

## Rocket League Championship Series 2v2: Reglamento oficial de 2026

Este es el Reglamento oficial (“**Reglamento**”) para la Rocket League Championship Series 2v2 de 2026 (“**RLCS**”, “**Evento**” o “**Torneo**”), organizada por Psyonix, LLC (“**Psyonix**”) o en nombre de esta. Este Reglamento constituye un acuerdo legal entre tú y Psyonix por tu participación en el Evento.

1.	Introducción y aceptación	<b>6</b>
1.1	Introducción	6
1.2	Aceptación de este Reglamento	6
1.3	Menores de edad	6
1.4	Equipos	6
1.5	Cambios en el Reglamento	6
2.	Estructura del Evento	<b>7</b>
2.1	Términos clave	<b>7</b>
2.2	Formato del Evento	10
2.2.1	Resumen del Formato	10
2.2.2	Formato del Abierto 2v2	10
2.2.2.1	Formato del Abierto 2v2	10
2.2.3	Formato del Rocket League World Championship	11
2.2.4	Avances	12
2.2.4.1	Avances en el Rocket League World Championship 2026	12
2.2.4.2	Avance del Equipo alternativo	12
2.2.5	Desempates	12
2.2.6	Plataformas	13
2.3	Selección de Cabezas de serie	13
2.3.1	Selección de Cabezas de serie para el Abierto 2v2	13
2.3.1.1	Cuadro de doble eliminación del Abierto	13
2.3.1.2	Fase Suiza del Abierto	13
2.3.1.3	Fase GSL del Abierto	14
2.3.1.4	Cuadro de eliminación híbrida del Abierto	14
2.3.2	Selección de Cabezas de serie para el Rocket League World Championship 2026	15
2.3.3	Cuadro de puestos de clasificación	15
2.4	Cronograma	15
2.5	Cambio de horario	15
2.6	Premios	15
2.6.1	Abierto 2v2 y World Championship 2026.	15
2.6.2	Regiones restringidas a un premio	16
2.6.3	Información sobre los premios	16
<b>3.</b>	<b>Requisitos de los Jugadores; estado de la Cuenta de Epic</b>	<b>18</b>
3.1	Edad del Jugador; cuentas limitadas	18
3.2	TOS de Epic	18
3.3	2FA	18
3.4	Afiliación a Psyonix/Epic	18
3.5	Nombres de Jugadores y Equipos	19
3.5.6	Logotipos de los Equipos	19
3.5.7	Prohibiciones del patrocinador	19
3.6	Cuenta de Epic con todas las obligaciones cumplidas	19
3.7	Restricciones adicionales	20
3.8	Alineaciones de los Equipos	21
3.8.1	Punto de contacto del Equipo	21
3.8.2	Tamaños y Alineaciones de Equipos	21
3.8.3	Restricciones de alineación de residencia de la mayoría	21

3.8.3.1	Excepciones de residencia de la mayoría	22
3.8.4	Presentación de la Alineación	22
3.8.5	Período de Cambio de alineación y Fecha límite de bloqueo de Alineaciones	22
3.8.6	Nombres de Jugadores o Equipos	23
3.8.7	Exclusividad de Equipo	23
3.8.8	Registro	23
3.8.9	Verificación de admisión del Equipo	23
3.8.10	Asociaciones de Equipo	23
3.8.11	Clasificación de Equipos no transferibles	24
3.9	Relaciones del Equipo	24
3.10	Responsabilidades de los Propietarios de Equipos y Entrenadores	24
<b>4.</b>	<b>Reglamento del Juego</b>	<b>25</b>
4.1	Configuración de Partidos	25
4.1.1	Configuración de la partida	25
4.1.2	Controladores	26
4.1.3	Arenas	26
4.2	Procedimiento de los Partidos	26
4.2.1	Organización y colores del Equipo	26
4.2.2	Reorganizadores	26
4.2.3	Servidores	27
4.2.4	Inicio de la partida	28
4.2.5	Sustituciones	28
4.2.6	Informe de marcadores	28
4.2.7	Observadores	28
4.3	Obligaciones de los Partidos	29
4.3.1	Puntualidad	29
4.3.1.1	Puntualidad para los Cuadros de doble eliminación del Abierto, la Fase Suiza del Abierto, la Fase GSL del Abierto y el Cuadro de eliminación híbrida del Abierto	29
4.3.1.2	Puntualidad para el Rocket League World Championship 2026	29
4.3.2	Retiros	29
4.3.3	Acceso a dispositivos durante el Rocket League World Championship 2026	30
<b>5.</b>	<b>Problemas</b>	<b>30</b>
5.1	Administrador de Partidos durante Partidos privados	30
5.2	Problemas técnicos	30
5.3	Interrupciones de los Partidos	30
5.3.1	Desconexiones	30
5.3.2	Interrupción del Juego	32
5.3.3	Tiempos muertos	32
5.3.4	Reinicios	33
5.3.5	Presentación de registros	33
<b>6.</b>	<b>Comunicación</b>	<b>33</b>
6.1	Canal de asistencia	33
6.2	Comunicación de los Partidos	33
<b>7.</b>	<b>Código de conducta</b>	<b>34</b>
7.1	Conducta personal: no se permite el comportamiento tóxico	34
7.2	Integridad competitiva	34
7.3	Apuestas	35
7.4	Acoso	36
7.5	Confidencialidad	36
7.6	Conducta ilegal	36
7.7	Denuncias	36
7.8	Código de vestimenta	36
7.8.2	Restricciones	37
<b>8.</b>	<b>Infracciones del Reglamento y el Código de conducta</b>	<b>38</b>

8.1	Aplicación	38
8.2	Investigación y cumplimiento	38
8.3	Medidas disciplinarias	38
8.4	Disputas del Reglamento	39
<b>9.</b>	<b>Descargos de responsabilidad</b>	<b>39</b>
<b>10.</b>	<b>Publicidad; consentimiento para entrevistas</b>	<b>40</b>
<b>11.</b>	<b>Legislación aplicable</b>	<b>41</b>
<b>12.</b>	<b>Renuncia a juicio por jurado</b>	<b>41</b>
<b>13.</b>	<b>Privacidad</b>	<b>41</b>
<b>14.</b>	<b>Salud y seguridad</b>	<b>41</b>
14.1	Cumplimiento de las directrices de salud	41
14.2	Decisiones definitivas relacionadas con la seguridad de los Jugadores	41
14.3	Comunicación con los Administradores del Torneo	42
14.4	Evaluación de salud	42
14.5	Problemas de salud que afectan a los Jugadores	42
14.6	Problemas de salud que afectan a los Entrenadores	43
14.7	Privacidad sanitaria	43
<b>15</b>	<b>Otros idiomas</b>	<b>43</b>
<b>Apéndice A: Cronograma</b>		<b>44</b>
<b>Anexo B: Elegibilidad de la Región</b>		<b>45</b>
	Norteamérica (NA)	45
	Europa (EU)	45
	Sudamérica (SAM)	45
	Oriente Medio y África del Norte (MENA)	45
	Oceanía (OCE)	45
	Asia-Pacífico (APAC)	45
	África subsahariana (SSA)	45
	Excepciones	46
<b>Anexo C: Premios</b>		<b>47</b>
<b>Anexo D: Tabla del Cuadro de puestos de clasificación</b>		<b>49</b>

## 1. Introducción y aceptación

### 1.1 Introducción

Este Reglamento está diseñado para proteger el Evento y tiene el objetivo de garantizar que sea divertido y justo, y que esté libre de Comportamientos tóxicos (como se definen en la [Sección 7.1](#)).

### 1.2 Aceptación de este Reglamento

Al participar en el Evento, es decir, al unirse a cualquier Sesión o Partido del Evento, o al hacer clic para aceptar este Reglamento durante el Registro (como se define en la Sección 3.8.9), confirmas que aceptas este Reglamento. Siempre que se mencione “**tú**”, “**tu**” y “**cada Jugador**”, se estará haciendo referencia a ti y, si eres Menor de edad (como se define en la Sección 1.3), a tu padre, madre o tutor legal, según corresponda.

### 1.3 Menores de edad

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

### 1.4 Equipos

Este Reglamento también se aplica a cada Equipo (según se define en la [Sección 3.8](#)) que ha recibido la autorización para participar en el Torneo y a sus Propietarios (“**Propietario**”) y Entrenador (según se define en la [Sección 3.8.2](#)). Los Propietarios de un Equipo pueden ser personas o una entidad legal, y este Reglamento se aplica a ambos por igual. La participación en cualquier Torneo por parte de un Equipo está condicionada a la aceptación de este Reglamento por parte de los Jugadores y el Entrenador del Equipo.

### 1.5 Cambios en el Reglamento

Psyonix puede cambiar este Reglamento periódicamente, en cuyo caso te notificará sobre los cambios realizados por cualquier medio razonable, como publicar el Reglamento modificado en línea en <https://www.rocketleague.com/en/competitive/rules>. Al continuar participando en el Evento, aceptas el Reglamento actualizado. Si no aceptas el Reglamento actualizado, debes dejar de participar en el Evento.

## 2. Estructura del Evento

### 2.1 Términos clave

“**APAC**” significa Asia Pacífico. Esta Región se alojará en los Servidores como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de conformidad con las Restricciones de alineación de residencia de la mayoría (como se define en la [Sección 3.8.3](#)) se pueden encontrar en el Anexo B.

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

“**Puntaje de Buchholz**” significa la suma de las victorias de los Partidos de la ronda Suiza de Equipos anterior de todos los oponentes a los que un Equipo ha enfrentado.

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

“**Cuenta cerrada**” se refiere a una Cuenta cerrada de Epic Games.

“**EU**” se refiere a Europa. Esta Región se alojará en los Servidores como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de conformidad con las Restricciones de alineación de residencia de la mayoría (como se define en la [Sección 3.8.3](#)) se pueden encontrar en el Anexo B.

“**Epic**” se refiere a Epic Games, Inc.

“**Partida**” se refiere a una única instancia de competición entre dos (2) Equipos que se juega hasta que la pantalla “Ganador” del juego se muestra una vez que el cronómetro de la partida llegue a 0:00 o hasta que la prórroga se resuelva porque alguien anota gol.

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

“**Partido**” se refiere a un juego de Torneo entre dos (2) Equipos que puede incluir varias Partidas, como se describe en la [Sección 2.2](#).

“**MENA**” se refiere a Oriente Medio y África del Norte. Esta Región se alojará en los Servidores como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de conformidad con las

Restricciones de alineación de residencia de la mayoría (como se define en la [Sección 3.8.3](#)) se pueden encontrar en el Anexo B.

“**NA**” se refiere a Norteamérica. Esta Región se alojará en los Servidores como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de conformidad con las Restricciones de alineación de residencia de la mayoría (como se define en la [Sección 3.8.3](#)) se pueden encontrar en el Anexo B.

“**OCE**” se refiere a Oceanía. Esta Región se alojará en los Servidores como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de conformidad con las Restricciones de alineación de residencia de la mayoría (como se define en la [Sección 3.8.3](#)) se pueden encontrar en el Anexo B.

“**Cuadro de doble eliminación del Abierto**” significa un cuadro con todos los Equipos registrados donde un Equipo juega con otros Equipos. Un Equipo será eliminado del Cuadro de doble eliminación del Abierto si el Equipo pierde dos (2) Partidos.

“**Fase GSL del Abierto**” se refiere a dos (2) cuadros de ocho (8) Equipos en los que cada uno consta de dos (2) rondas de Partidos. Un Equipo avanzará de la Fase GSL del Abierto si el Equipo gana dos (2) Partidos. Un Equipo será eliminado de la Fase GSL del Abierto si el Equipo pierde dos (2) Partidos.

“**Cuadro de eliminación híbrida del Abierto**” se refiere a un cuadro de ocho (8) Equipos que consta de cuatro (4) rondas de Partidos.

“**Fase Suiza del Abierto**” se refiere a dos (2) cuadros de treinta y dos (32) Equipos en los que cada uno consta de cinco (5) rondas de Partidos. Un Partido se determina según el Puntaje de Buchholz de cada Equipo y el registro de victorias de la Fase Suiza del Abierto de cada Equipo. Un Equipo avanzará de la Fase Suiza del Abierto si el Equipo gana tres (3) Partidos. Un Equipo será eliminado de la Fase Suiza del Abierto si el Equipo pierde tres (3) Partidos.

“**Jugador**” significa un participante elegible del evento que es una parte registrada de un Equipo.

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

“**Región**”: se refiere al área geográfica (según se define en el Anexo B) en la que un Jugador o un Equipo elegible decide competir.

“**Sitio web de registro**” se refiere al sitio web (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2026>) o a cualquier URL posterior que pueda reemplazarlo periódicamente.

“**RLCS**” significa Rocket League Championship Series.

**“Alineación”**: se refiere al (1) Jugador que está registrado en un Equipo.

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

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

**“SAM”** se refiere a América del Sur. Esta Región se alojará en los Servidores como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de conformidad con las Restricciones de alineación de residencia de la mayoría (como se define en la [Sección 3.8.3](#)) se pueden encontrar en el Anexo B.

**“SSA”** se refiere a África subsahariana. Esta Región se alojará en los Servidores como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de conformidad con las Restricciones de alineación de residencia de la mayoría (como se define en la [Sección 3.8.3](#)) se pueden encontrar en el Anexo B.

**“Suiza”** se refiere una fase del Torneo con varias rondas en las que los Equipos no necesariamente juegan contra todos los demás Equipos. Los equipos se formarán según sus resultados cara a cara y las relaciones de victorias/derrotas, y se enfrentarán a los Equipos opuestos con relaciones de victorias/derrotas similares o iguales.

**“Equipo”** se refiere a un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos como una sola unidad. Un Equipo puede estar compuesto por dos (2) Jugadores y un Entrenador. En la [Sección 3](#), se proporciona una descripción de los requisitos del Equipo.

**“Administrador del Torneo”** se refiere a cualquier empleado de Psyonix o miembro del Equipo administrativo, Equipo de transmisión, Equipo de producción o personal del Evento, o bien cualquier persona empleada o contratada para llevar a cabo el Torneo (incluido, entre otros, BLAST ApS, [**BLAST**]).

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

**“Desconexión involuntaria”** significa que un Jugador pierde la conexión con Rocket League debido a fallos o problemas con el cliente del juego, la plataforma, la red o la PC.

**“Cuadro de eliminación directa de World Championship”** se refiere a un cuadro de cuatro (4) Equipos que consta de dos (2) rondas de Partidos.

“**Jugador ganador**” se refiere a cualquier Jugador que (a) no resida en una Región con restricción de premios y que (b) haya sido declarado oficialmente Jugador ganador por Psyonix según se establece en la [Sección 2.6.3](#).

## 2.2 Formato del Evento

### 2.2.1 Resumen del Formato

La Temporada 2026 2v2 de la RLCS contará con dos (2) eventos principales: el Abierto de 2026 2v2 de RLCS y el Rocket League World Championship 2026. El Abierto de 2026 2v2 de RLCS incluirá un (1) torneo de clasificación regional del Abierto en línea (“**Abierto 2v2**”) y un (1) torneo global presencial.

El Abierto 2v2 en NA, EU, SAM y MENA determinará la clasificación para el Rocket League World Championship 2026.

### 2.2.2 Formato del Abierto 2v2

El Abierto 2v2 consistirá en un Cuadro de doble eliminación del Abierto, una Fase Suiza del Abierto, una Fase GSL del Abierto y un Cuadro de eliminación híbrida del Abierto, y los Equipos avanzarán desde cada uno según el formato y su desempeño.

Al final de los Abiertos, los Equipos pasarán al Rocket League World Championship 2026, como se establece en la Sección 2.2.3.

#### 2.2.2.1 Formato del Abierto 2v2

En el caso de cada Abierto 2v2 en cada Región, los Equipos registrados competirán en un Cuadro de doble eliminación del Abierto. Los Administradores del Torneo determinarán la selección de Cabezas de serie y los cronogramas de Partidos para cada día del Abierto según se describe en la [Sección 2.3.1](#). Cada Partido del Cuadro de doble eliminación, antes de que se determinen los primeros ciento noventa y dos (192) Equipos, será el Mejor de tres, y todos los Partidos a partir de los primeros ciento noventa y dos (192) en adelante serán el Mejor de cinco.

En el caso de cada Abierto 2v2 en cada Región, el Cuadro de doble eliminación del Abierto consistirá en hasta dos (2) días de Partidos y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos restantes en el Cuadro de doble eliminación del Abierto. Si hay ciento noventa y dos (192) Equipos o menos que se registren para un Abierto, entonces el Cuadro de doble eliminación del Abierto consistirá en un (1) día de Partidos y continuará hasta que haya treinta y dos (32) Equipos restantes en el Cuadro de doble eliminación del Abierto. Si un Equipo pierde dos (2) Partidos durante el Cuadro de doble eliminación del Abierto, quedará eliminado del Torneo y recibirá los Premios como se describe en la [Sección 2.6](#).

En el caso de cada Abierto 2v2 en cada Región, los primeros treinta y dos (32) Equipos del Cuadro de doble eliminación del Abierto avanzarán a la Fase Suiza del Abierto.

En el caso de cada Abierto 2v2 en cada Región, la Fase Suiza del Abierto consistirá en treinta y dos (32) Equipos divididos en dos (2) grupos que compiten en los Partidos de la Fase Suiza de Mejor de cinco contra otros Equipos calificados. Si un Equipo gana tres (3) Partidos durante la Fase Suiza del Abierto, avanzará a la Fase GSL del Abierto. Si un Equipo pierde tres (3) Partidos durante la Fase Suiza del Abierto, será eliminado del Torneo y recibirá los Premios como se describe en la [Sección 2.6](#).

En el caso de cada Abierto 2v2 en cada Región, la Fase GSL del Abierto consistirá en dieciséis (16) Equipos divididos en dos (2) cuadros (“**Grupos de GSL**”) que compiten en los Partidos de Mejor de cinco contra otros Equipos calificados. Si un Equipo pierde dos (2) Partidos durante la Fase GSL del Abierto, será eliminado del Torneo y recibirá los Premios como se describe en la [Sección 2.6](#). Los primeros cuatro (4) Equipos de cada Grupo de GSL avanzarán al Cuadro de eliminación híbrida del Abierto.

Para cada Abierto 2v2 en cada Región, el Cuadro de eliminación híbrida del Abierto consistirá en los primeros ocho (8) Equipos de la Fase GSL del Abierto, ubicados en dos (2) grupos en función de la progresión de cada Equipo en la Fase GSL del Abierto. Los equipos elegidos Cabezas de serie del 1.º al 4.º serán designados como Grupo superior y los equipos elegidos Cabezas de serie del 5.º al 8.º serán designados como Grupo inferior. Todos los Partidos de este Cuadro de eliminación híbrida del Abierto serán al Mejor de siete.

En el Grupo superior del Cuadro de eliminación híbrida del Abierto, el Cabeza de serie 1 jugará un Partido contra el Cabeza de serie 4 y el Cabeza de serie 2 jugará un Partido contra el Cabeza de serie 3. Los Equipos que ganen su Partido del Grupo superior avanzarán directamente a las Semifinales del Cuadro. Los Equipos que pierdan su Partido del Grupo superior avanzarán a la ronda 2 del Cuadro inferior.

En el Grupo inferior del Cuadro de eliminación híbrida del Abierto, el Cabeza de serie 5 jugará un Partido contra el Cabeza de serie 8 y el Cabeza de serie 6 jugará un Partido contra el Cabeza de serie 7. Los Equipos que ganen su Partido del Grupo inferior avanzarán directamente a la ronda 2 del Cuadro inferior. Los Equipos que pierdan su Partido del Grupo inferior serán eliminados del Torneo y recibirán los Premios como se describe en la [Sección 2.6](#).

A partir de la ronda 2 del Cuadro inferior, si un Equipo pierde un Partido durante el Cuadro, quedará eliminado del Torneo y recibirá los Premios como se describe en la Sección 2.6. El Cuadro continuará hasta que haya un Equipo ganador, al que se le otorgarán los Premios como se describe en la [Sección 2.6](#).

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

El Rocket League World Championship 2026 consistirá en un Cuadro de eliminación directa de World Championship.

En el Rocket League World Championship 2026, el Cuadro de eliminación directa de World Championship consistirá en cuatro (4) Equipos que competirán en Partidos de Mejor de

siete contra otros Equipos calificados. El Cabeza de serie 1 jugará un Partido contra el Cabeza de serie 4 y el Cabeza de serie 2 jugará un Partido contra el Cabeza de serie 3. Si un Equipo pierde un (1) Partido durante el Cuadro de eliminación directa del World Championship, quedará eliminado del Torneo y recibirá los Premios como se describe en la [Sección 2.6](#). El Cuadro continuará hasta que haya un Equipo ganador, al que se le otorgarán los Premios como se describe en la [sección 2.6](#).

## 2.2.4 Avances

### 2.2.4.1 Avances en el Rocket League World Championship 2026

Sujeto a la [Sección 2.6.2](#), el Equipo ganador en algunas Regiones después de la finalización de cada Abierto 2v2 de la Región avanzará al Rocket League World Championship 2026, como se especifica a continuación:

<u>Región</u>	<u>Equipos clasificados al World Championship</u>
Norteamérica (NA):	El Primer equipo
Europa (EU):	El primer (1) Equipo
Oriente Medio y África del Norte (MENA):	El primer (1) Equipo
Sudamérica (SAM):	El Primer equipo
Oceanía (OCE):	Cero (0) Equipos
Asia-Pacífico (APAC):	Cero (0) Equipos
África subsahariana (SSA):	Cero (0) Equipos

### 2.2.4.2 Avance del Equipo alternativo

Si un Equipo se niega a participar en el Rocket League World Championship 2026 o no puede hacerlo por cualquier motivo, su lugar de avance se otorgará al siguiente Equipo con la mejor posición final de la Región correspondiente.

## 2.2.5 Desempates

En el caso de un empate para un puesto de clasificación del World Championship, se creará un Cuadro con la cantidad de Equipos empatados y algunos recibirán “byes” (se clasificarán automáticamente) con el sistema de selección de Cabezas de serie establecido en la [Sección 2.3.9](#) (cada uno de dichos cuadros es un “**Cuadro de puestos de clasificación**”). Todos los Partidos de un Cuadro de puestos de clasificación serán al Mejor de siete. Los Cuadros de puestos de clasificación serán un Cuadro de eliminación directa y los Cabezas de serie con mayor puntaje se clasificarán automáticamente en el Cuadro (según corresponda). Los Administradores de Eventos confirmarán los Cuadros de puestos de clasificación antes del inicio del Cuadro de puestos de clasificación. Consulte el Anexo D para ver la Tabla de Cuadros de puestos de clasificación.

Si es necesario jugar tres (3) o menos Partidos en un Cuadro de puestos de clasificación para desempatar, entonces el Cuadro de puestos de clasificación se jugará después de la

finalización del Cuadro de eliminación híbrida del Abierto de la Región correspondiente. Si es necesario jugar cuatro (4) o más Partidos en un Cuadro de puestos de clasificación para desempatar, entonces el Cuadro de puestos de clasificación se jugará durante el día de desempate de la Región correspondiente, según se define en el Cronograma (Anexo A).

En caso de un empate entre los Equipos de la misma Región que ya hayan clasificado para un puesto en el World Championship, se seleccionará el Cabeza de serie de los Equipos de acuerdo con el sistema de selección 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 este escenario, no se jugará un Cuadro de puestos de clasificación.

## **2.2.6 Plataformas**

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

## **2.3 Selección de Cabezas de serie**

### **2.3.1 Selección de Cabezas de serie para el Abierto 2v2**

#### **2.3.1.1 Cuadro de doble eliminación del Abierto**

Para realizar la selección de Cabezas de serie en el Cuadro de doble eliminación del Abierto correspondiente al Abierto 2v2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. La calificación media de Emparejamiento del “Modo estándar 2v2 clasificatorio” de los dos (2) Jugadores Titulares según el seguimiento en las tablas de clasificación en la partida al momento del cierre del Registro.

#### **2.3.1.2 Fase Suiza del Abierto**

Para realizar la selección de Cabezas de serie en la Fase Suiza del Abierto correspondiente al Abierto 2v2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

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

### **2.3.1.3 Fase GSL del Abierto**

Para realizar la selección de Cabezas de serie en la Fase GSL del Abierto correspondiente al Abierto 2v2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

#### Grupo A de GSL

1. Primer lugar del Grupo A Suizo
2. Segundo lugar del Grupo B Suizo
3. Tercer lugar del Grupo A Suizo
4. Cuarto lugar del Grupo B Suizo
- 0.5 Quinto lugar del Grupo A Suizo
6. Sexto lugar del Grupo B Suizo
7. Séptimo lugar del Grupo A Suizo
8. Octavo lugar del Grupo B Suizo

#### Grupo B de GSL

1. Primer lugar del Grupo B Suizo
2. Segundo lugar del Grupo A Suizo
3. Tercer lugar del Grupo B Suizo
4. Cuarto lugar del Grupo A Suizo
- 0.5 Quinto lugar del Grupo B Suizo
6. Sexto lugar del Grupo A Suizo
7. Séptimo lugar del Grupo B Suizo
8. Octavo lugar del Grupo A Suizo

Los empates entre la posición final de los Equipos se resolverán según los siguientes parámetros:

1. Puntaje 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 del Abierto**

Para realizar la selección de Cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida del Abierto correspondiente al Abierto 2v2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

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

Los empates entre la posición final del Equipo se definirán por Cabeza de serie inicial, según se determina en la [Sección 2.3.1.3](#).

### **2.3.2 Selección de Cabezas de serie para el Rocket League World Championship 2026**

Para realizar la selección de Cabezas del Cuadro en la Fase de eliminación directa de World Championship, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. MENA1
2. EU1
3. NA1
4. SAM1

### **2.3.3 Cuadro de puestos de clasificación**

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

1. Posición final del Abierto 2v2.
2. La calificación media de Emparejamiento del “Modo estándar 2v2 clasificatorio” de los dos (2) Titulares según el seguimiento en las tablas de clasificación en la partida al momento del cierre del Registro para el Abierto 2v2 más reciente.

## **2.4 Cronograma**

Los horarios y las fechas tentativos de los Eventos se indican en el Anexo A. Las fechas pueden cambiar; los horarios y las fechas definitivos se muestran en el sitio web del Registro.

## **2.5 Cambio de horario**

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

## **2.6 Premios**

### **2.6.1 Abierto 2v2 y World Championship 2026.**

Sujeto a la [Sección 2.6.2](#), los premios se otorgarán a cada Equipo (divididos equitativamente entre los dos [2] Titulares) en función de su posición final al terminar cada Abierto 2v2 y World Championship. Los premios específicos se establecen en el Anexo C.

## 2.6.2 Regiones restringidas a un premio

**SIN PERJUICIO DE TODO LO ANTERIOR O DE CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN DE ESTE REGLAMENTO QUE ESTIPULE LO CONTRARIO, SI RESIDES EN TURQUÍA O RUSIA (AMBOS CONSIDERADOS “REGIÓN CON RESTRICCIÓN DE PREMIOS”), ENTIENDES Y ACEPTAS QUE NO CUMPLES LOS REQUISITOS PARA RECIBIR PREMIOS RELACIONADOS CON EL EVENTO NI PUEDES RECIBIRLOS.**

## 2.6.3 Información sobre los premios

Solo los Jugadores clasificados que cumplan los requisitos y no residan en una Región con restricción de premios (según lo determine Psyonix a su entera discreción) podrán recibir los premios correspondientes que se describen en la [Sección 2.6.1](#) (“**Jugadores ganadores**”). Ningún otro Jugador tendrá derecho a ganar premios en relación con el Evento.

Los premios se otorgan tal y como se describen, sin garantías expresas ni implícitas. Los premios no se pueden transferir ni asignar y los Jugadores ganadores no los pueden transferir. Los premios que no sean dinero (de haberlos) no se pueden cambiar por dinero. Las características de los premios quedan a entera discreción de Psyonix. Los Jugadores ganadores no tienen derecho a recibir ningún excedente entre el valor de venta real y el valor de venta aproximado del premio, y no se otorgará ninguna diferencia entre dichos valores. Los Jugadores ganadores son los responsables de cualquier costo o gastos asociados a la aceptación y el uso del premio que no se especifiquen aquí. Los Jugadores ganadores no podrán reemplazar ningún premio, pero Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción y si existen motivos justificados para ello, de reemplazar un premio (o una parte de este) por otro de igual o mayor valor. Se pueden aplicar términos y condiciones adicionales a la aceptación y uso de un premio.

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

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

fecha de recepción por parte de Psonix será decisiva para que los Jugadores ganadores potenciales cumplan los plazos establecidos en esta sección 2.6.3.

En el supuesto de que (a) un Jugador (i) no mantenga activa la Cuenta de Epic que usó para competir en el Evento durante el proceso de verificación de elegibilidad o (ii) no responda a tiempo a una notificación o solicitud de materiales o información adicionales, o (b) un Jugador no pueda aceptar o recibir el premio por cualquier motivo (que incluye el incumplimiento de los requisitos de elegibilidad en todo momento durante la participación en el Evento hasta la recepción del premio, o el incumplimiento de proporcionar la información fiscal y de pago necesaria a través de los proveedores de procesamiento de impuestos y pagos aprobados por Psonix), o (c) se descubra que el Jugador ha violado las reglas de Integridad Competitiva (o cualquier regla equivalente, según sea el caso) para cualquier Evento pasado ("**Evento Anterior**") organizado por Epic, si los premios para dicho Evento Anterior aún no se han pagado a dicho Jugador, entonces dicho Jugador será descalificado como un posible Jugador Ganador, y dicho Jugador no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Evento o los Eventos Anteriores. En tales casos, no se nombrará a ningún otro Jugador ganador alternativo y Psonix tendrá el derecho, a su total y absoluta discreción, a (y) otorgar cualquier cantidad del premio que habría recibido el Jugador descalificado como parte de un futuro evento competitivo de la Partida o (z) otorgar cualquier cantidad de ese premio a causas benéficas. Un Jugador ganador solo se anunciará cuando Psonix haya completado el proceso de verificación de información de los requisitos en conformidad con este Reglamento.

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

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

Psonix determinará el método de pago de los premios a su absoluta discreción y, salvo donde la ley aplicable lo requiera de otra forma, todos los pagos se harán directamente al Jugador ganador, en capacidad de Jugador ganador como individuo (o, en caso de ser un Menor de edad, a uno de sus padres o tutor legal). Psonix no realizará pagos de premios a ninguna organización, empresa u otra entidad. Cada Jugador ganador recibirá un formulario de

Aceptación del premio y Exención de responsabilidad (“**Renuncia**”). A menos que esté restringido por la ley, cada Jugador ganador (o, en caso de ser un Menor, uno de los padres o tutor legal del Jugador ganador) deberá completar y enviar la Renuncia dentro de las fechas establecidas en esta Sección (la 2.6.3). Además, al aceptar un premio, el Jugador ganador acepta (o, si uno de sus padres o tutor legal de dicho Jugador aceptan) eximir a Psyonix de cualquier y toda responsabilidad, pérdida o daño que surja de o en relación con la premiación, la recepción o uso o mal uso del premio o de la participación en cualquier actividad relacionada con el mismo.

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

Para poder participar en cualquier partida del Evento o recibir un premio relacionado con un Evento, debes cumplir con la información de los requisitos contenidos en esta Sección 3.

#### **3.1 Edad del Jugador; cuentas limitadas**

Debes tener al menos 13 años de edad (o cualquier otra edad, si es mayor, según se requiera en tu país de residencia). No puedes usar una Cuenta limitada para participar en el Evento. Los Entrenadores deben tener al menos 18 años de edad (o cualquier otra mayoría de edad, si es mayor, según se requiera en tu país de residencia).

#### **3.2 TOS de Epic**

Debes cumplir con los Términos de servicio (Terms of Service, TOS) de Epic en línea en <https://legal.epicgames.com/en-US/epicgames/tos> (“**TOS de Epic**”), incluidas todas las reglas, políticas y otros términos a los que se hace referencia en los TOS de Epic. Este Reglamento se agrega, y no sustituye, al TOS de Epic.

#### **3.3 2FA**

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

#### **3.4 Afiliación a Psyonix/Epic**

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

### **3.5 Nombres de Jugadores y Equipos**

**3.5.1** Todos los nombres de Jugadores individuales y Equipos solo deben incluir caracteres alfanuméricos latinos y seguir el Código de conducta de la [Sección 8](#). Epic y los Administradores del Torneo pueden restringir o cambiar las etiquetas y los nombres en pantalla de los Equipos y los Jugadores por cualquier motivo.

**3.5.2** Los nombres que utilicen los Equipos y los Jugadores no pueden incluir ni usar términos de Rocket League, de Psyonix ni de ninguna marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar bajo licencia.

**3.5.3** Los nombres que utilicen los Equipos y los Jugadores no pueden ser idénticos a los de otros Jugadores, Equipos, streamers, famosos, funcionarios del gobierno, Administradores del Torneo, empleados de Psyonix o Epic o cualquier otra persona o entidad.

**3.5.4** Los Equipos y los 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 durante el Torneo (por ejemplo, pueden prohibir el uso de materiales con derechos de autor de un tercero que indiquen, sugieran o puedan insinuar que existe una asociación o afiliación con dicho tercero).

#### **3.5.6 Logotipos de los Equipos**

Los Equipos que clasifiquen para las Fases GSL del Abierto, 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 este es rechazado, 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 del patrocinador**

Los Nombres de Equipo, Nombres de Jugador, logotipos y avatares no pueden contener ningún patrocinador o marca referida a las categorías prohibidas listadas en la [Sección 7.8.2](#).

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

### **3.6 Cuenta de Epic con todas las obligaciones cumplidas**

**3.6.1** Con el fin de facilitar el proceso selección de Cabezas de serie y pago de premios establecido en la [Sección 2.6](#), cada Jugador debe (a) tener una Cuenta de Epic Games activa y válida registrada a nombre de dicho Jugador (“**Cuenta de Epic**”) y (b) proporcionar dicha Cuenta de Epic a Psyonix como parte del Proceso de registro. Para abrir una Cuenta de Epic, los Jugadores pueden visitar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las instrucciones en pantalla. Como aclaración, proporcionar una Cuenta de Epic como parte del Proceso de registro no garantiza que el Jugador reciba un premio relacionado con el Torneo. Solo los Jugadores ganadores podrán recibir premios en relación con el Torneo.

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

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

**3.6.4** Epic podrá compartir con Sony información sobre las posiciones en la tabla de clasificación de los Torneos de cualquier Jugador que participe en dispositivos PlayStation 4 o PlayStation 5.

### **3.7 Restricciones adicionales**

**3.7.1** El Evento, en todas sus partes, está abierto a Jugadores de todo el mundo, a no ser que se indique lo contrario en esta Sección 3. El Evento no está abierto a personas que residan en lugares donde esté restringido o prohibido por la legislación aplicable o en cualquier país donde la participación esté prohibida por la ley estadounidense (“**Países prohibidos**”), incluidos Cuba, Irán, Irak, Corea del Norte, Somalia, Sudán, Siria y las regiones de Crimea, Donetsk y Luhansk.

**3.7.2** Durante todo el Evento, solo un Jugador puede jugar en una Cuenta de Epic determinada. Esto significa que no puedes usar la misma Cuenta de Epic que otros Jugadores durante el Evento.

**3.7.3** Solo puedes tener una (1) entrada al Evento (al usar una [1] Cuenta de Epic) para un Abierto 2v2. Tienes expresamente prohibido tener entradas adicionales al Evento usando una o más cuentas de Epic secundarias.

**3.7.4** Los jugadores solo podrán participar en una (1) región (con una (1) cuenta de Epic) durante el transcurso del Evento. Para mayor claridad, esto significa que, una vez que participes en una Región en cualquier sesión de un Abierto 2v2, quedarás bloqueado en esa Región para cualquier Abierto 2v2 posterior.

**3.7.5** Solo podrás participar en un solo Equipo durante cualquier Abierto 2v2.

## **3.8 Alineaciones de los Equipos**

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

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

### **3.8.2 Tamaños y Alineaciones de Equipos**

Los Equipos solo pueden tener Jugadores que estén en su Alineación para un Partido. Al registrarse en el Torneo, las Alineaciones deben contener dos (2) Jugadores titulares (cada uno, un “**Titular**”). Las Alineaciones también pueden incluir a un Entrenador que, según si también presta servicio en un rol de Titular, puede o no jugar en un Partido. Un Administrador del Torneo registrará al Entrenador de un Equipo en una Alineación en las fases posteriores de cada Torneo. Una persona no puede ser simultáneamente parte de más de una Alineación a la vez.

- “**Titular**”: una Alineación debe tener un mínimo de dos (2) Titulares. Los Titulares pueden competir en un Partido.
- “**Entrenador**”: una Alineación podrá contener hasta un (1) Entrenador. Un Entrenador puede competir en un Partido si también desempeña el rol de Titular o Reserva, pero debe contar con el permiso explícito de Epic o de los Administradores del Torneo antes de que comience el Juego. Los Entrenadores deben tener 18 años como mínimo.

### **3.8.3 Restricciones de alineación de residencia de la mayoría**

Un Equipo debe presentar a la 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 B.

- En el caso de las Alineaciones que constan de dos (2) Jugadores (todos Titulares), al menos dos (2) Jugadores deben cumplir con cualquiera de los criterios enumerados a continuación.

Se considera residencia a un mínimo de uno de los siguientes criterios:

- Tener la ciudadanía
- Tener residencia legal permanente/a largo plazo
- Recibir educación presencial dentro de esa región
- Tener un lugar de trabajo dentro de esa región

Los Jugadores que tengan doble ciudadanía deben declarar su ciudadanía prevista para cada Abierto 2v2 y estarán sujetos a las Restricciones de los Equipos de la [Sección 3.8.5](#). Los

Entrenadores registrados en una Alineación no se contabilizan para la mayoría de los residentes de la Alineación.

Los Administradores del Torneo abordarán los casos de residencia caso por caso y podrán solicitar un comprobante de residencia a su discreción. La decisión final de los Administradores del Torneo con respecto a la Residencia de los Jugadores será definitiva y vinculante para todos los Jugadores y Equipos.

Los Jugadores o Equipos pueden solicitar la confirmación de la elegibilidad de residencia antes de la fecha límite de Registro para el evento si se comunican con los Administradores del Torneo a través de los canales de soporte, según se define en la [Sección 6.1](#).

### **3.8.3.1 Excepciones de residencia de la mayoría**

Los Jugadores que sean residentes o ciudadanos de las regiones APAC, OCE o SSA pueden competir en las regiones NA, EU, SAM o MENA por un solo Abierto 2v2, pero al hacerlo no serán elegibles para competir en su respectiva Región de residencia o ciudadanía. Un Equipo en NA, EU, SAM o MENA puede incluir a un Jugador o consistir completamente de Jugadores de las Regiones APAC, OCE o SSA.

Para evitar dudas, los Jugadores que tengan residencia o ciudadanía en NA, EU, SAM o MENA no son elegibles para competir en las Regiones APAC, OCE o SSA.

Sin perjuicio de lo anterior, un Jugador también puede tener permitido participar en un Abierto 2v2 en una Región si ha obtenido Puntos RLCS 2026 en esa Región. Se requiere la aprobación del Administrador del Torneo antes de la Fecha límite de registro.

### **3.8.4 Presentación de la Alineación**

Las Alineaciones iniciales para cada Partido transmitido deben enviarse a los Administradores del Torneo al menos una (1) hora antes del inicio del Juego.

### **3.8.5 Período de Cambio de alineación y Fecha límite de bloqueo de Alineaciones**

Todas las Alineaciones se considerarán bloqueadas al cierre del proceso de registro en el Torneo (el "**Proceso de registro**") a la hora y en la fecha que se especificarán en el sitio web de registro (dichas fechas y horas en conjunto se denominan la "**Fecha límite de bloqueo de Alineaciones**").

Si un Equipo tiene un Entrenador que quisieran agregar a su Alineación, el Equipo deberá notificar a los Administradores del Torneo antes de la Fecha límite de bloqueo de Alineaciones correspondiente. Si existen circunstancias que impiden que un Equipo haga una Sustitución dentro de las fechas límite establecidas en la [Sección 4.2.5](#) y necesita una extensión de tiempo,

dicho Equipo debe notificar a un Administrador del Torneo antes de la Fecha Límite de bloqueo de Alineaciones correspondiente.

De lo contrario, no se permitirá ninguna Sustitución para cualquier Equipo después de la Fecha límite de bloqueo de Alineaciones.

### **3.8.6 Nombres de Jugadores o Equipos**

Los Jugadores o Equipos no pueden cambiar sus Nombres de usuario, nombres en el juego o Nombres de Equipo sin la aprobación de los Administradores del Torneo. Todos los nombres deben atenerse a este Reglamento (incluida, sin limitación, la [Sección 3](#)) y los Administradores del Torneo pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. Una Alineación no debe contener duplicados del mismo nombre, nombres que consistan solo en símbolos o nombres que sean difíciles de distinguir entre sí.

### **3.8.7 Exclusividad de Equipo**

Los Jugadores podrán participar en un único Equipo a la vez durante el Torneo.

### **3.8.8 Registro**

Cada Jugador del Equipo debe cumplir con todos los requisitos de admisión de este Reglamento para los Jugadores y debe registrarse desde el sitio web de registro (<https://www.start.gg/hub/rlds-2026>) antes del cierre del Proceso de registro para ser considerado miembro del Equipo correspondiente. Durante el Proceso de registro, un miembro del Equipo creará/registrará el Nombre del Equipo y los Jugadores podrán unirse al Equipo buscando el Nombre del Equipo o por invitación. En caso de que un Equipo pase a rondas posteriores del Torneo, los Administradores del Torneo intentarán notificárselo al Equipo a través de su Punto de contacto del Equipo.

### **3.8.9 Verificación de admisión del Equipo**

Tal como se establece en la [Sección 2.6.2](#), todos los miembros de un Equipo que cumplan con los requisitos establecidos en el Anexo C deben superar con éxito el proceso de verificación de información de los requisitos descrito en la [Sección 2.6](#) para poder recibir dichos premios. Si un miembro del Equipo no pasa el proceso de verificación de información de los requisitos, se descalificará al Equipo completo como posibles Jugadores ganadores y ese Equipo no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Torneo.

### **3.8.10 Asociaciones de Equipo**

Salvo que se establezca expresamente lo contrario en el presente documento, todos los derechos de los Administradores del Torneo sujetos a este Reglamento se refieren y pueden ejercerse dirigidos al Equipo en su conjunto y a cada uno de los miembros del Equipo. Si surge

algún derecho de descalificación para cualquier miembro individual del Equipo, entonces el Administrador del Evento puede ejercer el derecho de descalificar al Equipo en su conjunto.

Si los Administradores del Torneo deciden descalificar a menos de todos los miembros de un Equipo, los Jugadores restantes continuarán sujetos a este Reglamento y, si se permite a la entera discreción de los Administradores del Torneo, el Equipo puede reemplazar al Jugador o Jugadores descalificados (incluso si el Jugador descalificado fuera el Punto de contacto del Equipo) con un nuevo Jugador apto y continuar compitiendo bajo el mismo Nombre de Equipo si cada Jugador descalificado firma de inmediato cualquier escrito que los Administradores del Torneo consideren necesario para permitir que su(s) antiguo(s) miembro(s) del Equipo continúe(n) participando en el Torneo usando el nombre del Equipo o bajo un nuevo nombre si se permite a la entera discreción de los Administradores del Torneo.

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

### **3.8.11 Clasificación de Equipos no transferibles**

Los puestos de clasificación obtenidos en una nueva fase (según corresponda) no pueden ser transferidos, vendidos, intercambiados ni regalados a ninguna persona u organización. Esto significa que los puestos de clasificación obtenidos siempre estarán conectados directamente a todo el Equipo en conjunto.

## **3.9 Relaciones del Equipo**

El Reglamento no regula las relaciones entre los Jugadores de un Equipo. Los términos de la relación entre los Jugadores y sus respectivos Equipos quedan en manos de cada uno de los Equipos y sus Jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros de un Equipo pueden ser motivo de descalificación del Equipo en cuestión o de cualquiera de sus miembros, según determinen los Administradores del Torneo a su entera discreción.

## **3.10 Responsabilidades de los Propietarios de Equipos y Entrenadores**

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

**3.10.2** Ningún Propietario de un Equipo en la RLCS podrá servir como Entrenador de otro Equipo de la RLCS, estar involucrado de cualquier otra manera o tener algún poder para determinar o influenciar el manejo o la administración de otro Equipo en la RLCS.

**3.10.3** Ningún Entrenador u otro individuo que tenga responsabilidad de supervisión o administración de un Equipo en la RLCS (colectivamente, “**Personas de control**”) podrá: (a) ser Persona de control de otro Equipo en la RLCS; o (b) estar involucrado de cualquier otra manera, tener algún poder para determinar o influenciar el manejo o la administración de otro Equipo en la RLCS, o influenciar en el desempeño de otro Equipo de la RLCS en cualquier Partida, Partido o Torneo. Se puede hacer una excepción para una (1) entrada de Equipo adicional desde una organización, siempre y cuando ese Equipo se encuentre dentro de todas las siguientes categorías y restricciones:

1. El Equipo adicional debe estar enfocado en diversidad, equidad e inclusión (DEI), y todos los Jugadores participantes deben representar esa iniciativa de DEI (ejemplo: un Equipo femenino) o el Equipo adicional debe ser un Equipo universitario.
2. Los nombres de los Equipos no deben ser 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 cualquier caso de excepción.

**3.10.4** Los Equipos no podrán asignar como Persona de control a ningún individuo que: (a) sea Persona de control de otro Equipo en la RLCS; o (b) esté involucrado de cualquier otra manera, tenga algún poder para determinar o influenciar el manejo o administración de otro Equipo en la RLCS, o tenga influencia en el desempeño de otro Equipo de la RLCS en cualquier Partida, Partido o Torneo.

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

## **4. Reglamento del Juego**

Esta Sección 4 establece el “Reglamento del Juego” que rige el juego durante el Torneo.

### **4.1 Configuración de Partidos**

#### **4.1.1 Configuración de la partida**

- Arena predeterminada: DFH Stadium
- Tamaño de Equipo: 2v2
- Dificultad del Bot: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Administrador del Partido: Desactivado
- Tiempo de Partido: 5 minutos
- Unirse mediante: Nombre/contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox

- Servidor: EE. UU-Este o EE. UU-Central o EE. UU.-Oeste (NA), Europa (EU), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia-Este o Asia-SE Marítimo o Asia-SE Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores del Equipo: Predeterminado

#### **4.1.2 Controladores**

Todos los controles estándar, incluidos el mouse y el teclado, son legales. Las funciones de macro (p. ej. botones turbo) no están permitidas. Se debe tener en cuenta que los controladores inalámbricos no están permitidos en ningún evento del Torneo en persona. En cualquier evento del Torneo en persona, todos los controladores están sujetos a la aprobación de los Administradores del Torneo.

#### **4.1.3 Arenas**

En un Cuadro de doble eliminación del Abierto, una Fase Suiza del Abierto, todas las partidas se juegan en DFH Stadium, a menos que los Equipos acuerden mutuamente jugar otra arena estándar. Se considera que las partidas jugadas hasta su finalización en otra arena estándar se han acordado mutuamente. En todas las demás fases del Torneo, la rotación de mapas se elegirá entre las arenas estándar, elegidas por los Administradores del Torneo a su entera discreción.

En el caso de los Partidos transmitidos, los Equipos pueden solicitar evitar una arena debido a problemas de desempeño y deben presentar una solicitud detallada a los Administradores del Torneo a más tardar 24 horas antes de la hora de inicio del Partido. 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 una arena.

### **4.2 Procedimiento de los Partidos**

#### **4.2.1 Organización y colores del Equipo**

Los Administradores del Torneo especificarán qué Equipo es azul y qué Equipo es naranja. En el Cuadro de doble eliminación del Abierto, la Fase Suiza del Abierto, se indicará a los Equipos cómo organizar el Partido. En todas las demás fases del Torneo, un Administrador del Torneo organizará el Partido.

#### **4.2.2 Reorganizadores**

Entre las partidas de un Partido, los Equipos pueden solicitar que el Partido se vuelva a organizar en la misma región del servidor debido a problemas de conexión.

En cualquier Partido durante todas las fases del Torneo, excepto el Cuadro de doble eliminación del Abierto y la Fase Suiza del Abierto, antes de que (a) se haya marcado un gol o

(b) hayan transcurrido quince (15) segundos (lo que ocurra antes), los Equipos podrán acordar mutuamente cancelar la Partida en curso del Partido y volver a disputarlo con la aprobación de los Administradores del Torneo.

Los equipos deben recrear y unirse en la nueva sala del Partido dentro de los tres (3) minutos de la creación de la nueva sala del Partido. Si un Equipo o Jugador no se vuelven a reunir durante este período, estarán sujetos a medidas disciplinarias, según se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar la Partida del Partido en curso para volver a organizarlo en cualquier momento.

### **4.2.3 Servidores**

#### **4.2.3.1 Servidores para el Cuadro de doble eliminación del Abierto y la Fase Suiza del Abierto**

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

Si los servidores enumerados no están disponibles en alguna Región, los Administradores del Torneo comunicarán un nuevo servidor predeterminado a todos los Equipos afectados.

#### **4.2.3.2 Servidores para la etapa GSL del Abierto, el cuadro de eliminación híbrida del Abierto y el cuadro de eliminación directa del World Championship**

- “RLCS USE-Ohio” será el servidor por defecto para los Partidos de Norteamérica, a menos que ambos equipos acuerden jugar en los servidores de la RLCS de otra región de Norteamérica.
- “RLCS EU-Paris” será el servidor por defecto para los Partidos de Europa, a menos que ambos equipos acuerden jugar en los servidores de la RLCS de otra región de Europa.
- “RLCS SAM-SaoPaulo” será el servidor por defecto para los Partidos de Sudamérica, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor sudamericano.
- “RLCS OCE-Sydney” será el servidor por defecto para los Partidos de Oceanía, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de Oceanía.
- RLCS ME-Bahrain” será el servidor por defecto para los Partidos de MENA, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de MENA.

- “RLCS ASM-Asia Mainland” será el servidor por defecto para los Partidos de APAC, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de APAC.
- “RLCS SAF-Cape-Town” será el servidor por defecto para los Partidos de SSA, a menos que ambos equipos acuerden jugar en otro servidor de SSA.

Si los servidores enumerados no están disponibles en alguna Región, los Administradores del Torneo comunicarán un nuevo servidor predeterminado a todos los Equipos afectados.

#### **4.2.4 Inicio de la partida**

En el Cuadro de doble eliminación del Abierto y la Fase Suiza del Abierto, los Jugadores no pueden unirse a su lado designado hasta que dos (2) Jugadores de cada Equipo se hayan unido a la partida. En todos los demás Partidos de todas las demás fases del Torneo, los Jugadores no podrán unirse a su lado designado hasta que se lo indique un Administrador del Torneo.

Para todas las fases del Torneo, una partida se considera iniciada cuando el indicador “GO” en la partida se muestra después de que concluye la primera cuenta regresiva de lanzamiento.

#### **4.2.5 Sustituciones**

No se permiten sustituciones durante ninguna etapa del Evento.

#### **4.2.6 Informe de marcadores**

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

#### **4.2.7 Observadores**

Para todos los Eventos, incluido el Abierto 2v2 y el World Championship no se permiten observadores en el juego, excepto los Administradores del Torneo o las personas autorizadas previamente. Los Equipos que compartan detalles de la sala con el fin de permitir que un observador no autorizado ingrese al Partido serán objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la [Sección 8.3](#). Los Entrenadores no pueden ser observadores en la partida.

Se permitirá que un Jugador o Equipo transmita su Juego en directo a través de una plataforma de transmisión en línea (p. ej., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Los Equipos también podrán presentar una solicitud especial para que se autorice a un único observador de

“Transmisión de Equipo” a unirse a cualquier partido de Cuadro de doble eliminación del Abierto, de Fase Suiza del Abierto o del GSL del Abierto no transmitido, al llenar una solicitud de retransmisión y al recibir la autorización de observador al menos 24 horas antes del comienzo del día del torneo correspondiente. No se permite que los Entrenadores sean observadores autorizados de Transmisión de Equipo. Las solicitudes de retransmisión pueden encontrarse en los canales de asistencia correspondientes de Discord listados en la [Sección 6.1](#).

Los observadores autorizados no podrán unirse a un lado específico como jugador en ningún momento del Partido. De lo contrario, el Equipo asociado será objeto de medidas disciplinarias, como se describe en más detalle en la [Sección 8.3](#).

### **4.3 Obligaciones de los Partidos**

#### **4.3.1 Puntualidad**

##### **4.3.1.1 Puntualidad para los Cuadros de doble eliminación del Abierto, la Fase Suiza del Abierto, la Fase GSL del Abierto y el Cuadro de eliminación híbrida del Abierto**

Todos los Equipos deben tener dos (2) Jugadores físicamente presentes o en la sala del Partido en línea antes de la hora designada de inicio del Partido. Los Equipos que no tengan dos (2) Jugadores listo para jugar después de cinco (5) minutos de la hora de inicio del Partido estarán sujetos a medidas disciplinarias, como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#). Durante todos los Partidos, el Punto de contacto del Equipo debe responder en la sala de chat designada al menos diez (10) minutos antes de la hora designada de inicio del Partido. Los Administradores del Torneo pueden ajustar las horas de inicio de los Partidos, a su entera discreción, dependiendo de cualquier aceleración o demora del Torneo.

##### **4.3.1.2 Puntualidad para el Rocket League World Championship 2026**

Durante los Partidos en persona, todos los miembros participantes de una Alineación deben estar físicamente presentes en el horario de llamada designado para el Partido. Los Administradores del Torneo comunicarán la hora de llamada del Partido. No se permite que las Alineaciones abandonen el área de competencia después de la hora de llamada designada del Partido, a menos que reciban el permiso explícito de los Administradores del Torneo. Las Alineaciones que no estén físicamente presentes en el momento designado de la llamada del Partido estarán sujetas a medidas disciplinarias, como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

#### **4.3.2 Retiros**

Los Equipos no pueden renunciar voluntariamente a un Partido sin la autorización previa de los Administradores del Torneo. Sin perjuicio de lo anterior, incluso con dicha autorización, los

Equipos mencionados podrán ser objeto de medidas disciplinarias, como se describe en la [Sección 8.3](#).

### **4.3.3 Acceso a dispositivos durante el Rocket League World Championship 2026**

Durante todos los Partidos en 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 de manos eléctricos, auriculares) y no podrán acceder a Internet sin la aprobación de los Administradores del Torneo.

## **5. Problemas**

### **5.1 Administrador de Partidos durante Partidos privados**

Durante todas las fases del Evento, los Jugadores tienen prohibido usar la funcionalidad “Administrador de Partidos” en el juego. Los Jugadores no deben pausar el Juego, cambiar la hora del Juego ni cambiar el puntaje del Juego. Cualquier Jugador que utilice la funcionalidad de “Administrador de Partidos” en la partida durante una Partida en el Evento estará sujeto a medidas disciplinarias, según se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

### **5.2 Problemas técnicos**

Debido a la naturaleza y la escala de las competiciones en línea, a menos que los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, los Partidos no se reiniciarán ni anularán a causa de Errores, Desconexiones voluntarias, Caídas del servidor o Desconexiones involuntarias. A menos que los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, el juego continuará ante cualquier problema técnico o error que surja y ninguno será motivo de repetición. Si un Equipo solicita una revancha debido a un problema técnico o a un error, dicho Equipo deberá guardar la repetición y enviarla a los Administradores del Torneo para su revisión. Durante un Partido transmitido, los Administradores del Torneo podrán detener el Juego para su revisión y posterior reinicio de la Partida si lo consideran necesario a su entera discreción.

### **5.3 Interrupciones de los Partidos**

#### **5.3.1 Desconexiones**

##### **5.3.1.1 Desconexiones durante los partidos del Cuadro de doble eliminación del Abierto y de la Fase Suiza del Abierto**

Si se produce una desconexión, el Equipo con la interrupción deberá continuar jugando la Partida en curso del Partido. El Jugador desconectado puede reincorporarse durante la Partida en la que se produjo la desconexión o entre las Partidas de un Partido, pero no puede hacerlo a la mitad de las Partidas posteriores del Partido. Después de una desconexión, si el Jugador no

puede reincorporarse durante la misma Partida, el Jugador tendrá cinco (5) minutos para reincorporarse antes de que comience la siguiente Partida del Partido. Si el Jugador desconectado no puede unirse a la Partida antes de la próxima Partida del Partido, el Equipo del Jugador perderá el Partido por no presentarse.

### **5.3.1.2 Desconexiones durante la Fase GSL del Abierto y el Cuadro de eliminación híbrida del Abierto**

Si se produce una desconexión, el Equipo con la interrupción debe notificar de inmediato a los Administradores del Torneo en la sala de chat designada. Los Administradores del Torneo podrán pausar la Partida una vez recibida la notificación de desconexión, a su entera discreción. En el caso de Partidos observados como espectador o transmitidos, si los Administradores del Torneo detectan que un Jugador se desconectó sin ser notificado, podrán pausar el Partido para que el Jugador pueda volver a conectarse.

Una vez que la Partida se haya pausado, el Jugador desconectado tendrá ocho (8) minutos para volver a unirse antes de que la Partida se reanude. En caso de múltiples pausas por desconexiones, el tiempo total se contabilizará hasta los ocho (8) minutos de tiempo de reconexión. Si el Jugador no puede reconectarse dentro de ese plazo, el Equipo en falta se retirará de la Partida en curso del Partido.

Después de una desconexión, si el Jugador no puede reincorporarse durante la misma Partida, el Jugador tendrá tres (3) minutos adicionales luego de la Partida para reconectarse antes de que inicie la siguiente Partida del Partido. El Jugador desconectado solo podrá reconectarse durante la Partida en la que se produjo la desconexión o entre las Partidas de un Partido, pero no puede hacerlo a la mitad de las Partidas posteriores del Partido. Si el Jugador desconectado no puede unirse a la Partida antes de la próxima Partida del Partido, el Equipo del Jugador perderá el Partido por no presentarse.

Una vez que el Jugador desconectado se reconecta al Juego o el tiempo de reconexión asignado expiró, los Equipos tienen treinta (30) segundos para confirmar con los Administradores del Torneo que cada Equipo está listo para reanudar. Una vez que cada Equipo confirme que está preparado, el Partido se reanudará desde un saque inicial neutral o continuando el juego en curso según determinen los Administradores del Torneo.

Si un Equipo no puede presentar una Alineación completa de dos (2) Jugadores para continuar el juego, perderá el Partido por no presentarse. Si un Equipo no puede presentar una Alineación completa de dos (2) Jugadores en los ocho (8) minutos posteriores al retiro de la Partida, perderá el Partido por no presentarse.

### **5.3.1.3 Desconexiones durante el Cuadro de eliminación directa del World Championship**

Si se produce una desconexión, el Equipo con la interrupción debe notificar de inmediato a los Administradores del Torneo en la partida. Los Administradores del Torneo podrán pausar la

Partida una vez recibida la notificación de desconexión, a su entera discreción. Si los Administradores del Torneo detectan que un Jugador se desconectó sin ser notificado, podrán pausar el Partido para que el Jugador pueda volver a conectarse.

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

El Jugador desconectado solo podrá reconectarse durante la Partida en la que se produjo la desconexión o entre las Partidas de un Partido, pero no puede hacerlo a la mitad de las Partidas posteriores del Partido. Si el Jugador desconectado no puede unirse a la Partida antes de la próxima Partida del Partido, el Equipo del Jugador perderá el Partido por no presentarse.

Una vez que el Jugador desconectado se reconecta, los Equipos tienen treinta (30) segundos para confirmar con los Administradores del Torneo que cada Equipo está listo para reanudar. Una vez que cada Equipo confirme que está preparado, el Partido se reanudará desde un saque inicial neutral o continuando el juego en curso según determinen los Administradores del Torneo.

### **5.3.2 Interrupción del Juego**

Los Administradores del Torneo podrán pausar una Partida o Partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de una detención del juego, los Jugadores deben permanecer en sus dispositivos y atentos a las instrucciones de los Administradores del Torneo.

### **5.3.3 Tiempos muertos**

En el caso de cualquier Partido que ocurra durante el Cuadro de eliminación híbrida del Abierto, el Rocket League World Championship 2026 o el Cuadro de puestos de clasificación, los Equipos pueden solicitar un (1) tiempo muerto (cada uno, un “Tiempo muerto”) entre las Partidas durante dicho Partido.

Cada Tiempo muerto durará 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 después de la Partida. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de negarle 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 después de la Partida. Al finalizar el Tiempo muerto, los Administradores del Torneo indicarán a cada Equipo que se una a la Partida posterior.

Para mayor claridad, los Tiempos muertos no se pueden utilizar en ningún Partido que tenga lugar en el Cuadro de doble eliminación del Abierto, la Fase Suiza del Abierto, la Fase GSL del Abierto o durante el Juego. Además, los Tiempos muertos no se pueden utilizar para prolongar o eludir los cronómetros de descalificación establecidos en la [Sección 5.3.1](#).

### **5.3.4 Reinicios**

Los Administradores del Torneo podrán ordenar el reinicio de una Partida o Partido debido a circunstancias excepcionales, por ejemplo, si un error afecta significativamente la capacidad de un Jugador para jugar o si la Partida o el Partido se interrumpen a causa de un evento de Fuerza Mayor u otros eventos.

### **5.3.5 Presentación de registros**

Si un Jugador o Equipo presenta una queja que dé como resultado un reinicio de la Partida o Partido, deberá proveer a los Administradores del Torneo los archivos de registro de la Partida o Partido. Estos archivos de registro estarán sujetos a investigación y, si los Administradores del Torneo determinan que el reinicio se solicitó de manera ilegítima, dicho Jugador o Equipo estará sujeto a acciones disciplinarias como se describe en la [Sección 8.3](#).

## **6. Comunicación**

### **6.1 Canal de asistencia**

Los Administradores del Torneo estarán disponibles para responder a las preguntas específicas de los Jugadores y proporcionar asistencia adicional durante el Evento a través del canal oficial de asistencia al Jugador de la Región correspondiente, especificado a continuación. Cualquier respuesta o comentario proporcionado en línea no cambia este Reglamento.

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

### **6.2 Comunicación de los Partidos**

Para cada Partido, los Equipos se comunicarán con sus oponentes y con los Administradores del Torneo (según corresponda) en una sala de chat designada durante todas las fases en línea del Torneo. En los eventos en vivo, una vez que el Partido haya iniciado de manera oficial, la comunicación con cualquier persona no designada como participante en el Partido en curso se encuentra estrictamente prohibida y puede dar lugar a la descalificación inmediata del Jugador o Jugadores o del Equipo. Para mayor claridad, los Entrenadores no entran dentro de esta restricción y la comunicación entre los Jugadores y el Entrenador no está 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: no se permite el comportamiento tóxico

**7.1.1** Todos los Jugadores y Personas de Control deberán comportarse en todo momento de forma coherente con (a) el Código de conducta de esta Sección 7 (“Código de Conducta”) y (b) **los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad.**

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

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

**7.1.4** Los Jugadores y las Personas de control no podrán (a) proclamar ser, o representarse a sí mismos como, un Jugador expulsado o un tramposo/rompedor de reglas, o (b) glorificar o respaldar de cualquier otra forma la ruptura o infracción de este Reglamento.

**7.1.5** Cualquier infracción de este Reglamento puede exponer a un Jugador, a una Persona de control o a todo un Equipo a medidas disciplinarias como se describe en la [Sección 8.3](#), independientemente de que dicha infracción se haya cometido de forma intencional.

### 7.2 Integridad competitiva

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

- Conspiración (como se define a continuación), arreglos o pérdida intencionada de Partidos, soborno de un árbitro o un directivo del Partido o cualquier otra acción o acuerdo desleal o ilegal para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de un Partido o Evento.
- Hackear o modificar de cualquier otra forma el comportamiento previsto del cliente de juego de Rocket League, lo que incluye, entre otros, realizar cambios en los archivos del juego.

- Jugar o permitir que otro Jugador juegue con una cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, animar o dirigir a otra persona para que lo haga).
- Usar ayuda externa en relación con la posición de otros Jugadores, la trayectoria de la pelota, el turbo del Jugador rival, o cualquier otra información que el Jugador no pueda conocer a partir de la información de su propia pantalla (como mirar o intentar mirar los monitores de espectador mientras se juega un partido). Para mayor claridad, el entrenamiento recibido por un Jugador o el uso de la herramienta de repetición del juego no caen dentro de esta prohibición.
- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error o problema del juego) de una manera no prevista por Psyonix con el fin de obtener una ventaja competitiva.
- Utilizar ataques distribuidos de denegación de servicio, “swatting” o métodos similares para interferir en la conexión de otro Jugador con el cliente de juego de Rocket League.
- Usar macroclaves o métodos similares para automatizar acciones en el juego.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por servicios prometidos, prestados o por prestar en relación con jugar Rocket League de manera desleal (por ejemplo, servicios diseñados para dejarse ganar o arreglar un Partido o Sesión).
- Interferir en el funcionamiento del Torneo, del sitio web del Reglamento o de cualquier sitio web propiedad de Psyonix o de los Administradores del Torneo o que ellos gestionen.
- Realizar cualquier modificación de Rocket League que no haya sido comunicada y autorizada por los Administradores del Torneo.
- Utilizar cualquier instalación, servicio o equipamiento del Torneo proporcionado o puesto a disposición por las Entidades del Torneo para publicar, transmitir, difundir o poner a disposición del público cualquier comunicación que prohíba el Código de conducta.
- Desconectarse de la sala del juego antes de que los Administradores del Torneo lo indiquen.
- Infringir este Reglamento de cualquier otra forma.

### **7.3 Apuestas**

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

#### **7.4 Acoso**

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

#### **7.5 Confidencialidad**

Un Jugador o una Persona de control no pueden revelar a terceros ninguna información confidencial que el Jugador obtenga en relación con el Evento, incluso mediante publicaciones en canales de redes sociales.

#### **7.6 Conducta ilegal**

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

#### **7.7 Denuncias**

Cualquier Jugador que presencie o sea objeto de una conducta que infrinja el Código de conducta debe notificarlo a Psyonix o a un Administrador del Torneo. Todas las quejas notificadas según esta Sección 7.7 serán investigadas de inmediato y se tomarán las acciones adecuadas. Estarán prohibidas las represalias contra cualquier Jugador que presente una queja o coopere en la investigación de una.

#### **7.8 Código de vestimenta**

Durante el Evento, todos los Jugadores y Entrenadores deberán respetar el código de vestimenta (el "**Código de vestimenta**"). Sin de ningún modo limitar lo anterior, el Código de vestimenta se aplicará a todos los Jugadores y Entrenadores durante el día de medios del Evento, presentaciones, las partidas y otras actividades relacionadas con el Evento que los Administradores del Torneo pueden designar.

**7.8.1** Los Jugadores y los Entrenadores deben presentarse de una manera que sea apropiada para el público de la Partida y que sea coherente con el espíritu y el tono del Evento (según determine el Administrador del Torneo) (p. ej., se prohíben los Jugadores sin camiseta, en bañadores, con lencería, etc.).

### **7.8.2 Restricciones**

Los Jugadores y Entrenadores tienen prohibido llevar logos visibles, nombres de marcas o insignias (colectivamente, “**Identificación comercial**”) de cualquiera de las entidades, los productos o los servicios en la siguiente lista (no exhaustiva):

- Drogas o accesorios para el consumo de drogas.
- Tabaco o productos relacionados con el tabaco, incluidos los productos de vapeo.
- Alcohol.
- Armas de fuego.
- Pornografía o cualquier otro material exclusivo para adultos.
- Criptomonedas, tokens no fungibles (NFT) o cualquier otro producto o servicio relacionado con blockchain.
- Cualquier negocio: (a) cuyo contenido sea discriminatorio o que promueva el acoso o cualquier forma de odio; o (b) cuyas prácticas sean perjudiciales para la imagen de Psonix o Epic o den lugar a críticas públicas o a una mala imagen de Psonix o Epic (según determinen Psonix, Epic o los Administradores del Torneo).
- Cualquier empresa que fomente actividades ilegales o infrinja la legislación aplicable.
- Productos de apuestas (incluidas las apuestas deportivas de fantasía), loterías o juegos de dinero ilegales.
- Cualquier negocio que promueva: (a) el uso de hackeos, trampas, explotaciones o la acumulación o venta de moneda del juego; o (b) la venta, alquiler, licencia, distribución o transferencia de una cuenta de juego.
- Logotipos de videojuegos, personajes, desarrolladores o editoras que no sean propiedad de Psonix o Epic ni estén afiliados a ellos.
- Candidatos políticos.
- Servicios telefónicos de cargos altos.

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

Si un Administrador del Torneo decide (a su entera discreción) que un Jugador o Entrenador infringió el Código de vestimenta, dicho Administrador del Torneo se reserva el derecho de exigir al Jugador o Entrenador que cambie inmediatamente de vestimenta en cumplimiento del Código de vestimenta. El incumplimiento por parte de dicho Jugador o Entrenador puede dar lugar a medidas disciplinarias según se describe en la [Sección 8.3](#).

## **8. Infracciones del Reglamento y el Código de conducta**

### **8.1 Aplicación**

Psyonix tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir este Reglamento a todos los Jugadores del Evento y podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo, imponer sanciones a los Jugadores por violaciones de este Reglamento, como se describe en esta Sección 8.

### **8.2 Investigación y cumplimiento**

**8.2.1** Tú y tu Persona de Control deben cooperar plenamente con los Administradores del Torneo en la investigación de cualquier violación o sospecha de violación de este Reglamento. Si los Administradores de Torneo te contactan para analizar la investigación, debes ser sincero en la información que proporciones a los Administradores del Torneo. Si se descubre que un Jugador o la Persona de Control ocultaron, destruyeron o manipularon cualquier información relacionada o que de alguna otra manera hayan engañado a los Administradores del Torneo durante una investigación, estarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe a continuación en la [Sección 8.3](#).

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

### **8.3 Medidas disciplinarias**

**8.3.1** Si los Administradores del Torneo deciden que un Jugador o una Persona de Control infringieron el Código, los Administradores del Torneo podrán tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

- Emitir una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al Jugador o a la Persona de Control;
- Reiniciar el Partido;
- Pérdida de un Tiempo muerto;
- Pérdida de la Partida;
- Pérdida del Partido;
- Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al Jugador o Equipo;
- Multa sobre un porcentaje de la totalidad o cualquier parte de los premios otorgados previamente al Jugador o Equipo;
- Descalificación del Jugador o Persona de Control para que no participe en uno o más Partidos o Fases del Evento; o

- Impedir que el Jugador o la Persona de Control participen en una o más competiciones futuras organizadas por Psyonix.

**8.3.2** Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de la medida disciplinaria tomada por los Administradores del Torneo en virtud de esta Sección 8.3 quedará a la total y absoluta discreción de los Administradores del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de reclamar daños y perjuicios y otros remedios a tal Jugador o Persona de control en la medida en que lo permita la ley aplicable.

La ejecución de cualquier medida disciplinaria aplicable por parte de Psyonix no proporcionará a un Jugador o Persona de Control motivos para reclamaciones contra Psyonix bajo ninguna teoría de la ley, ni se considerará de otro modo una responsabilidad por parte de Psyonix hacia dicho Jugador o Persona de Control.

**8.3.3** Si los Administradores del Torneo deciden que hubo incumplimientos repetidos del Reglamento por parte de un Jugador o una Persona de control, podrían tomar medidas disciplinarias mayores, las cuales pueden llegar hasta e incluir la descalificación permanente de todas las competencias futuras del Rocket League organizadas o administradas por Psyonix o en nombre de esta. Epic también puede hacer cumplir cualquiera de sus derechos en virtud de los TOS de Epic en caso de una violación.

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

## **8.4 Disputas del Reglamento**

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

## **9. Descargos de responsabilidad**

EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEY, PSYONIX Y SUS AFILIADOS Y LOS ADMINISTRADORES DEL EVENTO NO SERÁN RESPONSABLES DE (A) CUALQUIER PROBLEMA TÉCNICO U OTRAS INTERRUPCIONES DEL EVENTO, INCLUYENDO CUALQUIER PÉRDIDA O CORRUPCIÓN DE DATOS, (B) LA MALA CONDUCTA DE CUALQUIER JUGADOR U OTROS TERCEROS, (C) CUALQUIER LESIÓN (INCLUYENDO LA MUERTE) O DAÑOS A LA PROPIEDAD DERIVADOS DE CUALQUIER PREMIO O PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO, (D) CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, CONSECUENTE, INCIDENTAL O ESPECIAL O (E) CUALQUIER ERROR DE IMPRESIÓN, TIPOGRÁFICO O ADMINISTRATIVO EN CUALQUIER MATERIAL ASOCIADO CON EL EVENTO. PSYONIX SE RESERVA EL DERECHO DE SUSPENDER, MODIFICAR O CANCELAR EL EVENTO A SU ENTERA DISCRECIÓN EN CASO DE QUE UN VIRUS, ERROR U OTRO PROBLEMA

TÉCNICO, INTERVENCIÓN NO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL U OTRA CAUSA MÁS ALLÁ DEL CONTROL DE PSYONIX AFECTE A LA ADMINISTRACIÓN, SEGURIDAD O CORRECTO DESARROLLO DEL EVENTO O PSYONIX SE VUELVA INCAPAZ (SEGÚN DETERMINE A SU ENTERA DISCRECIÓN) DE LLEVAR A CABO EL EVENTO TAL Y COMO ESTABA PLANEADO ORIGINALMENTE.

## **10. Publicidad; consentimiento para entrevistas**

**10.1** Psonix podrá utilizar tu nombre, etiqueta, parecido, imagen, voz, estadísticas de juego o identificación de cuenta de Epic u otra información biográfica, con fines publicitarios antes, durante y después del Evento, de cualquier forma y en cualquier medio, en todo el mundo y a perpetuidad, pero solo en relación con la publicidad del Evento o de otros eventos y programas de Rocket League, sin ninguna compensación ni revisión previa.

**10.2** Si se te ofrece la oportunidad de participar en una entrevista en relación con el Evento (cada una denominada “**Entrevista**”), das tu consentimiento de salir en grabaciones para la Entrevista y por la presente concedes a Psonix una licencia mundial libre de derechos de autor (con derecho a conceder sublicencias) para el uso de tus declaraciones y cualquier grabación de audio/video de la Entrevista, así como tu nombre, etiqueta, parecido, imagen, voz, estadísticas de juego, identificación de Cuenta de Epic y otra información biográfica (colectivamente, “**Materiales de la Entrevista**”) en relación con la Entrevista. Tu participación en una Entrevista es voluntaria y no tienes derecho a compensación por una Entrevista o por esta licencia. Psonix no tiene ninguna obligación de entrevistarte ni de utilizar los Materiales de la Entrevista. Puedes retirar esta licencia en cualquier momento poniéndote en contacto con un Administrador del Torneo en [tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com); sin embargo, esto no afectará a los usos que Psonix haya hecho de dicha licencia antes de la retirada.

**10.3** Todos los Equipos deben seleccionar a un Jugador al comienzo de este Torneo para que actúe como representante del Equipo en todas las entrevistas programadas para esta Temporada (el “**Representante del Equipo**”). El Representante del Equipo no está obligado a ser el único miembro del Equipo que realice entrevistas durante esta Temporada.

Sin embargo, el Representante del Equipo debe estar presente en todas las entrevistas programadas, a menos que el Equipo avise a Psonix o al Administrador del Torneo que un Jugador suplente asistirá a la entrevista antes del Partido para el que está programada una entrevista. A entera discreción de Psonix, un Entrenador (si lo hubiera) podrá actuar como Representante del Equipo en una entrevista.

Psonix intentará informar al Equipo y al Representante del Equipo con 24 horas de antelación de las entrevistas, que se programarán el día del Partido del Equipo. Si un Representante del Equipo aceptable no está disponible para una entrevista programada, permitido por cuestiones técnicas, Psonix se reserva el derecho de instituir medidas disciplinarias como se indica en la [Sección 8.3](#).

## **11. Legislación aplicable**

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

## **12. Renuncia a juicio por jurado**

SALVO QUE ESTÉ PROHIBIDO POR LAS LEYES APLICABLES Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, CADA PARTICIPANTE RENUNCIA IRREVOCABLE Y PERPETUAMENTE A CUALQUIER DERECHO QUE PUDIERA TENER A UN JUICIO ANTE UN JURADO CON RESPECTO A CUALQUIER LITIGIO DIRECTO O INDIRECTO QUE RESULTE DE, EN VIRTUD DE O EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO FIRMADO, CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE Y CUALQUIER TRANSACCIÓN CONTEMPLADA EN VIRTUD DEL PRESENTE REGLAMENTO O POR EL MISMO.

## **13. Privacidad**

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

## **14. Salud y seguridad**

### **14.1 Cumplimiento de las directrices de salud**

Todos los Jugadores, Propietarios, Entrenadores y Equipos deben cumplir con (a) cualquier guía por escrito proporcionada por los Administradores del Torneo de forma periódica en relación con asuntos de salud y seguridad, (b) las leyes aplicables, ordenanzas y órdenes de las autoridades de salud pública. En caso de conflicto entre cualquier guía o norma, prevalecerá el requisito más estricto.

### **14.2 Decisiones definitivas relacionadas con la seguridad de los Jugadores**

Sin perjuicio de lo anterior, la decisión final sobre 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 debe cumplir con las leyes y ordenanzas locales que regulen las reuniones y la salud públicas. En caso de cualquier duda sobre si una reunión de Jugadores puede llevarse a cabo de manera segura, el Mánager de un Equipo ejercerá su discreción de manera que proporcione el mayor nivel de protección y seguridad para los Jugadores, fans, empleados y otros participantes en el Torneo.

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

Es importante que los Jugadores y Entrenadores hagan todo lo posible para permanecer conectados al sistema de chat utilizado por los Administradores del Torneo y sigan todas las instrucciones dadas por los Administradores del Torneo durante todo el proceso de un Torneo, incluido el viaje hacia la sede del Torneo y desde esta. Los Jugadores y Entrenadores deberán seguir las instrucciones de los árbitros del Torneo y cooperar con los árbitros y demás personal del Torneo en lo que respecta a las máscaras y otras medidas de protección instituidas para garantizar la salud y la seguridad de todos los participantes del Torneo.

### **14.4 Evaluación de salud**

Antes de ingresar a cualquier sede del Torneo, cada Jugador y Entrenador podría verse obligado a verificar su identidad ante el personal del Torneo y someterse a una evaluación de salud realizada por este personal del Torneo, que podría incluir, entre otros, la medición de la temperatura. También se podrían llevar a cabo evaluaciones de salud en otros momentos durante un Torneo, a exclusiva discreción de los Administradores del Torneo. Si, en cualquier momento antes de un Torneo o durante este, Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que una persona tiene síntomas de un virus o puede estar infectada por un virus, o cualquier otra enfermedad contagiosa, dicha persona deberá abandonar la sede de inmediato.

Si Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que un Jugador no debe participar en un Torneo por motivos de salud, el árbitro presente en el lugar podrá exigir al equipo que proporcione un sustituto. Si la ley aplicable requiere cualquier inspección sanitaria adicional o diferente, saneamiento o procedimientos de seguridad pública, los Administradores del Torneo tendrán plena autoridad para implementar dichos procedimientos y todos los Jugadores, Propietarios y Entrenadores deberán cooperar con los Administradores del Torneo en la implementación de dichos procedimientos.

### **14.5 Problemas de salud que afectan a los Jugadores**

La primera responsabilidad de todos los Entrenadores es velar por la salud y la seguridad de los Jugadores y del personal del Equipo. Un Entrenador deberá notificar con prontitud a Psyonix o a los Administradores del Torneo cualquier problema de salud que afecte a un Jugador, de modo que se puedan tomar las medidas apropiadas para rastrear contactos y seguir otros protocolos de salud y seguridad.

Durante el Rocket League World Championship 2026, los Jugadores deben notificar a los Administradores del Torneo los problemas de salud que afectarán su capacidad de competir veinticuatro (24) horas antes del Torneo correspondiente mediante el envío de 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 sobre este problema al menos una (1) hora antes de su hora programada del Partido enviando una notificación por escrito a

RocketLeague@BLAST.tv. Todas las notificaciones por escrito están sujetas a la aprobación final de los Administradores del Evento.

#### **14.6 Problemas de salud que afectan a los Entrenadores**

Si el Entrenador de un Equipo no puede participar en un Torneo debido a un problema de salud, los Propietarios del Equipo u otras personas responsables notificarán de inmediato a los Administradores del Torneo y designarán un reemplazo adecuado. Una vez que los problemas de salud del Entrenador correspondiente hayan disminuido y haya vencido cualquier cuarentena correspondiente, se le permitirá reanudar sus tareas con el Equipo.

#### **14.7 Privacidad sanitaria**

Todos los Jugadores y Entrenadores aceptan (a) la recopilación, el almacenamiento y el uso de registros e información sobre la exposición a cualquier enfermedad contagiosa o los síntomas de dicha enfermedad contagiosa, los resultados de las pruebas o el estado de vacunación, tal y como se describe en esta Sección 14, y (b) el uso de dichos registros e información para cumplir con la legislación, las ordenanzas y las directrices locales que rigen las reuniones públicas y la salud pública y, cuando sea necesario, para proteger a los fans y a otros miembros del público de la exposición. Si un Jugador o Entrenador tiene alguna pregunta sobre el modo en que se recopilan y utilizan los registros y la información de tal Jugador o Entrenador en virtud de esta Sección 14, o sobre sus opciones y derechos en relación con dicho uso, puede consultar la política de privacidad de BLAST en <https://blast.tv/privacy-policy>.

#### **15 Otros idiomas**

Puede que este Reglamento se traduzca a otros idiomas. En caso de conflicto o incoherencia entre cualquier versión traducida de este Reglamento y la versión en inglés del mismo, la versión en inglés prevalecerá, regirá y dominará.

## Apéndice A: Cronograma

<b><u>Calendario por Región</u></b>	<b>EU</b>	<b>NA</b>	<b>MENA</b>	<b>SAM</b>	<b>OCE</b>	<b>APAC</b>	<b>SSA</b>
<b>Día 1 de doble eliminación</b>	29 de mayo de 2026	5 de junio de 2026	4 de junio de 2026	29 de mayo de 2026	5 de junio de 2026	30 de mayo de 2026	6 de junio de 2026
<b>Día 2 de doble eliminación</b>	30 de mayo de 2026	6 de junio de 2026	5 de junio de 2026	30 de mayo de 2026	6 de junio de 2026		
<b>Fase Suiza</b>	31 de mayo de 2026	7 de junio de 2026	6 de junio de 2026	31 de mayo de 2026	7 de junio de 2026	31 de mayo de 2026	7 de junio de 2026
<b>Fase GSL</b>	5 de junio de 2026	12 de junio de 2026	11 de junio de 2026	5 de junio de 2026	12 de junio de 2026	5 de junio de 2026	12 de junio de 2026
<b>Día 1 de eliminación híbrida</b>	6 de junio de 2026	13 de junio de 2026	12 de junio de 2026	6 de junio de 2026	13 de junio de 2026	6 de junio de 2026	13 de junio de 2026
<b>Día 2 de eliminación híbrida</b>	7 de junio de 2026	14 de junio de 2026	13 de junio de 2026	7 de junio de 2026	14 de junio de 2026	7 de junio de 2026	14 de junio de 2026

## World Championship

Del 15 al 20 de septiembre de 2026

## **Anexo B: Elegibilidad de la Región**

### **Norteamérica (NA)**

Antigua y Barbuda, Bahamas, Barbados, Belice, Canadá (sin incluir Nunavut, los 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 y las Islas Vírgenes de los EE. UU.).

### **Europa (EU)**

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, Rumania, Rusia (sujeta a restricciones de premios), San Marino, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Turquía (sujeta a restricciones de premios), Ucrania (excepto Crimea, Donetsk y Lugansk), Reino Unido.

### **Sudamérica (SAM)**

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

### **Oriente Medio y África del Norte (MENA)**

Afganistán, Azerbaiyán, Bahréin, Jordania, Kazajistán, Kirguistán, Kuwait, Líbano, Omán, Palestina, Qatar, Arabia Saudita, 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, Pakistán, Filipinas, Singapur, Corea del Sur, Sri Lanka, Taiwán, Tailandia, Timor Oriental, Vietnam.

### **África subsahariana (SSA)**

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

Guinea, Guinea-Bissau, Kenia, Lesoto, Liberia, Madagascar, Malawi, Mali, Mauricio, Mozambique, Namibia, Nigeria, Reunión, Ruanda, Santo Tomé y Príncipe, Senegal, Seychelles, Sierra Leona, Sudáfrica, Tanzania, Togo, Uganda, Zambia, Zimbabue.

### **Excepciones**

Los siguientes países pueden participar en múltiples Regiones en virtud de la Elegibilidad de la Región como se especifica a continuación. Una vez que un Jugador se ha registrado para un Evento en una Región, queda asignado a esa Región para cualquier Abierto 2v2 subsiguiente.

Argelia: EU/MENA

Chad: MENA/SSA

Colombia: NA/SAM

Yibuti: MENA/SSA

Ecuador: NA/SAM

Egipto - EU/MENA

Israel - EU/MENA

Libia: EU/MENA

Mauritania: MENA/SSA

Marruecos: EU/MENA

Níger - MENA/SSA

Pakistán - MENA/APAC

Túnez: EU/MENA

Venezuela: NA/SAM

## Anexo C: Premios

### Premios del Evento. Abierto 2v2: EU y NA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	\$14,000
2.º	\$8,000
3.º - 4.º	\$5,400
5.º - 6.º	\$3,200
7.º - 8.º	\$2,400
9.º - 12.º	\$1,600
13.º a 16.º	\$1200
17.º - 32.º	\$700
33.º a 64.º	\$300
65.º - 128.º	\$200

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

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	\$8,000
2.º	\$5,400
3.º - 4.º	\$4,000
5.º - 6.º	\$2,800
7.º - 8.º	\$2,200
9.º - 12.º	\$1,400
13.º - 16.º	\$800
17.º a 32.º	\$300
33.º - 64.º	\$200

### Premios del Evento - Abierto 2v2 - APAC y SSA

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	\$4,400
2.º	\$2,400
3.º - 4.º	\$1,600
5.º - 6.º	\$1,100
7.º - 8.º	\$800
9.º - 12.º	\$700
13.º - 16.º	\$400
17.º - 32.º	\$200

Premios del Evento - World Championship

<u>Posición</u>	<u>Premios totales (USD)</u>
1.º	\$100,000
2.º	\$50,000
3.º - 4.º	\$10,000

## Anexo D: Tabla del Cuadro de puestos 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: - Partido 1: primer Cabeza de serie contra el segundo Cabeza de serie</p> <p>El ganador del Partido 1 clasifica</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partido 1: segundo Cabeza de serie contra el tercero Cabeza de serie - Partido 2: primer Cabeza de serie contra el ganador del Partido 1</p> <p>El ganador del Partido 2 clasifica</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partido 1: primer Cabeza de serie contra el cuarto Cabeza de serie - Partido 2: segundo Cabeza de serie contra el tercero Cabeza de serie - Partido 3: ganador del Partido 1 contra el ganador del Partido 2</p> <p>El ganador del Partido 3 clasifica</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partido 1: cuarto Cabeza de serie contra el quinto Cabeza de serie - Partido 2: segundo Cabeza de serie contra el tercero Cabeza de serie - Partido 3: primer Cabeza de serie contra el ganador del Partido 1 - Partido 4: ganador del Partido 2 contra el ganador del Partido 3</p> <p>El ganador del Partido 4 clasifica</p>	<p>Cuadro de eliminación directa: - Partido 1: cuarto Cabeza de serie contra el quinto Cabeza de serie - Partido 2: tercer Cabeza de serie contra el sexto Cabeza de serie - Partido 3: primer Cabeza de serie contra el ganador del Partido 1 - Partido 4: segundo Cabeza de serie contra el ganador del Partido 2 - Partido 5: ganador del Partido 3 contra el ganador del Partido 4</p> <p>El ganador del Partido 5 clasifica</p>

En caso de que se requiera un Cuadro de puestos de clasificación que no esté definido por la tabla Cuadros de puestos de clasificación anterior, los Administradores del Torneo comunicarán directamente el formato y el cronograma de tal Cuadro de puestos de clasificación a los Equipos.