

Rocket League Champions Road Opens - Reglas oficiales 2025

Las presentes son las Reglas oficiales (en lo sucesivo, las «**Reglas**») de los Rocket League Champions Road Opens (en lo sucesivo, los «**Champions Road Opens**» o el «**Evento**»), que consisten en el Champions Road 1v1 Open, el Champions Road 2v2 Open, el Champions Road 3v3 Open y el Champions Road 3v3 Jump Jam Open. Estos tres torneos son organizados por o en nombre de Psyonix (en lo sucesivo, «**Psyonix**»). Las presentes Reglas constituyen un contrato legal entre usted y Psyonix, LLC para su participación en el Evento.

Índice.

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

1. Introducción y aceptación.

1.1 Introducción. Las presentes Reglas están diseñadas para garantizar que el Evento sea divertido, justo y libre de Comportamientos tóxicos (tal y como se definen en la Sección 7.1).

1.2 Aceptación de las presentes Reglas. Al participar en el Evento, incluso al sumarse a cualquier Sesión o Partido del Evento, o al hacer clic para aceptar las presentes Reglas, usted acepta las presentes Reglas. Se entenderá que las referencias a «**usted**», «**su**» y «**cada Jugador**» hacen referencia a usted y, si es Menor (tal y como se define en la Sección 1.3), a sus padres o tutor legal, según proceda.

1.3 Menores. Si tiene menos de 18 años (o la mayoría de edad definida en su país de

residencia) (en lo sucesivo, un «Menor»), debe contar con el permiso de su padre, madre o tutor legal para aceptar las presentes Reglas y participar en el Evento. Además, si usted es Menor de edad, su padre, madre o tutor legal también deberá aceptar las presentes Reglas en su nombre y en el suyo propio. Si usted es el padre o tutor de un Menor, debe aceptar las Reglas. Si acepta las Reglas como padre o tutor de un Menor, confirma que es el padre o tutor legal del Menor y se compromete a supervisar y hacerse plenamente responsable de su participación en el Evento, incluido el cumplimiento de las presentes Reglas.

1.4 Equipos. Las presentes Reglas también son de aplicación a cada Equipo que haya sido autorizado a participar en el Torneo y a su(s) Propietario(s) («**Propietario**»), Director («**Director**») y Entrenador («**Entrenador**»). El/los Propietario/s de un Equipo pueden ser personas físicas o jurídicas, y las presentes Reglas son de aplicación por igual a ambas. La participación en cualquier Torneo por parte de un Equipo está condicionada a la aceptación de las presentes Reglas por parte de los Jugadores, el Director y el Entrenador del Equipo.

1.5 Cambios en las Reglas. Psyonix puede cambiar las presentes Reglas puntualmente notificándole dichos cambios por cualquier medio razonable, incluida la publicación de las Reglas revisadas en línea en <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/>. Al continuar participando en el Evento, usted acepta las Reglas actualizadas. Si no está conforme con las Reglas actualizadas, deberá abstenerse de participar en el Evento.

2. Estructura del Evento.

2.1 Términos principales.

«**APAC**»: Asia Pacífico. Esta Región se alojará en servidores tal y como se describe en la Sección 4.2.3.

«**Al mejor de X**»: un partido que tiene X número de partidos, y el equipo que gana la mayoría de los partidos es declarado vencedor. Una vez que un equipo gane el número de partidos necesarios para alcanzar la mayoría requerida, ese equipo será declarado ganador del partido y los partidos que no se hayan jugado en ese momento no se disputarán. Por ejemplo, en un Partido al mejor de tres, una vez que un equipo gane dos (2) partidos, ese equipo será declarado inmediatamente vencedor de ese partido.

«**Cuenta limitada**»: una Cuenta limitada de Epic Games.

«**UE**»: Europa. Esta Región se alojará en servidores tal y como se describe en la Sección 4.2.3.

«**Epic**»: Epic Games, Inc.

«**Juego**»: una única competición entre dos (2) Equipos que se juega hasta que el cronómetro en juego alcance las 0:00 o el tiempo extra se resuelva por el primer gol marcado.

«**Partido**»: el juego de un Torneo entre dos (2) Equipos que puede incluir múltiples Partidos, tal y como se describe en la Sección 2.2.

«**Herramienta de administración del partido**»: cualquier funcionalidad dentro del juego o externa que permita a un usuario manipular o controlar los parámetros del partido (incluyendo, sin limitación, la modificación del temporizador de juego, la pausa de un partido o el ajuste de la puntuación), tal y como se describe en la Sección 5.3.6.

«**MENA**»: Oriente Medio y Norte de África. Esta Región se alojará en servidores tal y como se describe en la Sección 4.2.3.

«**NA**»: Norteamérica. Esta Región se alojará en servidores tal y como se describe en la Sección 4.2.3.

«**OCE**»: Oceanía. Esta Región se alojará en servidores tal y como se describe en la Sección 4.2.3. «**Región con restricción de premios**»: Rusia y Turquía.

«**Región**»: la región del servidor en la que un Jugador o Equipo que reúna los requisitos opte por competir.

«**Sitio web de registro**»: el sitio web <https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2025> o cualquier URL posterior que pueda sustituirlo puntualmente.

«**Sitio web de las reglas**»: el sitio web <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/> o cualquier URL posterior que pueda sustituirlo puntualmente.

«**SAM**»: Sudamérica. Esta Región se alojará en servidores tal y como se describe en la Sección 4.2.3.

«**SSA**»: África Subsahariana. Esta Región se alojará en servidores tal y como se describe en la Sección 4.2.3.

«**Equipo**»: un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos como una unidad. En la sección 3 se facilita una descripción de los requisitos del equipo.

«**Administrador del Torneo**»: cualquier empleado de Psyonix o miembro del equipo de administración, equipo de retransmisión, equipo de producción, personal del evento, o cualquier otra persona empleada o contratada a fin de dirigir el Torneo (incluyendo, sin limitación, BLAST ApS (en lo sucesivo, «**BLAST**»)).

«**Personas jurídicas del Torneo**»: Psyonix, los Administradores del Torneo, cualquier

patrocinador oficial del Torneo, y cada una de sus respectivas matrices, filiales y empresas participadas, proveedores, agentes y representantes, así como los directivos, consejeros y empleados de todas las anteriores.

«**Jugador ganador**»: cualquier Jugador que (a) no resida en una Región con restricción de premios y que (b) sea oficialmente declarado Jugador ganador por Psyonix según lo dispuesto en la Sección 2.6.3.

2.2 Formato del evento.

2.2.1 Resumen del formato. Los Champions Road Opens constarán de cuatro (4) eventos separados: Champions Road 1v1 Open, Champions Road 2v2 Open, Champions Road 3v3 Open, y Champions Road 3v3 Jump Jam Open. Cada Open consistirá en un único Torneo regional en línea (en lo sucesivo, cada uno de los mismos, un «**Open**»). Cada Open diferirá en el tamaño de los equipos y el modo de juego, y otorgará premios en metálico a los Jugadores ganadores a la conclusión de cada Open.

2.2.2 Champions Road 1v1 Open.

Para el Champions Road 1v1 Open (en lo sucesivo, el «**1v1 Open**») en cada Región, los Jugadores competirán en un Cuadro de doble eliminación (en lo sucesivo, el «**Cuadro de doble eliminación**»), lo que significa que un Jugador no podrá avanzar si pierde dos (2) Partidos en el Cuadro de Doble Eliminación. La selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los emparejamientos para cada día del Open 1v1 serán determinados por Psyonix o el Administrador del Torneo, tal y como se establece en la Sección 2.3.1. Cada Partido en el Cuadro de doble eliminación antes de que se determinen los 16 mejores Equipos será al Mejor de Tres. Todos los Partidos para los 16 mejores serán al Mejor de cinco.

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

Al final del Open 1v1, los Jugadores recibirán los premios establecidos en el Anexo B.

2.2.3 Champions Road 2v2 Open.

Para el Champions Road 2v2 Open (en lo sucesivo, el «**2v2 Open**») en cada Región, los equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación. La selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los emparejamientos para cada día del 2v2 Open serán determinados por Psyonix o el Administrador del Torneo, tal y como se establece en la Sección 2.3.1. Cada Partido en el Cuadro de doble eliminación antes de que se determinen los 16 mejores Equipos será al Mejor de Tres. Todos los Partidos para los 16 mejores serán al Mejor de cinco.

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

Al final del 2v2 Open, los Equipos recibirán los premios establecidos en el Anexo B.

2.2.4 Champions Road 3v3 Open.

Para el Champions Road 3v3 Open (en lo sucesivo, el «**3v3 Open**») en cada Región, los equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación. La selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los emparejamientos para cada día del 3v3 Open serán determinados por Psyonix o el Administrador del Torneo, tal y como se establece en la Sección 2.4 y el Anexo A. Cada Partido del Cuadro de doble eliminación antes de que se determinen los 16 mejores equipos será al mejor de tres. Todos los Partidos para los 16 mejores serán al Mejor de cinco.

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

Al final del 3v3 Open, los Equipos recibirán los premios establecidos en el Anexo B.

2.2.5 Champions Road 3v3 Jump Jam Open.

Para el Champions Road 3v3 Jump Jam Open (en lo sucesivo, el «**Jump Jam Open**») en cada Región, los equipos competirán en un Cuadro de doble eliminación. La selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de los emparejamientos para cada día del Jump Jam Open serán determinados por Psyonix o el Administrador del Torneo, tal y como se establece en la Sección 2.4 y el Anexo A. Cada Partido del Cuadro de doble eliminación antes de que se determinen los 16 mejores equipos será al mejor de tres. Todos los Partidos para los 16 mejores serán al Mejor de cinco.

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

Al final del Jump Jam Open, los Equipos recibirán los premios establecidos en el Anexo B.

2.2.6 Plataformas. Los Jugadores reconocen y aceptan que el Evento es multiplataforma, que otros Jugadores pueden participar en el Evento en distintas plataformas (PC o consola (según proceda)), y que las distintas plataformas pueden ofrecer funcionalidades, como por ejemplo mandos, interfaz del Jugador o capacidad de individualizar ciertos ajustes/sensibilidades del juego, etc., que podrían proporcionar una ventaja competitiva a una plataforma sobre otra. Epic no realiza ajuste alguno en el Evento para adaptarse a las distintas plataformas, y es responsabilidad de cada Jugador seleccionar la plataforma que utilice para participar en el Evento.

2.3 Selección de cabezas de serie.

2.3.1 Selección de cabezas de serie para 3v3/Jump Jam Opens. A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de 3v3 y Jump Jam Open, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

1. El Índice de partido de la «Modalidad clasificatoria 3v3» de los Jugadores en las clasificaciones del juego en un periodo determinado a continuación:

| <u>Evento</u> | <u>Instantánea de la clasificación</u> |
|--|---|
| 3v3 Open [Todas las regiones] | 23:59 h PT del 31 de agosto de 2025 |
| Jump Jam Open [MENA] | 23:59 h PT del 16 de septiembre de 2025 |
| Jump Jam Open [Todas las demás regiones] | 23:59 h PT del 17 de septiembre de 2025 |

2.3.2 Selección de cabezas de serie para 2v2 Open. A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de 2v2 Open, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

1. El Índice de partido de la «Modalidad clasificatoria 2v2» media del equipo en las clasificaciones del juego en un periodo determinado a continuación:

| <u>Evento</u> | <u>Instantánea de la clasificación</u> |
|-------------------------------------|--|
| 2v2 Open [MENA] | 23:59 h PT del 23 de agosto de 2025 |
| 2v2 Open [Todas las demás regiones] | 23:59 h PT del 24 de agosto de 2025 |

2.3.3 Selección de cabezas de serie para 1v1 Open. A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación de 1v1 Open, los Jugadores se organizarán según los siguientes parámetros:

1. El Índice de partido de la «Modalidad clasificatoria 1v1» media del equipo en las clasificaciones del juego en un periodo determinado a continuación:

| <u>Evento</u> | <u>Instantánea de la clasificación</u> |
|-------------------------------------|--|
| 1v1 Open [MENA] | 23:59 h PT del 26 de agosto de 2025 |
| 1v1 Open [Todas las demás regiones] | 23:59 h PT del 27 de agosto de 2025 |

2.4 Calendario. El calendario y fechas provisionales para los eventos se pueden consultar en el anexo A. Las fechas podrían cambiar. Los horarios y fechas finales se podrán consultar en Start.gg. En caso de que un cuadro concluya antes de tiempo o necesite más tiempo para finalizar, podrán añadirse o eliminarse días completos.

2.5 Reprogramación. Psyonix podrá, a su entera discreción, cambiar el calendario, la fecha y/o la hora de cualquier Partido o Sesión del Evento. No obstante, el Administrador

del Torneo informará a los Jugadores de cualquier cambio a la mayor brevedad posible.

2.6 Premios.

2.6.1 1v1 Open. Sin perjuicio de la Sección 2.6.5, se concederán los premios a cada Jugador en función de su clasificación final al término del 1v1 Open. Las dotaciones específicas de los premios se establecen en el Anexo B.

2.6.2 2v2 Open. Sin perjuicio de la Sección 2.6.5, se concederán los premios a cada Equipo (divididos a partes iguales entre los dos (2) Titulares) en función de su clasificación final al término del 2v2 Open. Las dotaciones específicas de los premios se establecen en el Anexo B.

2.6.3 3v3 Open.

Sin perjuicio de la Sección 2.6.5, se concederán los premios a cada Equipo (divididos a partes iguales entre los tres (3) Titulares) en función de su clasificación final al término del 3v3 Open. Las dotaciones específicas de los premios se establecen en el Anexo B.

2.6.4 Jump Jam Open.

Sin perjuicio de la Sección 2.6.5, se concederán los premios a cada Equipo (divididos a partes iguales entre los tres (3) Titulares) en función de su clasificación final al término del Jump Jam Open. Las dotaciones específicas de los premios se establecen en el Anexo B.

2.6.5 Regiones con restricción de premios. NO OBSTANTE LO ANTERIOR O CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN EN SENTIDO CONTRARIO DE LAS PRESENTES REGLAS, SI USTED ES UNA PERSONA FÍSICA RESIDENTE EN TURQUÍA O EN RUSIA (EN LO SUCESIVO, CADA UNA DE LAS MISMAS, UNA «REGIÓN CON RESTRICCIÓN DE PREMIOS»), RECONOCE Y ACEPTA QUE NO PODRÁ OPTAR NI TENDRÁ DERECHO A GANAR NINGÚN PREMIO EN RELACIÓN CON EL EVENTO.

2.6.6 Información sobre los premios.

Si Psonix lo considera pertinente, tan solo los Jugadores clasificados que cumplan los requisitos y no residan en una Región con restricción de premios podrán recibir los premios correspondientes descritos en la sección

2.6.1 (“**Jugadores ganadores**”). Ningún otro Jugador tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Evento.

Los premios se conceden «tal cual», sin ninguna garantía expresa o implícita. Los premios no pueden transferirse o cederse, y los Jugadores ganadores no podrán transferirlos.

Ninguno de los premios que no sean en metálico (si los hubiese) pueden ser canjeados por efectivo. Todos los pormenores del premio quedan a la entera discreción de Psyonix. Los Jugadores ganadores no tendrán derecho a ningún excedente entre el valor real de venta al público del premio y el valor aproximado de venta al público, y no se abonará ninguna diferencia entre el valor aproximado y el valor real del premio. Los Jugadores ganadores se harán cargo de todos los costes y gastos asociados a la aceptación y uso del premio que no se hayan especificado en el presente documento como proporcionados. Los Jugadores ganadores no podrán solicitar la sustitución de un premio. No obstante, Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción y si existen motivos justificados para ello, de sustituir un premio (o una parte del mismo) por otro de valor similar o mayor. Podrán ser de aplicación condiciones adicionales a la aceptación y utilización de un premio.

Psyonix notificará a los posibles Jugadores ganadores mediante una notificación a la dirección de correo electrónico asociada con la cuenta de Epic Games (en lo sucesivo, la «**Cuenta de Epic**») en el plazo de los sesenta (60) días posteriores al término de la sesión correspondiente del Evento o en cualquier otro momento que Epic estime oportuno para dicha notificación. Los Jugadores estarán sujetos a la comprobación de que reúnen los requisitos oportunos de conformidad con la Sección 3 y del cumplimiento de las presentes Reglas. Los posibles Jugadores ganadores deben mantener activa la Cuenta de Epic que utilizaron para competir en el Evento durante todo el proceso de comprobación de que reúnan los requisitos oportunos. Tras la recepción de una notificación formal por parte de Psyonix, los posibles Jugadores ganadores tendrán cuarenta y cinco (45) días desde la fecha de envío del mensaje para responder y facilitar (1) los datos y materiales que solicite Psyonix para comprobar si reúnen los requisitos de conformidad con la sección 3 y (2) el Descargo (definido a continuación). Dicha respuesta de un posible Jugador ganador deberá remitirse 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 especificada en la notificación. La fecha de recepción por parte de Psyonix será determinante a efectos del cumplimiento por parte de un posible Jugador ganador de los plazos establecidos en la presente Sección 2.6.3.

En caso de (a) que cualquiera de dichos Jugadores (i) no mantenga activa la Cuenta de Epic que haya utilizado para competir en el Evento durante todo el proceso de comprobación de que reúnan los requisitos oportunos o (ii) no responda puntualmente a cualquier notificación o solicitud de materiales o información; o (b) que dicho Jugador no pueda aceptar o recibir el premio por cualquier motivo (incluido por no cumplir los requisitos de participación en todo momento a lo largo de la participación en el Evento hasta la recepción del premio, o por no proporcionar la información fiscal y de pago necesaria a través de los proveedores de procesamiento de impuestos y pagos aprobados por Psyonix), (c) si se descubre que el Jugador ha infringido las reglas de Integridad en la Competición (o cualquier regla equivalente según sea el caso) para cualquier evento pasado (en lo sucesivo, un «**Evento pasado**») organizado por Epic, si los premios de dicho Evento pasado aún no han sido pagados a dicho Jugador, entonces dicho Jugador será descalificado como posible Jugador ganador, y dicho Jugador no tendrá derecho a ganar

ningún premio en relación con el Evento o Evento(s) pasado(s). En tales casos, no se nombrará ningún Jugador ganador alternativo y Psonix tendrá derecho, a su entera y absoluta discreción, a (y) otorgar cualquier premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho Jugador descalificado como parte de un futuro evento competitivo del Juego u (z) otorgar cualquier premio a causas y obras benéficas. El Jugador ganador se anunciará únicamente cuando se haya completado el proceso de comprobación de que se reúnan los requisitos oportunos por parte de Psonix según lo especificado en las presentes Reglas.

Los Jugadores ganadores tendrán que facilitar cierta información de pago a Psonix, como por ejemplo los formularios de información tributaria requeridos, para recibir los premios. Psonix puede retener el pago de los premios si el Jugador ganador no facilita los formularios de información tributaria correspondientes a tiempo.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS INTERNACIONALES, FEDERALES, ESTATALES Y LOCALES APLICABLES (INCLUIDOS, SIN LIMITACIÓN, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y LAS RETENCIONES) Y CADA JUGADOR GANADOR SE HARÁ CARGO DE (I) CONSULTAR AL ASESOR FISCAL LOCAL DE DICHO JUGADOR GANADOR PARA DETERMINAR QUÉ IMPUESTOS SON DE APLICACIÓN A DICHO JUGADOR GANADOR Y (II) ABONAR DICHOS IMPUESTOS A LA

AUTORIDAD FISCAL CORRESPONDIENTE. Es política de Psonix efectuar las retenciones fiscales a los tipos de retención en vigor para residentes y no residentes en Estados Unidos. Se informará sobre los ingresos por premios y los impuestos retenidos mediante los formularios (y) 1099-MISC (en el caso de Jugadores residentes de Estados Unidos), 1042-S (en el caso de Jugadores no residentes de Estados Unidos) y (z) cualquier otro formulario de impuestos relevante que exija la legislación aplicable.

Psonix determinará el método de pago de los premios a su criterio exclusivo y, salvo que la legislación aplicable así lo exija, todos los pagos se realizarán directamente al Jugador ganador a título personal (o, si es un Menor, a su padre, madre o tutor legal). Psonix no efectuará ningún pago de premios a ninguna organización, empresa u otra persona jurídica. Cada Jugador ganador recibirá un formulario de Aceptación del premio y Descargo de responsabilidad (en lo sucesivo, el «**Descargo**»). Salvo que la legislación aplicable lo impida, cada Jugador ganador (o, si se trata de un Menor, el padre o tutor legal de dicho Jugador ganador) deberá completar y enviar el Descargo de conformidad con los plazos establecidos en la presente Sección 2.6.3. Además, al aceptar un premio, el Jugador ganador acepta (o el padre o tutor legal de dicho Jugador ganador acepta) eximir a Psonix de cualquier responsabilidad, perjuicio o daño derivado o relacionado con la concesión, recepción y/o uso o mal uso del premio o 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 un Evento, debes cumplir los requisitos expuestos en la presente Sección.

3.1 Edad del Jugador; Cuentas limitadas. Debe tener al menos 13 años (o la edad, si es superior, que se exija en su país de residencia). Debe asegurarse de que la información sobre su edad que figura en su cuenta es exacta. No puede utilizar una Cuenta limitada para participar en el Evento.

3.2 Condiciones de servicio de Epic y Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League. Debe cumplir las Condiciones de servicio de Epic (en lo sucesivo, las «**Condiciones de servicio de Epic**») (<https://www.epicgames.com/site/en-US/tos>) y el Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League (en lo sucesivo, el «**ALUF de Rocket League**») (<https://www.psyonix.com/eula>), incluidas todas las reglas, políticas y otras condiciones a las que se hace referencia en las Condiciones de servicio de Epic y en el ALUF de Rocket League. Las presentes Reglas se agregan, y no sustituyen, al ALUF de Rocket League.

3.3 2FA. Debe habilitar (si no lo han hecho ya) la autenticación en dos pasos (en lo sucesivo, «**2FA**») en su Cuenta de Epic. Para habilitar la 2FA, visite <https://epicgames.com/2FA>, inicie sesión en sus cuentas de Epic y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

3.4 Afiliación con Psyonix/Epic. Los empleados, directivos, consejeros, agentes y representantes de Psyonix y Epic (incluidas las agencias legales, de promoción y publicidad de Psyonix/Epic) y sus familiares directos (definidos como el cónyuge, la madre, el padre, las hermanas, los hermanos, los hijos, las hijas, los tíos, las tías, los sobrinos, las sobrinas, los abuelos y los suegros, independientemente de donde vivan) y los que convivan con ellos (estén o no emparentados), y cada persona física o jurídica relacionada con la producción o administración del Evento, y cada empresa matriz, filial, empresa participada, agente y representante de Psyonix/Epic no podrán participar en el Evento.

3.5 Nombres de los Jugadores y de los Equipos.

3.5.1 Todos los nombres de Equipos y Jugadores individuales deben atenerse al Código de Conducta de la Sección 8. Epic y los Administradores del Torneo podrán restringir o cambiar las etiquetas y alias de los Equipos y de los Jugadores por cualquier motivo.

3.5.2 El nombre utilizado por un Equipo o Jugador no podrá incluir ni hacer uso de los términos Rocket League, Psyonix o de cualquier marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar. Los nombres usados por los Equipos y los Jugadores no podrán ser idénticos a los de otros Jugadores, Equipos, streamers, personas famosas, funcionarios gubernamentales, Administradores del Torneo, empleados de Psyonix o Epic o cualquier otra persona física o jurídica.

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

3.5.4 Psyonix o los Administradores del Torneo se reservan el derecho de prohibir o restringir el uso de cualquier nombre mientras se desarrolle el Torneo (pueden prohibir, sin limitación, el uso de materiales con derechos de autor de un tercero que indiquen, sugieran o puedan dar a entender que dicho tercero esté afiliado con un Jugador o Equipo en particular).

3.5.5 Prohibiciones de los patrocinadores. Los nombres de los Equipos, de los Jugadores, los logotipos y los avatares no pueden incluir patrocinadores ni marcas que coincidan con las categorías prohibidas que figuran en la sección 7.8.2.

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

3.6 Cuenta de Epic; al corriente de pago.

3.6.1 Para facilitar la selección de cabezas de serie y el proceso de pago de premios establecido en la Sección 2.6, cada Jugador debe (a) contar con una Cuenta de Epic Games activa y válida registrada a nombre de dicho Jugador (en lo sucesivo, la «**Cuenta de Epic**») y (b) facilitar 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 que aparecen en pantalla. Para mayor claridad, facilitar una Cuenta de Epic como parte del Proceso de inscripción no garantiza que un Jugador reciba un premio en relación con el Torneo. Sólo los Jugadores ganadores podrán recibir premios en relación con el Torneo.

3.6.2 La Cuenta de Epic que utilice en relación con el Evento debe estar al corriente de pago, sin ninguna infracción no declarada. Esto también implica que su Cuenta de Epic debe estar registrada a su nombre, y no puede haber sido previamente comprada, regalada o transferida de cualquier otro modo a otro Jugador.

3.6.3. Usted (y su Cuenta de Epic) deben estar libres de cualquier suspensión u otras sanciones impuestas en relación con una violación previa de cualquiera de las normas oficiales de Epic, o haberlas cumplido en su totalidad.

3.6.4 Epic puede compartir información de la clasificación del Torneo con Sony para los Jugadores que participen mediante dispositivos PlayStation 4 o PlayStation 5.

3.7 Restricciones adicionales.

3.7.1 Todas las partes del Evento están abiertas a Jugadores de todo el mundo, salvo que se indique lo contrario en la presente Sección. El Evento no está abierto a personas en cualquier lugar donde esté restringido o prohibido por la legislación aplicable o en cualquier país donde la participación esté prohibida por la legislación estadounidense (en lo sucesivo, los «**Países prohibidos**»), incluidos Cuba, Irán, Iraq, Corea del Norte, Somalia, Sudán, Siria y las regiones de Crimea, Donetsk y Luhansk.

3.7.2 Durante todo el Evento, solo podrá jugar un único Jugador en un dispositivo de juego determinado. Esto implica que no podrá utilizar el mismo dispositivo que otros Jugadores durante el Evento.

3.7.3 Sólo puede realizar una (1) inscripción (utilizando una (1) Cuenta de Epic) en el Evento para un Open. Se le prohíbe expresamente realizar inscripciones adicionales en el Evento utilizando una(s) Cuenta(s) de Epic adicional(es) o secundaria(s).

3.7.4 Solo podrá participar en una (1) Región (utilizando una (1) Cuenta de Epic) en el transcurso de cada Open.

3.7.5 Solo podrá participar en un único equipo durante cualquier Open.

3.7.6 Usted y sus compañeros de equipo deben estar en rango Oro o superior en cualquiera de los siguientes modos clasificatorios del periodo de la instantánea de la clasificación (tal y como se indica en la sección 2.3.1) antes del inicio de un Open: (a) 1v1 duelo individual, (b) 2v2 dobles o (c) 3v3. Esta regla sólo es de aplicación a los Titulares.

3.8 Alineaciones de los Equipos.

3.8.1 Punto de contacto del Equipo. Cada Equipo debe designar a un miembro de su Alineación como Punto de contacto del Equipo (en lo sucesivo, el «**Punto de contacto del Equipo**») o («**PDC del Equipo**») que represente al Equipo para todas las decisiones oficiales y sirva como principal punto de contacto del Equipo.

3.8.2 Tamaño del equipo y alineaciones. Los equipos sólo podrán estar formados por Titulares (en lo sucesivo, un «**Titular**») que reúnan los requisitos para competir en un Partido. Para mayor claridad, esto implica que los Reservas, Entrenadores y Directivos no pueden formar parte de la Alineación en ningún Open. Las alineaciones deben constar de las siguientes configuraciones para cada Open:

1v1 Open

Una Alineación solo puede contener un

(1) Titular.

2v2 Open

Una Alineación solo puede contener dos

(2) Titulares.

3v3 y Jump Jam Open

Una Alineación solo puede contener tres

(3) Titulares.

Al inscribirse en el Evento, las Alineaciones deberán contener la cantidad exacta de Titulares que exija la modalidad de juego correspondiente.

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 del Administrador del Torneo. Todos estos nombres deben cumplir con las presentes Reglas (incluida, sin limitación, la Sección 3) y los Administradores del Torneo pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. Una Alineación no contendrá duplicados del mismo nombre, nombres que consistan únicamente en símbolos o nombres difíciles de distinguir entre sí.

3.8.5 Exclusividad del equipo. Los Jugadores solo pueden participar en un Equipo simultáneamente durante todo el Torneo. Un individuo no puede formar parte simultáneamente de más de una Alineación a la vez.

3.8.6 Registro. Cada Jugador de un Equipo debe reunir todos los requisitos previstos en las presentes Reglas para Jugadores, y cada Jugador debe registrarse en 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 inscripción, un miembro del equipo creará/registrará el nombre del equipo y los Jugadores podrán incorporarse al mismo buscando el nombre del equipo o por invitación.. En caso de que un Equipo pase a rondas posteriores del Torneo, el Administrador del Torneo intentará notificárselo al Equipo a través de su Punto de contacto del Equipo.

3.8.7 Verificación de los requisitos el equipo. Sin perjuicio de lo dispuesto en la sección 2.6.2, todos los miembros de un equipo que se ajusten a los umbrales de premios establecidos en el anexo B deberán superar con éxito el proceso de verificación de los

requisitos de participación descrito en la sección 2.6 para poder optar a dichos premios. Si un miembro de un Equipo no supera el proceso de verificación de los requisitos de participación, todos los miembros de dicho Equipo quedarán descalificados como posibles Ganadores, y dicho Equipo no tendrá derecho a ganar ningún premio relacionado con el Torneo.

3.8.8 Asociaciones de equipos. Salvo que se indique expresamente lo contrario en el presente documento, todos los derechos de los Administradores del Torneo en virtud de las presentes Reglas serán aplicables y podrán ejercerse frente al Equipo en su conjunto y frente a cada uno de los miembros del Equipo. Si surgiera algún motivo de descalificación con respecto a cualquier miembro individual del Equipo, el Administrador del Evento podrá ejercer el derecho de descalificación contra el Equipo en su conjunto.

Si el Administrador del Torneo decide descalificar a un número inferior al total de miembros de un equipo, los Jugadores restantes seguirán estando sujetos a las presentes Reglas.

Cualquier miembro del Equipo que decida concluir su participación en el Torneo o quede descalificado, dejará de poder participar en el Torneo de cualquier modo si el Administrador del Torneo lo considera pertinente.

3.8.9 No transferencias de la cualificación del equipo. Los puestos de ascenso obtenidos (según proceda) no podrán transferirse, venderse, canjearse ni regalarse a ninguna persona u organización. Esto implica que el ascenso en la categoría siempre estará directamente vinculado al rendimiento del equipo en su conjunto.

3.9 Relaciones entre los miembros del equipo.

Las Reglas no rigen las relaciones que haya entre los Jugadores de un Equipo. Las condiciones que haya sobre las relaciones entre Jugadores y sus respectivos Equipos solo atañen al Equipo y a sus Jugadores. Sin embargo, las controversias entre los miembros del 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, Mánagers y Entrenadores de los Equipos.

3.10.1 Ningún equipo (incluidos sus agentes, directivos, empleados y subcontratistas), Propietario, Director o Entrenador podrá participar en acuerdos ilícitos, amaño de Partidos, soborno de árbitros o colegiados, ni en cualquier otra acción o acuerdo desleal o ilegal con la intención de influir (o intentar influir) en el resultado de cualquier Partido, Partido o Torneo.

3.10.2 Los equipos que Psonix, a su entera discreción, determine que sean propiedad o estén controlados, directa o indirectamente, por una persona física o jurídica que opere

sitios web o plataformas de apuestas deportivas (incluidos los deportes electrónicos), juegos de azar, correduría de apuestas o cualquier otra categoría prohibida, no podrán participar en el Torneo.

4. Reglas de juego.

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

4.1 Configuración de partido.

4.1.1 Configuración de 1v1 Open Game

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del equipo: 1v1
- Dificultad con los bots: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Se puede conectar con: Nombre/Contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam, o Xbox
- Servidor: Centro de EE. UU. (NA), Europa (UE), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia Oriental o Asia Sudoriental Marítima o Asia Sudoriental Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores de los equipos: Predeterminado

4.1.2 Configuración del partido de 2v2 Open

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del equipo: 2v2
- Dificultad con los bots: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Se puede conectar con: Nombre/Contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam, o Xbox
- Servidor: Centro de EE. UU. (NA), Europa (UE), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia Oriental o Asia Sudoriental Marítima o Asia Sudoriental Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores de los equipos: Predeterminado

4.1.3 Configuración del partido de 3v3 Open.

- Modo de juego: Soccar
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del equipo: 3v3
- Dificultad con los bots: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Se puede conectar con: Nombre/Contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam, o Xbox
- Servidor: Centro de EE. UU. (NA), Europa (UE), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia Oriental o Asia Sudoriental Marítima o Asia Sudoriental Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores de los equipos: Predeterminado

4.1.4 Configuración del partido de Jump Jam Open.

- Modo de juego: **Jump Jam**
- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño del equipo: 3v3
- Dificultad con los bots: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Se puede conectar con: Nombre/Contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam, o Xbox
- Servidor: Centro de EE. UU. (NA), Europa (UE), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia Oriental o Asia Sudoriental Marítima o Asia Sudoriental Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)

- Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores de los equipos: Predeterminado

4.1.5 Mandos. Todos los mandos estándar, incluidos el ratón y el teclado, son legales. No se permiten funciones macro (por ejemplo, botones turbo). No se permite el *overclocking* de los mandos.

4.2 Procedimientos de los emparejamientos.

4.2.1 Alojamiento y colores del equipo. Los administradores del Torneo especificarán qué equipo es azul y cuál es naranja. Se indicará a los equipos cómo organizar el Partido.

4.2.2 Reubicación. Entre partidos en un Partido, los Equipos pueden solicitar que el Partido sea reubicado en la misma región del servidor debido a 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 primero), los equipos podrán acordar mutuamente cancelar el Partido del Partido en curso y volver a disputar el Partido con la aprobación del Administrador del Torneo. El administrador del Torneo se reserva el derecho de suspender e invalidar el Partido actual del Partido para volver a organizarlo en cualquier momento.

4.2.3 Servidores.

Se utilizarán los siguientes servidores.

- «Centro de EE. UU.» será el servidor predeterminado para los Partidos norteamericanos, salvo que ambos equipos acuerden jugar en «Costa oeste de EE. UU.» o «Costa este de EE. UU.».
- Los servidores de «Europa» siempre se utilizarán para los Partidos de Europa.
- Los servidores de «Sudamérica» siempre se utilizarán para los Partidos de Sudamérica.
- Los servidores de «Oceanía» siempre se utilizarán para los Partidos de Oceanía.
- Los servidores de «Oriente Medio» siempre se utilizarán para los Partidos de MENA.
- «Sudeste Asiático Continental» será el servidor predeterminado para los Partidos de APAC salvo que ambos equipos acuerden jugar en el «Asia Oriental» o el «Sudeste Asiático Marítimo».
- Los servidores de «Sudáfrica» siempre se utilizarán para los Partidos de SSA.

4.2.4 Inicio del Partido. Los Jugadores no podrán incorporarse a su equipo designado hasta que todos los Jugadores de cada equipo se hayan incorporado al Partido.

4.2.5 Sustituciones. Se define una «Sustitución» como el acto de cambiar a un Jugador de la alineación por otro una vez que ha comenzado un Partido.

No se permiten sustituciones en estos Eventos.

4.2.6 Notificación de puntuaciones. Una vez finalizado el Partido, el Equipo ganador deberá enviar el resultado del Partido al Administrador del Torneo en una sala de chat designada. El Equipo perdedor también deberá confirmar el resultado del Partido. Es necesario realizar una captura de pantalla de la pantalla de los resultados o guardar el archivo de reproducción del Partido en caso de resultados controvertidos. Si un equipo impugna un Partido reivindicando una victoria y presenta pruebas que lo demuestren, el otro equipo deberá presentar pruebas que demuestren su derecho a la victoria para evitar la pérdida automática del Partido. Cualquier Equipo o Jugador que haya presentado resultados falsos o manipulados será objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la Sección 8.3.

4.2.7 Observadores. No se permiten observadores en los eventos del juego, salvo el Administrador del Torneo o personas previamente autorizadas. Aquellos equipos que se descubra que hayan compartido los detalles del lobby a fin de permitir la entrada de un observador no autorizado en el Partido serán objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la Sección 8.3.

Un Jugador puede retransmitir en directo su Partida a través de una plataforma en línea (Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Los Equipos también pueden presentar una solicitud especial para que un único observador, en lo sucesivo, la «Retransmisión de equipo», sea autorizado a incorporarse a cualquier Partido rellenando una Solicitud de retransmisión y recibiendo la autorización de observador como mínimo 24 horas antes del inicio de la jornada del Torneo correspondiente. Las solicitudes de retransmisión se encuentran en el canal de asistencia de Discord correspondiente, como se indica en la Sección 6.1.

Un observador autorizado no puede sumarse a un bando específico como Jugador en ningún momento durante el Partido o su Equipo asociado objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la Sección 8.3.

4.3 Obligaciones del Partido.

4.3.1 Puntualidad. Todos los equipos deben tener a todos los miembros de su lista físicamente presentes o en la sala de Partido en línea a la hora designada para el inicio del Partido. Los equipos que no tengan una Alineación completa lista para jugar cinco (5) minutos después de la hora de inicio del Partido serán objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la Sección 8.3. Durante todos los Partidos, el Punto de contacto del Equipo deberá estar disponible en la sala de chat designada al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio designada para el Partido. Psyonix o el Administrador del Torneo podrán ajustar los horarios de inicio de los Partidos, a su entera discreción, en función de cualquier aceleración o retraso en el Torneo.

4.3.2 Renuncias. Los Equipos no podrán renunciar voluntariamente a un Partido sin la autorización previa del Administrador del Torneo. No obstante lo anterior, incluso con dicha autorización, dichos Equipos podrán ser objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la Sección 8.3.

5. Problemas.

5.1 Definición de términos.

Se entiende por «**Error**» un problema, defecto, fallo, desperfecto o algún otro problema técnico que provoque un resultado inesperado o incorrecto, o que ocasione que Rocket League o un dispositivo de hardware se comporte de forma no intencionada.

Se entiende por «**Desconexión intencionada**» que un Jugador pierde la conexión en Rocket League debido a alguna acción o a la ausencia de una acción. La desconexión intencionada no se considera un problema técnico válido para la repetición de una partida.

Se entiende por «**Caída del servidor**» que todos los Jugadores pierden la conexión a Rocket League debido a un problema con el servidor del juego.

Se entiende por «**Desconexión no intencionada**» que un Jugador pierda la conexión a Rocket League debido a problemas o errores con el cliente del juego, la plataforma, la red o el PC.

5.2 Problemas técnicos.

Dada la naturaleza y la magnitud de la competición en línea, salvo que los Administradores del Torneo indiquen lo contrario, no se reiniciarán ni se invalidarán los Partidos debido a Errores, Desconexiones intencionadas, Caídas del servidor o Desconexiones no intencionadas.

Salvo que los Administradores del Torneo indiquen lo contrario, los problemas técnicos y los errores deben pasarse por alto y no provocarán que se reinicie la Partida. Si un Equipo solicita que se repita un Partido por problemas técnicos o un error, el Equipo tendrá que guardar la repetición y enviársela a los Administradores del Torneo para que la revisen. Durante un Partido retransmitido, los Administradores del Torneo pueden detener el juego para revisar y reiniciar posteriormente el Partido si lo consideran pertinente.

5.3 Interrupciones del Partido.

5.3.1 Desconexiones.

Si se produce una desconexión en un Cuadro de doble eliminación, el Equipo que se haya quedado con un integrante menos tendrá que seguir jugando el Partido de ese Partido. El Jugador que haya perdido la conexión podrá volver a incorporarse durante el Partido en el

que se haya producido la desconexión o entre Partidos dentro de un Partido, pero no podrá incorporarse en mitad de los siguientes Partidos del Partido. Después de una desconexión, si un Jugador no consigue volver a unirse durante el mismo Partido, tendrá cinco (5) minutos para hacerlo antes de que comience el siguiente Partido de la serie de Partidos. Si el Jugador que haya perdido la conexión no puede volver a incorporarse al Partido antes del siguiente Partido del Partido, se considerará una derrota en el Partido.

5.3.2 Interrupción del juego. El administrador del Torneo puede interrumpir un Partido o Partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de interrupción del juego, los Jugadores deben permanecer en sus dispositivos y estar atentos a las instrucciones del administrador del Torneo.

5.3.3 Tiempos muertos.

No se permitirán tiempos muertos durante ninguna fase del Evento.

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

5.3.5 Envío de registros. Si un Jugador o Equipo presenta una reclamación que dé lugar a la reanudación de un Juego o Partido, deberá proporcionar al Administrador del Torneo los archivos de registro del Juego o Partido. Estos archivos de registro serán objeto de investigación y, si el Administrador del Torneo determina que la solicitud de reinicio fue realizada de manera fraudulenta, dicho Jugador o Equipo será objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la Sección 8.3.

5.3.6 Herramienta de administración del partido. El uso de la Herramienta de administración del partido por parte de cualquier Jugador o Equipo está estrictamente prohibido en todo momento durante cualquier Partido del Evento. Esta herramienta se reserva exclusivamente para uso oficial por parte de los Administradores del Torneo. Cualquier uso no autorizado de la Herramienta de administración del partido por parte de un Jugador o Equipo constituye una infracción de las presentes Reglas y puede dar lugar a medidas disciplinarias, tal y 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 preguntas específicas de los Jugadores y proporcionar asistencia adicional durante todo el Evento a través del canal oficial de asistencia al Jugador de la Región correspondiente, que se encuentra a continuación. Las respuestas o comentarios proporcionados en línea no cambiarán las presentes Reglas.

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

6.2 Comunicaciones del partido. Para cada Partido, los Equipos se comunicarán con sus oponentes y el Administrador del Torneo (según proceda) en una sala de chat designada durante todas las fases en línea del Torneo. En los eventos en directo, una vez que haya comenzado oficialmente un Partido, queda estrictamente prohibida la comunicación con cualquier persona que no haya sido designada para jugar en el Partido actual, lo que podrá dar lugar a la descalificación inmediata del Jugador o Jugadores o del Equipo. Psyonix o el Administrador 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, ausencia de comportamientos tóxicos.

7.1.1 Todos los Jugadores deben comportarse en todo momento de acuerdo con (a) el Código de conducta de la presente Sección, la Sección 7, (en lo sucesivo, el «**Código de conducta**») y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.

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

7.1.3 Los Jugadores no pueden comportarse de un modo que (a) infrinja las presentes Reglas, (b) sea molesto, nocivo o destructivo, o (c) que resulte perjudicial para el disfrute de Rocket League por parte de otros usuarios como pretende Psyonix (del modo que decida Psyonix). En concreto, los Jugadores no podrán acosar ni faltar al respeto, utilizar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear el juego, realizar prácticas consideradas como *spam* o ingeniería social, estafar ni llevar a cabo actividades ilegales (en lo sucesivo, el «**Comportamiento tóxico**»).

7.1.4 Los Jugadores no podrán (a) proclamarse ni fingir ser un Jugador expulsado, un infractor o una persona que hace trampas, ni (b) jactarse o fomentar la infracción o violación de las presentes Reglas.

7.1.5 Cualquier infracción de las presentes Reglas podrá conllevar medidas disciplinarias

contra un Jugador o contra todo un Equipo, tal y como se describe con más detalle en la Sección 8.3, independientemente de que dicha infracción haya sido cometida de forma intencionada o no.

7.2 Integridad de la competición

7.2.1 Se espera de los Jugadores que se rijan en todo momento por el espíritu de Rocket League y estas reglas durante las Partidas y Partidos. Las presentes reglas prohíben cualquier forma de juego sucio, que podrá dar lugar a medidas disciplinarias. Estos son algunos ejemplos de juego sucio:

- Connivencia con el rival (tal como se define a continuación), amaños o abandonos de Partidos, sobornos a un árbitro o a un oficial, o cualquier otra acción o acuerdo ilegal o injusto que tenga el fin de influir (o tratar de influir) intencionalmente en el resultado de un Partido o Evento.
- Piratear o modificar de cualquier otro modo el funcionamiento normal del cliente de juego de Rocket League, lo que incluye, sin limitación, los cambios introducidos en los archivos del juego.
- Jugar o permitir que juegue otro Jugador con una cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o indicar a otra persona que lo haga).
- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método para hacer trampas similar para obtener una ventaja competitiva.
- Explotar de manera intencionada cualquier función del juego (como errores del propio programa) de un modo que no esté prevista en los diseños de Psyonix para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques de denegación de servicio, «swatting» o métodos similares para interferir con la conexión de otro Jugador al cliente de juego de Rocket League.
- Utilizar teclas macro o métodos similares para automatizar las acciones en el juego.
- Aceptar regalos, premios, sobornos o contraprestaciones por servicios prometidos o prestados, en el momento o en un futuro, en relación con actividades ilícitas en Rocket League (como, por ejemplo, servicios diseñados para apañar el resultado de un Partido o una sesión).
- Interferir en el funcionamiento del Torneo, el Sitio web de las Reglas o cualquier otro sitio web propiedad de Psyonix o los Administradores del Torneo o dirigido por ellos.

- Introducir cualquier modificación en Rocket League que no se haya comunicado a los Administradores del Torneo y haya recibido la autorización de estos.
- Cualquier otro incumplimiento de las presentes Reglas.

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

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

7.5 Confidencialidad. Los Jugadores no podrán divulgar a terceros ninguna información confidencial que obtengan en relación con el Evento, incluida su publicación en canales de redes sociales.

7.6 Conducta ilegal. Los Jugadores están obligados a cumplir las leyes en vigor en todo momento. Cualquier intento de dañar o de socavar intencionadamente la actividad legítima del Evento puede incurrir en una infracción de las leyes penales y civiles, y dará lugar a la descalificación de la participación en el Evento. En caso de intento, Epic se reserva el derecho a reclamar reparaciones y daños y perjuicios (incluidos los honorarios de abogados) con todo el rigor de la ley, incluido el procesamiento penal.

7.7 Denuncia. Cualquier Jugador que sea testigo o sea objeto de una conducta que contravenga el Código de conducta deberá notificarlo a Psonix o a un Administrador del Torneo. Todas las denuncias notificadas en virtud de la presente Sección 7.7 serán investigadas de inmediato y se tomarán las medidas apropiadas. Está prohibido tomar represalias contra cualquier Jugador que denuncie o colabore en la investigación de una denuncia.

7.8 Restricciones. Los Jugadores tienen prohibido utilizar nombres de marcas o insignias (en lo sucesivo, de manera conjunta, los «Identificadores comerciales») de ninguna de las personas jurídicas, productos o servicios de la siguiente lista (no exhaustiva):

- Fármacos, drogas y productos relacionados con los mismos.
- Tabaco o productos relacionados con el mismo (vapeadores incluidos).
- Alcohol.
- Armas de fuego.

- Pornografía o cualquier otro material para adultos.
- Criptomonedas, NFT o cualquier otro producto o servicio relacionado con la blockchain.
- Cualquier empresa (a) cuyos contenidos resulten discriminatorios o abusivos, o promuevan la apología del odio, o (b) cuyas prácticas perjudiquen la imagen de Psyonix o Epic, provoquen críticas hacia ellas o las dejen en mal lugar (según considere Psyonix, Epic o los Administradores del Torneo).
- Cualquier empresa que fomente actividades ilegales o quebrante la ley.
- Productos relacionados con juegos de azar (incluidas las apuestas de deportes de fantasía), lotería o apuestas ilegales.
- Las empresas que promuevan (a) el uso de trucos, trampas, exploits o la obtención o venta de moneda del juego, o (b) la venta, alquiler, licencia, distribución o transferencia de una cuenta de juego.
- Logotipos, personajes, desarrolladores o editoras de videojuegos que no sean propiedad de Psyonix o Epic o estén afiliadas de alguna forma con ellas.
- Candidaturas políticas.
- Servicios telefónicos de tarificación especial.

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

8. Incumplimiento de las reglas y del código de conducta.

8.1 Hacer valer las reglas. Psyonix, como principal responsable de hacer cumplir a todos los Jugadores del Evento las presentes Reglas, podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo (tal como se define a continuación), imponer a los Jugadores las sanciones por incumplimiento que se describen con mayor detalle en la sección 8.

8.2 Investigación y cumplimiento normativo.

8.2.1 Debes cooperar plenamente con Psyonix o con un Administrador del Torneo (según proceda) en la investigación de cualquier infracción o sospecha de infracción de las presentes Reglas. Cuando Psyonix o un Administrador del Torneo se pone en contacto con usted para hablar sobre la investigación, debe facilitar información veraz a Psyonix o al Administrador del Torneo. Si se descubre que un Jugador ha ocultado, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que ha intentado inducir a engaño a Psyonix o a un administrador del Torneo durante una investigación, se tomarán medidas disciplinarias contra dicho Jugador tal y como se describe con más detalle en la Sección 8.3.

8.2.2 Si lo considera pertinente, Psyonix se reserva el derecho a descalificar a cualquier Jugador de un Evento o a restringir su participación en el mismo durante cualquier investigación llevada a cabo por Epic o un Administrador del evento (según proceda),

conforme se establece en la Sección 8.2.

8.3 Medidas disciplinarias.

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

- Amonestar de forma privada o pública (verbalmente o por escrito) al Jugador o a la Persona de control.
- Reiniciar el Partido;
- Contabilizar el Partido como una derrota para el responsable;
- Contabilizar el Partido como una derrota para el responsable;
- Retirar la totalidad o una parte de los premios otorgados anteriormente al Jugador o Equipo;
- Descalificar al Jugador para que no participe en uno o más Partidos del Evento; o
- Impedir que el Jugador participe en una o más competiciones organizadas por Psonix en el futuro.

8.3.2 Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de las medidas disciplinarias adoptadas por Psonix en virtud de la presente Sección 8.3 quedarán a la entera y exclusiva discreción de Psonix. Psonix se reserva el derecho de reclamar daños y perjuicios y otras indemnizaciones a dicho Jugador en la medida en que lo permita la legislación aplicable. La aplicación de cualquier medida disciplinaria aplicable por parte de Psonix no proporcionará al Jugador motivos para reclamar contra Psonix conforme a ninguna teoría jurídica, ni se considerará una responsabilidad por parte de Psonix frente a dicho Jugador.

8.3.3 Si Psonix decide que un Jugador ha infringido repetidamente estas Reglas, podrá imponerle medidas disciplinarias cada vez más severas, que pueden llegar a incluir la descalificación permanente de todas las competiciones futuras de Rocket League organizadas o administradas por Psonix o en su nombre. Epic también podrá hacer valer cualquiera de sus derechos en virtud de las Condiciones de servicio de Psonix o el ALUF de Rocket League en caso de incumplimiento.

8.3.4 Psonix determinará, a su entera discreción, todas las infracciones de las Reglas en el Evento, que se regirán por la Matriz de infracciones competitivas de Psonix. Toda decisión que tome Psonix con respecto a las medidas disciplinarias apropiadas será final y vinculante para todos los Jugadores.

8.4 Controversias sobre las reglas.

Psonix cuenta con autoridad plena y vinculante para resolver todas las controversias relacionadas con las presentes Reglas, incluidas las infracciones, el modo de hacerlas valer y su interpretación.

9. Descargos de responsabilidad. EN LA MÁXIMA MEDIDA QUE PERMITA LA LEGISLACIÓN, PSYONIX Y SUS FILIALES, ASÍ COMO LOS ADMINISTRADORES DEL EVENTO, NO SE HARÁN RESPONSABLES DE (A) NINGÚN PROBLEMA TÉCNICO U OTRA INTERRUPCIÓN DEL EVENTO, INCLUIDA CUALQUIER PÉRDIDA O CORRUPCIÓN DE DATOS, (B) LA CONDUCTA INDEBIDA DE CUALQUIER JUGADOR U OTROS TERCEROS, (C) CUALQUIER LESIÓN (INCLUIDA LA MUERTE) O DAÑO A LA PROPIEDAD QUE SE DERIVE DE CUALQUIER PREMIO O DE LA PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO, (D) CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, CONSECUENTE, INCIDENTAL O ESPECIAL, O (E) CUALQUIER ERROR DE IMPRESIÓN, TIPOGRÁFICO O ADMINISTRATIVO 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, U OTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENCIÓN NO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL U OTRA CAUSA AJENA AL CONTROL DE PSYONIX AFECTE LA ADMINISTRACIÓN, SEGURIDAD O EL DESARROLLO ADECUADO DEL EVENTO, O SI PSYONIX, POR CUALQUIER OTRO MOTIVO (A SU ENTERA DISCRECIÓN), SE VE INCAPACITADA PARA LLEVAR A CABO EL EVENTO SEGÚN LO PLANEADO ORIGINALMENTE.

10. Publicidad; consentimiento a entrevistas.

10.1 Psonix podrá utilizar su nombre, etiqueta, imagen, voz, estadísticas de juego y/o ID de cuenta Epic u otra información biográfica con fines publicitarios antes, durante y después del Evento, de cualquier modo y en cualquier medio, en todo el mundo y de forma indefinida, pero solo en relación con la publicidad del Evento u otros eventos y programas de Rocket League, sin contraprestación alguna y sin revisión previa.

10.2 Si se le brinda la oportunidad de participar en una entrevista relacionada con el Evento (en lo sucesivo, cada una de las mismas, una «**Entrevista**»), usted da su consentimiento para ser grabado durante la Entrevista y, por la presente, concede a Psonix una licencia mundial libre de cánones (con derecho a otorgar sublicencias) para utilizar sus declaraciones y cualquier material de audio o vídeo de la Entrevista, así como su nombre, etiqueta, imagen, voz, estadísticas de juego, ID de cuenta Epic y otra información biográfica (en lo sucesivo, de manera conjunta, los «**Materiales de la entrevista**») en relación con la Entrevista. Su participación en una entrevista es voluntaria y no tiene derecho a recibir ninguna contraprestación por la entrevista ni por esta licencia. Psonix no tiene obligación alguna de entrevistarle ni de utilizar el Material de la entrevista. Puede revocar esta licencia en cualquier momento poniéndose en contacto con un Administrador del Torneo en la dirección tournaments@epicgames.com. No obstante, esto no afectará a los usos que Psonix haya hecho de dicha licencia antes de la revocación.

11. Legislación aplicable. Las presentes Reglas, así como cualquier controversia relacionada con ellas o con el Evento, se regirán por las leyes del estado de Carolina del

Norte, sin que sean de aplicación los principios reguladores del conflicto de leyes.

12. Renuncia a juicio por jurado. SALVO EN LOS CASOS PROHIBIDOS POR LA LEGISLACIÓN APLICABLE Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, CADA PARTICIPANTE RENUNCIA IRREVOCABLE Y A PERPETUIDAD A CUALQUIER DERECHO QUE PUDIERA TENER A UN JUICIO CON JURADO EN RELACIÓN CON CUALQUIER LITIGIO QUE SE DERIVE DIRECTA O INDIRECTAMENTE DE ESTE EVENTO, DE CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO CELEBRADO EN RELACIÓN CON EL MISMO, DE CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE EN RELACIÓN CON EL MISMO Y DE CUALQUIERA DE LAS TRANSACCIONES CONTEMPLADAS EN EL PRESENTE DOCUMENTO O POR EL MISMO.

13. Privacidad. Consulte la política de privacidad de Psyonix en <https://www.psyonix.com/privacy/> para obtener información importante sobre la recopilación, el uso y la divulgación de información personal por parte de Psyonix.

14. Otros idiomas. Es posible que las presentes Reglas se traduzcan a otros idiomas. En caso de conflicto o contradicción entre cualquier versión traducida de las presentes Reglas y la versión en inglés de las mismas, prevalecerá, será aplicable y regirá la versión en inglés.

Anexo A: Calendario

Champions Road 2v2 Open

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]

Champions Road 1v1 Open

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]

Champions Road 3v3 Open

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]

Champions Road Jump Jam Open

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]

Anexo B

Premios 1v1

Premios del Evento - 1v1 Open - UE y NA

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - 1v1 Open - SAM, MENA y OCE

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - 1v1 Open - APAC y SSA

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - 2v2 Open - UE y NA

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - 2v2 Open - SAM, MENA y OCE

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - 2v2 Open - APAC y SSA

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - 3v3 Open - UE y NA

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - 3v3 Open - SAM, MENA y OCE

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - 3v3 Open - APAC y SSA

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - Jump Jam Open - UE y NA

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - Jump Jam Open - SAM, MENA y OCE

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 - Jump Jam Open - APAC y SSA

| <u>Posición</u> | <u>Premio en total (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 |