

## Rocket League Championship Series - Reglas oficiales de la temporada 2026

Estas son las Reglas oficiales (“**Reglas**”) de la Rocket League Championship Series de 2026 (“**RLCS**” o “**Evento**” o “**Torneo**”), que organiza Psyonix, LLC (“**Psyonix**”) o un tercero en su nombre. Las presentes Reglas constituyen un contrato legal entre usted y Psyonix para su participación en el Evento.

### **Última actualización: 2026-03-16**

1.	Introducción y aceptación.	7
1.1	Introducción	7
1.2	Aceptación de las presentes Reglas	7
1.3	Menores	7
1.4	Equipos	7
1.5	Cambios en las Reglas	7
2.	Estructura del Evento	8
2.1	Términos clave	8
2.2	Formato del Evento	12
2.2.1	Resumen del formato	12
2.2.2	Formato Open	12
2.2.2.1	Formato Open 1 y 4	12
2.2.2.2	Open 2, 3, 5 y 6	14
2.2.3	Formato del torneo de lanzamiento	15
2.2.4	Formato Major 1	16
2.2.5	Formato Major 2	17
2.2.6	Formato Última oportunidad de clasificación	17
2.2.7	Formato del Rocket League World Championship	19
2.2.8	Avances	20
2.2.8.1	Condiciones para pasar al Torneo de lanzamiento	20
2.2.8.2	Avance al Open 2, 3, 5, 6	20
2.2.8.3	Avance a la División 1 Major	20
2.2.8.4	Condiciones para pasar a la División 2 Major	21
2.2.8.5	Condiciones para pasar al Rocket League World Championship	21
2.2.8.6	Avance de un Equipo alternativo	22
2.2.9	Desempates	22

2.2.10	Plataformas	23
2.3	Cabezas de serie	23
2.3.1	Cabezas de serie para Open 1	23
2.3.1.1	Cuadro de eliminación doble abierta	23
2.3.1.2	Fase suiza abierta	24
2.3.1.3	Fase GSL abierta	24
2.3.1.4	Cuadro de eliminación híbrida abierta	25
2.3.2	Cabezas de serie para los Opens 2 y 3	25
2.3.2.1	Cuadro de eliminación doble abierta	25
2.3.2.2	Fase suiza abierta	25
2.3.2.3	Fase GSL abierta	26
2.3.2.4	Cuadro de eliminación híbrida abierta	26
2.3.3	Cabezas de serie para Open 4	26
2.3.3.1	Cuadro de eliminación doble abierta	26
2.3.3.2	Fase suiza abierta	27
2.3.3.3	Fase GSL abierta	27
2.3.3.4	Cuadro de eliminación híbrida abierta	27
2.3.4	Cabezas de serie para los Opens 5 y 6	27
2.3.4.1	Cuadro de eliminación doble abierta	27
2.3.4.2	Fase suiza abierta	28
2.3.4.3	Fase GSL abierta	28
2.3.4.4	Cuadro de eliminación híbrida abierta	28
2.3.5	Cabezas de serie para Major 1	28
2.3.5.1	Fase de grupos de Major 1	29
2.3.5.2	Cuadro de eliminación híbrida de Major 1	31
2.3.6	Cabezas de serie para Major 2	31
2.3.6.1	Fase de grupos de Major 2	31
2.3.6.2	Cuadro de eliminación híbrida de Major 2	33
2.3.7	Cabezas de serie para la Última oportunidad de clasificación	33
2.3.7.1	Cuadro de eliminación doble abierta	33
2.3.7.2	Fase suiza abierta	34
2.3.7.3	Fase GSL abierta	34
2.3.7.4	Cuadro de eliminación híbrida abierta	34

2.3.8	Cabezas de serie para la RLCS 2026 World Championship	35
2.3.8.1	Fase interna GSL World Championship	35
2.3.8.2	Fase de grupos del World Championship	36
2.3.8.3	Fase de eliminación híbrida del World Championship	38
2.3.9	Cuadro de plazas de clasificación	38
2.4	Horario	39
2.5	Reprogramación	39
2.6	Premios	39
2.6.1	Opens, Majors y World Championship 2026.	39
2.6.2	Regiones restringidas para el premio	39
2.6.3	Información sobre los premios	40
3.	Requisitos del Jugador, estado de la Cuenta de Epic	42
3.1	Edad del Jugador; Cuentas limitadas	42
3.2	Condiciones de servicio de Epic y Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League42	
3.3	2FA	42
3.4	Afiliación con Psyonix/Epic	42
3.5	Nombres de los jugadores y de los Equipos	43
3.5.6	Logotipos del Equipo	43
3.5.7	Prohibiciones de los patrocinadores	43
3.6	Cuenta de Epic debidamente registrada	44
3.7	Restricciones adicionales	44
3.8	Plantillas de los Equipos	45
3.8.1	Punto de contacto del Equipo	45
3.8.2	Tamaño del equipo y Plantillas	45
3.8.3	Restricción de Plantilla por residentes mayoritarios	46
3.8.4	Envío de Plantilla	46
3.8.5	Periodo de cambio de plantilla y fecha límite de cierre de la plantilla	46
3.8.6	Cambios de Plantilla y Fichajes	47
3.8.7	Nombres de los jugadores y de los Equipos	48
3.8.8	Continuidad de la Plantilla	48
3.8.9	Exclusividad del Equipo	48
3.8.10	Registro	48

3.8.11	Verificación de los requisitos del Equipo	49
3.8.12	Asociaciones de Equipo	49
3.8.13	No transferencias de la cualificación del Equipo	49
3.9	Relaciones de los Equipos	50
3.10	Responsabilidades de los Propietarios, Mánagers y Entrenadores de los Equipos	50
4.	Reglas de juego	51
4.1	Configuración de la Partida	51
4.1.1	Ajustes del juego	51
4.1.2	Mandos	51
4.1.3	Estadios	51
4.2	Procedimientos en las Partidas	52
4.2.1	Alojamiento y colores del equipo	52
4.2.2	Realojamientos	52
4.2.3	Servidores	52
4.2.4	Inicio del Combate	53
4.2.5	Sustituciones	53
4.2.6	Notificación de marcadores	54
4.2.7	Observadores	54
4.3	Obligaciones de la Partida	55
4.3.1	Puntualidad	55
4.3.1.1	Puntualidad para Cuadros de eliminación doble abierta, Fase suiza abierta, Fase GSL abierta y Cuadro de eliminación híbrida abierta	55
4.3.1.2	Puntualidad para el Torneo de lanzamiento, los Majors y Rocket League World Championship	55
4.3.2	Renuncias	55
4.3.3	Acceso a dispositivos durante el Torneo de lanzamiento, Majors y Rocket League World Championship 2026	56
5.	Problemas	56
5.1	Administración de Partidas durante Partidas privadas	56
5.2	Problemas técnicos	56
5.3	Interrupciones de la Partida	56
5.3.1	Desconexiones	56
5.3.2	Detención del juego	58
5.3.3	Tiempos muertos	58

5.3.4	Reinicios	59
5.3.5	Envío del registro	59
6.	Comunicación	59
6.1	Canal de asistencia	59
6.2	Comunicaciones de la Partida	60
7.	Código de conducta	60
7.1	Conducta personal; prohibición de Comportamientos tóxicos	60
7.2	Integridad de la competición	60
7.3	Apuestas	62
7.4	Acoso	62
7.5	Confidencialidad	62
7.6	Conducta ilegal	62
7.7	Denuncias	62
7.8	Código de vestimenta	62
7.8.2	Restricciones	63
8.	Incumplimiento de las reglas y del código de conducta	64
8.1	Cumplimiento	64
8.2	Investigación y cumplimiento	64
8.3	Medidas disciplinarias	64
8.4	Disputas sobre las Reglas	65
9.	Descargos de responsabilidad	65
10.	Publicidad; consentimiento a entrevistas	66
11.	Legislación aplicable	67
12.	Renuncia a juicio por jurado	67
13.	Privacidad	67
14.	Salud y seguridad	67
14.1	Cumplimiento de las guías de salud	67
14.2	Decisiones finales relacionadas con la seguridad de los jugadores	67
14.3	Comunicación con los Administradores del torneo	68
14.4	Reconocimiento de salud	68
14.5	Problemas de salud relacionados con los Jugadores	68
14.6	Problemas de salud que involucran a Entrenadores y Mánagers	69
14.7	Privacidad sanitaria	69

15	Otros idiomas	69
	Anexo A: Sistema de concesión de Puntos de la RLCS	70
	Anexo B: Horario	72
	Anexo C - Elegibilidad de la Región	82
	Norteamérica (NA)	82
	Europa (UE)	82
	Sudamérica (SAM)	82
	Oriente Medio y norte de África (MENA)	82
	Oceanía (OCE)	82
	Asia-Pacífico (APAC)	82
	África subsahariana (SSA)	82
	Excepciones	83
	Anexo D - Premios	84
	Anexo E - Tabla de cuadros de puesto de clasificación	87

## 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 Partida del Evento, o al hacer clic para aceptar las presentes Reglas durante el Registro (tal y como se define en la [Sección 3.8.10](#)), 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 dieciocho (18) años (o la mayoría de edad definida en su país de residencia) (en lo sucesivo, un “Menor”), deberá 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

Estas Reglas también se aplican a cada Equipo (tal y como se define en la [Sección 3.8](#)) que haya sido autorizado para participar en el Torneo y a su Propietario(s) (“Propietario”), Director (tal y como se define en la [Sección 3.8.2](#)) y Entrenador (tal y como se define en [la Sección 3.8.2](#)). 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://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. 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 clave

“**APAC**”: Asia Pacífico. Esta Región se alojará en Servidores tal y como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles en conformidad con las Restricciones de la plantilla por residentes mayoritarios (tal y como se define en la [Sección 3.8.3](#)) pueden consultarse en el [Anexo C](#).

“**Al mejor de X**”: un Partido que tiene X número de Partidas, y el equipo que gana la mayoría de estos es declarado vencedor. Una vez que un Equipo gane el número de Combates necesarios para alcanzar la mayoría requerida, ese Equipo será declarado ganador de la Partida y los Combates que no se hayan jugado en ese momento no se disputarán. Por ejemplo, en una Partida al mejor de tres, una vez que un Equipo gane dos (2) Partidas, ese Equipo será declarado inmediatamente vencedor de esa Partida.

“**Puntuación de Buchholz**”: hace referencia a la suma de las anteriores victorias en Partidas de ronda suiza de los Equipos frente a todos los oponentes a los que se haya enfrentado.

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.

“**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](#) y los Países elegibles en conformidad con las Restricciones de la plantilla por residentes mayoritarios (tal y como se define en la [Sección 3.8.3](#)) pueden consultarse en el [Anexo C](#).

“**Epic**”: Epic Games Inc.

“**Combate**”: un único combate entre dos (2) Equipos que se juega hasta que aparezca la pantalla de “Ganador” del juego una vez que el cronómetro en juego alcance las 0:00 o el tiempo extra se resuelva por el primer gol marcado.

Se entiende por “**Desconexión intencionada**” que un Jugador pierda 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.

“**Cuadro de eliminación híbrida principal 1**” se refiere a una categoría de ocho (8) Equipos que consta de cuatro (4) rondas de Partidas.

“**Cuadro de eliminación híbrida principal 2**” se refiere a una categoría de doce (12) Equipos que consta de cinco (5) rondas de Partidas.

**“Partida”**: el juego de un Torneo entre dos (2) Equipos que puede incluir múltiples Partidas, tal y como se describe en la [Sección 2.2](#).

**“MENA”**: Oriente Medio y Norte de África. Esta Región se alojará en Servidores tal y como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de acuerdo con las Restricciones de la plantilla por residentes mayoritarios (tal y como se define en la [Sección 3.8.3](#)) pueden consultarse en el [Anexo C](#).

**“NA”**: Norteamérica. Esta Región se alojará en Servidores tal y como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de acuerdo con las Restricciones de la plantilla por residentes Mayoritarios (tal y como se define en la [Sección 3.8.3](#)) pueden consultarse en el [Anexo C](#).

**“OCE”**: Oceanía. Esta Región se alojará en Servidores tal y como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de acuerdo con las Restricciones de la plantilla por residentes mayoritarios (tal y como se define en la [Sección 3.8.3](#)) pueden consultarse en el [Anexo C](#).

**“Cuadro de eliminación doble abierta”** se refiere a una categoría con todos los Equipos registrados en el que un Equipo juega con otros Equipos. Se eliminará a un Equipo del Cuadro de eliminación doble abierta si el Equipo pierde dos (2) Partidas.

**“Fase GSL Abierta”** se refiere a dos (2) categorías de ocho (8) Equipos que constan cada uno de dos (2) rondas de Partidas. Un Equipo avanzará desde la Fase GSL Abierta si gana dos (2) Partidas. Se eliminará a un Equipo de la Fase GSL Abierta si pierde dos (2) Partidas.

**“Cuadro de eliminación híbrida abierta”** se refiere a una categoría de (8) Equipos que consta de cuatro (4) rondas de Partidas.

**“Fase suiza abierta”** se refiere a dos (2) categorías de treinta y dos (32) Equipos, en los que cada una consta de cinco (5) rondas de Partidas. La Puntuación de Buchholz y el récord de victorias de la Fase suiza abierta de cada Equipo determinan la Partida. Un Equipo avanzará desde la Fase suiza abierta si gana tres (3) Partidas. Se eliminará a un Equipo de la Fase suiza abierta si pierde tres (3) Partidas.

**“Jugador”**: se refiere a un participante elegible del evento que sea parte registrada de un Equipo

**“Región con restricción de premios”**: se refiere a Rusia y Turquía.

**“Región”**: se refiere al área geográfica (tal y como se define en el [Anexo C](#)) en la que un Jugador o Equipo elegible decide competir.

**“Puesto regional”**: se refiere al Equipo clasificado como X de una Región en la tabla de clasificación de Puntos de la RLCS para esa Región antes de un Campeonato mundial (World

Championship) o principal (Major), o al Equipo con mejor posición X de la Región en dicho evento. Los Puestos regionales se asignan dinámicamente a los Equipos en función de las posiciones o los resultados, y no pertenecen permanentemente a un Equipo específico.

Por ejemplo, “NA5” puede referirse a:

- el quinto Equipo norteamericano en la clasificación de Puntos de la RLCS antes de Major 1, o;
- el quinto mejor Equipo norteamericano en Major 1, dependiendo del contexto.

“**Sitio web de registro**”: se refiere al sitio web (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2026>) o, si esta URL se modificase posteriormente, a cualquier otra que lleve al mismo lugar.

“**RLCS**”: se refiere a la Rocket League Championship Series.

“**Puntos de la RLCS**”: se refiere a los puntos concedidos a un Equipo en función de la posición en la que termine en un o un Major (tal y como se describen más abajo).

“**Plantilla**”: se refiere a los tres (3) o cuatro (4) Jugadores (según corresponda) que están registrados en un Equipo.

“**Cambio de plantilla**”: se refiere a la adición de un nuevo Jugador (incluidos titulares, suplentes, entrenador y director) a una Plantilla existente. Tenga en cuenta que un Jugador que salga de una Plantilla no se considerará un Cambio de plantilla, siempre que el Equipo mantenga un mínimo de tres (3) Jugadores.

“**Sitio web de las reglas**”: el sitio web <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules> o cualquier URL posterior que pueda sustituirlo puntualmente.

Se entiende por “**Caída del servidor**” que todos los Jugadores pierdan la conexión a Rocket League debido a un problema con el servidor del juego.

“**SAM**”: Sudamérica. Esta Región se alojará en Servidores tal y como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de acuerdo con las Restricciones de la plantilla por residentes mayoritarios (tal y como se define en la [Sección 3.8.3](#)) pueden consultarse en el [Anexo C](#).

“**SSA**”: África Subsahariana. Esta Región se alojará en Servidores tal y como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de acuerdo con las Restricciones de la plantilla por residentes mayoritarios (tal y como se define en la [Sección 3.8.3](#)) pueden consultarse en el [Anexo C](#).

“**Sustitución**”: el acto de cambiar a un Jugador de la alineación por otro una vez que ha comenzado una Partida.

**“Suiza”**: se refiere a una fase del Torneo con múltiples rondas en la que los Equipos no necesariamente juegan contra todos los demás Equipos. Los Equipos serán emparejados utilizando los resultados de sus partidas y los ratios de victorias/derrotas, enfrentándose a Equipos rivales con ratios similares o iguales de victorias/derrotas.

**“Equipo”**: un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos como una unidad. Un Equipo puede estar formado por una Plantilla (incluido un suplente, si corresponde), un director y un entrenador. 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, del Equipo de retransmisión, del Equipo de producción, del personal del evento, o cualquier otra persona empleada o contratada a fin de dirigir el Torneo (incluyendo, sin limitación, BLAST ApS (“**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.

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.

**“Fase de Grupos del World Championship”** se refiere a cuatro (4) grupos de cuatro (4) Equipos que juegan cada uno con todos los demás Equipos de sus grupos.

**“Cuadro de eliminación híbrida del World Championship”** se refiere a una categoría de doce (12) Equipos que consta de cinco (5) rondas de Partidas.

**“Fase Interna GSL del World Championship”** se refiere a un (1) grupo de ocho (8) Equipos que consta de dos (2) rondas de Partidas. Un Equipo avanzará desde la Fase Interna GSL del World Championship si gana dos (2) Partidas. Se eliminará a un Equipo de la Fase Interna GSL del World Championship si pierde dos (2) Partidas.

**“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

La Temporada 2026 de la RLCS contará con cuatro (4) eventos principales: RLCS 2026 División 1, RLCS 2026 División 2, RLCS 2026 Última oportunidad de clasificación y el Rocket League World Championship 2026. Cada División (“**División**”) incluirá tres (3) torneos de clasificación regional en línea (“**Open**” o “**Opens**”) y un (1) torneo internacional Major presencial (“**Major**”).

Los Opens para cada División otorgarán Puntos de la RLCS, que determinarán la clasificación para el respectivo Major presencial. Los Majors de cada División otorgarán Puntos de la RLCS. Cada División diferirá en el número de Puntos de la RLCS que se conceden en los Opens y Majors. Los Puntos de la RLCS determinarán la clasificación para dieciséis (16) de veinte (20) Equipos para el Rocket League World Championship 2026.

La última oportunidad de clasificación (“**Last Chance Qualifiers**”) se asignará a las cuatro (4) Regiones con mejor rendimiento en función de los resultados principales de las RLCS 2026, tal y como se describe en la [Sección 2.2.8.5](#). La Last Chance Qualifiers determinará la clasificación de cuatro (4) Equipos para el Rocket League World Championship 2026.

### 2.2.2 Formato Open

Los Opens consistirán en un Cuadro de eliminación doble abierta, una Fase suiza abierta, una Fase GSL abierta y un Cuadro de eliminación híbrida abierta, con Equipos que progresan a partir de cada categoría en función del formato y de su rendimiento.

Al final de cada conjunto de tres (3) Opens, los Equipos avanzarán al Major presencial correspondiente, tal y como se describe en las [Secciones 2.2.8.3](#) y [2.2.8.4](#).

#### 2.2.2.1 Formato Open 1 y 4

Para los Opens 1 y 4 de cada Región, los Equipos registrados competirán en un Cuadro de eliminación doble abierta. La selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de las Partidas para cada día del Open serán determinados por el Administrador del torneo, tal y como se describe en la [Sección 2.3.1](#) y la [Sección 2.3.3](#). Cada Partida del Cuadro de eliminación doble, antes de que se determinen los ciento noventa y dos (192) mejores Equipos, será al mejor de tres, y todas las Partidas a partir de los ciento noventa y dos (192) mejores serán al mejor de cinco.

Para los Opens 1 y 4 de cada Región, el Cuadro de eliminación doble abierta consistirá en un máximo de dos (2) días de Partidas y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos en el Cuadro de eliminación doble abierta. Si se han registrado ciento noventa y dos (192) Equipos o menos para un Open, el Cuadro de eliminación doble abierta consistirá en un (1) día de Partidas y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos en el Cuadro de eliminación doble abierta. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante el Cuadro de

eliminación doble abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

Para los Opens 1 y 4, los treinta y dos (32) mejores Equipos del Cuadro de eliminación doble abierta pasarán a la Fase suiza abierta.

Para los Opens 1 y 4 de cada Región, la Fase suiza abierta constará de treinta y dos (32) Equipos divididos en dos (2) grupos que competirán en Partidas al mejor de cinco en un sistema suizo contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante la Fase suiza abierta, pasará a la Fase GSL abierta. Si un Equipo pierde tres (3) Partidas durante la Fase suiza abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

Para los Opens 1 y 4 de cada Región, la Fase GSL Abierta consistirá en dieciséis (16) Equipos divididos en dos (2) cuadros ("**Grupos GSL**") que compiten en Partidas al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante la Fase GSL abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán Puntos de la RLCS y premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). Los cuatro (4) Equipos principales de cada Grupo GSL avanzarán al Cuadro de Eliminación Híbrido Abierto.

Para los Opens 1 y 4 de cada Región, el Cuadro de eliminación híbrida abierta estará formado por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase GLS abierta, divididos en dos (2) grupos en función de la progresión de cada Equipo a través de la Fase GSL abierta. Los Equipos entre el 1.º y el 4.º puesto se designarán como Grupo superior, y los Equipos entre el 5.º y el 8.º puesto se designarán como Grupo inferior. Todas las Partidas de este Cuadro de eliminación híbrida abierta serán al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida abierta, quien ocupe el puesto n.º 1 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 4, y quien ocupe el puesto n.º 2 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 3. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo superior avanzarán directamente a las Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo superior avanzarán a la ronda 2 del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida abierta, quien ocupe el puesto n.º 5 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 8, y quien ocupe el puesto n.º 6 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 7. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo inferior avanzarán directamente a la 2.ª ronda del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo inferior serán eliminados del torneo y se les concederán Puntos de la RLCS y Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

A partir de la Ronda 2 del Cuadro inferior, si un Equipo pierde una Partida durante el cuadro, este será eliminado del torneo y se le concederán Puntos de la RLCS y Premios según lo estipulado en la Sección 2.6. El Cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que se le concederán Puntos de la RLCS y premios según lo descrito en la [Sección 2.6](#).

### 2.2.2.2 Open 2, 3, 5 y 6

Para los Opens 2, 3, 5 y 6 de cada Región, los Equipos registrados competirán en un Cuadro de eliminación doble abierta. La selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de las Partidas para cada día del Open serán determinados por el Administrador del torneo, tal y como se describe en la [Sección 2.3.2](#) y la [Sección 2.3.4](#). Cada Partida del Cuadro de eliminación doble, antes de que se determinen los ciento noventa y dos (192) mejores Equipos, será al mejor de tres, y todas las Partidas a partir de los ciento noventa y dos (192) mejores serán al mejor de cinco.

Para los Opens 2, 3, 5 y 6 de cada Región, el Cuadro de eliminación doble abierta consistirá en un máximo de dos (2) días de Partidas y continuará hasta que queden veinticuatro (24) Equipos en el Cuadro de eliminación doble abierta. Si se han registrado ciento noventa y dos (192) Equipos o menos para un Open, el Cuadro de eliminación doble abierta consistirá en un (1) día de Partidas y continuará hasta que queden veinticuatro (24) Equipos en el Cuadro de eliminación doble abierta. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante el Cuadro de eliminación doble abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

Para los Opens 2, 3, 5 y 6 de cada Región, los ocho (8) Equipos que sean cabeza de serie, tal y como se define en la [Sección 2.3.2.1](#) y la [Sección 2.3.4.1](#), y los veinticuatro (24) Equipos del Cuadro de eliminación doble abierta pasarán a la Fase suiza abierta.

Para los Opens 2, 3, 5 y 6 de cada Región, la Fase suiza abierta constará de treinta y dos (32) Equipos divididos en dos (2) grupos que competirán en Partidas al mejor de cinco en un sistema suizo contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante la Fase suiza abierta, pasará a la Fase GSL abierta. Si un Equipo pierde tres (3) Partidas durante la Fase suiza abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

Para los Opens 2, 3, 5 y 6 de cada Región, la Fase GSL abierta consistirá en dieciséis (16) Equipos divididos en dos (2) cuadros (“**Grupos GSL**”) que competirán en Partidas al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante la Fase GSL abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán Puntos de la RLCS y premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). Los cuatro (4) Equipos principales de cada Grupo GSL avanzarán al Cuadro de eliminación híbrido abierto.

Para los Opens 2, 3, 5 y 6 de cada Región, el Cuadro de eliminación híbrida abierta estará formado por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase GLS abierta, divididos en dos (2) grupos en función de la progresión de cada Equipo a través de la Fase GSL abierta. Los Equipos entre el 1.º y el 4.º puesto se designarán como Grupo superior, y los Equipos entre el 5.º y el 8.º puesto se designarán como Grupo inferior. Todas las Partidas de este Cuadro de eliminación híbrida abierta serán al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida abierta, quien ocupe el puesto n.º 1 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 4, y quien ocupe el puesto n.º 2 jugará una

Partida contra quien ocupe el puesto n.º 3. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo superior avanzarán directamente a las Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo superior avanzarán a la ronda 2 del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida abierta, quien ocupe el puesto n.º 5 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 8, y quien ocupe el puesto n.º 6 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 7. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo inferior avanzarán directamente a la 2.ª ronda del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo inferior serán eliminados del torneo y se les concederán Puntos de la RLCS y Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

A partir de la Ronda 2 del cuadro inferior, si un Equipo pierde una Partida durante el cuadro, este será eliminado del torneo y se le concederán Puntos de la RLCS y Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). El Cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que se le concederán Puntos de la RLCS y premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

### 2.2.3 Formato del torneo de lanzamiento

Los cuatro (4) Equipos principales del Open de Norteamérica 1 y los cuatro (4) Equipos principales del Open de la UE 1 competirán en un Cuadro de eliminación directa de ocho (8) Equipos (“**Cuadro de eliminación directa**”), lo que significa que un Equipo no podrá avanzar si pierde una (1) Partida del cuadro.

Los Equipos se situarán en el Cuadro de eliminación directa de la siguiente manera:

Ronda	Equipos		Al mejor de X
Ronda 1 Partida A	UE4	NA3	Al mejor de cinco
Ronda 1 Partida B	NA4	UE3	Al mejor de cinco
Cuartos de final 1	UE2	<i>Ganador de la Ronda 1 Partida A</i>	Al mejor de cinco
Cuartos de final 2	NA2	<i>Ganador de la Ronda 1 Partida B</i>	Al mejor de cinco
Semifinal 1	NA1	<i>Ganador del cuarto de final 1</i>	Al mejor de siete
Semifinal 2	UE1	<i>Ganador del cuarto de final 2</i>	Al mejor de siete
Gran final	<i>Ganador de la Semifinal 1</i>	<i>Ganador de la Semifinal 2</i>	Al mejor de siete

El cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, y la Región del Equipo ganador recibirá un (1) puesto de clasificación adicional en la División 1 Major, División 2 Major y el Rocket League World Championship 2026.

El Equipo ganador del Torneo de lanzamiento se clasificará automáticamente para la División 1 Major.

#### **2.2.4 Formato Major 1**

Para Major 1, la Fase de grupos de Major 1 constará de dieciséis (16) Equipos divididos en cuatro (4) grupos (“**Grupos de ronda Robin**”) que compiten en Partidas al mejor de cinco contra todos los demás Equipos de su Grupo de ronda Robin. Los dos (2) mejores Equipos de cada Grupo de ronda Robin avanzarán al Cuadro de eliminación híbrida Major 1. Los dos (2) Equipos inferiores de cada Grupo de ronda Robin serán eliminados del torneo y recibirán Premios tal y como se describe en la [Sección 2.6](#).

Para Major 1, el Cuadro de eliminación híbrida Major 1 estará formado por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase de grupos Major 1, divididos en dos (2) grupos en función de la progresión de cada Equipo a través de la Fase de grupos Major 1. Los Equipos entre el 1.º y el 4.º puesto se designarán como Grupo superior, y los Equipos entre el 5.º y el 8.º puesto se designarán como Grupo inferior. Todas las Partidas de este Cuadro de eliminación híbrida abierta Major 1 serán al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida de Major 1, quien ocupe el puesto n.º 1 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 4, y quien ocupe el puesto n.º 2 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 3. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo superior avanzarán directamente a las Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo superior avanzarán a los cuartos de final del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida Major 1, quien ocupe el puesto n.º 5 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 8, y quien ocupe el puesto n.º 6 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 7. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo inferior avanzarán directamente a los cuartos de final del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo inferior serán eliminados del torneo y se les concederán Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

A partir de la Ronda 2 del cuadro inferior, si un Equipo pierde una Partida durante el cuadro, este será eliminado del torneo y se le concederán Puntos de la RLCS y Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). El cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que se le concederán Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

### 2.2.5 Formato Major 2

Para Major 2, la Fase de grupos de Major 2 constará de dieciséis (16) Equipos divididos en cuatro (4) grupos (“**Grupos de ronda Robin**”) que compiten en Partidas al mejor de cinco contra todos los demás Equipos de su Grupo de ronda Robin. Los tres (3) mejores Equipos de cada Grupo de ronda Robin avanzarán al Cuadro de eliminación híbrida Major 2. El Equipo (1) inferior de cada Grupo de ronda Robin será eliminado del torneo y recibirá Premios tal y como se estipula en la [Sección 2.6](#).

Para Major 2, el Cuadro de eliminación híbrida Major 2 estará formado por los doce (12) mejores Equipos de la Fase de grupos Major 2, divididos en dos (2) grupos en función de la progresión de cada Equipo a través de la Fase de grupos Major 2. Los Equipos entre el 1.º y el 4.º puesto se designarán como Grupo superior, y los Equipos entre el 5.º y el 12.º puesto se designarán como Grupo inferior. Todas las Partidas de este Cuadro de eliminación híbrida abierta Major 2 serán al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida de Major 2, quien ocupe el puesto n.º 1 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 4, y quien ocupe el puesto n.º 2 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 3. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo superior avanzarán directamente a las Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo superior avanzarán a los cuartos de final del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida Major 2, quien ocupe el puesto n.º 5 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 11, y quien ocupe el puesto n.º 6 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 12. Asimismo, quien ocupe el puesto n.º 7 jugará una partida contra quien ocupe el puesto n.º 9 y quien ocupe el puesto n.º 8 la jugará contra quien ocupe el puesto n.º 10. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo inferior avanzarán directamente a la 2.ª ronda del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo inferior serán eliminados del torneo y se les concederán Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

A partir de la Ronda 2 del cuadro inferior, si un Equipo pierde una Partida durante el cuadro, este será eliminado del torneo y se le concederán Puntos de la RLCS y Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). El cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que se le concederán Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

### 2.2.6 Formato Última oportunidad de clasificación

Después de la conclusión de la División 2 Major, las cuatro (4) Regiones con mejores resultados en los dos (2) eventos LAN disfrutarán de un evento de Última oportunidad de clasificación (“**Última oportunidad de clasificación**”). La estructura de la Última oportunidad de clasificación será la siguiente:

Las Últimas oportunidades de clasificación de cada Región correspondiente consistirán en Cuadro de eliminación doble abierta, Fase suiza abierta, Fase GSL abierta y Cuadro de eliminación híbrida abierta, con Equipos que progresan a partir de cada cuadro en función del formato y de su rendimiento.

Al final de cada Última oportunidad de clasificación de cada Región correspondiente, los Equipos avanzarán al Rocket League World Championship, tal y como se describe en la [Sección 2.2.8.5](#).

Para la Última oportunidad de clasificación de cada Región correspondiente, los Equipos registrados competirán en un Cuadro de Eliminación doble abierta. La selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de las Partidas para cada día del Open serán determinados por el Administrador del torneo, tal y como se describe en la [Sección 2.3.7](#). Cada Partida del Cuadro de eliminación doble, antes de que se determinen los ciento noventa y dos (192) mejores Equipos, será al mejor de tres, y todas las Partidas a partir de los ciento noventa y dos (192) mejores serán al mejor de cinco.

Para la Última oportunidad de clasificación de cada Región, el Cuadro de eliminación doble abierta consistirá en un máximo de dos (2) días de Partidas y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos en el Cuadro de eliminación doble abierta. Si se han registrado ciento noventa y dos (192) Equipos o menos para una Última oportunidad de clasificación, el Cuadro de eliminación doble abierta consistirá en un (1) día de Partidas y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos en el Cuadro de eliminación doble abierta. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante el Cuadro de eliminación doble abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

Para la Última oportunidad de clasificación de cada Región, los treinta y dos (32) mejores Equipos del Cuadro de eliminación doble abierta pasarán a la Fase suiza abierta.

Para la Última oportunidad de clasificación de cada Región, la Fase suiza abierta constará de treinta y dos (32) Equipos divididos en dos (2) grupos que competirán en Partidas al mejor de cinco en un sistema suizo contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante la Fase suiza abierta, pasará a la Fase GSL abierta. Si un Equipo pierde tres (3) Partidas durante la Fase suiza abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

Para la Última oportunidad de clasificación de cada Región, la Fase GSL abierta consistirá en dieciséis (16) Equipos divididos en dos (2) cuadros ("**Grupos GSL**") que compiten en Partidas al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante la Fase GSL abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán Puntos de la RLCS y premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). Los cuatro (4) Equipos principales de cada Grupo GSL avanzarán al Cuadro de eliminación híbrido abierto.

Para la Última oportunidad de clasificación de cada Región, el Cuadro de eliminación híbrida abierta estará formado por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase GLS abierta, divididos en dos (2) grupos en función de la progresión de cada Equipo a través de la Fase GSL abierta.

Los Equipos entre el 1.º y el 4.º puesto se designarán como Grupo superior, y los Equipos entre el 5.º y el 8.º puesto se designarán como Grupo inferior. Todas las Partidas de este Cuadro de eliminación híbrida abierta serán al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida abierta, quien ocupe el puesto n.º 1 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 4, y quien ocupe el puesto n.º 2 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 3. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo superior avanzarán directamente a las Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo superior avanzarán a la ronda 2 del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida abierta, quien ocupe el puesto n.º 5 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 8, y quien ocupe el puesto n.º 6 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 7. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo inferior avanzarán directamente a la 2.ª ronda del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo inferior serán eliminados del torneo.

A partir de la Ronda 2 del cuadro inferior, si un Equipo pierde una Partida durante el cuadro, este será eliminado del torneo. El Cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador.

### **2.2.7 Formato del Rocket League World Championship**

El Rocket League 2026 World Championship constará de una Fase interna GSL World Championship, una Fase de grupos World Championship y un Cuadro de eliminación híbrida World Championship, en el que los Equipos avanzarán desde cada modalidad en función del formato y su rendimiento.

Para el Rocket League World Championship 2026, la Fase interna GSL World Championship constará de ocho (8) Equipos que competirán en Partidas al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante la Fase interna GSL World Championship, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). Los cuatro (4) mejores Equipos de la Fase interna GSL World Championship pasarán a la Fase de grupo GSL World Championship.

Para el Rocket League World Championship 2026, la Fase de grupos del World Championship constará de dieciséis (16) Equipos divididos en cuatro (4) grupos ("**Grupos de ronda Robin**") que competirán en Partidas al mejor de cinco contra todos los demás Equipos de su Grupo de ronda Robin. Los tres (3) mejores Equipos de cada Grupo de ronda Robin avanzarán al Cuadro de eliminación híbrida World Championship. El Equipo (1) inferior de cada Grupo de ronda Robin será eliminado del torneo y recibirá Premios tal y como se estipula en la [Sección 2.6](#).

Para el Rocket League World Championship, el Cuadro de eliminación híbrida World Championship constará de los doce (12) mejores Equipos de la Fase de grupos World Championship, divididos en dos (2) grupos en función de la progresión de cada Equipo a través de la Fase de grupos GSL World Championship. Los Equipos entre el 1.º y el 4.º puesto se designarán como Grupo superior, y los Equipos entre el 5.º y el 12.º puesto se designarán

como Grupo inferior. Todas las Partidas de este Cuadro de eliminación de World Championship serán al mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida de World Championship, quien ocupe el puesto n.º 1 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 4, y quien ocupe el puesto n.º 2 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 3. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo superior avanzarán directamente a las Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo superior avanzarán a los cuartos de final del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida del World Championship, quien ocupe el puesto n.º 5 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 11, y quien ocupe el puesto n.º 6 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 12. Asimismo, quien ocupe el puesto n.º 7 jugará una partida contra quien ocupe el puesto n.º 9 y quien ocupe el puesto n.º 8 la jugará contra quien ocupe el puesto n.º 10. Los Equipos que ganen su Partida del Grupo inferior avanzarán directamente a la 2.ª ronda del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan su Partida del Grupo inferior serán eliminados del torneo y se les concederán Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

A partir de la Ronda 2 del cuadro inferior, si un Equipo pierde una Partida durante el cuadro, este será eliminado del torneo y se le concederán Puntos de la RLCS y Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). El cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que se le concederán Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

## **2.2.8 Avances**

### **2.2.8.1 Condiciones para pasar al Torneo de lanzamiento**

Los cuatro (4) mejores Equipos del Open de Norteamérica 1 y los cuatro (4) mejores Equipos del Open de la UE 1 progresarán al Torneo de Lanzamiento.

### **2.2.8.2 Avance al Open 2, 3, 5, 6**

Con sujeción a la [Sección 2.6.2](#), para los Opens 2, 3, 5 y 6 de cada Región, los ocho (8) mejores Equipos cabeza de serie, tal y como se define en la [Sección 2.3.2.1](#) y la [Sección 2.3.4.1](#) para el Open correspondiente pasarán a la Fase suiza del Open correspondiente.

### **2.2.8.3 Avance a la División 1 Major**

Con sujeción a la [Sección 2.6.2](#), los Equipos con más Puntos de la RLCS acumulados en los Open 1, Open 2 y Open 3 después de la conclusión del Open 3 pasarán a la División 1 Major para cada Región, como se especifica a continuación:

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados para División 1 Major</u>
Europa (UE):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Norteamérica (NA):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Oriente Medio y norte de África (MENA):	Los dos (2) mejores Equipos
Sudamérica (SAM):	Los dos (2) mejores Equipos
Oceanía (OCE):	El (1) mejor Equipo
Asia-Pacífico (APAC):	El (1) mejor Equipo
África subsahariana (SSA):	El (1) mejor Equipo

El ganador del Torneo de Lanzamiento también pasará a la División 1 Major. En el caso de que este Equipo también se clasifique a través de las maneras de progresar indicadas anteriormente, el siguiente Equipo con más Puntos de la RLCS acumulados de esa Región también pasará a la División 1 Major.

#### **2.2.8.4 Condiciones para pasar a la División 2 Major**

Con sujeción a la [Sección 2.6.2](#), los Equipos con más Puntos de la RLCS acumulados en los Open 4, Open 5 y Open 6 después de la conclusión del Open 6 pasarán a la División 2 Major para cada Región, como se especifica a continuación:

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados para División 2 Major</u>
Europa (UE):	Los cinco (5) mejores Equipos
Norteamérica (NA):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Oriente Medio y norte de África (MENA):	Los dos (2) mejores Equipos
Sudamérica (SAM):	Los dos (2) mejores Equipos
Oceanía (OCE):	El (1) mejor Equipo
Asia-Pacífico (APAC):	El (1) mejor Equipo
África subsahariana (SSA):	El (1) mejor Equipo

#### **2.2.8.5 Condiciones para pasar al Rocket League World Championship**

Con sujeción a la [Sección 2.6.2](#), los mejores Equipos en Puntos de la RLCS de cada Región tras la conclusión de la División 2 Major pasarán al Rocket League World Championship 2026, como se especifica a continuación:

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados para el World Championship</u>
---------------	--------------------------------------------------------

Europa (UE):	Los cinco (5) mejores Equipos
Norteamérica (NA):	Los cuatro (4) mejores Equipos
Oriente Medio y norte de África (MENA):	Los dos (2) mejores Equipos
Sudamérica (SAM):	Los dos (2) mejores Equipos
Oceanía (OCE):	El (1) mejor Equipo
Asia-Pacífico (APAC):	El (1) mejor Equipo
África subsahariana (SSA):	El (1) mejor Equipo

Los cuatro (4) Equipos restantes por clasificarse al Rocket League World Championship lo harán a partir de la Última oportunidad de clasificación. Después de la conclusión de la División 2 Major, las cuatro (4) Regiones con los mejores rendimientos de la División 1 Major y División 2 Major ganarán una Última oportunidad de clasificación para su Región. Las cuatro (4) Regiones que tendrán una Última oportunidad de clasificación se determinarán de acuerdo con los siguientes criterios:

1. Puntos promedio de la RLCS en una Región que han sido obtenidos por esa Región en la División 1 Major y División 2 Major.
2. Puntos promedio acumulados de la RLCS en una Región que han sido obtenidos por esa Región en la División 1 Major y División 2 Major.

Los cuatro (4) Equipos que ganen la Última oportunidad de clasificación de cada Región se clasificarán para el Rocket League World Championship 2026.

#### **2.2.8.6 Avance de un Equipo alternativo**

Si por cualquier razón un Equipo no puede participar en el Major o en el Rocket League World Championship 2026 o bien rechaza hacerlo, el Equipo que le sustituya será el siguiente con más Puntos de la RLCS en la clasificación correspondiente.

En el caso de que ningún otro Equipo de esa Región pueda asistir, el puesto clasificatorio se concederá al siguiente Equipo con la puntuación más alta en la tabla de clasificación de Puntos de la RLCS de la Región más fuerte. La Región más fuerte se calcula utilizando los Puntos de la RLCS de media de una Región obtenidos por esa Región en la División 1 Major y División 2 Major y tomando la Región más alta.

Si esta situación se produce antes de la División 1 Major, la Región más fuerte se calculará en función de los resultados en los Major y el World Championship durante la temporada RLCS 2025.

#### **2.2.9 Desempates**

En caso de empate para un puesto de clasificación de Major o del World Championship, se realizará un cuadro para dar cabida al número de Equipos empatados con Equipos que reciben “byes” de acuerdo con el sistema de clasificación establecido en la [Sección 2.3.9](#) (cada uno de dichos cuadros, un “**Cuadro de puesto de clasificación**”). Todas las Partidas del Cuadro de

puesto de clasificación serán al mejor de siete. Los Cuadros de puesto de clasificación serán un Cuadro de eliminación directa, con puntos de referencia más altos que recibirán byes en el Cuadro (según corresponda). Los Administradores de eventos confirmarán los Cuadros de puesto de clasificación antes de que comience el Cuadro de puesto de clasificación. Consulte el [Anexo E](#) para ver la tabla de Cuadros de puesto de clasificación.

Si es necesario jugar tres (3) o menos Partidas en un Cuadro de puesto de clasificación para romper un empate, entonces el Cuadro de puesto de clasificación se jugará después de la conclusión del Cuadro de eliminación híbrida abierta de la Región correspondiente. Si es necesario jugar cuatro (4) o más Partidas en un Cuadro de puesto de clasificación para romper un empate, entonces el Cuadro de puesto de clasificación se jugará durante el día de desempate de la Región correspondiente, tal y como se define en el Anexo ([Anexo B](#)).

En caso de empate entre Equipos dentro de la misma Región que ya se hayan calificado para un puesto en el World Championship o Major, los Equipos se seleccionarán de acuerdo con el sistema de cabezas de serie establecido en la [Sección 2.3.5](#), la [Sección 2.3.6](#) y la [Sección 2.3.8](#) (según corresponda). En esta situación, no se reproducirá un Cuadro de puesto de clasificación.

## **2.2.10 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 Cabezas de serie**

### **2.3.1 Cabezas de serie para Open 1**

#### **2.3.1.1 Cuadro de eliminación doble abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación doble abierta del Open 1, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. La media de la posición final de cada Titular en el Rocket League World Championship 2025, donde el Jugador haya sido un Titular.
  - a. La posición final de cada Jugador solo se tendrá en cuenta si el Jugador está registrado para la misma Región que representó en el Rocket League World Championship 2025.
2. La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2025 promedio de los tres (3) Titulares.

- a. La puntuación de selección de la RLCS 2025 de cada Titular se determina sumando el 66 % de los Puntos de la RLCS ganados en los clasificatorios del Major 1 Open de 2025 y el Major de Birmingham, y el 100 % de los Puntos de la RLCS ganados en los clasificatorios del Major 2 Open de 2025 y el Major de Raleigh. Los Puntos de la RLCS de la temporada 2025 solo son aplicables a los Titulares que estén en Equipos de la RLCS 2025, y no a los Suplentes, Entrenadores o Mánagers de esos Equipos.
  - b. Para cada Titular, si está Registrado para una Región diferente a la Región que representaron en los Clasificatorios del Major 1 Open 2025, el Major de Birmingham, los Clasificatorios del Major 2 Open y el Major de Raleigh, se aplicará una deducción adicional del 50 % para la fase correspondiente a la puntuación de selección del Titular.
3. La media de la posición más alta de cada jugador alcanzada en los Clasificatorios del Major Open de Raleigh de la RLCS 2025 o en el Major Open de Raleigh, que otorgó Punto de la RLCS o Premios, por cada Titular.
  4. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 3v3” del Jugador Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cierra el registro.

#### **2.3.1.2 Fase suiza abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase suiza abierta del Open 1, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Posición final a partir del Cuadro de eliminación doble abierta.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.1.1](#).

#### **2.3.1.3 Fase GSL abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase GSL abierta del Open 1, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

##### Grupo A

1. Primer puesto del Grupo suiza A
2. Segundo puesto del Grupo suiza B
3. Tercer puesto del Grupo suiza A
4. Cuarto puesto del Grupo suiza B
5. Quinto puesto del Grupo suiza A
6. Sexto puesto del Grupo suiza B
7. Séptimo puesto del Grupo suiza A
8. Octavo puesto del Grupo suiza B

##### Grupo B

1. Primer puesto del Grupo suiza B

2. Segundo puesto del Grupo suiza A
3. Tercer puesto del Grupo suiza B
4. Cuarto puesto del Grupo suiza A
5. Quinto puesto del Grupo suiza B
6. Sexto puesto del Grupo suiza A
7. Séptimo puesto del Grupo suiza B
8. Octavo puesto del Grupo suiza A

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán según los siguientes parámetros:

1. Puntuación de Buchholz.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.1.2.](#)

#### **2.3.1.4 Cuadro de eliminación híbrida abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida abierta del Open 1, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Primer puesto del Grupo GSL A
2. Primer puesto del Grupo GSL B
3. Segundo puesto del Grupo GSL A
4. Segundo puesto del Grupo GSL B
5. Tercer puesto del Grupo GSL A
6. Tercer puesto del Grupo GSL B
7. Cuarto puesto del Grupo GSL A
8. Cuarto puesto del Grupo GSL B

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán por el Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.1.3.](#)

### **2.3.2 Cabezas de serie para los Opens 2 y 3**

#### **2.3.2.1 Cuadro de eliminación doble abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación doble abierta del Open 2 y Open 3, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de la División 1.
2. Suma de los Puntos de la RLCS de 2026.
3. La media de la posición final media de cada Jugador Titular que otorgó Premios en los últimos tres (3) Opens que han tenido lugar donde ese jugador fue Titular en la RLCS 2026.
  - a. Para cada Jugador Titular, cuando el Jugador no participó o no ganó el Premio, la posición final se trata como la posición que otorga la cantidad más baja de Premio sin que sea cero para ese Open, más uno.

4. La media de la posición más alta de cada Jugador Titular que le valió Premio en el caso de que ese jugador haya sido un Titular en la RLCS 2026.
5. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 3v3” del Jugador Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cierra el registro.

### **2.3.2.2 Fase suiza abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase suiza abierta del Open 2 y Open 3, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Posición final a partir del Cuadro de eliminación doble abierta.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.2.1](#).

### **2.3.2.3 Fase GSL abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase GSL abierta del Open 2 y Open 3, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

#### Grupo A

1. Primer puesto del Grupo suiza A
2. Segundo puesto del Grupo suiza B
3. Tercer puesto del Grupo suiza A
4. Cuarto puesto del Grupo suiza B
5. Quinto puesto del Grupo suiza A
6. Sexto puesto del Grupo suiza B
7. Séptimo puesto del Grupo suiza A
8. Octavo puesto del Grupo suiza B

#### Grupo B

1. Primer puesto del Grupo suiza B
2. Segundo puesto del Grupo suiza A
3. Tercer puesto del Grupo suiza B
4. Cuarto puesto del Grupo suiza A
5. Quinto puesto del Grupo suiza B
6. Sexto puesto del Grupo suiza A
7. Séptimo puesto del Grupo suiza B
8. Octavo puesto del Grupo suiza A

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán según los siguientes parámetros:

1. Puntuación de Buchholz.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.2.2](#).

#### **2.3.2.4 Cuadro de eliminación híbrida abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida abierta del Open 2 y 3, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Primer puesto del Grupo GSL A
2. Primer puesto del Grupo GSL B
3. Segundo puesto del Grupo GSL A
4. Segundo puesto del Grupo GSL B
5. Tercer puesto del Grupo GSL A
6. Tercer puesto del Grupo GSL B
7. Cuarto puesto del Grupo GSL A
8. Cuarto puesto del Grupo GSL B

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán por el Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.2.3](#).

### **2.3.3 Cabezas de serie para Open 4**

#### **2.3.3.1 Cuadro de eliminación doble abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación doble abierta del Open 4, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2026
2. La media de la posición final media de cada Jugador Titular que otorgó Premios en los últimos tres (3) Opens que han tenido lugar donde ese jugador fue Titular en la RLCS 2026.
  - a. Para cada Jugador Titular, cuando el Jugador no participó o no ganó el Premio, la posición final se trata como la posición que otorga la cantidad más baja de Premio sin que sea cero para ese Open, más uno.
3. La media de la posición más alta de cada Jugador Titular que le valió Premio en el caso de que ese jugador haya sido un Titular en la RLCS 2026.
4. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de "Modo estándar calificado 3v3" del Jugador Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cierra el registro.

#### **2.3.3.2 Fase suiza abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase suiza abierta del Open 4, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Posición final a partir del Cuadro de eliminación doble abierta.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.3.1](#).

### **2.3.3.3 Fase GSL abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase GSL abierta del Open 4, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

#### Grupo A

1. Primer puesto del Grupo suiza A
2. Segundo puesto del Grupo suiza B
3. Tercer puesto del Grupo suiza A
4. Cuarto puesto del Grupo suiza B
5. Quinto puesto del Grupo suiza A
6. Sexto puesto del Grupo suiza B
7. Séptimo puesto del Grupo suiza A
8. Octavo puesto del Grupo suiza B

#### Grupo B

1. Primer puesto del Grupo suiza B
2. Segundo puesto del Grupo suiza A
3. Tercer puesto del Grupo suiza B
4. Cuarto puesto del Grupo suiza A
5. Quinto puesto del Grupo suiza B
6. Sexto puesto del Grupo suiza A
7. Séptimo puesto del Grupo suiza B
8. Octavo puesto del Grupo suiza A

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán según los siguientes parámetros:

1. Puntuación de Buchholz.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.3.2.](#)

### **2.3.3.4 Cuadro de eliminación híbrida abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida abierta del Open 4, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Primer puesto del Grupo GSL A
2. Primer puesto del Grupo GSL B
3. Segundo puesto del Grupo GSL A
4. Segundo puesto del Grupo GSL B
5. Tercer puesto del Grupo GSL A
6. Tercer puesto del Grupo GSL B
7. Cuarto puesto del Grupo GSL A
8. Cuarto puesto del Grupo GSL B

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán por el Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.3.3](#).

## **2.3.4 Cabezas de serie para los Opens 5 y 6**

### **2.3.4.1 Cuadro de eliminación doble abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación doble abierta del Open 5 y Open 6, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de la División 2.
2. Suma de los Puntos de la RLCS de 2026.
3. La media de la posición media final de cada Jugador Titular que le valió Premio en los últimos tres (3) Opens en el caso de que ese jugador haya sido un Titular en la RLCS 2026.
  - a. Para cada Jugador Titular, cuando el Jugador no participó o no ganó el Premio, la posición final se trata como la posición que otorga la cantidad más baja de Premio sin que sea cero para ese Open, más uno.
4. La media de la posición más alta de cada Jugador Titular que le valió Premio en el caso de que ese jugador haya sido un Titular en la RLCS 2026.
5. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 3v3” del Jugador Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cierra el registro.

### **2.3.4.2 Fase suiza abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase suiza abierta del Open 5 y Open 6, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Posición final a partir del Cuadro de eliminación doble abierta.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.4.1](#).

### **2.3.4.3 Fase GSL abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase GSL abierta del Open 5 y Open 6, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

#### Grupo A

1. Primer puesto del Grupo suiza A
2. Segundo puesto del Grupo suiza B
3. Tercer puesto del Grupo suiza A
4. Cuarto puesto del Grupo suiza B
5. Quinto puesto del Grupo suiza A
6. Sexto puesto del Grupo suiza B
7. Séptimo puesto del Grupo suiza A

8. Octavo puesto del Grupo suiza B

#### Grupo B

1. Primer puesto del Grupo suiza B
2. Segundo puesto del Grupo suiza A
3. Tercer puesto del Grupo suiza B
4. Cuarto puesto del Grupo suiza A
5. Quinto puesto del Grupo suiza B
6. Sexto puesto del Grupo suiza A
7. Séptimo puesto del Grupo suiza B
8. Octavo puesto del Grupo suiza A

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán según los siguientes parámetros:

1. Puntuación de Buchholz.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.4.2.](#)

#### **2.3.4.4 Cuadro de eliminación híbrida abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida abierta del Open 5 y 6, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Primer puesto del Grupo GSL A
2. Primer puesto del Grupo GSL B
3. Segundo puesto del Grupo GSL A
4. Segundo puesto del Grupo GSL B
5. Tercer puesto del Grupo GSL A
6. Tercer puesto del Grupo GSL B
7. Cuarto puesto del Grupo GSL A
8. Cuarto puesto del Grupo GSL B

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán por el Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.4.3.](#)

#### **2.3.5 Cabezas de serie para Major 1**

##### **2.3.5.1 Fase de grupos de Major 1**

A efectos de selección de cabezas de serie, los Puestos de Región se organizarán según el siguiente orden de clasificación predefinido de Puestos de Región:

1. NA1
2. MENA1
3. UE1
4. UE2

5. NA2
6. UE3
7. SAM1
8. OCE1
9. NA3
10. UE4
11. MENA2
12. SAM2
13. NA4
14. UE5
15. APAC1
16. SSA1

Los Equipos se organizarán en Grupos de ronda Robin de la siguiente manera:

Grupo A: Cabeza de serie 1, Cabeza de serie 8, Cabeza de serie 9, Cabeza de serie 16

Grupo B: Cabeza de serie 2, Cabeza de serie 7, Cabeza de serie 10, Cabeza de serie 15

Grupo C: Cabeza de serie 3, Cabeza de serie 6, Cabeza de serie 11, Cabeza de serie 14

Grupo D: Cabeza de serie 4, Cabeza de serie 5, Cabeza de serie 12, Cabeza de serie 13

Los Grupos de ronda Robin se ajustarán para evitar que se organicen varios Equipos que representen la misma Región en el mismo Grupo de ronda Robin.

- Para las Regiones con cinco (5) representantes de Equipo, exactamente un (1) Grupo de ronda Robin contendrá dos (2) Equipos que representan esa Región. Los Grupos de ronda Robin restantes contendrán un (1) Equipo que representa esa Región.
- Para las Regiones con cuatro (4) o menos representantes del Equipo, ningún Grupo de ronda Robin contendrá más de un (1) Equipo que represente a esa Región.

Los Administradores del Torneo realizarán cambios de Equipos entre Grupos de ronda Robin de acuerdo con los siguientes criterios:

- Los Cabezas de serie 1-4 están bloqueados y no se intercambiarán entre Grupos.
- Considere los Cabezas de serie 5-8, Cabezas de serie 9-12 y Cabezas de serie 13-16 como las franjas de Cabezas de serie elegibles para realizar intercambios entre sí.
- Priorice el ajuste de las franjas de Cabezas de serie en el siguiente orden.
  - Cabezas de serie 16, 15, 14, 13.
  - Cabezas de serie 12, 11, 10, 9.
  - Cabezas de serie 8, 7, 6, 5.
- Priorice un movimiento individual mínimo de los Cabezas de serie (por ejemplo, priorizando el movimiento de dos (2) Cabezas de serie con dos (2) Grupos de separación en lugar de mover un (1) Cabeza de serie con tres (3) Grupos de separación).

Para mayor claridad, los intercambios de Equipos entre Grupos de ronda Robin no cambian la Cabeza de serie Inicial de un Equipo según se determina en esta Sección 2.3.5.1.

Los Equipos que reúnan los requisitos para el Major 1 de la RLCS se colocarán en los Puestos de Región anteriores en función de la Región desde la que se hayan clasificado y los siguientes criterios:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2026
2. Posición final en un Open que otorgó la mayor cantidad de Puntos de la RLCS, seguido de la posición que otorgó la siguiente mayor cantidad de Puntos de la RLCS hasta que se rompa un empate o no queden Opens.
3. Posición final en el Open más reciente, seguido del siguiente Open más reciente hasta que se rompa un empate o no queden Opens. La prioridad de los Opens será la siguiente:
  - a. Open 3
  - b. Open 2
  - c. Open 1
4. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 3v3” del Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cerró el registro para el Open 3.

### **2.3.5.2 Cuadro de eliminación híbrida de Major 1**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida del Major 1, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Primer puesto del Grupo A
2. Primer puesto del Grupo B
3. Primer puesto del Grupo C
4. Primer puesto del Grupo D
5. Segundo puesto del Grupo C
6. Segundo puesto del Grupo D
7. Segundo puesto del Grupo A
8. Segundo puesto del Grupo B

Los empates de posición entre Equipos en el mismo Grupo de ronda Robin se romperán con los siguientes parámetros:

1. Registro de Partidas de la Fase de grupos con los Equipos empatados
2. Diferencial de juego de la Fase de grupos contra Equipos empatados
3. Diferencial de juego de la Fase de grupos
4. Diferencial de goles de la Fase de grupos contra Equipos empatados
5. Diferencial de goles de la Fase de grupos
6. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.5.1](#).

## 2.3.6 Cabezas de serie para Major 2

### 2.3.6.1 Fase de grupos de Major 2

Para realizar la selección de cabezas de serie se organizarán los Puestos de Región según los siguientes parámetros:

1. Puntuación para Puestos de Región cabezas de serie.
  - a. La puntuación de Puestos de Región cabezas de serie se determina tomando la media de la posición final del Puesto de Región en el anterior RLCS Major o World Championship y la puntuación de Puestos de Región cabezas de serie calculada al inicio del Major de la RLCS o World Championship anterior.
    - i. Las puntuaciones iniciales para Puestos de Región cabezas de serie calculadas al inicio del Major 1 de la RLCS 2026 son los Cabezas de serie iniciales de los Puestos de Región para la Fase suiza del Major 1 de la RLCS 2026, según se determina en la [Sección 2.3.5.1](#).
2. Posición final del Puesto de Región en el Major de la RLCS o World Championship anterior.
3. Puestos de Región cabezas de serie iniciales en el Major de la RLCS o World Championship anterior.

Los Equipos se organizarán en Grupos de ronda Robin de la siguiente manera:

Grupo A: Cabeza de serie 1, Cabeza de serie 8, Cabeza de serie 9, Cabeza de serie 16

Grupo B: Cabeza de serie 2, Cabeza de serie 7, Cabeza de serie 10, Cabeza de serie 15

Grupo C: Cabeza de serie 3, Cabeza de serie 6, Cabeza de serie 11, Cabeza de serie 14

Grupo D: Cabeza de serie 4, Cabeza de serie 5, Cabeza de serie 12, Cabeza de serie 13

Los Grupos de ronda Robin se ajustarán para evitar que se organicen varios Equipos que representen la misma Región en el mismo Grupo de ronda Robin.

- Para las Regiones con cinco (5) representantes de Equipo, exactamente un (1) Grupo de ronda Robin contendrá dos (2) Equipos que representan esa Región. Los Grupos de ronda Robin restantes contendrán un (1) Equipo que representa esa Región.
- Para las Regiones con cuatro (4) o menos representantes del Equipo, ningún Grupo de ronda Robin contendrá más de un (1) Equipo que represente a esa Región.

Los Administradores del Torneo realizarán cambios de Equipos entre Grupos de ronda Robin de acuerdo con los siguientes criterios:

- Los Cabezas de serie 1-4 están bloqueados y no se intercambiarán entre Grupos.
- Considere los Cabezas de serie 5-8, Cabezas de serie 9-12 y Cabezas de serie 13-16 como las franjas de Cabezas de serie elegibles para realizar intercambios entre sí.
- Priorice el ajuste de las franjas de Cabezas de serie en el siguiente orden.
  - Cabezas de serie 16, 15, 14, 13.
  - Cabezas de serie 12, 11, 10, 9.
  - Cabezas de serie 8, 7, 6, 5.

- Priorice un movimiento individual mínimo de los Cabezas de serie (por ejemplo, priorizando el movimiento de dos (2) Cabezas de serie con dos (2) Grupos de separación en lugar de mover un (1) Cabeza de serie con tres (3) Grupos de separación).

Para mayor claridad, los intercambios de Equipos entre Grupos de ronda Robin no cambian la Cabeza de serie Inicial de un Equipo según se determina en esta Sección 2.3.6.1.

Los Equipos que reúnan los requisitos para el Major 2 de la RLCS se colocarán en los Puestos de Región en función de la Región desde la que se hayan clasificado y los siguientes criterios:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de la División 2.
2. Suma de los Puntos de la RLCS de 2026.
3. Posición final en un Major u Open que otorgó la mayor cantidad de Puntos de la RLCS, seguido de la posición que otorgó la siguiente mayor cantidad de Puntos de la RLCS hasta que se rompa un empate o no queden Majors/Opens.
4. Posición final en el Major/Open más reciente, seguido del siguiente Major/Open más reciente hasta que se rompa un empate o no queden Majors/Opens. La prioridad de los Majors/Opens será la siguiente:
  - a. Open 6
  - b. Open 5
  - c. Open 4
  - d. Major 1
  - e. Open 3
  - f. Open 2
  - g. Open 1
5. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 3v3” del Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cerró el registro para el Open 6.

### **2.3.6.2 Cuadro de eliminación híbrida de Major 2**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida del Major 2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Primer puesto del Grupo A
2. Primer puesto del Grupo B
3. Primer puesto del Grupo C
4. Primer puesto del Grupo D
5. Segundo puesto del Grupo D
6. Segundo puesto del Grupo C
7. Segundo puesto del Grupo B
8. Segundo puesto del Grupo A
9. Tercer puesto del Grupo A
10. Tercer puesto del Grupo B
11. Tercer puesto del Grupo C

## 12. Tercer puesto del Grupo D

Los empates de posición entre Equipos en el mismo Grupo de ronda Robin se romperán con los siguientes parámetros:

1. Registro de Partidas de la Fase de grupos con los Equipos empatados
2. Diferencial de juego de la Fase de grupos contra Equipos empatados
3. Diferencial de juego de la Fase de grupos
4. Diferencial de goles de la Fase de grupos contra Equipos empatados
5. Diferencial de goles de la Fase de grupos
6. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.6.1](#).

### 2.3.7 Cabezas de serie para la Última oportunidad de clasificación

#### 2.3.7.1 Cuadro de eliminación doble abierta

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación doble abierta de la Última oportunidad de clasificación, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2026 promedio de los tres (3) Titulares.
  - a. La puntuación de selección de cabezas de serie de la RLCS 2026 de los Titulares se determina añadiendo el 66 % de los Puntos de la RLCS obtenidos en la División 1 y el 100 % de los Puntos de la RLCS obtenidos en la División 2. Los Puntos de la RLCS de la temporada 2026 solo son aplicables a los Titulares que estén en Equipos de la RLCS 2026, y no a los Suplentes, Entrenadores o Mánagers de esos Equipos.
  - b. Para cada Titular, si está Registrado para una Región diferente a la Región que representaron en un evento de la RLCS 2026, se aplicará una deducción adicional del 50 % para la fase correspondiente a la puntuación de selección del Titular.
2. La media de la posición final media de cada Jugador Titular que otorgó Premios en los últimos tres (3) Opens que han tenido lugar donde ese jugador fue Titular en la RLCS 2026.
  - a. Para cada Jugador Titular, cuando el Jugador no participó o no ganó el Premio, la posición final se trata como la posición que otorga la cantidad más baja de Premio sin que sea cero para ese Open, más uno.
3. La media de la posición más alta de cada Jugador Titular que le valió Premio en el caso de que ese jugador haya sido un Titular en la RLCS 2026.
4. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de "Modo estándar calificado 3v3" del Jugador Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cierra el registro.

### **2.3.7.2 Fase suiza abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase suiza abierta de la Última oportunidad de clasificación, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Posición final a partir del Cuadro de eliminación doble abierta.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.7.1](#).

### **2.3.7.3 Fase GSL abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase GSL abierta de la Última oportunidad de clasificación, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

#### Grupo A

1. Primer puesto del Grupo suiza A
2. Segundo puesto del Grupo suiza B
3. Tercer puesto del Grupo suiza A
4. Cuarto puesto del Grupo suiza B
5. Quinto puesto del Grupo suiza A
6. Sexto puesto del Grupo suiza B
7. Séptimo puesto del Grupo suiza A
8. Octavo puesto del Grupo suiza B

#### Grupo B

1. Primer puesto del Grupo suiza B
2. Segundo puesto del Grupo suiza A
3. Tercer puesto del Grupo suiza B
4. Cuarto puesto del Grupo suiza A
5. Quinto puesto del Grupo suiza B
6. Sexto puesto del Grupo suiza A
7. Séptimo puesto del Grupo suiza B
8. Octavo puesto del Grupo suiza A

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán según los siguientes parámetros:

1. Puntuación de Buchholz.
2. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.7.2](#).

### **2.3.7.4 Cuadro de eliminación híbrida abierta**

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida abierta de la Última oportunidad de clasificación, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Primer puesto del Grupo GSL A
2. Primer puesto del Grupo GSL B

3. Segundo puesto del Grupo GSL A
4. Segundo puesto del Grupo GSL B
5. Tercer puesto del Grupo GSL A
6. Tercer puesto del Grupo GSL B
7. Cuarto puesto del Grupo GSL A
8. Cuarto puesto del Grupo GSL B

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán por el Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.7.3](#).

## **2.3.8 Cabezas de serie para la RLCS 2026 World Championship**

### **2.3.8.1 Fase interna GSL World Championship**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase interna GSL del World Championship, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 13
2. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 14
3. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 15
4. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 16
5. Equipo que se clasificó a través de la Última oportunidad de clasificación a partir de la Región más fuerte (tal y como se define en la [Sección 2.2.8.5](#))
6. Equipo que se clasificó a través de la Última oportunidad de clasificación a partir de la segunda Región más fuerte (tal y como se define en la [Sección 2.2.8.5](#))
7. Equipo que se clasificó a través de la Última oportunidad de clasificación a partir de la tercera Región más fuerte (tal y como se define en la [Sección 2.2.8.5](#))
8. Equipo que se clasificó a través de la Última oportunidad de clasificación a partir de la cuarta Región más fuerte (tal y como se define en la [Sección 2.2.8.5](#))

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase interna GSL del World Championship, los Puestos de Región se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Puntuación para Puestos de Región cabezas de serie
  - a. La puntuación de Puestos de Región cabezas de serie se determina tomando la media de la posición final del Puesto de Región en el anterior RLCS Major o World Championship y la puntuación de Puestos de Región cabezas de serie calculada al inicio del Major de la RLCS o World Championship anterior.
2. Posición final del Puesto de Región en el Major de la RLCS o World Championship anterior
3. Puestos de Región cabezas de serie iniciales en el Major de la RLCS o World Championship anterior

Los Equipos que reúnan los requisitos para el World Championship se colocarán en los Puestos de Región en función de la Región desde la que se hayan clasificado y los siguientes criterios:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2026
2. Posición final en un Major u Open que otorgó la mayor cantidad de Puntos de la RLCS, seguido de la posición que otorgó la siguiente mayor cantidad de Puntos de la RLCS hasta que se rompa un empate o no queden Majors/Opens.
3. Posición final en el Major/Open más reciente, seguido del siguiente Major/Open más reciente hasta que se rompa un empate o no queden Majors/Opens. La prioridad de los Majors/Opens será la siguiente:
  - a. Major 2
  - b. Open 6
  - c. Open 5
  - d. Open 4
  - e. Major 1
  - f. Open 3
  - g. Open 2
  - h. Open 1
4. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 3v3” del Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cerró el registro para el Open 6.

### **2.3.8.2 Fase de grupos del World Championship**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase de grupos del World Championship, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 1
2. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 2
3. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 3
4. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 4
5. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 5
6. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 6
7. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 7
8. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 8
9. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 9
10. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 10
11. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 11
12. Puesto de Región cabeza de serie en World Championship 12
13. Primer puesto en la Fase interna GSL
14. Segundo puesto en la Fase interna GSL
15. Tercer puesto en la Fase interna GSL
16. Cuarto puesto en la Fase interna GSL

Los empates entre posiciones finales del Equipo se romperán por el Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.8.1](#).

Los Equipos se organizarán en Grupos de ronda Robin de la siguiente manera:

Grupo A: Cabeza de serie 1, Cabeza de serie 8, Cabeza de serie 9, Cabeza de serie 16

Grupo B: Cabeza de serie 2, Cabeza de serie 7, Cabeza de serie 10, Cabeza de serie 15

Grupo C: Cabeza de serie 3, Cabeza de serie 6, Cabeza de serie 11, Cabeza de serie 14

Grupo D: Cabeza de serie 4, Cabeza de serie 5, Cabeza de serie 12, Cabeza de serie 13

Los Grupos de ronda Robin se ajustarán para evitar que se organicen varios Equipos que representen la misma Región en el mismo Grupo de ronda Robin.

- Para las Regiones con seis (6) representantes de Equipo, exactamente dos (2) Grupos de ronda Robin contendrá dos (2) Equipos que representan esa región. Los Grupos de ronda Robin restantes contendrán un (1) Equipo que representa esa Región.
- Para las Regiones con cinco (5) representantes de Equipo, exactamente un (1) Grupo de ronda Robin contendrá dos (2) Equipos que representan esa Región. Los Grupos de ronda Robin restantes contendrán un (1) Equipo que representa esa Región.
- Para las Regiones con cuatro (4) o menos representantes del Equipo, ningún Grupo de ronda Robin contendrá más de un (1) Equipo que represente a esa Región.

Los Administradores del Torneo realizarán cambios de Equipos entre Grupos de ronda Robin de acuerdo con los siguientes criterios:

- Los Cabezas de serie 1-4 están bloqueados y no se intercambiarán entre Grupos
- Considere los Cabezas de serie 5-8, Cabezas de serie 9-12 y Cabezas de serie 13-16 como las franjas de Cabezas de serie elegibles para realizar intercambios entre sí.
- Priorice el ajuste de las franjas de Cabezas de serie en el siguiente orden.
  - Cabezas de serie 16, 15, 14, 13.
  - Cabezas de serie 12, 11, 10, 9.
  - Cabezas de serie 8, 7, 6, 5.
- Priorice un movimiento individual mínimo de los Cabezas de serie (por ejemplo, priorizando el movimiento de dos (2) Cabezas de serie con dos (2) Grupos de separación en lugar de mover un (1) Cabeza de serie con tres (3) Grupos de separación).

Para mayor claridad, los intercambios de Equipos entre Grupos de ronda Robin no cambian la Cabeza de serie Inicial de un Equipo según se determina en esta Sección [2.3.8.2](#).

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase de grupos del World Championship, los Puestos de Región se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Puntuación para Puestos de Región cabezas de serie.
  - a. La puntuación de Puestos de Región cabezas de serie se determina tomando la media de la posición final del Puesto de Región en el anterior RLCS Major o World Championship y la puntuación de Puestos de Región cabezas de serie calculada al inicio del Major de la RLCS o World Championship anterior.
2. Posición final del Puesto de Región en el Major de la RLCS o World Championship anterior.
3. Puestos de Región cabezas de serie iniciales en el Major de la RLCS o World Championship anterior.

Los Equipos que reúnan los requisitos para el World Championship se colocarán en los Puestos de Región en función de la Región desde la que se hayan clasificado y los siguientes criterios:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2026
2. Posición final en un Major u Open que otorgó la mayor cantidad de Puntos de la RLCS, seguido de la posición que otorgó la siguiente mayor cantidad de Puntos de la RLCS hasta que se rompa un empate o no queden Majors/Opens.
3. Posición final en el Major/Open más reciente, seguido del siguiente Major/Open más reciente hasta que se rompa un empate o no queden Majors/Opens. La prioridad de los Majors/Opens será la siguiente:
  - a. Major 2
  - b. Open 6
  - c. Open 5
  - d. Open 4
  - e. Major 1
  - f. Open 3
  - g. Open 2
  - h. Open 1
4. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de "Modo estándar calificado 3v3" del Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cerró el registro para el Open 6.

### **2.3.8.3 Fase de eliminación híbrida del World Championship**

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase de eliminación híbrida del World Championship, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Primer puesto del Grupo A
2. Primer puesto del Grupo B
3. Primer puesto del Grupo C
4. Primer puesto del Grupo D
5. Segundo puesto del Grupo D
6. Segundo puesto del Grupo C
7. Segundo puesto del Grupo B
8. Segundo puesto del Grupo A
9. Tercer puesto del Grupo A
10. Tercer puesto del Grupo B
11. Tercer puesto del Grupo C
12. Tercer puesto del Grupo D

Los empates de posición entre Equipos en el mismo Grupo se romperán con los siguientes parámetros:

1. Registro de Partidas de la Fase de grupos con los Equipos empatados
2. Diferencial de juego de la Fase de grupos contra Equipos empatados
3. Diferencial de juego de la Fase de grupos
4. Diferencial de goles de la Fase de grupos contra Equipos empatados

5. Diferencial de goles de la Fase de grupos
6. Cabeza de serie inicial según se determina en la [Sección 2.3.8.2](#).

### **2.3.9 Cuadro de plazas de clasificación**

Para realizar la selección de cabezas de serie en un Cuadro de plazas de clasificación, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Suma de los Puntos de la RLCS de 2026.
2. Posición final en un Major u Open que otorgó la mayor cantidad de Puntos de la RLCS, seguido de la posición que otorgó la siguiente mayor cantidad de Puntos de la RLCS hasta que se rompa un empate o no queden Majors/Opens.
3. Posición final en el Major/Open más reciente, seguido del siguiente Major/Open más reciente hasta que se rompa un empate o no queden Majors/Opens. La prioridad de los Majors/Opens será la siguiente:
  - a. Major 2
  - b. Open 6
  - c. Open 5
  - d. Open 4
  - e. Major 1
  - f. Open 3
  - g. Open 2
  - h. Open 1
4. Las tres (3) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 3v3” del Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cerró el registro para el Open más reciente.

### **2.4 Horario**

Los horarios y fechas provisionales para los eventos se pueden consultar en el [Anexo B](#). Las fechas podrían cambiar. Los horarios y fechas finales se podrán consultar en el Sitio web de registro.

### **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 Opens, Majors y World Championship 2026.**

Sin perjuicio de la [Sección 2.6.2](#), se concederán los premios a cada Equipo (divididos a partes iguales entre los tres (3) Titulares) en función de su clasificación final al término de cada Open,

Major y World Championship. Las dotaciones específicas de los premios se establecen en el [Anexo D](#).

## 2.6.2 Regiones restringidas para el premio

**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.**

## 2.6.3 Información sobre los premios

Si Psyonix lo considera pertinente, tan solo los Jugadores clasificados que cumplan los requisitos y no residan en una Región con restricción de premios podrán recibir los premios correspondientes descritos en la [Sección 2.6.1](#) (“Jugadores ganadores”). Ningún otro Jugador 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 candidatos a Jugadores ganadores deben mantener activa la Cuenta de Epic que utilizaron para competir en el Evento durante todo el proceso de verificación de elegibilidad.

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), o (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. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador ganador alternativo y Psyonix 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 Psyonix según lo especificado en las presentes Reglas.

Los Jugadores ganadores tendrán que facilitar cierta información de pago a Psyonix, como por ejemplo los formularios de información tributaria requeridos, para recibir los premios. Psyonix 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 AL PAGO DE IMPUESTOS LOCALES, ESTATALES, FEDERALES E INTERNACIONALES, SEGÚN CORRESPONDA (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y LOS IMPUESTOS RETENIDOS) Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR CON SU ASESOR FISCAL QUÉ IMPUESTOS DEBE PAGAR Y (II) PAGAR ESTOS IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL PERTINENTE. Es política de Psyonix 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.

Psyonix determinará el método de pago de los premios a criterio exclusivo y, a menos que la ley 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). Psyonix 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 Psyonix 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 Partida del Evento o recibir cualquier premio relacionado con este, deberá cumplir los requisitos expuestos en la presente Sección 3.

#### **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). No puede utilizar una Cuenta limitada para participar en el Evento. Los Mánagers y Entrenadores deben tener al menos 18 años (o la edad adulta, si es superior, que se exija en su país de residencia).

#### **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 los Equipos y los Jugadores individuales deben seguir el Código de conducta de la [Sección 8](#) y, en el caso de Partidos retransmitidos, los nombres de los Jugadores deben incluir únicamente caracteres alfanuméricos latinos. 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** Los nombres usados por los Equipos y los jugadores no pueden incluir ni utilizar términos de Rocket League, de Psyonix ni de cualquier marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar.

**3.5.3** Los nombres usados por los Equipos y los jugadores no pueden ser idénticos a los de otros jugadores, Equipos, streamers, personas famosas, funcionarios gubernamentales, Administradores del torneo, empleados de Psyonix o Epic o cualquier otra persona o entidad.

**3.5.4** Los Equipos y jugadores deben usar los mismos nombres durante todo el torneo.

**3.5.5** 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).

#### **3.5.6 Logotipos del Equipo**

Los Equipos que cumplan los requisitos para las Fases GSL del Open, los Majors y/o el Rocket League World Championship deben proporcionar a los Administradores del Torneo un logotipo en formato 1) .png y 2) .psd o .ai. Si no se proporciona un logotipo o se rechaza, los Administradores del Torneo reemplazarán el logotipo por un logotipo estándar del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de rechazar los logotipos enviados después de que comience el Torneo.

#### **3.5.7 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 Psonix se reservan el derecho de prohibir o editar cualquier nombre de Equipo.

### **3.6 Cuenta de Epic debidamente registrada**

**3.6.1** Para facilitar la selección de cabezas de serie y el proceso de pago de 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 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 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** Tú y cualquier Cuenta de Epic asociada contigo no podéis haber recibido una suspensión ni ninguna otra sanción relacionada con una infracción anterior de cualquier norma oficial de Epic o tenéis que haberla cumplido.

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

### **3.7 Restricciones adicionales**

**3.7.1** Todas las partes del Evento están abiertas a Jugadores de todo el mundo, salvo que se indique lo contrario en la presente Sección 3. 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 un Jugador puede jugar en una Cuenta de Epic determinada. Esto implica que no podrá utilizar la misma Cuenta de Epic 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 o una Última oportunidad de clasificación. 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** Los jugadores solo podrán participar en el servidor de una (1) única Región (usando una (1) Cuenta de Epic) mientras dure el Evento. Para mayor claridad, esto significa que una vez que participe en una Región en cualquier sesión de Open, quedará bloqueado en esa Región para cualquier Open posterior. Esta regla no se aplica a los jugadores que se sometan a un Cambio de plantilla oficial durante el Periodo de fichajes (tal y como se indica en la [Sección 3.8.6](#)).

**3.7.5** Solo puede participar en un único Equipo durante cualquier Open o Última Oportunidad de Clasificación. Fuera del Periodo de fichajes, como se indica a continuación, puedes cambiar de compañeros de Equipo al comienzo de cada nuevo Open, pero a ti y a tu compañero de Equipo se os considerará un Equipo nuevo, y los puntos de la RLCS obtenidos previamente no se transferirán a tu Equipo nuevo.

## **3.8 Plantillas de los Equipos**

### **3.8.1 Punto de contacto del Equipo**

Cada Equipo debe seleccionar a un miembro de su Plantilla para que sea el Punto de contacto del Equipo (“**Punto de contacto del Equipo**”) o (“**PDC del Equipo**”) con el fin de que represente a su Equipo en todas las decisiones oficiales y haga de referencia de contacto. Se puede designar al Mánager o al Entrenador (según corresponda) como punto de contacto principal del Equipo.

### **3.8.2 Tamaño del equipo y Plantillas**

Los Equipos solo pueden utilizar Jugadores que estén en su Plantilla para una Partida. Al registrarse en el Torneo, las Plantillas deben contener un mínimo de tres (3) Jugadores titulares (cada uno, un “**Titular**”), y pueden contener hasta un (1) Jugador suplente designado que puede utilizarse como suplente (cada uno, un “**Suplente**”). Las Plantillas también pueden incluir a un Mánager y/o un Entrenador que, dependiendo de si también desempeñan un rol de Titular o de Suplente, podría jugar una Partida o no. Un Administrador del Torneo registrará al Mánager y al Entrenador de un Equipo en una Plantilla en las fases posteriores de cada Torneo. Un individuo no puede formar parte simultáneamente de más de una Plantilla a la vez.

- “**Titular**”: una Plantilla debe tener un mínimo de tres (3) Titulares. Un Titular puede competir en una Partida.

- “Suplente”: una Plantilla puede tener un (1) Suplente. Un Suplente puede competir en una Partida.
- “Entrenador”: una Plantilla puede contar con un (1) Entrenador. Un entrenador puede competir en una Partida si también tiene el rol de Titular o Suplente, pero debe contar con el permiso explícito de Epic o de los Administradores del torneo antes de que este empiece. Los Entrenadores han de tener al menos 18 años.
- “Mánager”: una Plantilla puede contar con un (1) Mánager. Un Mánager puede competir en una Partida si también tiene el rol de Titular o Suplente, pero debe contar con el permiso explícito de Epic o de los Administradores del torneo antes de que este empiece. Los Mánagers han de tener al menos 18 años.

### **3.8.3 Restricción de Plantilla por residentes mayoritarios**

Un Equipo debe seleccionar a una mayoría de los Jugadores que sean residentes o ciudadanos de la Región en la que compiten, según se define para cada Región en el [Anexo C](#).

- En el caso de las Plantillas compuestas por tres (3) Jugadores (todos Titulares), al menos dos (2) Jugadores deben cumplir cualquiera de los criterios enumerados a continuación.
- En el caso de las Plantillas compuestas por cuatro (4) Jugadores (tres (3) Titulares y un (1) Suplente), al menos tres (3) de cada cuatro (4) Jugadores deben cumplir cualquiera de los criterios enumerados a continuación.

Se considera residencia al menos uno de los siguientes criterios:

- Ostentar la ciudadanía o nacionalidad
- Ostentar residencia legal permanente/a largo plazo
- Realizar estudios en persona dentro de esa Región
- Tener un puesto de trabajo dentro de esa Región

Los jugadores que tengan doble nacionalidad deben declarar su nacionalidad deseada para cada División y estarán sujetos a las restricciones de Equipo de la [Sección 3.8.5](#) y la [Sección 3.8.6](#). Los Entrenadores y Mánagers registrados en una Plantilla no se contabilizan para la mayoría de residentes de la Plantilla.

Los Administradores del Torneo gestionarán los casos de residencia caso por caso y pueden solicitar una prueba de residencia a su discreción. La decisión final de los Administradores del Torneo en cuanto a la Residencia del Jugador será definitiva y vinculante para todos los Jugadores y Equipos.

Los jugadores y/o Equipos pueden solicitar la confirmación de la elegibilidad de residencia antes de la fecha límite de inscripción para el evento poniéndose en contacto con los administradores del torneo a través de los canales de asistencia, tal como se define en la [Sección 6.1](#).

### 3.8.4 Envío de Plantilla

Las Plantillas de Titulares para cada Partida retransmitida deben enviarse a los Administradores del Torneo al menos una (1) hora antes del inicio del Juego.

### 3.8.5 Periodo de cambio de plantilla y fecha límite de cierre de la plantilla

Salvo que se establezca expresamente lo contrario en estas Reglas, las Plantillas de Equipo que hayan ganado Puntos de la RLCS solo podrán realizar un Cambio de Plantilla (tal y como se define en la [Sección 3.8.6](#)) durante el Periodo de fichajes (tal y como se define a continuación). Todas las Plantillas se considerarán bloqueadas al cierre del proceso de inscripción en el Torneo (el “**Proceso de inscripción**”) en la hora y fecha que se especifiquen en el Sitio web de inscripción (dichas fechas y horas colectivamente, la “**Fecha límite de cierre de la plantilla**”).

Si un Equipo tiene un Mánager o Entrenador al que quieren incorporar a la Plantilla, el Equipo tendrá que notificárselo a los Administradores del torneo antes de la Fecha límite de cierre de la Plantilla. Si a un Equipo le sucede alguna circunstancia que le impide efectuar una sustitución dentro de la fecha límite indicada en la [Sección 4.2.5](#) y necesita una extensión de tiempo, el Equipo tendrá que notificárselo al Administrador del torneo según la Fecha límite de cierre de la Plantilla aplicable.

De lo contrario, no se le permitirá ejecutar ninguna sustitución en el Equipo después de la Fecha límite de cierre de la Plantilla.

Cualquier Equipo que realice un Cambio de Plantilla (tal y como se define en la [Sección 3.8.6](#)) que tenga lugar al margen de las restricciones anteriores estará sujeto a la pérdida completa de los Puntos de la RLCS.

### 3.8.6 Cambios de Plantilla y Fichajes

Los Equipos podrán sumar efectivos para la Plantilla durante el “**Periodo de fichajes**” de la temporada.

Periodos de fichajes por Región

- APAC: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 JST – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 JST
- Europa: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 CET – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 CET
- MENA: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 KSA – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 KSA
- Norteamérica: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 PT – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 PDT

- OCEANÍA: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 AEDT – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 AEDT
- SSA: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 SAST – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 SAST
- SAM: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 BRT – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 BRT

Durante el Periodos de fichajes, los Equipos solo pueden incorporar a una persona a la Plantilla (más allá del Mánager y el Entrenador), puesto que el número máximo de jugadores permitido en el Equipo es de cuatro (4). Los Equipos solo pueden añadir a un jugador a la Plantilla por Periodo de fichajes durante todo el Evento. Si los Administradores del torneo considera que un Equipo ha incorporado a más de una persona en un mismo Periodo de fichajes, este Equipo perderá todos los puntos de la RLCS acumulados y pasará a estar inactivo.

Sin perjuicio de lo anterior, los Equipos también pueden hacer una adición “Exenta” a sus Plantillas (cada una, una “**Incorporación exenta**”) durante todo el Evento. Las Incorporaciones exentas deben realizarse en el Periodo de fichajes y deben agregarse en la posición “Suplentes”. Además, las Incorporaciones exentas deben cumplir los siguientes criterios de elegibilidad:

1. La Incorporación exenta debe ser apta para competir durante todo el Open que precede al Periodo de fichajes durante el cual se ha consumado la Incorporación exenta.
2. La Incorporación exenta no puede haber ganado puntos de la RLCS.

Para realizar una Incorporación Exenta o un Cambio de Plantilla, los Equipos deben enviar su solicitud a través de Discord en el Canal de soporte de Discord correspondiente, tal como se indica en la [Sección 6.1](#), antes del cierre del Periodo de fichaje. Los Fichajes también se pueden concretar entre Regiones distintas (y no se ven afectados por las restricciones de la [Sección 3.7.4](#)).

Un Equipo perderá todos sus Puntos de la RLCS acumulados y se convertirá en un Equipo inactivo si tiene menos de tres (3) Jugadores registrados cuando se cierre el Periodo de fichajes.

### **3.8.7 Nombres de los jugadores y de los 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.

### **3.8.8 Continuidad de la Plantilla**

Si un Equipo tiene tres (3) Jugadores, los tres (3) Jugadores se considerarán "Titulares". Si un Equipo tiene cuatro (4) Jugadores, tres (3) Jugadores se considerarán "Titulares" y un (1) Jugador se considerará "Exento" o "Suplente" (según corresponda).

### **3.8.9 Exclusividad del Equipo**

Los Jugadores solo pueden participar en un Equipo simultáneamente durante todo el Torneo.

### **3.8.10 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/rics-2026>) 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.

### **3.8.11 Verificación de los requisitos del 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 D](#) 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.

### **3.8.12 Asociaciones de Equipo**

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 los Administradores del torneo deciden descalificar a algunos miembros del Equipo, pero no a todo su conjunto, los demás jugadores podrán seguir rigiéndose por estas Reglas y, si los Administradores del torneo lo consideran pertinente, el Equipo podrá sustituir al jugador o jugadores descalificados (incluso si el jugador descalificado era el Punto de contacto del Equipo) por un nuevo jugador apto y seguir compitiendo bajo el mismo nombre de Equipo si cada jugador descalificado firma los documentos exigidos por los Administradores del torneo.

para permitir que sus excompañeros de Equipo puedan seguir participando en el torneo utilizando el mismo nombre de Equipo o utilizando un nombre nuevo, siempre y cuando los Administradores del torneo lo consideren oportuno.

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.

### **3.8.13 No transferencias de la cualificación del Equipo**

Los puestos de clasificación obtenidos para cualquier fase (según corresponda) no se pueden transferir, vender, intercambiar ni regalar a ninguna persona ni organización. Esto quiere decir que los puestos de clasificación se vincularán directamente con el Equipo entero.

## **3.9 Relaciones de los Equipos**

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 representantes, directivos, empleados y subcontratistas), Propietario, Mánager o Entrenador puede incurrir en connivencia con el rival, amaños o abandonos de Partidas, 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 Combate, Partido o Torneo.

**3.10.2** Ningún Propietario de Equipo en la RLCS puede hacer de Entrenador o Mánager de otro Equipo de la RLCS ni estar involucrado de cualquier otro modo o tener poder para decidir o influir en la gestión o administración de otro Equipo en la RLCS.

**3.10.3** Ningún Mánager, Entrenador u otra persona con responsabilidades de supervisión o administración en un Equipo de la RLCS (en su conjunto, "**Personas de control**") puede: (a) ser una Persona de control de otro Equipo de la RLCS ni (b) estar involucrado directa o indirectamente o tener poder para decidir la gestión o administración de otro Equipo en la RLCS o influir en el rendimiento de otro Equipo de la RLCS en un Combate, Partido o Torneo. Se puede hacer una excepción para una (1) inscripción de Equipo adicional de una organización, siempre que ese Equipo se encuentre dentro de todas las siguientes categorías y restricciones:

1. El Equipo adicional está centrado en la DEI, y todos los Jugadores participantes representan esa iniciativa de DEI (por ejemplo: un Equipo femenino) o el Equipo adicional es un Equipo universitario.
2. Los nombres de los Equipos no son idénticos entre sí.

Se requiere la aprobación por escrito de los Administradores del Torneo antes de la fecha límite de registro. Los Administradores del torneo se reservan el derecho de rechazar cualesquiera casos de excepción.

**3.10.4** Un Equipo no puede nombrar Persona de control a ninguna persona que: (a) sea Persona de control de otro Equipo de la RLCS; o (b) que esté directa o indirectamente involucrada o tenga poder para decidir la gestión o administración de otro Equipo en la RLCS o influir en el rendimiento de otro Equipo de la RLCS en un Combate, Partida o Torneo.

**3.10.5** Los Equipos que Psonix considere que son directa o indirectamente propiedad o están controlados por una persona o entidad que opere con apuestas deportivas (incluidos los esports), la industria del juego, plataformas o sitios web de apuestas, o cualquier otra categoría prohibida, no podrá participar en el torneo.

## **4. Reglas de juego**

La presente sección 4 describe las Reglas de juego que rigen las partidas durante el Torneo.

### **4.1 Configuración de la Partida**

#### **4.1.1 Ajustes del juego**

- Estadio predeterminado: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad con los bots: Sin bots
- Admin del Partido: Desactivado
- Mutadores: Ninguno
- Tiempo de Partida: 5 minutos
- Se puede conectar con: Nombre/Contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam, o Xbox
- Servidor: Costa este/oeste de EE. UU. o Centro de EE.UU. (NA), Europa (UE), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia Oriental, Sudeste Asiático Marítimo o Sudeste Asiático Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores de los Equipos: Predeterminado

#### **4.1.2 Mandos**

Todos los mandos estándar, incluidos el ratón y el teclado, son legales. No se permiten funciones macro (por ejemplo, botones turbo). Tenga en cuenta que los mandos inalámbricos

no están permitidos en ningún evento del Torneo presencial. En cualquier evento del Torneo presencial, todos los mandos están sujetos a la aprobación de los Administradores del Torneo.

### **4.1.3 Estadios**

En un Cuadro de eliminación doble abierta, Fase suiza abierta y División 1 Fase GSL abierta, todos los Combates se juegan en el Estadio DFH a menos que los Equipos acuerden mutuamente jugar en otro estadio estándar. Se considera que los partidos jugados hasta su finalización en otro estadio estándar se han acordado mutuamente. En todas las demás fases del Torneo, se elegirá la rotación de mapa entre los estadios estándar, elegidos por los Administradores del Torneo a su entera discreción.

En el caso de Partidos retransmitidos, los Equipos pueden solicitar evitar un determinado estadio debido a problemas de rendimiento y deben enviar una solicitud detallada a los Administradores del Torneo al menos 24 horas antes de la hora de inicio de la Partida. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de rechazar por cualquier motivo, a su entera discreción, cualquier solicitud realizada por los Equipos para evitar un estadio.

## **4.2 Procedimientos en las Partidas**

### **4.2.1 Alojamiento y colores del equipo**

Los administradores del Torneo especificarán qué Equipo es azul y cuál es naranja. En el Cuadro de eliminación doble abierta y la Fase suiza abierta, se indicará a los Equipos cómo organizar la Partida. En todas las demás fases del Torneo, un Administrador del Torneo organizará la Partida.

### **4.2.2 Realojamientos**

Entre los Combates de una Partida, los Equipos podrán solicitar que esta se vuelva a alojar en la misma Región del servidor debido a problemas de conexión.

Durante una Partida durante todas las fases del Torneo, excepto el Cuadro de eliminación doble abierta, la Fase suiza abierta y la División 1 Fase GSL abierta, 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 Combate de la Partida en curso y volver a disputarla con la aprobación del Administrador del Torneo.

Los Equipos deben recrear y unirse a la sala de la nueva Partida en un plazo de tres (3) minutos desde la creación de la sala de la nueva Partida. Si un Equipo o Jugador no se reincorpora durante este período, estará sujeto a medidas disciplinarias, tal como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

El administrador del Torneo se reserva el derecho de suspender e invalidar el Combate actual de la Partida para volver a organizarlo en cualquier momento.

### **4.2.3 Servidores**

#### **4.2.3.1 Servidores para Cuadros de eliminación doble abierta y Fase suiza abierta**

- “Centro de los EE. UU.” será el servidor predeterminado para las Partidas norteamericanas, salvo cuando ambos Equipos acuerden jugar en la “Costa oeste de los EE. UU.” o en la “Costa este de los EE. UU.”.
- Los servidores de “Europa” siempre se utilizarán para las Partidas europeas.
- Los servidores de “Sudamérica” siempre se utilizarán para las Partidas de Sudamérica.
- Los servidores de “Oceanía” siempre se utilizarán para las Partidas de Oceanía.
- Los servidores de “Oriente Medio” siempre se utilizarán para las Partidas de MENA.
- “Sudeste Asiático Continental” será el servidor predeterminado para las Partidas de APAC salvo cuando ambos Equipos acuerden jugar en el “Asia Oriental” o el “Sudeste Asiático Marítimo”.
- Los servidores de “Sudáfrica” siempre se utilizarán para las Partidas de SSA.

#### **4.2.3.2 Servidores para la Fase GSL abierta, el Cuadro de eliminación híbrida abierto, el Torneo de lanzamiento, la Fase suiza de Major, el Cuadro de eliminación híbrida de Major, la Fase GSL del World Championship, la Fase de grupos GSL del World Championship y el Cuadro de eliminación híbrida del World Championship**

- “RLCS USE-Ohio” será el servidor predeterminado para las Partidas de Norteamérica a menos que ambos equipos acuerden jugar en otra Región del servidor de la RLCS de Norteamérica.
- “RLCS EU-Paris” será el servidor predeterminado para las Partidas de Europa a menos que ambos equipos acuerden jugar en otra Región del servidor de la RLCS de Europa.
- “RLCS SAM-SaoPaulo” será el servidor predeterminado para las Partidas de Sudamérica a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de Sudamérica.
- “RLCS OCE-Sydney” será el servidor predeterminado para las Partidas de Oceanía a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de Oceanía.
- “RLCS ME-Bahrain” será el servidor predeterminado para las Partidas de MENA a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de MENA.
- “RLCS ASM-Asia Continental” será el servidor predeterminado para las Partidas de APAC a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de APAC.
- “RLCS SAF-Cape-Town” será el servidor predeterminado para las Partidas de SSA a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de SSA.

### **4.2.4 Inicio del Combate**

En el Cuadro de eliminación doble abierta y la Fase suiza abierta, los Jugadores no podrán unirse a su formación designada hasta que tres Jugadores de cada Equipo se hayan unido al Combate. En todas las demás Partidas para todas las demás fases del Torneo, los Jugadores no podrán unirse a su formación designada hasta que un Administrador del Torneo se lo indique.

Para todas las fases del Torneo, un Combate se considera iniciado cuando se muestra el indicador "GO" en el mismo después de la conclusión de la cuenta atrás del primer inicio.

#### **4.2.5 Sustituciones**

##### **4.2.5.1 Sustituciones en el Cuadro de doble eliminación abierta, la Fase suiza abierta y la División 1 Fase GSL abierta**

Las Sustituciones solo pueden efectuarse entre los Combates de una Partida. Los Equipos solo pueden efectuar una Sustitución por Partida. Los Equipos pueden deshacer una Sustitución entre Combates para jugar con su alineación inicial de Jugadores, pero no podrán realizar ninguna Sustitución adicional en dicha Partida. Los Equipos pueden empezar una Partida con cualquier combinación de tres (3) jugadores de su Plantilla registrada.

##### **4.2.5.2 Sustituciones en la División 2 Fase GSL abierta, el Cuadro de eliminación híbrida abierto, el Torneo de lanzamiento, la Fase suiza de Major, el Cuadro de eliminación híbrida de Major, la Fase GSL del World Championship, la Fase de grupos GSL del World Championship y el Cuadro de eliminación híbrida del World Championship**

Las Sustituciones solo pueden efectuarse entre los Combates de una Partida o antes de una Partida. Los Equipos deben informar a los Administradores del Torneo de cualquier cambio en la alineación entre las Partidas y recibir aprobación antes de que se pueda realizar cualquier Sustitución.

#### **4.2.6 Notificación de marcadores**

Una vez finalizada la Partida, el Equipo ganador deberá enviar el resultado de esta al Administrador del Torneo en una sala de chat designada para ello. El Equipo perdedor también deberá confirmar el resultado de la Partida. Será necesario realizar una captura de pantalla de los resultados o guardar el archivo de reproducción de la Partida en caso de que el resultado sea controvertido. Si un Equipo impugna una Partida 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 de la Partida. 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**

Para todos los Eventos, incluidos los Opens, el Torneo de Lanzamiento, la Última oportunidad de clasificación, los Majors y el World Championship, no se permiten observadores del juego, excepto los Administradores 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 la Partida serán objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#). Los Entrenadores, Mánagers y Suplentes no pueden ser observadores del juego.

Un jugador o un Equipo pueden retransmitir en directo su Partida a través de una plataforma en línea (Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Los Equipos pueden enviar una petición especial para que haya un solo observador autorizado en la “Retransmisión de equipo” de las Partidas no retransmitidas del Cuadro de eliminación doble abierta, la Fase suiza abierta, la Fase GSL abierta, el Cuadro de eliminación doble para Última oportunidad de clasificación, la Fase suiza de Última oportunidad o la Fase GSL de Última oportunidad rellenando una solicitud de retransmisión y, posteriormente, recibiendo una autorización de observador, al menos, 24 horas antes del comienzo del día del torneo en cuestión. Los Entrenadores, los Mánagers y los Suplentes no pueden ser observadores autorizados de la Retransmisión de Equipo. 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 la Partida o su Equipo asociado objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

## **4.3 Obligaciones de la Partida**

### **4.3.1 Puntualidad**

#### **4.3.1.1 Puntualidad para Cuadros de eliminación doble abierta, Fase suiza abierta, Fase GSL abierta y Cuadro de eliminación híbrida abierta**

Todos los Equipos deben tener a tres (3) Jugadores físicamente presentes o en la sala de la Partida en línea a la hora designada para el inicio de esta. Los equipos que no tengan tres (3) Jugadores listos para jugar cinco (5) minutos después de la hora de inicio de la Partida serán objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#). Durante todas las Partidas, 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 dicha Partida. Los Administradores del Torneo podrán ajustar los horarios de inicio de las Partidas, a su entera discreción, en función de cualquier adelantamiento o retraso en el Torneo.

#### **4.3.1.2 Puntualidad para el Torneo de lanzamiento, los Majors y Rocket League World Championship**

Durante las Partidas presenciales, todos los miembros participantes de una Plantilla deben estar físicamente presentes a la hora designada para la convocatoria de dicha Partida. Los Administradores del Torneo comunicarán la hora de convocatoria de la Partida. No se permite que las Plantillas salgan del área de competición después de la hora designada para la convocatoria de la Partida, a menos que les den permiso explícito los Administradores del Torneo. Las Plantillas que no estén físicamente presentes en el momento designado para la convocatoria de la Partida estarán sujetas a medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

#### **4.3.2 Renuncias**

Los Equipos no podrán renunciar voluntariamente a una Partida 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](#).

#### **4.3.3 Acceso a dispositivos durante el Torneo de lanzamiento, Majors y Rocket League World Championship 2026**

Durante todas las Partidas del Torneo de lanzamiento, los Majors y el Rocket League World Championship 2026, los Jugadores y Entrenadores no podrán tener ningún dispositivo electrónico (p. ej., teléfonos móviles, relojes de cualquier forma, calentadores eléctricos de manos, auriculares) en su persona ni podrán acceder a Internet sin la aprobación de los Administradores del Torneo.

### **5. Problemas**

#### **5.1 Administración de Partidas durante Partidas privadas**

Durante todas las fases del Evento, los Jugadores tienen prohibido utilizar la funcionalidad “Admin del Partido” del juego. Los Jugadores no deben pausar la Partida, cambiarle la hora ni cambiar la puntuación. Cualquier Jugador que utilice la funcionalidad de “Admin del Partido” durante un Combate del Evento estará sujeto a medidas disciplinarias tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

#### **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 las Partidas 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 una Partida 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 una Partida retransmitida, los Administradores del torneo pueden detener el juego para revisar y reiniciar posteriormente la Partida si lo consideran pertinente.

### **5.3 Interrupciones de la Partida**

#### **5.3.1 Desconexiones**

##### **5.3.1.1 Desconexiones durante las Partidas de Cuadro de eliminación doble abierta, Fase suiza abierta y División 1 Fase GSL abierta**

Si se produce una desconexión, el Equipo que se haya quedado con un integrante menos tendrá que seguir jugando el Combate de esa Partida. El Jugador que haya perdido la conexión podrá volver a incorporarse durante el Combate en el que se haya producido la desconexión o entre Combates dentro de una Partida, pero no podrá incorporarse en mitad de los siguientes Combates de la Partida. Después de una desconexión, si un Jugador no consigue volver a unirse durante el mismo Combate, tendrá cinco (5) minutos para hacerlo antes de que comience el siguiente Combate de la Partida. Si el jugador desconectado no es capaz de unirse al Combate antes de que empiece el siguiente Combate de la Partida, el Equipo del jugador tendrá que sustituirlo por otro jugador de su Plantilla (sujeto a las reglas de Sustitución indicadas en la [Sección 4.2.5](#)) o abandonar la Partida.

##### **5.3.1.2 Desconexiones durante la División 2 Fase GSL abierta el Cuadro de eliminación híbrida abierta**

Si se produce una desconexión, el Equipo debe notificar inmediatamente a los Administradores del Torneo en el chat designado. Si lo consideran pertinente, los Administradores del torneo pueden pausar la Partida cuando hayan recibido la notificación de desconexión. En cuanto a las Partidas retransmitidas o en modo espectador, si los Administradores del torneo consideran que un jugador se ha desconectado sin recibir ninguna notificación, estos pueden pausar la Partida para permitir que el jugador se vuelva a conectar.

Cuando la Partida se haya pausado, el jugador desconectado tendrá ocho (8) minutos para volver a unirse antes de que el Combate se reanude. En caso de que se sucedan varias pausas por desconexiones, el tiempo total se acumulará hasta sumar un total de ocho (8) minutos de tiempo de reconexión para el Equipo afectado. Si el jugador no puede volver a unirse en ese tiempo, el Equipo que se haya quedado con un integrante menos tendrá que abandonar ese Combate de la Partida.

Si el jugador no se vuelve a unir durante el mismo Combate en el que se ha desconectado, tendrá tres (3) minutos más después de este para volver a unirse antes de que comience el siguiente Combate de la Partida. El jugador desconectado solo podrá volver a unirse durante el

Combate en el que tuvo lugar la desconexión o entre Combates dentro de una Partida, pero no podrá unirse en mitad de los siguientes Combates de la Partida. Si el jugador desconectado no es capaz de unirse al Combate antes de que empiece el siguiente Combate de la Partida, el Equipo del jugador tendrá que sustituirlo por otro jugador de su Plantilla (sujeto a las reglas de Sustitución indicadas en la [Sección 4.2.5](#)) o abandonar la Partida.

Cuando el jugador desconectado se vuelva a unir al Combate o el tiempo asignado se haya cumplido, los Equipos tendrán treinta (30) segundos para confirmar con los Administradores del torneo que están listos para reanudarlo. Cuando ambos Equipos confirmen que están listos, el Combate se reanudará mediante un saque neutral o siguiendo la jugada, de acuerdo con la decisión de los Administradores del torneo.

Si un Equipo no consigue reunir a sus tres (3) jugadores para seguir jugando, tendrá que abandonar el Combate. Si un Equipo no consigue reunir a sus tres (3) jugadores en los ocho (8) minutos posteriores al abandono de la Partida, tendrán que abandonar la Partida.

### **5.3.1.3 Desconexiones durante el Torneo de lanzamiento, la Fase suiza de Major, el Cuadro de eliminación híbrida de Major, la Fase GSL del World Championship, la Fase de grupos GSL del World Championship y el Cuadro de eliminación híbrida del World Championship**

Si se produce una desconexión, el Equipo debe notificar inmediatamente a los Administradores del Torneo en el juego. Si lo consideran pertinente, los Administradores del torneo pueden pausar la Partida cuando hayan recibido la notificación de desconexión. Si los Administradores del torneo consideran que un Jugador se ha desconectado sin recibir ninguna notificación, estos pueden pausar la Partida para permitir que este se vuelva a conectar.

Una vez que el Combate se haya pausado, los Administradores del Torneo trabajarán directamente con el Jugador afectado para resolver el problema indicado.

El jugador desconectado solo podrá volver a unirse durante el Combate en el que tuvo lugar la desconexión o entre Combates dentro de una Partida, pero no podrá unirse en mitad de los siguientes Combates de la Partida. Si el jugador desconectado no es capaz de unirse al Combate antes de que empiece el siguiente, el Equipo del Jugador tendrá que sustituirlo por otro jugador de su Plantilla (sujeto a las reglas de Sustitución indicadas en la [Sección 4.2.5](#)) o abandonar la Partida.

Cuando el Jugador desconectado se haya vuelto a unir, los Equipos tendrán treinta (30) segundos para confirmar con los Administradores del torneo que están listos para reanudarlo. Cuando ambos Equipos confirmen que están listos, el Combate se reanudará mediante un saque neutral o siguiendo la jugada, de acuerdo con la decisión de los Administradores del torneo.

### **5.3.2 Detención del juego**

El administrador del Torneo puede interrumpir un Combate o Partida 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**

Para cualquier Partida que se produzca durante el Cuadro de eliminación híbrida abierta, el Torneo de lanzamiento, el Major, el Rocket League World Championship 2026 o el Cuadro de plazas de clasificación, los Equipos pueden solicitar un (1) tiempo muerto (cada uno, un "Tiempo muerto") entre los Combates durante dicha Partida.

Cada Tiempo muerto dura dos (2) minutos. Un Equipo debe notificar a un Administrador del Torneo que elige usar un Tiempo muerto antes de que queden cuarenta y cinco (45) segundos en el marcador posterior al Combate. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de denegar a un Equipo un Tiempo muerto si dicho Equipo no realiza su elección de acuerdo con los plazos establecidos en esta Sección 5.3.3. El tiempo muerto de dos (2) minutos comenzará a los cuarenta y cinco (45) segundos restantes en el marcador posterior al Combate. Al finalizar el Tiempo muerto, los Administradores del Torneo darán instrucciones a cada Equipo para que se una al siguiente Combate.

Para mayor claridad, los Tiempos muertos no se pueden utilizar en ninguna Partida que se produzca en el Cuadro de eliminación doble abierta, la Fase suiza abierta, la Fase GSL abierta o durante el juego. Además, los Tiempos muertos no se pueden usar para prolongar o eludir los contadores de descalificación indicados en la [Sección 5.3.1](#).

### **5.3.4 Reinicios**

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

### **5.3.5 Envío del registro**

Si un Jugador o Equipo presenta una reclamación que dé lugar a la reanudación de un Combate o Partida, deberá proporcionar al Administrador del Torneo los archivos de registro de estos. 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](#).

## 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 de la Partida

Para cada Partida, 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 una Partida, queda estrictamente prohibida la comunicación con cualquier persona que no haya sido designada para jugar en la Partida actual, lo que podrá dar lugar a la descalificación inmediata del Jugador/es o del Equipo. Para mayor claridad, los Entrenadores no se ven afectados por esta restricción y la comunicación entre jugadores y entrenador no se ve restringida durante el juego. 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; prohibición de Comportamientos tóxicos

**7.1.1** Tanto los jugadores como las Personas de control deberán comportarse de una manera acorde con (a) el Código de conducta que se recoge en la sección 7 (el “**Código de conducta**”) y (b) los principios generales de integridad personal, honradez y espíritu deportivo.

**7.1.2** Los jugadores y las Personas de control deberán mostrarse respetuosos con los demás jugadores, los Administradores del torneo, los observadores, los espectadores y los patrocinadores (según el caso).

**7.1.3** Los Jugadores y las Personas de control 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 y las Personas de control 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** Ni los jugadores ni los Personas de control no se presentarán como jugadores inhabilitados, tramposos o personas que han incumplido las reglas del juego, ni darán a entender que lo son, ni tampoco (b) glorificarán o fomentarán el incumplimiento de estas Reglas.

**7.1.5** Los jugadores, las Personas de control o los Equipos que incumplan estas Reglas se enfrentarán a las medidas disciplinarias que se recogen en la [sección 8.3](#), con independencia de que el incumplimiento sea intencionado o no.

## **7.2 Integridad de la competición**

**7.2.1** Se espera de los Jugadores que se rijan en todo momento por el espíritu de Rocket League y estas reglas durante los Combates o Partidas. 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 Partidas, 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 una Partida 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 una Partida o 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.
- Usar instalaciones, servicios o Equipo del Torneo que faciliten las Entidades del torneo o a los que estas proporcionen acceso para publicar, transmitir, difundir o divulgar de cualquier otra forma cualquier comunicación prohibida por el Código de conducta.
- Desconectarse de la sala de juego antes de que lo indiquen los Administradores del torneo.
- Cualquier otro incumplimiento de las presentes Reglas.

### **7.3 Apuestas**

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

### **7.4 Acoso**

Los Jugadores tienen terminantemente prohibido llevar a cabo actos de acoso, abuso o discriminación por 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 y las Personas de control no podrán publicar en redes sociales ni divulgar de ninguna otra forma ante terceros la información confidencial que obtengan en relación con el Evento.

### **7.6 Conducta ilegal**

Los Jugadores y las Personas de control 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 Denuncias

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 Código de vestimenta

Durante el Evento todos los jugadores y tutores deberán seguir el código de vestimenta ("**Código de vestimenta**"). Sin limitación de lo anterior, el Código de vestimenta se aplica a los jugadores y tutores durante los días de prensa del Evento, las marchas, la fase de juego o cualquier otra actividad relacionada con el Evento según lo establecido por los Administradores del Torneo.

**7.8.1** Los jugadores y tutores deberán presentarse de una manera que resulte apropiada para el público del Juego y acorde con el espíritu y el tono del Evento (determinados por el Administrador del torneo), es decir, los jugadores no deben presentarse sin camisa, en bañador, en lencería, etc.

### 7.8.2 Restricciones

Los jugadores y tutores tienen prohibido lucir logotipos, nombres de marcas o insignias visibles (en conjunto, "**Identificadores comerciales**") de ninguna de las entidades, 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 Psonix o Epic, provoquen críticas hacia ellas o las dejen en mal lugar (según considere Psonix, 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.

Si un Administrador del torneo decide que un jugador o tutor ha incumplido el Código de vestimenta, se reserva el derecho a pedir al jugador o tutor mencionado que se cambie de inmediato hasta cumplir lo que establece el Código de vestimenta. La negativa del jugador o tutor a hacerlo podrá ser objeto de las medidas disciplinarias que se recogen en la [sección 8.3](#).

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

### **8.1 Cumplimiento**

Psyonix, como principal responsable de hacer cumplir a todos los Jugadores del Evento las presentes Reglas, podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo, imponer a los Jugadores las sanciones por incumplimiento que se describen con mayor detalle en esta sección 8.

### **8.2 Investigación y cumplimiento**

**8.2.1** Usted y cualquier persona de control deben cooperar plenamente con los Administradores del Torneo en la investigación de cualquier infracción o sospecha de infracción de las presentes Reglas. Cuando los Administradores del Torneo se pongan en contacto con usted para hablar sobre la investigación, debe facilitar información veraz a los Administradores del Torneo. Si se descubre, por su parte o una persona de control, que un Jugador ha ocultado, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que ha intentado inducir a engaño a los administradores 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 o Persona de control de un Evento o a restringir su participación en este durante cualquier investigación llevada a cabo por Epic o un Administrador del evento (en su caso), conforme se establece en la sección 8.2.

### **8.3 Medidas disciplinarias**

**8.3.1** Si los Administradores del Torneo llegan a la conclusión de que un jugador o una Persona de control han incumplido el Código, podrán tomar las siguientes medidas disciplinarias (según el caso):

- Amonestar de forma privada o pública (verbalmente o por escrito) al Jugador o a la Persona de control.
- Reiniciar la Partida;
- Pérdida de un Tiempo muerto;
- Contabilizar el Combate como una derrota para el responsable;
- Contabilizar la Partida como una derrota para el responsable;
- Retirar la totalidad o una parte de los premios otorgados con anterioridad al Jugador o Equipo;
- Multar un porcentaje de la totalidad o una parte de los premios otorgados con anterioridad al Jugador o Equipo;
- Descalificar al jugador o la Persona de control y prohibirles que participen en una o más Partidas o Fases del evento; o
- Prohibir al jugador o la Persona de control que participen en una o más competiciones organizadas en el futuro por Psyonix.

**8.3.2** Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de las medidas disciplinarias adoptadas por los Administradores del torneo en virtud de la presente Sección 8.3 quedarán a la entera y exclusiva discreción de los Administradores del torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho a reclamar una compensación por daños y otras reparaciones a ese tipo de jugadores o personas de control hasta donde permiten las leyes vigentes.

La aplicación de medidas disciplinarias por parte de Psyonix no constituye base legal para que el jugador o la Persona de control afectados puedan presentar una reclamación contra Psyonix ni generará responsabilidades de ninguna clase de Psyonix hacia ellos.

**8.3.3** Si los Administradores del Torneo decide que un Jugador o una Persona de control 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 Psyonix o en su nombre. Epic también podrá hacer valer cualquiera de sus derechos en virtud de las Condiciones de servicio de Psyonix o el ALUF de Rocket League en caso de incumplimiento.

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

#### 8.4 Disputas sobre las Reglas

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

**10.2** Si se 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 Psyonix 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. Psyonix 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](mailto:tournaments@epicgames.com). No obstante, esto no afectará a los usos que Psyonix haya hecho de dicha licencia antes de la revocación.

**10.3** Todos los Equipos deberán elegir a un jugador al comienzo del Torneo para que sea su representante en todas las entrevistas programadas para la temporada (el “**Representante del Equipo**”). No es necesario que el Representante del Equipo sea miembro de este para conceder entrevistas durante la temporada.

Sin embargo, el Representante del equipo debe estar presente en todas las entrevistas programadas, salvo que el Equipo informe a Psyonix o al Administrador del torneo de que será otro jugador el que asista a la entrevista antes de la Partida a la que corresponda. Si así lo decide Psyonix, un Entrenador podrá ejercer como Representante del Equipo en una entrevista (si es que lo tiene).

Psyonix hará lo posible para informar al Equipo y a su Representante con 24 horas de antelación de que se va a producir una Entrevista, que se llevará a cabo el día de la Partida disputada por el Equipo. Si el Equipo no cuenta con ningún Representante para una entrevista programada y no hay razones técnicas que lo justifiquen, Psyonix se reserva el derecho a tomar las medidas disciplinarias que se recogen en la [sección 8.3](#).

## **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. Salud y seguridad**

### **14.1 Cumplimiento de las guías de salud**

Todos los Jugadores, Propietarios, Mánagers, Entrenadores y Equipos deberán cumplir con (a) cualquier guía escrita proporcionada periódicamente por los Administradores del torneo en materia de salud y seguridad y (b) las leyes y ordenanzas vigentes y las órdenes de las autoridades de salud pública. En caso de conflicto entre cualquier guía o estándares, prevalecerá siempre la norma más estricta.

### **14.2 Decisiones finales relacionadas con la seguridad de los jugadores**

Sin perjuicio de lo anterior, la decisión final relativa a si es seguro que los Jugadores de un Equipo participen en un Torneo será tomada por el Mánager de ese Equipo en consulta con los Administradores del Torneo. Cada Equipo deberá cumplir las leyes y ordenanzas locales que rijan las reuniones y la salud pública. En caso de que hubiese alguna duda sobre la seguridad de que los Jugadores se reúnan, el Mánager de un Equipo empleará su criterio para proporcionar el mayor nivel de protección y seguridad de los Jugadores, los aficionados y otros participantes del torneo.

### **14.3 Comunicación con los Administradores del torneo**

Es importante que los jugadores, los Entrenadores y los Mánagers hagan cuanto esté en su mano para permanecer conectados al sistema de chat que utilicen los Administradores del torneo y que sigan las instrucciones de estos últimos durante todo el torneo, lo que incluye los traslados a y desde la sede de este. Los jugadores, los Mánagers y los Entrenadores deberán seguir las instrucciones de los árbitros del torneo y colaborar con estos y con el resto del personal del torneo en lo relativo a las máscaras y demás medidas de protección que se articulen para garantizar la salud y la seguridad de todas las personas involucradas.

### **14.4 Reconocimiento de salud**

Antes de acceder a cualquier recinto del Torneo, cabe la posibilidad de que se exija a cada Jugador, Entrenador y Mánager que verifique su identidad con el personal del Torneo y que se someta a un reconocimiento de salud que podría incluir, entre otras cosas, una medición de temperatura. También podrán llevarse a cabo reconocimientos de salud durante otros momentos del Torneo según el criterio exclusivo de los Administradores del Torneo. Si, en cualquier momento anterior o posterior al Torneo, Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que una persona tiene síntomas de, o que podría haberse contagiado con, un virus u otra enfermedad infecciosa, se podrá exigir que dicha persona abandone el recinto de inmediato.

Si Psyonix o los Administradores del torneo determinan que un jugador no debe participar en un torneo por razones sanitarias, cabe la posibilidad de que el árbitro presente pida al Equipo

que elija a un sustituto. Si la ley aplicable establece la obligatoriedad de otras medidas de inspección sanitaria, protección o seguridad pública, los Administradores del torneo contarán con plena autoridad para aplicarlas, y los jugadores, Propietarios, Entrenadores y Mánagers deberán ofrecerles su total colaboración para hacerlo.

#### **14.5 Problemas de salud relacionados con los Jugadores**

La primera responsabilidad de todos los Mánagers y Entrenadores es cuidar la salud y la seguridad de los Jugadores y el personal del Equipo. Un Mánager notificará de inmediato a Psyonix o a los Administradores del Torneo cualquier problema de salud que involucre a un Jugador, de modo que se puedan tomar las medidas adecuadas para rastrear contactos y seguir otros protocolos de salud y seguridad.

Durante el Torneo de Lanzamiento, los Majors y el Rocket League World Championship 2026, los Jugadores deben notificar a los Administradores del Torneo los problemas de salud que afectarán a su capacidad para competir veinticuatro (24) horas antes del Torneo correspondiente, enviando una notificación por escrito a [RocketLeague@BLAST.tv](mailto:RocketLeague@BLAST.tv). Si surge un problema de salud previamente desconocido después de que haya transcurrido ese período de veinticuatro (24) horas, los Jugadores deben notificar a los Administradores del Torneo este problema al menos una (1) hora antes de la hora programada de su Partida, enviando una notificación por escrito a [RocketLeague@BLAST.tv](mailto:RocketLeague@BLAST.tv). Todos los avisos escritos están sujetos a la aprobación final de los Administradores del evento.

#### **14.6 Problemas de salud que involucran a Entrenadores y Mánagers**

Si el Mánager o el Entrenador de un Equipo no pueden participar en un Torneo debido a un problema de salud, los Propietarios del Equipo u otras personas responsables se lo notificarán de inmediato a los Administradores del Torneo y designarán un sustituto adecuado. Una vez que los problemas de salud del Mánager o Entrenador correspondiente hayan remitido y haya vencido cualquier cuarentena aplicable, se le permitirá reanudar sus obligaciones con el Equipo.

#### **14.7 Privacidad sanitaria**

Todos los Jugadores, Mánagers y Entrenadores aceptan (a) la recopilación, el almacenamiento y el uso de registros e información sobre la exposición o síntomas de cualquier enfermedad transmisible, los resultados de pruebas y su estado de vacunación según lo descrito en esta sección 14, y (b) el uso de dichos registros e información para cumplir las leyes, ordenanzas y guías vigentes que rijan las reuniones y la salud pública y, cuando sea necesario, proteger a los aficionados y al público de la exposición. Si un Jugador, Mánager o Entrenador tiene alguna pregunta sobre cómo se recopilan y se utilizan estos registros e información conforme a esta sección 14 o sus opciones y derechos sobre su uso, deberá consultar la política de privacidad de BLAST, disponible en <https://blast.tv/privacy-policy>.

## **15 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: Sistema de concesión de Puntos de la RLCS**

### Estructura de Puntos de la RLCS - Opens 1, 2 y 3

Posición	Total de Equipos	Puntos del Open
1.º	1	15
2	1	10
3.º - 4.º	2	7
5.º - 6.º	2	5
7.º - 8.º	2	3
9.º - 12.º	4	2
13.º - 16.º	4	1
Total	16	67

### Estructura de Puntos de la RLCS - Major 1

Posición	Total de Equipos	Puntos del Major
1.º	1	30
2	1	20
3.º - 4.º	2	14
5.º - 6.º	2	10
7.º - 8.º	2	6
9.º - 12.º	4	5
13.º - 16.º	4	3
Total	16	142

### Estructura de Puntos de la RLCS - Opens 4, 5 y 6

Posición	Total de Equipos	Puntos del Open
1.º	1	18
2	1	12
3.º - 4.º	2	8
5.º - 6.º	2	6
7.º - 8.º	2	4
9.º - 12.º	4	2
13.º - 16.º	4	1
Total	16	78

### Estructura de Puntos de la RLCS - Major 2

Posición	Total de Equipos	Puntos del Major
1.º	1	36
2	1	24
3.º - 4.º	2	16
5.º - 6.º	2	12
7.º - 8.º	2	8
9.º - 12.º	4	6
13.º - 16.º	4	4
Total	16	172

## Anexo B: Horario

### Europa (UE)

<u>Europa</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
<b>Eliminación doble día 1</b>	Viernes 14 de noviembre de 2025	Viernes 9 de enero de 2026	Viernes 23 de enero de 2026	Viernes 20 de marzo de 2026	Viernes 3 de abril de 2026	Viernes 17 de abril de 2026
<b>Eliminación doble día 2</b>	Sábado 15 de noviembre de 2025	Sábado 10 de enero de 2026	Sábado 24 de enero de 2026	Sábado 21 de marzo de 2026	Sábado 4 de abril de 2026	Sábado 18 de abril de 2026
<b>Fase suiza</b>	Domingo, 16 de noviembre de 2025	Domingo, 11 de enero de 2026	Domingo, 25 de enero de 2026	Domingo, 22 de marzo de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026
<b>Fase GSL</b>	Viernes 21 de noviembre de 2025	Viernes 16 de enero de 2026	Viernes 30 de enero de 2026	Viernes 27 de marzo de 2026	Viernes 10 de abril de 2026	Viernes 24 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 1</b>	Domingo, 23 de noviembre de 2025	Sábado 17 de enero de 2026	Sábado 31 de enero de 2026	Sábado 28 de marzo de 2026	Sábado 11 de abril de 2026	Sábado 25 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 2</b>	Viernes 5 de diciembre de 2025	Domingo, 18 de enero de 2026	Domingo, 1 de febrero de 2026	Domingo, 29 de marzo de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026	Domingo, 26 de abril de 2026

### Norteamérica (NA)

<u>NA</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
<b>Eliminación doble día 1</b>	Viernes 14 de noviembre de 2025	Viernes 16 de enero de 2026	Viernes 30 de enero de 2026	Viernes, 13 de marzo de 2026	Viernes 27 de marzo de 2026	Viernes 10 de abril de 2026
<b>Eliminación doble día 2</b>	Sábado 15 de noviembre de 2025	Sábado 17 de enero de 2026	Sábado 31 de enero de 2026	Sábado 14 de marzo de 2026	Sábado 28 de marzo de 2026	Sábado 11 de abril de 2026
<b>Fase suiza</b>	Domingo, 16 de noviembre de 2025	Domingo, 18 de enero de 2026	Domingo, 1 de febrero de 2026	Domingo, 15 de marzo de 2026	Domingo, 29 de marzo de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026
<b>Fase GSL</b>	Viernes 21 de noviembre de 2025	Viernes 23 de enero de 2026	Viernes 6 de febrero de 2026	Viernes 20 de marzo de 2026	Viernes 3 de abril de 2026	Viernes 17 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 1</b>	Sábado 22 de noviembre de 2025	Sábado 24 de enero de 2026	Sábado 7 de febrero de 2026	Sábado 21 de marzo de 2026	Sábado 4 de abril de 2026	Sábado 18 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 2</b>	Sábado 6 de diciembre de 2025	Domingo, 25 de enero de 2026	Domingo 8 de febrero de 2026	Domingo, 22 de marzo de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026

### Oriente Medio y norte de África (MENA)

<u>MENA</u>	Open 1	Open 2	Open 3	Open 4	Open 5	Open 6
<b>Eliminación doble día 1</b>	Jueves 20 de noviembre de 2025	Jueves 8 de enero de 2026	Jueves 22 de enero de 2026	Jueves 12 de marzo de 2026	Jueves 26 de marzo de 2026	Jueves 9 de abril de 2026
<b>Eliminación doble día 2</b>	Viernes 21 de noviembre de 2025	Viernes 9 de enero de 2026	Viernes 23 de enero de 2026	Viernes, 13 de marzo de 2026	Viernes 27 de marzo de 2026	Viernes 10 de abril de 2026
<b>Fase suiza</b>	Sábado 22 de noviembre de 2025	Sábado 10 de enero de 2026	Sábado 24 de enero de 2026	Sábado 14 de marzo de 2026	Sábado 28 de marzo de 2026	Sábado 11 de abril de 2026
<b>Fase GSL</b>	Jueves 27 de noviembre de 2025	Jueves 15 de enero de 2026	Jueves 29 de enero de 2026	<b>Sábado 21 de marzo de 2026</b>	Jueves 2 de abril de 2026	Jueves 16 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 1</b>	Viernes 28 de noviembre de 2025	Viernes 16 de enero de 2026	Viernes 30 de enero de 2026		Viernes 3 de abril de 2026	Viernes 17 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 2</b>	Sábado 29 de noviembre de 2025	Sábado 17 de enero de 2026	Sábado 31 de enero de 2026	<b>Domingo, 22 de marzo de 2026</b>	Sábado 4 de abril de 2026	Sábado 18 de abril de 2026

## Sudamérica (SAM)

<b><u>SAM</u></b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Eliminación doble día 1</b>	Viernes 14 de noviembre de 2025	Viernes 9 de enero de 2026	Viernes 23 de enero de 2026	Viernes 20 de marzo de 2026	Viernes 3 de abril de 2026	Viernes 17 de abril de 2026
<b>Eliminación doble día 2</b>	Sábado 15 de noviembre de 2025	Sábado 10 de enero de 2026	Sábado 24 de enero de 2026	Sábado 21 de marzo de 2026	Sábado 4 de abril de 2026	Sábado 18 de abril de 2026
<b>Fase suiza</b>	Domingo, 16 de noviembre de 2025	Domingo, 11 de enero de 2026	Domingo, 25 de enero de 2026	Domingo, 22 de marzo de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026
<b>Fase GSL</b>	Viernes 21 de noviembre de 2025	Viernes 16 de enero de 2026	Viernes 30 de enero de 2026	Viernes 27 de marzo de 2026	Viernes 10 de abril de 2026	Viernes 24 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 1</b>	Sábado 22 de noviembre de 2025	Sábado 17 de enero de 2026	Sábado 31 de enero de 2026	Sábado 28 de marzo de 2026	Sábado 11 de abril de 2026	Sábado 25 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 2</b>	Domingo, 23 de noviembre de 2025	Domingo, 18 de enero de 2026	Domingo, 1 de febrero de 2026	Domingo, 29 de marzo de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026	Domingo, 26 de abril de 2026

## Oceanía (OCE)

<b><u>OCEANÍA</u></b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Eliminación doble día 1</b>	Sábado 22 de noviembre de 2025	Viernes 9 de enero de 2026	Viernes 23 de enero de 2026	Viernes, 13 de marzo de 2026	Viernes 27 de marzo de 2026	Viernes 10 de abril de 2026
<b>Eliminación doble día 2</b>	-	Sábado 10 de enero de 2026	Sábado 24 de enero de 2026	Sábado 14 de marzo de 2026	Sábado 28 de marzo de 2026	Sábado 11 de abril de 2026
<b>Fase suiza</b>	Domingo, 23 de noviembre de 2025	Domingo, 11 de enero de 2026	Domingo, 25 de enero de 2026	Domingo, 15 de marzo de 2026	Domingo, 29 de marzo de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026
<b>Fase GSL</b>	Viernes 28 de noviembre de 2025	Viernes 16 de enero de 2026	Viernes 30 de enero de 2026	Viernes 20 de marzo de 2026	Viernes 3 de abril de 2026	Viernes 17 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 1</b>	Sábado 29 de noviembre de 2025	Sábado 17 de enero de 2026	Sábado 31 de enero de 2026	Sábado 21 de marzo de 2026	Sábado 4 de abril de 2026	Sábado 18 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 2</b>	Domingo, 30 de noviembre de 2025	Domingo, 18 de enero de 2026	Domingo, 1 de febrero de 2026	Domingo, 22 de marzo de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026

## Asia-Pacífico (APAC)

<b><u>APAC</u></b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Eliminación doble</b>	Sábado 15 de noviembre de 2025	Sábado 10 de enero de 2026	Sábado 24 de enero de 2026	Sábado 21 de marzo de 2026	Sábado 4 de abril de 2026	Sábado 18 de abril de 2026
<b>Fase suiza</b>	Domingo, 16 de noviembre de 2025	Domingo, 11 de enero de 2026	Domingo, 25 de enero de 2026	Domingo, 22 de marzo de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026
<b>Fase GSL</b>	Viernes 21 de noviembre de 2025	Viernes 16 de enero de 2026	Viernes 30 de enero de 2026	Viernes 27 de marzo de 2026	Viernes 10 de abril de 2026	Viernes 24 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 1</b>	Sábado 22 de noviembre de 2025	Sábado 17 de enero de 2026	Sábado 31 de enero de 2026	Sábado 28 de marzo de 2026	Sábado 11 de abril de 2026	Sábado 25 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 2</b>	Domingo, 23 de noviembre de 2025	Domingo, 18 de enero de 2026	Domingo, 1 de febrero de 2026	Domingo, 29 de marzo de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026	Domingo, 26 de abril de 2026

## África subsahariana (SSA)

<b>SSA</b>	<b>Open 1</b>	<b>Open 2</b>	<b>Open 3</b>	<b>Open 4</b>	<b>Open 5</b>	<b>Open 6</b>
<b>Eliminación doble</b>	Sábado 22 de noviembre de 2025	Sábado 10 de enero de 2026	Sábado 24 de enero de 2026	Sábado 14 de marzo de 2026	Sábado 28 de marzo de 2026	Sábado 11 de abril de 2026
<b>Fase suiza</b>	Domingo, 23 de noviembre de 2025	Domingo, 11 de enero de 2026	Domingo, 25 de enero de 2026	Domingo, 15 de marzo de 2026	Domingo, 29 de marzo de 2026	Domingo, 12 de abril de 2026
<b>Fase GSL</b>	Viernes 28 de noviembre de 2025	Viernes 16 de enero de 2026	Viernes 30 de enero de 2026	Viernes 20 de marzo de 2026	Viernes 3 de abril de 2026	Viernes 17 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 1</b>	Sábado 29 de noviembre de 2025	Sábado 17 de enero de 2026	Sábado 31 de enero de 2026	Sábado 21 de marzo de 2026	Sábado 4 de abril de 2026	Sábado 18 de abril de 2026
<b>Eliminación híbrida día 2</b>	Domingo, 30 de noviembre de 2025	Domingo, 18 de enero de 2026	Domingo, 1 de febrero de 2026	Domingo, 22 de marzo de 2026	Domingo, 5 de abril de 2026	Domingo, 19 de abril de 2026

## Última oportunidad de clasificación

<b>LCQ</b>	<b>Región n.º 1</b>	<b>Región n.º 2</b>	<b>Región n.º 3</b>	<b>Región n.º 4</b>
<b>Eliminación doble día 1</b>	Viernes 24 de julio de 2026	Viernes 24 de julio de 2026	Viernes 31 de julio de 2026	Viernes 31 de julio de 2026
<b>Eliminación doble día 2</b>	Sábado 25 de julio de 2026	Sábado 25 de julio de 2026	Sábado 1 de agosto de 2026	Sábado 1 de agosto de 2026
<b>Fase suiza</b>	Domingo 26 de julio de 2026	Domingo 26 de julio de 2026	Domingo 2 de agosto de 2026	Domingo 2 de agosto de 2026
<b>Fase GSL</b>	Viernes 31 de julio de 2026	Viernes 31 de julio de 2026	Viernes 7 de agosto de 2026	Viernes 7 de agosto de 2026
<b>Eliminación híbrida día 1</b>	Sábado 1 de agosto de 2026	Sábado 1 de agosto de 2026	Sábado 8 de agosto de 2026	Sábado 8 de agosto de 2026
<b>Eliminación híbrida día 2</b>	Viernes 14 de agosto de 2026	Sábado 15 de agosto de 2026	Jueves, 13 de agosto de 2026	Domingo, 16 de agosto de 2026

## Torneo de lanzamiento, Majors y World Championship

<b>Eventos globales</b>	<b>Torneo de lanzamiento</b>	<b>Major 1</b>	<b>Major 2</b>	<b>World Championship</b>
<b>Día 1</b>	Viernes 5 de diciembre de 2025 (Open 1 de Europa Cuadro de eliminación híbrida Día 2)	Jueves, 19 de febrero de 2026	Miércoles, 20 de mayo de 2026	Martes, 15 de septiembre de 2026
<b>Día 2</b>	Sábado 6 de diciembre de 2025 (Open 1 de Norteamérica Cuadro de eliminación híbrida Día 2)	Viernes 20 de febrero de 2026	Jueves, 21 de mayo de 2026	Miércoles, 16 de septiembre de 2026
<b>Día 3</b>	Domingo 7 de diciembre de 2025	Sábado 21 de febrero de 2026	Viernes 22 de mayo de 2026	Jueves, 17 de septiembre de 2026
<b>Día 4</b>	-	Domingo, 22 de febrero de 2026	Sábado 23 de mayo de 2026	Viernes 18 de septiembre de 2026
<b>Día 5</b>	-	-	Domingo, 24 de mayo de 2026	Sábado 19 de septiembre de 2026
<b>Día 6</b>	-	-	-	Domingo 20 de septiembre de 2026



## División 1 de la RLCS 2026

### Open 1 - [UE, NA, SAM y APAC]

14 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación doble Día 1 [UE/NA/SAM]  
15 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación doble Día 2 [UE/NA/SAM]  
15 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación doble Día 1 [APAC]  
16 de noviembre: Open 1 Fase suiza [UE/NA/SAM/APAC]  
21 de noviembre: Open 1 Fase GSL [UE/NA/SAM/APAC]  
22 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [NA/SAM/APAC]  
23 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [UE]  
23 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [SAM/APAC]  
5 de diciembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [UE]  
6 de diciembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [NA]

### Open 1 - [MENA, OCE y SSA]

20 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación doble Día 1 [MENA]  
21 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación doble Día 2 [MENA]  
22 de noviembre: Open 1 Fase suiza [MENA]  
22 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación doble Día 1 [OCE/SSA]  
23 de noviembre: Open 1 Fase suiza [OCE/SSA]  
27 de noviembre: Open 1 Fase GSL [MENA]  
28 de noviembre: Open 1 Fase GSL [OCE/SSA]  
28 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [MENA]  
29 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [OCE/SSA]  
29 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [MENA]  
30 de noviembre: Open 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [OCE/SSA]

### Open 2 - [UE, MENA, OCE, SAM, APAC y SSA]

8 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación doble Día 1 [MENA]  
9 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación doble Día 1 [UE/SAM/OCE]  
9 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación doble Día 2 [MENA]  
10 de enero: Open 2 Fase suiza [MENA]  
10 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación doble Día 1 [APAC/SSA]  
10 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación doble Día 2 [UE/SAM/OCE]  
11 de enero: Open 2 Fase suiza [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]  
15 de enero: Open 2 Fase GSL [MENA]  
16 de enero: Open 2 Fase GSL [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]  
16 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [MENA]  
17 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]  
17 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [MENA]  
18 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]

### Open 2 - [NA]

16 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación doble Día 1 [NA]  
17 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación doble Día 2 [NA]  
18 de enero: Open 2 Fase suiza [NA]  
23 de enero: Open 2 Fase GSL [NA]  
24 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [NA]  
25 de enero: Open 2 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [NA]

### Open 3 - [UE, MENA, OCE, SAM, APAC y SSA]

22 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación doble Día 1 [MENA]  
23 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación doble Día 1 [UE/SAM/OCE]  
23 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación doble Día 2 [MENA]  
24 de enero: Open 3 Fase suiza [MENA]  
24 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación doble Día 1 [APAC/SSA]  
24 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación doble Día 2 [UE/SAM/OCE]  
25 de enero: Open 3 Fase suiza [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]  
29 de enero: Open 3 Fase GSL [MENA]  
30 de enero: Open 3 Fase GSL [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]  
30 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [MENA]  
31 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]  
31 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [MENA]  
1 de febrero: Open 3 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [UE/SAM/OCE/APAC/SSA]

### Open 3 - [NA]

30 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación doble Día 1 [NA]  
31 de enero: Open 3 Cuadro de eliminación doble Día 2 [NA]  
1 de febrero: Open 3 Fase suiza [NA]  
6 de febrero: Open 3 Fase GSL [NA]  
7 de febrero: Open 3 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [NA]  
8 de febrero: Open 3 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [NA]

### Major 1 de la RLCS 2026

19 de febrero: Major 1 Día 1  
20 de febrero: Major 1 Día 2  
21 de febrero: Major 1 Día 3  
22 de febrero: Major 1 Día 4

### Periodo de fichajes

APAC: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 JST – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 JST  
Europa: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 CET – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 CET

MENA: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 KSA – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 KSA  
Norteamérica: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 PT – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 PDT  
OCEANÍA: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 AEDT – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 AEDT  
SSA: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 SAST – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 SAST  
SAM: 23 de febrero de 2026 a las 12:00 BRT – 8 de marzo de 2026 a las 17:00 BRT

#### División 2 de la RLCS 2026

##### Open 4 - [NA, MENA, OCE y SSA]

12 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación doble Día 1 [MENA]  
13 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación doble Día 1 [NA/OCE]  
13 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación doble Día 2 [MENA]  
14 de marzo: Open 4 Fase suiza [MENA]  
14 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación doble Día 1 [SSA]  
14 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación doble Día 2 [NA/OCE]  
15 de marzo: Open 4 Fase suiza [NA/OCE/SSA]  
20 de marzo: Open 4 Fase GSL [NA/OCE/SSA]  
21 de marzo: Open 4 Fase GSL / Open 4 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [MENA]  
21 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [NA/OCE/SSA]  
22 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [MENA]  
22 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [NA/OCE/SSA]

##### Open 4 - [UE, SAM y APAC]

20 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación doble Día 1 [UE/SAM]  
21 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación doble Día 1 [APAC]  
21 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación doble Día 2 [UE/SAM]  
22 de marzo: Open 4 Fase suiza [UE/SAM/APAC]  
27 de marzo: Open 4 Fase GSL [UE/SAM/APAC]  
28 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [UE/SAM/APAC]  
29 de marzo: Open 4 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [UE/SAM/APAC]

##### Open 5 - [NA, MENA, OCE y SSA]

26 de marzo: Open 5 Cuadro de eliminación doble Día 1 [MENA]  
27 de marzo: Open 5 Cuadro de eliminación doble Día 1 [NA/OCE]  
27 de marzo: Open 5 Cuadro de eliminación doble Día 2 [MENA]  
28 de marzo: Open 5 Fase suiza [MENA]  
28 de marzo: Open 5 Cuadro de eliminación doble Día 1 [SSA]  
28 de marzo: Open 5 Cuadro de eliminación doble Día 2 [NA/OCE]  
29 de marzo: Open 5 Fase suiza [NA/OCE/SSA]  
2 de abril: Open 5 Fase GSL [MENA]  
3 de abril: Open 5 Fase GSL [NA/OCE/SSA]  
3 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [MENA]

4 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [NA/OCE/SSA]  
4 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [MENA]  
5 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [NA/OCE/SSA]

#### Open 5 - [UE, SAM y APAC]

3 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación doble Día 1 [UE/SAM]  
4 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación doble Día 1 [APAC]  
4 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación doble Día 2 [UE/SAM]  
5 de abril: Open 5 Fase suiza [UE/SAM/APAC]  
10 de abril: Open 5 Fase GSL [UE/SAM/APAC]  
11 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [UE/SAM/APAC]  
12 de abril: Open 5 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [UE/SAM/APAC]

#### Open 6 - [NA, MENA, OCE y SSA]

9 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación doble Día 1 [MENA]  
10 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación doble Día 1 [NA/OCE]  
10 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación doble Día 2 [MENA]  
11 de abril: Open 6 Fase suiza [MENA]  
11 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación doble Día 1 [SSA]  
11 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación doble Día 2 [NA/OCE]  
12 de abril: Open 6 Fase suiza [NA/OCE/SSA]  
16 de abril: Open 6 Fase GSL [MENA]  
17 de abril: Open 6 Fase GSL [NA/OCE/SSA]  
17 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [MENA]  
18 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [NA/OCE/SSA]  
18 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [MENA]  
19 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [NA/OCE/SSA]

#### Open 6 - [UE, SAM y APAC]

17 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación doble Día 1 [UE/SAM]  
18 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación doble Día 1 [APAC]  
18 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación doble Día 2 [UE/SAM]  
19 de abril: Open 6 Fase suiza [UE/SAM/APAC]  
24 de abril: Open 6 Fase GSL [UE/SAM/APAC]  
25 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación híbrida Día 1 [UE/SAM/APAC]  
26 de abril: Open 6 Cuadro de eliminación híbrida Día 2 [UE/SAM/APAC]

#### Major 2 de la RLCS 2026

20 de mayo: Major 2 Día 1  
21 de mayo: Major 2 Día 2  
22 de mayo: Major 2 Día 3

23 de mayo: Major 2 Día 4

24 de mayo: Major 2 Día 5

### Fin de las restricciones de plantilla para RLCS 2026

25 de mayo: (No incluye Equipos calificados para el Rocket League World Championship)

### Desempate de RLCS World Championship

Por confirmar

### Última oportunidad de clasificación para RLCS

24 de julio: Región n.º 1 Eliminación doble Día 1

25 de julio: Región n.º 1 Eliminación doble Día 2

26 de julio: Región n.º 1 Fase suiza

31 de julio: Región n.º 1 Fase GSL

1 de agosto: Región n.º 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 1

14 de agosto: Región n.º 1 Cuadro de eliminación híbrida Día 2

24 de julio: Región n.º 2 Eliminación doble Día 1

25 de julio: Región n.º 2 Eliminación doble Día 2

26 de julio: Región n.º 2 Fase suiza

31 de julio: Región n.º 2 Fase GSL

1 de agosto: Región n.º 2 Cuadro de eliminación híbrida Día 1

25 de agosto: Región n.º 2 Cuadro de eliminación híbrida Día 2

31 de julio: Región n.º 3 Eliminación doble Día 1

1 de agosto: Región n.º 3 Eliminación doble Día 2

2 de agosto: Región n.º 3 Fase suiza

7 de agosto: Región n.º 3 Fase GSL

8 de agosto: Región n.º 3 Cuadro de eliminación híbrida Día 1

13 de agosto: Región n.º 3 Cuadro de eliminación híbrida Día 2

31 de julio: Región n.º 4 Eliminación doble Día 1

1 de agosto: Región n.º 4 Eliminación doble Día 2

2 de agosto: Región n.º 4 Fase suiza

7 de agosto: Región n.º 4 Fase GSL

8 de agosto: Región n.º 4 Cuadro de eliminación híbrida Día 1

16 de agosto: Región n.º 4 Cuadro de eliminación híbrida Día 2

### Rocket League World Championship

15 de septiembre: World Championship Día 1

16 de septiembre: World Championship Día 2

17 de septiembre: World Championship Día 3

18 de septiembre: World Championship Día 4

19 de septiembre: World Championship Día 5

20 de septiembre: World Championship Día 6

## **Anexo C - Elegibilidad de la Región**

### **Norteamérica (NA)**

Antigua y Barbuda, Bahamas, Barbados, Belice, Canadá (excepto Nunavut, Territorios del Noroeste, Yukón), Costa Rica, Dominica, República Dominicana, El Salvador, Granada, Guatemala, Haití, Honduras, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá, San Cristóbal y Nieves, Santa Lucía, San Vicente y las Granadinas, Trinidad y Tobago, Estados Unidos (incluidos Puerto Rico e Islas Vírgenes de EE. UU.).

### **Europa (UE)**

Andorra, Albania, Armenia, Austria, Bélgica, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Alemania, Grecia, Hungría, Islandia, República de Irlanda, Italia, Letonia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Moldavia, Mónaco, Montenegro, Países Bajos, Macedonia del Norte, Noruega, Polonia, Portugal, Rumanía, Rusia (sujeto a restricciones de precios), San Marino, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Turquía (sujeto a restricciones de precios), Ucrania (excepto Crimea, Donetsk, Luhansk), Reino Unido.

### **Sudamérica (SAM)**

Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Guyana, Paraguay, Perú, Surinam, Uruguay.

### **Oriente Medio y norte de África (MENA)**

Afganistán, Azerbaiyán, Baréin, Jordania, Kazajistán, Kirguistán, Kuwait, Líbano, Omán, Palestina, Qatar, Arabia Saudí, Tayikistán, Turkmenistán, Emiratos Árabes Unidos, Uzbekistán, Yemen.

### **Oceanía (OCE)**

Australia, Fiyi, Kiribati, Islas Marshall, Micronesia, Nauru, Nueva Caledonia, Nueva Zelanda, Palaos, Papúa Nueva Guinea, Samoa, Islas Salomón, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

### **Asia-Pacífico (APAC)**

Bangladesh, Bután, Brunéi, Camboya, Hong Kong, India, Indonesia, Japón, Laos, Macao, Malasia, Maldivas, Mongolia, Birmania, Nepal, Filipinas, Singapur, Corea del Sur, Sri Lanka, Taiwán, Tailandia, Timor-Leste, Vietnam.

### **África subsahariana (SSA)**

Angola, Benín, Botsuana, Burkina Faso, Burundi, Camerún, Cabo Verde, República Centroafricana, Comoras, Congo (República), Congo (República Democrática), Costa de Marfil, Guinea Ecuatorial, Eritrea, Suazilandia, Etiopía, Gabón, Gambia, Ghana, Guinea, Guinea-

Bissau, Kenia, Lesoto, Liberia, Madagascar, Malawi, Mali, Mauricio, Mozambique, Namibia, Nigeria, Réunion, Ruanda, Sao Tome y Príncipe, Senegal, Seychelles, Sierra Leona, Sudáfrica, Tanzania, Togo, Uganda, Zambia, Zimbabue.

## **Excepciones**

Los siguientes países pueden participar en varias Regiones en la sección Elegibilidad de Región, como se especifica a continuación. Una vez que un Jugador se haya registrado para un Evento en una Región, quedará bloqueado en esa Región para cualquier Open posterior al margen de un Cambio de Plantilla oficial durante el Periodo de fichajes (como se indica en la [Sección 3.8.6](#)).

Argelia - UE / MENA

Chad - MENA / SSA

Colombia - NA / SAM

Yibuti - MENA / SSA

Ecuador - NA / SAM

Egipto - UE / MENA

Israel - UE / MENA

Libia - UE / MENA

Mauritania - MENA / SSA

Marruecos - UE / MENA

Níger - MENA / SSA

Pakistán - MENA / APAC

Túnez - UE / MENA

Venezuela - NA / SAM

## **Anexo D - Premios**

### Premios del Evento - Opens 1 y 4 - UE y NA

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	21 000 \$
2.º	12 000 \$
3.º - 4.º	8100 \$
5.º - 6.º	4800 \$
7.º - 8.º	3600 \$
9.º - 12.º	2400 \$
13.º - 16.º	1800 \$
17.º - 32.º	1050 \$
33.º - 64.º	450 \$
65.º - 128.º	300 \$

### Premios del Evento - Opens 2, 3, 5 y 6 - UE y NA

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	21 000 \$
2.º	12 000 \$
3.º - 4.º	8100 \$
5.º - 6.º	4800 \$
7.º - 8.º	3600 \$
9.º - 12.º	2400 \$
13.º - 16.º	1800 \$
17.º - 32.º	1050 \$
33.º - 72.º	450 \$
73.º - 136.º	300 \$

### Premios del evento - Opens 1 y 4 - SAM, OCE y MENA

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	12 000 \$
2.º	8100 \$
3.º - 4.º	6000 \$
5.º - 6.º	4200 \$
7.º - 8.º	3300 \$
9.º - 12.º	2100 \$
13.º - 16.º	1200 \$
17.º - 32.º	450 \$
33.º - 64.º	300 \$

Premios del evento - Opens 2, 3, 5 y 6 - SAM, OCE y MENA

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	12 000 \$
2.º	8100 \$
3.º - 4.º	6000 \$
5.º - 6.º	4200 \$
7.º - 8.º	3300 \$
9.º - 12.º	2100 \$
13.º - 16.º	1200 \$
17.º - 32.º	450 \$
33.º - 72.º	300 \$

Premios del Evento - Opens - APAC y SSA

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	6600 \$
2.º	3600 \$
3.º - 4.º	2400 \$
5.º - 6.º	1650 \$
7.º - 8.º	1200 \$
9.º - 12.º	1050 \$
13.º - 16.º	600 \$
17.º - 32.º	300 \$

Premios de los eventos - Majors

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	102 000 \$
2.º	51 000 \$
3.º - 4.º	36 000 \$
5.º - 6.º	22 500 \$
7.º - 8.º	15 000 \$
9.º - 12.º	9000 \$
13.º - 16.º	4500 \$

Premios de los eventos - World Championship

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	300 000 \$
2.º	153 000 \$
3.º - 4.º	99 000 \$
5.º - 6.º	84 000 \$
7.º - 8.º	66 000 \$
9.º - 12.º	37 500 \$
13.º - 16.º	17 250 \$
17.º - 18.º	9000 \$
19.º - 20.º	6000 \$

## Anexo E - Tabla de cuadros de puesto de clasificación

	2 Equipos empatados	3 Equipos empatados	4 Equipos empatados	5 Equipos empatados	6 Equipos empatados
1 puesto de clasificación	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Primer cabeza de serie contra segundo cabeza de serie</p> <p>El ganador de la Partida 1 se clasifica</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie - Partida 2: Primer cabeza de serie contra el ganador de la Partida 1</p> <p>El ganador de la Partida 2 se clasifica</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Primer cabeza de serie contra cuarto cabeza de serie - Partida 2: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie - Partida 3: Ganador de la Partida 1 contra el ganador de la Partida 2</p> <p>El ganador de la Partida 3 se clasifica</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Cuarto cabeza de serie contra quinto cabeza de serie - Partida 2: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie - Partida 3: Primer cabeza de serie contra el ganador de la Partida 1 - Partida 4: Ganador de la Partida 2 contra el ganador de la Partida 3</p> <p>El ganador de la Partida 4 se clasifica</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Cuarto cabeza de serie contra quinto cabeza de serie - Partida 2: Tercer cabeza de serie contra sexto cabeza de serie - Partida 3: Primer cabeza de serie contra el ganador de la Partida 1 - Partida 4: Segundo cabeza de serie contra el ganador de la Partida 2 - Partida 5: Ganador de la Partida 3 contra el ganador de la Partida 4</p> <p>El ganador de la Partida 5 se clasifica</p>
2 puestos de clasificación	---	<p>Cuadro inverso: - Partida 1: Primer cabeza de serie contra segundo cabeza de serie - Partida 2: Tercer cabeza de serie contra el perdedor de la Partida 1</p> <p>El ganador de la Partida 1 y el ganador de la Partida 2 se clasifican</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Primer cabeza de serie contra cuarto cabeza de serie - Partida 2: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie</p> <p>El ganador de la Partida 1 y el ganador de la Partida 2 se clasifican</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Cuarto cabeza de serie contra quinto cabeza de serie - Partida 2: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie - Partida 3: Primer cabeza de serie contra el ganador de la Partida 1</p> <p>El ganador de la Partida 2 y el ganador de la Partida 3 se clasifican</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Cuarto cabeza de serie contra quinto cabeza de serie - Partida 2: Tercer cabeza de serie contra sexto cabeza de serie - Partida 3: Primer cabeza de serie contra el ganador de la Partida 1 - Partida 4: Segundo cabeza de serie contra el ganador de la Partida 2</p> <p>El ganador de la Partida 3 y el ganador de la Partida 4 se clasifican</p>
3 puestos de clasificación	---	---	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Primer cabeza de serie contra cuarto cabeza</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Cuarto cabeza de serie contra quinto cabeza</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partida 1: Cuarto cabeza de serie contra quinto cabeza</p>

			<p>de serie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida 2: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie</li> <li>- Partida 3: El perdedor de la Partida 1 contra el perdedor de la Partida 2</li> </ul> <p>El ganador de la Partida 1, el ganador de la Partida 2 y el ganador de la Partida 3 se clasifican</p>	<p>de serie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida 2: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie</li> <li>- Partida 3: Primer cabeza de serie contra el ganador de la Partida 1</li> <li>- Partida 4: El perdedor de la Partida 2 contra el perdedor de la Partida 3</li> </ul> <p>El ganador de la Partida 2, el ganador de la Partida 3 y el ganador de la Partida 4 se clasifican</p>	<p>de serie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida 2: Tercer cabeza de serie contra sexto cabeza de serie</li> <li>- Partida 3: Primer cabeza de serie contra el ganador de la Partida 1</li> <li>- Partida 4: Segundo cabeza de serie contra el ganador de la Partida 2</li> <li>- Partida 5: El perdedor de la Partida 3 contra el perdedor de la Partida 4</li> </ul> <p>El ganador de la Partida 3, el ganador de la Partida 4 y el ganador de la Partida 5 se clasifican</p>
4 puestos de clasificación	---	---	---	<p>Cuadro inverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida 1: Primer cabeza de serie contra segundo cabeza de serie</li> <li>- Partida 2: Tercer cabeza de serie contra el perdedor de la Partida 1</li> <li>- Partida 3: Cuarto cabeza de serie contra el perdedor de la Partida 2</li> <li>- Partida 4: Quinto cabeza de serie contra el perdedor de la Partida 3</li> </ul> <p>El ganador de la Partida 1, el ganador de la Partida 2, el ganador de la Partida 3 y el ganador de la Partida 3 se clasifican</p>	<p>Cuadro inverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida 1: Primer cabeza de serie contra cuarto cabeza de serie</li> <li>- Partida 2: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie</li> <li>- Partida 3: Sexto cabeza de serie contra el perdedor de la Partida 1</li> <li>- Partida 4: Quinto cabeza de serie contra el perdedor de la Partida 2</li> </ul> <p>El ganador de la Partida 1, el ganador de la Partida 2, el ganador de la Partida 3 y el ganador de la Partida 4 se clasifican</p>
5 puestos de clasificación	---	---	---	---	<p>Cuadro inverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida 1: Primer cabeza de serie contra cuarto cabeza de serie</li> <li>- Partida 2: Segundo cabeza de serie contra tercer cabeza de serie</li> <li>- Partida 3: Sexto cabeza de serie</li> </ul>

					<p>contra el perdedor de la Partida 1</p> <p>- Partida 4: Quinto cabeza de serie contra el perdedor de la Partida 2</p> <p>- Partida 5: El perdedor de la Partida 3 contra el perdedor de la Partida 4</p> <p>El ganador de la Partida 1, el ganador de la Partida 2, el ganador de la Partida 3, el ganador de la Partida 4 y el ganador de la Partida 5 se clasifican</p>
--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

En el caso de que se requiera un Cuadro de puesto de clasificación que no esté definido por la Tabla de cuadros de Puestos de clasificación anterior, los Administradores del Torneo comunicarán el formato y el horario de dicho Cuadro de puestos de clasificación directamente a los Equipos.

© 2026 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.