuración de Partidas del Abierto 2v2.

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 2v2
- Dificultad del Bot: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: Nombre/contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidor: EE. UU.-Central (NA), Europa (UE), América del Sur (SAM), Oceanía (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia-Este o Asia-SE Marítimo o Asia-SE continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores del Equipo: Predeterminado

4.1.3 Configuración de Partidas del Abierto 3v3.

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 3v3
- Dificultad del Bot: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: Nombre/contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidor: EE. UU.-Central (NA), Europa (UE), América del Sur (SAM), Oceanía (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia-Este o Asia-SE Marítimo o Asia-SE continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores del Equipo: Predeterminado

4.1.4 Configuración de Partidas del Abierto Jump Jam.

- Modo de juego: **Jump Jam**
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 3v3
- Dificultad del Bot: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: Nombre/contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Servidor: EE. UU.-Central (NA), Europa (UE), América del Sur (SAM), Oceanía (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia-Este o Asia-SE Marítimo o Asia-SE continental (APAC)

- y Sudáfrica (SSA)
- Colores del Equipo: Predeterminado

4.1.5 Controles. Todos los controles estándar, incluidos el mouse y el teclado, son legales. Las funciones de macro (p. ej. botones turbo) no están permitidas. El overclocking de los controles no está permitido.

4.2 Procedimiento de los Partidos.

4.2.1 Organización y colores de Equipo. 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 Equipos pueden solicitar que el Partido se vuelva a organizar en la misma Región del servidor por motivo de problemas de conexión. Durante cualquier Partido antes de que (a) se haya marcado un gol o (b) hayan transcurrido quince (15) segundos (lo que ocurra antes), 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.

- “EE.UU. Central” será el servidor por defecto para los Partidos de Norteamérica, a menos que ambos Equipos acuerden jugar en “EE.UU. Oeste” o “EE.UU. Este”.
- Los servidores de “Europa” se usarán siempre para los Partidos de Europa.
- Los servidores de “Sudamérica” se usarán siempre para los Partidos de Sudamérica.
- Los servidores de “Oceanía” se usarán siempre para los Partidos de Oceanía.
- Los servidores de “Oriente Medio” se usarán siempre para los Partidos de MENA.
- “Asia-SE Continental” será el servidor por defecto para los Partidos de APAC, a menos que ambos Equipos acuerden jugar en “Asia Este” o “Asia-SE Marítimo”.
- Los servidores de “Sudáfrica” se usarán siempre para los Partidos de SSA.

4.2.4 Inicio de 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 Jugadores después de iniciado un Partido.

No se permiten sustituciones para estos Eventos.

4.2.6 Informe de marcadores. Una vez completado un Partido, el Equipo ganador deberá enviar el resultado del Partido a los Administradores del Torneo en una sala de chat designada. El Equipo perdedor también debe confirmar el resultado del Partido. Se requerirá tomar una captura de la pantalla de resultados o guardar el archivo de repetición del Partido en caso de una disputa en los resultados. Si un Equipo disputa un Partido afirmando haber sido el ganador y presenta pruebas de su reclamo, el otro Equipo deberá presentar sus propias pruebas para evitar perder el Partido de forma automática. Cualquier Equipo o Jugador que haya presentado resultados falsos o manipulados será objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la Sección 8.3.

4.2.7 Observadores. Para todos los Eventos, no se permiten observadores en el juego, excepto para los Administradores del Torneo o personas autorizadas previamente. Los Equipos que compartan detalles de la sala con el fin de permitir que un observador no autorizado ingrese al Partido serán objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la Sección 8.3.

Se permitirá que un Jugador transmita su Juego en directo a través de una plataforma de transmisión en línea (p. ej., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Los Equipos también podrán presentar una solicitud especial para que se autorice a un único observador de "Transmisión de Equipo" a unirse a cualquier partido, llenando una solicitud de retransmisión y recibiendo la autorización de observador al menos 24 horas antes del comienzo del día del torneo correspondiente. Las solicitudes de retransmisión pueden encontrarse en los canales de asistencia correspondientes de Discord listados en la Sección 6.1.

Los observadores autorizados no podrán unirse a un campo específico como jugador en ningún momento del partido. De lo contrario, serán objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la Sección 8.3.

4.3 Obligaciones de los Partidos.

4.3.1 Puntualidad. Todos los Equipos deben tener a todos los miembros de una alineación físicamente presentes o en la sala del Partido en línea antes de la hora designada de inicio del Partido. Los Equipos que no tengan una alineación completa lista para jugar después de cinco (5) minutos de la hora de inicio del Partido estarán sujetos a medidas disciplinarias, como se describe con más detalle en la Sección 8.3. Durante todos los Partidos, el Punto de contacto del Equipo debe responder en la sala de chat designada al menos diez (10) minutos antes de la hora designada de inicio del Partido. Psyonix y/o los Administradores del Torneo pueden ajustar las horas de inicio de los Partidos, a su entera discreción, dependiendo de cualquier aceleración o demora del Torneo.

4.3.2 Retiros. Los Equipos no pueden renunciar voluntariamente a un Partido sin la autorización previa de los Administradores del Torneo. Sin perjuicio de lo anterior, incluso con dicha autorización, los Equipos mencionados podrán ser objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la Sección 8.3.

5. Problemas.

5.1 Definición de términos.

“**Bug**” se refiere a un error, defecto, fallo, avería u otro problema técnico que produce un resultado incorrecto o inesperado o que provoca que Rocket League y/o un dispositivo de hardware se comporten de forma no deseada.

“**Desconexión intencionada**” se refiere a un Jugador que pierde la conexión con Rocket League debido a las acciones o inacción del Jugador. La desconexión intencionada no se considera un problema técnico válido para efectos de la repetición de una partida.

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

“**Desconexión involuntaria**” 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.

Debido a la naturaleza y la escala de las competiciones en línea, a menos que los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, los Partidos no se reiniciarán ni anularán a causa de Errores, Desconexiones voluntarias, Caídas del servidor o Desconexiones involuntarias.

A menos que los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, el juego continuará ante cualquier problema técnico o error que surja y ninguno será motivo de repetición. Si un Equipo solicita una revancha debido a un problema técnico o a un error, dicho Equipo deberá guardar la repetición y enviarla a los Administradores del Torneo para su revisión. Durante un Partido transmitido, los Administradores del Torneo podrán detener la Partida para su revisión y posterior reinicio de la Partida si lo consideran necesario a su entera discreción.

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 puede reincorporarse durante la Partida en la que se produjo la desconexión o entre las Partidas de un Partido, pero no puede hacerlo a la mitad de las Partidas posteriores del Partido. Después de una desconexión, si el Jugador no puede reincorporarse durante la misma Partida, el Jugador tendrá cinco (5) minutos para reincorporarse antes de que comience la siguiente Partida de la serie de un Partido. Si el Jugador desconectado no puede unirse a la Partida antes de la siguiente Partida del Partido, esto se considerará una pérdida de la Partida.

5.3.2 Interrupción del Juego. Los Administradores del Torneo podrán pausar una Partida o Partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de una detención del juego, los Jugadores deben permanecer en sus dispositivos y 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 Partido debido a circunstancias excepcionales, por ejemplo, si un error afecta significativamente la capacidad de un Jugador para jugar o si la Partida o el Partido se interrumpen a causa de un evento de Fuerza Mayor u otros eventos.

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 proveer a los Administradores del Torneo los archivos de registro de la Partida o Partido. Estos archivos de registro estarán sujetos a investigación y, si los Administradores del Torneo determinan que el reinicio se solicitó de manera ilegítima, dicho Jugador o Equipo estará sujeto a acciones disciplinarias como se describe en la Sección 8.3.

5.3.6 Herramienta de administración de Partido. El uso de la Herramienta de administración de Partido por parte de cualquier Jugador o Equipo está estrictamente prohibido en todo momento durante cualquier Partido del Evento. Esta herramienta está reservada exclusivamente para uso oficial de los Administradores del Torneo. Cualquier uso no autorizado de la Herramienta de administración de Partido por parte de un Jugador o Equipo constituye una violación de este Reglamento y puede dar lugar a medidas disciplinarias, como se describe con más detalle en la Sección 8.3.

6. Comunicación.

6.1 Canal de asistencia. Los Administradores del Torneo estarán disponibles para responder a 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, especificado a continuación. Cualquier respuesta o comentario proporcionado en línea no cambia este Reglamento.

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

6.2 Comunicación de los Partidos. Para 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 iniciado 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 o del Equipo. Psyonix y/o los Administradores del Torneo notificarán a los Jugadores la sala de chat designada antes del inicio de cada fase del Torneo.

7. Código de conducta.

7.1 Conducta personal: no se permite el comportamiento tóxico.

7.1.1 Todos los Jugadores deben comportarse de un modo que esté de acuerdo en todo momento con (a) el Código de conducta de esta misma Sección 7 (“**Código de conducta**”) y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y espíritu deportivo.

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 se comportarán de ningún modo que (a) transgreda este Reglamento, (b) actúen de forma perturbadora, peligrosa o destructiva o (c) cuyo comportamiento sea perjudicial para el disfrute de Rocket League por parte de otros usuarios como pretende Psyonix (como decida Psyonix). En particular, los Jugadores no se involucrarán en conductas irrespetuosas o acosadoras, ni harán uso de lenguaje ofensivo o abusivo, sabotearán la Partida, harán spam, estafarán o tampoco se involucrarán en ingeniería social o cualquier actividad ilegal (“**Comportamiento tóxico**”).

7.1.4 Los Jugadores no deben (a) proclamarse como, o representarse a sí mismos como, un Jugador suspendido o un tramposo o infractor, o (b) glorificar o apoyar de cualquier otra manera el incumplimiento o transgresión de este Reglamento.

7.1.5 Cualquier infracción de este Reglamento puede exponer a un Jugador o a todo un

Equipo a medidas disciplinarias como se describe en la Sección 8.3, independientemente de que dicha infracción se haya cometido de forma intencional.

7.2 Integridad competitiva

7.2.1 Se espera que cada Jugador juegue siguiendo el espíritu de Rocket League y de este Reglamento en todo momento durante cualquier Partida o Partido. Este Reglamento prohíbe cualquier forma de juego desleal y puede dar lugar a medidas disciplinarias. Ejemplos de juego desleal:

- Conspiración (como se define a continuación), arreglos o pérdida intencionada de Partidos, soborno de un árbitro o un directivo del Partido o cualquier otra acción o acuerdo desleal o ilegal para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de un Partido o Evento.
- Hackear o modificar de cualquier otra forma el comportamiento previsto del cliente de juego de Rocket League, lo que incluye, entre otros, 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 dirigir a otra persona para que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método similar para hacer trampa y obtener una ventaja competitiva.
- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error o problema del juego) de una manera no prevista por Psyonix con el fin de obtener una ventaja competitiva.
- Utilizar ataques distribuidos de denegación de servicio, "swatting" o métodos similares para interferir en la conexión de otro Jugador con el cliente de juego de Rocket League.
- Usar macroclaves o métodos similares para automatizar acciones en el juego.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por servicios prometidos, prestados o por prestar en relación con jugar Rocket League de manera desleal (por ejemplo, servicios diseñados para dejarse ganar o arreglar un Partido o Sesión).
- Interferir en el funcionamiento del Torneo, del sitio web del Reglamento o de cualquier sitio web propiedad de Psyonix o de los Administradores del Torneo o que ellos gestionen.

- Realizar cualquier modificación de Rocket League que no haya sido comunicada y autorizada por los Administradores del Torneo.
- Infringir este Reglamento de cualquier otra forma.

7.3 Apuestas. Los Jugadores no podrán (a) realizar o promover apuestas, juegos con dinero o juegos de azar en el Torneo o en cualquier parte del mismo, ni (b) beneficiarse, de forma directa o indirecta, de apuestas, juegos con dinero o juegos de azar en el Torneo o en cualquier parte del mismo.

7.4 Acoso. Se prohíbe a los Jugadores incurrir en cualquier conducta de acoso, abuso o discriminación, incluida cualquiera de las anteriores por motivos de raza, color, etnia, origen nacional, religión, opinión política o de cualquier otro tipo, sexo, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad o cualquier otra condición o característica protegida bajo la ley aplicable.

7.5 Confidencialidad. Los Jugadores no podrán revelar a ningún tercero ninguna información confidencial que el Jugador obtenga en relación con el Evento, incluidas las publicaciones en las 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 Denunciar. Cualquier Jugador que presencie o sea objeto de una conducta que infrinja el Código de conducta debe notificarlo a Psyonix o a un Administrador del Torneo. Todas las quejas notificadas según esta Sección 7.7 serán investigadas de inmediato y se tomarán las acciones adecuadas. Estarán prohibidas las represalias contra cualquier Jugador que presente una queja o coopere en la investigación de una.

7.8 Restricciones. Los Jugadores tienen prohibido usar nombres de marcas o insignias (colectivamente, "**Identificación comercial**") de cualquiera de las entidades, productos o servicios en la siguiente lista (no exhaustiva):

- Drogas o accesorios para el consumo de drogas.
- Tabaco o productos relacionados con el tabaco, incluidos los productos de vapeo.
- Alcohol.
- Armas de fuego.
- Pornografía o cualquier otro material exclusivo para adultos.
- Criptomonedas, tokens no fungibles (NFT) o cualquier otro producto o servicio relacionado con blockchain.

- Cualquier negocio: (a) cuyo contenido sea discriminatorio o que promueva el acoso o cualquier forma de odio; o (b) cuyas prácticas sean perjudiciales para la imagen de Psyonix o Epic o den lugar a críticas públicas o a una mala imagen de Psyonix o Epic (según determinen Psyonix, Epic o los Administradores del Torneo).
- Cualquier empresa que fomente actividades ilegales o infrinja la legislación aplicable.
- Productos de apuestas (incluidas las apuestas deportivas de fantasía), loterías o juegos de dinero ilegales.
- Cualquier negocio que promueva: (a) el uso de hackeos, trampas, explotaciones o la acumulación o venta de moneda del juego; o (b) la venta, alquiler, licencia, distribución o transferencia de una cuenta de juego.
- Logotipos de videojuegos, personajes, desarrolladores o editoras que no sean propiedad de Psyonix o Epic ni estén afiliados a ellos.
- Candidatos políticos.
- Servicios telefónicos de cargos altos.

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

8. Infracciones del Reglamento y el código de conducta.

8.1 Exigencia de cumplimiento. Psyonix 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 a continuación), imponer sanciones a los Jugadores por violaciones de este Reglamento, como se describe en la Sección 8.

8.2 Investigación y Cumplimiento.

8.2.1 Debes cooperar plenamente con Psyonix y/o un Administrador del Torneo (según corresponda) en la investigación de cualquier violación o sospecha de violación de este Reglamento. Si Psyonix y/o un Administrador de Torneo te contactan para analizar la investigación, debes ser sincero en la información que proporcionas a Psyonix y/o a un Administrador del Torneo. Si se descubre que un Jugador ocultó, destruyó o manipuló cualquier información relacionada o que de alguna otra manera haya engañado a Psyonix o a un Administrador del Torneo durante una investigación, este estará sujeto a acciones disciplinarias como se describe a continuación en la Sección 8.3.

8.2.2 Psyonix tiene derecho, a su entera discreción, a expulsar a un Jugador de una actividad del Evento, o de restringir la participación de dicho Jugador o Persona de Control en una actividad del Evento, como parte de una investigación llevada a cabo por Epic y/o un Administrador del Evento (según corresponda) de conformidad con la Sección 8.2.

8.3 Acciones disciplinarias.

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

- Emitir una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al Jugador o a la Persona de Control;
- Reiniciar el Partido;
- Pérdida de la Partida;
- Pérdida del Partido;
- Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al Jugador o Equipo;
- Descalificar al Jugador de uno o más Partidos del Evento; o
- Prohibir la participación del Jugador en una o más competencias futuras organizadas por Psonix.

8.3.2 Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de la acción disciplinaria tomada por Psonix en virtud de esta Sección 8.3 quedará a la total y absoluta discreción de Psonix. Psonix se reserva el derecho de reclamar daños y perjuicios y otros remedios a dicho Jugador en la medida en que lo permita la ley aplicable. La ejecución de cualquier medida disciplinaria aplicable por parte de Psonix no proporcionará a un Jugador motivos para reclamaciones contra Psonix bajo ninguna teoría de la ley, ni se considerará de otro modo una responsabilidad por parte de Psonix hacia dicho Jugador.

8.3.3 Si Psonix decide que hubo incumplimientos repetidos del Reglamento por parte de un Jugador, podría tomar acciones disciplinarias mayores, las cuales pueden llegar hasta e incluir la descalificación permanente de todas las competencias futuras del Rocket League organizadas o administradas por o en nombre de Psonix. Epic también podrá hacer valer cualquiera de sus derechos en virtud de los Términos de servicio de Psonix y/o el ALUF de Rocket League en caso de infracción.

8.3.4 Todas las infracciones del Reglamento del Evento serán determinadas por Psonix a su entera discreción y regidas por la Matriz de Infracciones Competitivas de Psonix. Una decisión final de Psonix sobre la acción disciplinaria apropiada será definitiva y vinculante para todos los Jugadores.

8.4 Disputas del Reglamento.

Psonix tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de este Reglamento, incluyendo su incumplimiento, aplicación o interpretación.

9. Descargos de responsabilidad. EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEY, PSYONIX Y SUS AFILIADOS Y LOS ADMINISTRADORES DEL EVENTO NO

SERÁN RESPONSABLES DE (A) CUALQUIER PROBLEMA TÉCNICO U OTRAS INTERRUPCIONES DEL EVENTO, INCLUYENDO CUALQUIER PÉRDIDA O CORRUPCIÓN DE DATOS, (B) LA MALA CONDUCTA DE CUALQUIER JUGADOR U OTROS TERCEROS, (C) CUALQUIER LESIÓN (INCLUYENDO LA MUERTE) O DAÑOS A LA PROPIEDAD DERIVADOS DE CUALQUIER PREMIO O PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO, (D) CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, CONSECUENTE, INCIDENTAL O ESPECIAL O (E) CUALQUIER ERROR DE IMPRESIÓN, TIPOGRÁFICO O ADMINISTRATIVO EN CUALQUIER MATERIAL ASOCIADO 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 U OTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENCIÓN NO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL U OTRA CAUSA MÁS ALLÁ DEL CONTROL DE PSYONIX AFECTE A LA ADMINISTRACIÓN, SEGURIDAD O CORRECTO DESARROLLO DEL EVENTO O PSYONIX SE VUELVA INCAPAZ (SEGÚN DETERMINE A SU ENTERA DISCRECIÓN) DE LLEVAR A CABO EL EVENTO TAL Y COMO ESTABA PLANEADO ORIGINALMENTE.

10. Publicidad; consentimiento para entrevistas.

10.1 Psonix podrá utilizar tu nombre, etiqueta, parecido, imagen, voz, estadísticas de juego y/o ID de Cuenta de Epic u otra información biográfica, 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 en relación con la publicidad del Evento o de otros eventos y programas de Rocket League, sin ninguna 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 de salir en grabaciones para la Entrevista y por la presente concedes a Psonix una licencia mundial libre de derechos de autor (con derecho a conceder sublicencias) para el uso de tus declaraciones y cualquier grabación de audio/video de la Entrevista, así como tu nombre, etiqueta, parecido, imagen, voz, estadísticas de juego, ID de Cuenta de Epic y otra información biográfica (colectivamente, “**Materiales de la Entrevista**”) en relación con la Entrevista. Tu participación en una Entrevista es voluntaria y no tienes derecho a compensación por una Entrevista o por esta licencia. Psonix no tiene ninguna obligación de entrevistarte ni de utilizar los Materiales de la Entrevista. Puedes retirar esta licencia en cualquier momento poniéndote en contacto con un Administrador del Torneo en tournaments@epicgames.com; sin embargo, esto no afectará a los usos que Psonix haya hecho de dicha licencia antes de la retirada.

11. Legislación aplicable. Las leyes internas del Estado de Carolina del Norte, sin referencia a ninguno de sus principios de conflictos de leyes, regirán este Reglamento, incluyendo cualquier disputa relacionada con este Reglamento y/o el Evento.

12. Renuncia a juicio por jurado. SALVO QUE ESTÉ PROHIBIDO POR LAS LEYES APLICABLES Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, CADA

PARTICIPANTE RENUNCIA IRREVOCABLE Y PERPETUAMENTE A CUALQUIER DERECHO QUE PUDIERA TENER A UN JUICIO ANTE UN JURADO CON RESPECTO A CUALQUIER LITIGIO DIRECTO O INDIRECTO QUE RESULTE DE, EN VIRTUD DE O EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO FIRMADO, CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE Y CUALQUIER TRANSACCIÓN CONTEMPLADA EN VIRTUD DEL PRESENTE REGLAMENTO O POR EL MISMO.

13. Privacidad. Consulta la política de privacidad de Psyonix ubicada en <https://www.psyonix.com/privacy/> para obtener información importante sobre la recopilación, uso y 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 incoherencia entre cualquier versión traducida de este Reglamento y la versión inglesa del mismo, la versión inglesa prevalecerá, regirá y dominará.

Apéndice A: Cronograma

Abierto Champions Road 2v2

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

Abierto Champions Road 1v1

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

Abierto Champions Road 3v3

2 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 1 [todas las regiones]
3 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 2 [todas las regiones]
4 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 3 [todas las regiones]

Abierto Champions Road Jump Jam

18 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 1 [MENA]
19 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 1 [todas las demás regiones]
19 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 2 [MENA]
20 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 2 [todas las demás regiones]
20 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 3 [MENA]
21 de septiembre: Cuadro de doble eliminación: Día 3 [todas las demás regiones]

Apéndice B

Premios 1v1

Premios del Evento - Abierto 1v1 - UE y NA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	1500
2.º	1250
3.º - 4.º	1000
5.º - 6.º	750
7.º - 8.º	600
9.º - 12.º	500
13.º - 16.º	400
17.º - 24.º	300
25.º - 32.º	200
33.º - 64.º	100

Premios del Evento - Abierto 1v1 - SAM, MENA y OCE

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	1250
2.º	1000
3.º - 4.º	750
5.º - 6.º	600
7.º - 8.º	500
9.º - 12.º	400
13.º - 16.º	300
17.º - 24.º	200
25.º - 32.º	100

Premios del Evento - Abierto 1v1 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	1000
2.º	750
3.º - 4.º	600
5.º - 6.º	400
7.º - 8.º	300
9.º - 12.º	200
13.º - 16.º	100

Premios 2v2

Premios del Evento - Abierto 2v2 - UE y NA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	3000
2.º	2500
3.º - 4.º	2000
5.º - 6.º	1500
7.º - 8.º	1200
9.º - 12.º	1000
13.º - 16.º	800
17.º - 24.º	600
25.º - 32.º	400
33.º - 64.º	200

Premios del Evento - Abierto 2v2 - SAM, MENA y OCE

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	2500
2.º	2000
3.º - 4.º	1500
5.º - 6.º	1200
7.º - 8.º	1000
9.º - 12.º	900
13.º - 16.º	600
17.º - 24.º	400
25.º - 32.º	200

Premios del Evento - Abierto 2v2 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	2000
2.º	1500
3.º - 4.º	1200
5.º - 6.º	800
7.º - 8.º	600
9.º - 12.º	400
13.º - 16.º	200

Premios 3v3

Premios del Evento - Abierto 3v3 - UE y NA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	4500
2.º	3750
3.º - 4.º	3000
5.º - 6.º	2250
7.º - 8.º	1800
9.º - 12.º	1500
13.º - 16.º	1200
17.º - 24.º	900
25.º - 32.º	600
33.º - 64.º	300

Premios del Evento - Abierto 3v3 - SAM, MENA y OCE

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	3750
2.º	3000
3.º - 4.º	2250
5.º - 6.º	1800
7.º - 8.º	1500
9.º - 12.º	1200
13.º - 16.º	900
17.º - 24.º	600
25.º - 32.º	300

Premios del Evento - Abierto 3v3 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	3000
2.º	2250
3.º - 4.º	1800
5.º - 6.º	1200
7.º - 8.º	900
9.º - 12.º	600
13.º - 16.º	300

Premios Jump Jam

Premios del Evento - Abierto Jump Jam - UE y NA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	4500
2.º	3750
3.º - 4.º	3000
5.º - 6.º	2250
7.º - 8.º	1800
9.º - 12.º	1500
13.º - 16.º	1200
17.º - 24.º	900
25.º - 32.º	600
33.º - 64.º	300

Premios del Evento - Abierto Jump Jam - SAM, MENA y OCE

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	3750
2.º	3000
3.º - 4.º	2250
5.º - 6.º	1800
7.º - 8.º	1500
9.º - 12.º	1200
13.º - 16.º	900
17.º - 24.º	600
25.º - 32.º	300

Premios del Evento - Abierto Jump Jam - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	3000
2.º	2250
3.º - 4.º	1800
5.º - 6.º	1200
7.º - 8.º	900
9.º - 12.º	600
13.º - 16.º	300