

Rocket League Championship Series 2v2 - Reglas oficiales de la temporada 2026

Estas son las Reglas oficiales (“**Reglas**”) de la Rocket League Championship Series 2v2 de 2026 (“**RLCS**” o “**Evento**” o “**Torneo**”), que organiza Psyonix, LLC (“**Psyonix**”) o un tercero en su nombre. Las presentes Reglas constituyen un contrato legal entre usted y Psyonix para su participación en el Evento.

1.	Introducción y aceptación	4
1.1	Introducción	4
1.2	Aceptación de las presentes Reglas	4
1.3	Menores	4
1.4	Equipos	4
1.5	Cambios en las Reglas	4
2.	Estructura del Evento	5
2.1	Términos clave	5
2.2	Formato del Evento	8
2.2.1	Resumen del formato	8
2.2.2	Formato Open 2v2	8
2.2.2.1	Formato Open 2v2	8
2.2.3	Formato del Rocket League World Championship	9
2.2.4	Avances	10
2.2.4.1	Condiciones para pasar al Rocket League World Championship 2026	10
2.2.4.2	Avance de un Equipo alternativo	10
2.2.5	Desempates	10
2.2.6	Plataformas	11
2.3	Cabezas de serie	11
2.3.1	Cabezas de serie para Open 2v2	11
2.3.1.1	Cuadro de eliminación doble abierta	11
2.3.1.2	Fase suiza abierta	11
2.3.1.3	Fase GSL abierta	11
2.3.1.4	Cuadro de eliminación híbrida abierta	12
2.3.2	Cabezas de serie para el Rocket League World Championship 2026	12
2.3.3	Cuadro de plazas de clasificación	13
2.4	Horario	13
2.5	Reprogramación	13
2.6	Premios	13
2.6.1	Open 2v2 y World Championship 2026.	13
2.6.2	Regiones restringidas para el premio	13
2.6.3	Información sobre los premios	14
3.	Requisitos del Jugador, estado de la Cuenta de Epic	16
3.1	Edad del Jugador; Cuentas limitadas	16
3.2	TDS de Epic	16
3.3	2FA	16
3.4	Afiliación con Psyonix/Epic	16
3.5	Nombres de los jugadores y de los Equipos	16
3.5.6	Logotipos del Equipo	17
3.5.7	Prohibiciones de los patrocinadores	17
3.6	Cuenta de Epic debidamente registrada	17
3.7	Restricciones adicionales	18
3.8	Plantillas de los Equipos	19
3.8.1	Punto de contacto del Equipo	19
3.8.2	Tamaño del equipo y Plantillas	19
3.8.3	Restricción de Plantilla por residentes mayoritarios	19

3.8.3.1	Excepciones de residencia mayoritaria	20
3.8.4	Envío de Plantilla	20
3.8.5	Periodo de cambio de plantilla y fecha límite de cierre de la plantilla	20
3.8.6	Nombres de los jugadores y de los Equipos	21
3.8.7	Exclusividad del Equipo	21
3.8.8	Registro	21
3.8.9	Verificación de los requisitos del Equipo	21
3.8.10	Asociaciones de Equipo	21
3.8.11	No transferencias de la cualificación del Equipo	22
3.9	Relaciones de los Equipos	22
3.10	Responsabilidades de los Propietarios y Entrenadores de los Equipos	22
4.	Reglas de juego	23
4.1	Configuración de la Partida	23
4.1.1	Ajustes del juego	23
4.1.2	Mandos	24
4.1.3	Estadios	24
4.2	Procedimientos en las Partidas	24
4.2.1	Alojamiento y colores del equipo	24
4.2.2	Realojamientos	24
4.2.3	Servidores	25
4.2.4	Inicio del Combate	26
4.2.5	Sustituciones	26
4.2.6	Notificación de marcadores	26
4.2.7	Observadores	26
4.3	Obligaciones de la Partida	27
4.3.1	Puntualidad	27
4.3.1.1	Puntualidad para Cuadros de eliminación doble abierta, Fase suiza abierta, Fase GSL abierta y Cuadro de eliminación híbrida abierta	27
4.3.1.2	Puntualidad para Rocket League World Championship 2026	27
4.3.2	Renuncias	27
4.3.3	Acceso a dispositivos durante Rocket League World Championship 2026	28
5.	Problemas	28
5.1	Administración de Partidas durante Partidas privadas	28
5.2	Problemas técnicos	28
5.3	Interrupciones de la Partida	28
5.3.1	Desconexiones	28
5.3.2	Detención del juego	30
5.3.3	Tiempos muertos	30
5.3.4	Reinicios	31
5.3.5	Envío del registro	31
6.	Comunicación	31
6.1	Canal de asistencia	31
6.2	Comunicaciones de la Partida	31
7.	Código de conducta	32
7.1	Conducta personal; prohibición de Comportamientos tóxicos	32
7.2	Integridad de la competición	32
7.3	Apuestas	34
7.4	Acoso	34
7.5	Confidencialidad	34
7.6	Conducta ilegal	34
7.7	Denuncias	34
7.8	Código de vestimenta	34
7.8.2	Restricciones	35
8.	Incumplimiento de las reglas y del código de conducta	36

8.1	Cumplimiento	36
8.2	Investigación y cumplimiento	36
8.3	Medidas disciplinarias	36
8.4	Disputas sobre las Reglas	37
9.	Descargos de responsabilidad	37
10.	Publicidad; consentimiento a entrevistas	38
11.	Legislación aplicable	39
12.	Renuncia a juicio por jurado	39
13.	Privacidad	39
14.	Salud y seguridad	39
14.1	Cumplimiento de las guías de salud	39
14.2	Decisiones finales relacionadas con la seguridad de los jugadores	39
14.3	Comunicación con los Administradores del torneo	40
14.4	Reconocimiento de salud	40
14.5	Problemas de salud relacionados con los Jugadores	40
14.6	Problemas de salud que involucran a Entrenadores	41
14.7	Privacidad sanitaria	41
15	Otros idiomas	41
Anexo A:	Calendario	42
Anexo B -	Elegibilidad de la Región	43
	Norteamérica (NA)	43
	Europa (UE)	43
	Sudamérica (SAM)	43
	Oriente Medio y norte de África (MENA)	43
	Oceanía (OCE)	43
	Asia-Pacífico (APAC)	43
	África subsahariana (SSA)	43
	Excepciones	44
Anexo C -	Premios	45
Anexo D -	Tabla de cuadros de puesto de clasificación	47

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción

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

1.2 Aceptación de las presentes Reglas

Al participar en el Evento, incluso al sumarse a cualquier Sesión o Partida del Evento, o al hacer clic para aceptar las presentes Reglas durante el Registro (tal y como se define en la Sección 3.8.9), usted acepta las presentes Reglas. Se entenderá que las referencias a “usted”, “su” y “cada Jugador” hacen referencia a usted y, si es Menor (tal y como se define en la Sección 1.3), a sus padres o tutor legal, según proceda.

1.3 Menores

Si tiene menos de dieciocho (18) años (o la mayoría de edad definida en su país de residencia) (en lo sucesivo, un “**Menor**”), deberá contar con el permiso de su padre, madre o tutor legal para aceptar las presentes Reglas y participar en el Evento. Además, si usted es Menor de edad, su padre, madre o tutor legal también deberá aceptar las presentes Reglas en su nombre y en el suyo propio. Si usted es el padre o tutor de un Menor, debe aceptar las Reglas. Si acepta las Reglas como padre o tutor de un Menor, confirma que es el padre o tutor legal del Menor y se compromete a supervisar y hacerse plenamente responsable de su participación en el Evento, incluido el cumplimiento de las presentes Reglas.

1.4 Equipos

Estas Reglas también se aplican a cada Equipo (tal y como se define en la [Sección 3.8](#)) que haya sido autorizado para participar en el Torneo y a su Propietario(s) (“**Propietario**”) y Entrenador (tal y como se define en la [Sección 3.8.2](#)). El/los Propietario/s de un Equipo pueden ser personas físicas o jurídicas, y las presentes Reglas son de aplicación por igual a ambas. La participación en cualquier Torneo por parte de un Equipo está condicionada a la aceptación de las presentes Reglas por parte de los Jugadores y el Entrenador del Equipo.

1.5 Cambios en las Reglas

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

2. Estructura del Evento

2.1 Términos clave

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

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

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

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

“Cuenta limitada”: una Cuenta limitada de Epic Games.

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

“Epic”: Epic Games Inc.

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

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

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

“MENA”: Oriente Medio y Norte de África. Esta Región se alojará en Servidores tal y como se describe en la [Sección 4.2.3](#) y los Países elegibles de acuerdo con las Restricciones de la

plantilla por residentes mayoritarios (tal y como se define en la [Sección 3.8.3](#)) pueden consultarse en el Anexo B.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Equipo”: un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos como una unidad. Un equipo puede estar formado por dos (2) Jugadores y un Entrenador. En la [Sección 3](#) se facilita una descripción de los requisitos del Equipo.

“Administrador del Torneo”: cualquier empleado de Psyonix o miembro del Equipo de administración, del Equipo de retransmisión, del Equipo de producción, del personal del evento, o cualquier otra persona empleada o contratada a fin de dirigir el Torneo (incluyendo, sin limitación, BLAST ApS (**“BLAST”**)).

“Personas jurídicas del Torneo”: Psyonix, los Administradores del Torneo, cualquier patrocinador oficial del Torneo, y cada una de sus respectivas matrices, filiales y empresas participadas, proveedores, agentes y representantes, así como los directivos, consejeros y empleados de todas las anteriores.

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

“Cuadro de eliminación directa del World Championship” se refiere a una categoría de cuatro (4) Equipos que consta de dos (2) rondas de Partidas.

“Jugador ganador”: cualquier Jugador que (a) no resida en una Región con restricción de premios y que (b) sea oficialmente declarado Jugador ganador por Psyonix según lo dispuesto en la [Sección 2.6.3](#).

2.2 Formato del Evento

2.2.1 Resumen del formato

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

El Open 2v2 en NA, UE, SAM y MENA determinará la calificación para el Rocket League World Championship 2026.

2.2.2 Formato Open 2v2

El Open 2v2 consistirá en un Cuadro de eliminación doble abierta, una Fase suiza abierta, una Fase GSL abierta y un Cuadro de eliminación híbrida abierta, con Equipos que progresan a partir de cada categoría en función del formato y de su rendimiento.

Al final de los Open, los Equipos pasarán al Rocket League World Championship 2026 según lo descrito en la sección 2.2.3.

2.2.2.1 Formato Open 2v2

Para cada Open 2v2 de cada Región, los Equipos registrados competirán en un Cuadro de eliminación doble abierta. La selección de cabezas de serie y la elaboración de los horarios de las Partidas para cada día del Open serán determinados por el Administrador del torneo, tal y como se describe en la [Sección 2.3.1](#). Cada Partida del Cuadro de eliminación doble, antes de que se determinen los ciento noventa y dos (192) mejores Equipos, será al mejor de tres, y todas las Partidas a partir de los ciento noventa y dos (192) mejores serán al mejor de cinco.

Para cada Open 2v2 de cada Región, el Cuadro de eliminación doble abierta consistirá en un máximo de dos (2) días de Partidas y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos en el Cuadro de eliminación doble abierta. Si se han registrado ciento noventa y dos (192) Equipos o menos para un Open, el Cuadro de eliminación doble abierta consistirá en un (1) día de Partidas y continuará hasta que queden treinta y dos (32) Equipos en el Cuadro de eliminación doble abierta. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante el Cuadro de eliminación doble abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

Para cada Open 2v2 en cada Región, los treinta y dos (32) mejores Equipos del Cuadro de eliminación doble abierta pasarán a la Fase suiza abierta.

Para cada Open 2v2 de cada Región, la Fase suiza abierta constará de treinta y dos (32) Equipos divididos en dos (2) grupos que competirán en Partidas al mejor de cinco en un sistema suizo contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante la

Fase suiza abierta, pasará a la Fase GSL abierta. Si un Equipo pierde tres (3) Partidas durante la Fase suiza abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

Para cada Open 2v2 de cada Región, la Fase GSL Abierta consistirá en dieciséis (16) Equipos divididos en dos (2) cuadros ("**Grupos GSL**") que compiten en Partidas al mejor de cinco contra otros Equipos clasificados. Si un Equipo pierde dos (2) Partidas durante la Fase GSL abierta, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). Los cuatro (4) Equipos principales de cada Grupo GSL avanzarán al Cuadro de eliminación híbrido abierto.

Para cada Open 2v2 en cada Región, el Cuadro de eliminación híbrida abierta estará formado por los ocho (8) mejores Equipos de la Fase GLS abierta, divididos en dos (2) grupos en función de la progresión de cada Equipo a través de la Fase GSL abierta. Los Equipos entre el 1.º y el 4.º puesto se designarán como Grupo superior, y los Equipos entre el 5.º y el 8.º puesto se designarán como Grupo inferior. Todas las Partidas de este Cuadro de eliminación híbrida abierta serán al mejor de siete.

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

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

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

2.2.3 Formato del Rocket League World Championship

El Rocket League World Championship 2026 constará de un cuadro de eliminación directa para el World Championship.

Para el Rocket League World Championship 2026, el Cuadro de eliminación directa del World Championship constará de cuatro (4) Equipos que competirán en Partidas al mejor de siete contra otros Equipos clasificados. Quien ocupe el puesto n.º 1 jugará una Partida contra el que ocupe el puesto n.º 4, y quien ocupe el puesto n.º 2 jugará una Partida contra quien ocupe el puesto n.º 3. Si un Equipo pierde una (1) Partida durante el Cuadro de eliminación directa del

World Championship, este será eliminado del torneo y se le concederán premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#). El cuadro continuará hasta que se determine un Equipo ganador, al que se le concederán Premios según lo estipulado en la [Sección 2.6](#).

2.2.4 Avances

2.2.4.1 Condiciones para pasar al Rocket League World Championship 2026

Con sujeción a la [Sección 2.6.2](#), el Equipo ganador en algunas Regiones tras la conclusión del Open 2v2 de cada Región pasará al Rocket League World Championship 2026, como se especifica a continuación:

Región	Equipos clasificados para el World Championship
Norteamérica (NA):	El (1) mejor Equipo
Europa (EU):	El (1) mejor Equipo
Oriente Medio y norte de África (MENA):	El (1) mejor Equipo
Sudamérica (SAM):	El (1) mejor Equipo
Oceanía (OCE):	Cero (0) equipos
Asia-Pacífico (APAC):	Cero (0) equipos
África subsahariana (SSA):	Cero (0) equipos

2.2.4.2 Avance de un Equipo alternativo

Si por cualquier razón un Equipo no puede participar en el Rocket League World Championship 2026 o bien rechaza hacerlo, el Equipo que le sustituya será el siguiente en mejor posición en la clasificación de la Región correspondiente.

2.2.5 Desempates

En caso de empate para un puesto de clasificación del World Championship, se realizará un cuadro para dar cabida al número de Equipos empatados con Equipos que reciben “byes” de acuerdo con el sistema de clasificación establecido en la [Sección 2.3.9](#) (cada uno de dichos cuadros, un **“Cuadro de puesto de clasificación”**). Todas las Partidas del Cuadro de puesto de clasificación serán al mejor de siete. Los Cuadros de puesto de clasificación serán un Cuadro de eliminación directa, con puntos de referencia más altos que recibirán byes en el Cuadro (según corresponda). Los Administradores de eventos confirmarán los Cuadros de puesto de clasificación antes de que comience el Cuadro de puesto de clasificación. Consulte el Anexo D para ver la tabla de Cuadros de puesto de clasificación.

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

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

2.2.6 Plataformas

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

2.3 Cabezas de serie

2.3.1 Cabezas de serie para Open 2v2

2.3.1.1 Cuadro de eliminación doble abierta

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación doble abierta del Open 2v2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

1. Las dos (2) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 2v2” del Jugador Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cierra el registro.

2.3.1.2 Fase suiza abierta

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase suiza abierta del Open 2v2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

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

2.3.1.3 Fase GSL abierta

A efectos de la selección de cabezas de serie en la Fase GSL abierta del Open 2v2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

Grupo GSL A

1. Primer puesto del Grupo Suizo A
2. Segundo puesto del Grupo Suizo B

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

Grupo GSL B

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

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

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

2.3.1.4 Cuadro de eliminación híbrida abierta

A efectos de la selección de cabezas de serie en el Cuadro de eliminación híbrida abierta del Open 2v2, los Equipos se organizarán según los siguientes parámetros:

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

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

2.3.2 Cabezas de serie para el Rocket League World Championship 2026

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

1. MENA1

2. EU1
3. NA1
4. SAM1

2.3.3 Cuadro de plazas de clasificación

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

1. Posición final del Open 2v2
2. Las dos (2) calificaciones de emparejamiento de “Modo estándar calificado 2v2” del Titular, según se indica en las tablas de clasificación del juego en el momento en que se cerró el registro para el Open 2v2 más reciente.

2.4 Horario

Los horarios y fechas provisionales para los eventos se pueden consultar en el Anexo A. Las fechas podrían cambiar. Los horarios y fechas finales se podrán consultar en el Sitio web de registro.

2.5 Reprogramación

Psyonix podrá, a su entera discreción, cambiar el calendario, la fecha y/o la hora de cualquier Partido o Sesión del Evento. No obstante, el Administrador del Torneo informará a los Jugadores de cualquier cambio a la mayor brevedad posible.

2.6 Premios

2.6.1 Open 2v2 y World Championship 2026.

Sin perjuicio de la [Sección 2.6.2](#), se concederán los premios a cada Equipo (divididos a partes iguales entre los dos (2) Titulares) en función de su clasificación final al término de cada Open 2v2 y World Championship. Las dotaciones específicas de los premios se establecen en el Anexo C.

2.6.2 Regiones restringidas para el premio

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

2.6.3 Información sobre los premios

Si Psyonix lo considera pertinente, tan solo los Jugadores clasificados que cumplan los requisitos y no residan en una Región con restricción de premios podrán recibir los premios correspondientes descritos en la [Sección 2.6.1](#) (“**Jugadores ganadores**”). Ningún otro Jugador tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Evento.

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

Psyonix notificará a los posibles Jugadores ganadores mediante una notificación a la dirección de correo electrónico asociada con la cuenta de Epic Games (en lo sucesivo, la «**Cuenta de Epic**») en el plazo de los sesenta (60) días posteriores al término de la sesión correspondiente del Evento o en cualquier otro momento que Epic estime oportuno para dicha notificación. Los Jugadores estarán sujetos a la comprobación de que reúnen los requisitos oportunos de conformidad con la [Sección 3](#) y del cumplimiento de las presentes Reglas. Los candidatos a Jugadores ganadores deben mantener activa la Cuenta de Epic que utilizaron para competir en el Evento durante todo el proceso de verificación de elegibilidad.

Tras la recepción de una notificación formal por parte de Psyonix, los posibles Jugadores ganadores tendrán cuarenta y cinco (45) días desde la fecha de envío del mensaje para responder y facilitar (1) los datos y materiales que solicite Psyonix para comprobar si reúnen los requisitos de conformidad con la [Sección 3](#) y (2) el Descargo (definido a continuación). Dicha respuesta de un posible Jugador ganador deberá remitirse a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Psyonix o, a criterio exclusivo de Psyonix, a otra dirección de correo electrónico especificada en la notificación. La fecha de recepción por parte de Psyonix será determinante a efectos del cumplimiento por parte de un posible Jugador ganador de los plazos establecidos en la presente Sección 2.6.3.

En caso de (a) que cualquiera de dichos Jugadores (i) no mantenga activa la Cuenta de Epic que haya utilizado para competir en el Evento durante todo el proceso de comprobación de que reúnan los requisitos oportunos o (ii) no responda puntualmente a cualquier notificación o solicitud de materiales o información; o (b) que dicho Jugador no pueda aceptar o recibir el

premio por cualquier motivo (incluido por no cumplir los requisitos de participación en todo momento a lo largo de la participación en el Evento hasta la recepción del premio, o por no proporcionar la información fiscal y de pago necesaria a través de los proveedores de procesamiento de impuestos y pagos aprobados por Psyonix), o (c) si se descubre que el Jugador ha infringido las reglas de Integridad en la Competición (o cualquier regla equivalente según sea el caso) para cualquier evento pasado (en lo sucesivo, un **“Evento pasado”**) organizado por Epic, si los premios de dicho Evento pasado aún no han sido pagados a dicho Jugador, entonces dicho Jugador será descalificado como posible Jugador ganador, y dicho Jugador no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Evento o con Eventos pasados. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador ganador alternativo y Psyonix tendrá derecho, a su entera y absoluta discreción, a (y) otorgar cualquier premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho Jugador descalificado como parte de un futuro evento competitivo del Juego u (z) otorgar cualquier premio a causas y obras benéficas. El Jugador ganador se anunciará únicamente cuando se haya completado el proceso de comprobación de que se reúnan los requisitos oportunos por parte de Psyonix según lo especificado en las presentes Reglas.

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

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS AL PAGO DE IMPUESTOS LOCALES, ESTATALES, FEDERALES E INTERNACIONALES, SEGÚN CORRESPONDA (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y LOS IMPUESTOS RETENIDOS) Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR CON SU ASESOR FISCAL QUÉ IMPUESTOS DEBE PAGAR Y (II) PAGAR ESTOS IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL PERTINENTE. Es política de Psyonix efectuar las retenciones fiscales a los tipos de retención en vigor para residentes y no residentes en Estados Unidos. Se informará sobre los ingresos por premios y los impuestos retenidos mediante los formularios (y) 1099-MISC (en el caso de Jugadores residentes de Estados Unidos), 1042-S (en el caso de Jugadores no residentes de Estados Unidos) y (z) cualquier otro formulario de impuestos relevante que exija la legislación aplicable.

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

responsabilidad, perjuicio o daño derivado o relacionado con la concesión, recepción y/o uso o mal uso del premio o la participación en cualquier actividad relacionada con el premio.

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

Para poder participar en cualquier Partida del Evento o recibir cualquier premio relacionado con este, deberá cumplir los requisitos expuestos en la presente Sección 3.

3.1 Edad del Jugador; Cuentas limitadas

Debe tener al menos 13 años (o la edad, si es superior, que se exija en su país de residencia). No puede utilizar una Cuenta limitada para participar en el Evento. Los Entrenadores deben tener al menos 18 años (o la edad adulta, si es superior, que se exija en su país de residencia).

3.2 TDS de Epic

Debe cumplir con los Términos de Servicio de Epic en línea en <https://legal.epicgames.com/en-US/epicgames/tos> ("**TDS de Epic**"), incluidas todas las reglas, políticas y otros términos a los que se haga referencia en los Términos de Servicio de Epic. Estas Reglas se agregan, y no sustituyen, a los TDS de Epic.

3.3 2FA

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

3.4 Afiliación con Psyonix/Epic

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

3.5 Nombres de los jugadores y de los Equipos

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

3.5.2 Los nombres usados por los Equipos y los jugadores no pueden incluir ni utilizar términos de Rocket League, de Psyonix ni de cualquier marca registrada, nombre comercial o logotipo que sea propiedad de Epic o que Epic pueda utilizar.

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

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

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

3.5.6 Logotipos del Equipo

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

3.5.7 Prohibiciones de los patrocinadores

Los nombres de los Equipos, de los Jugadores, los logotipos y los avatares no pueden incluir patrocinadores ni marcas que coincidan con las categorías prohibidas que figuran en la [Sección 7.8.2](#).

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

3.6 Cuenta de Epic debidamente registrada

3.6.1 Para facilitar la selección de cabezas de serie y el proceso de pago de premios establecido en la [Sección 2.6](#), cada Jugador debe (a) contar con una Cuenta de Epic Games activa y válida registrada a nombre de dicho Jugador (en lo sucesivo, la “**Cuenta de Epic**”) y (b) facilitar dicha Cuenta de Epic a Psyonix como parte del Proceso de registro. Para abrir una cuenta de Epic, los Jugadores pueden visitar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las instrucciones que aparecen en pantalla. Para mayor claridad, facilitar una

Cuenta de Epic como parte del Proceso de inscripción no garantiza que un Jugador reciba un premio en relación con el Torneo. Sólo los Jugadores ganadores podrán recibir premios en relación con el Torneo.

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

3.6.3 Tú y cualquier Cuenta de Epic asociada contigo no podéis haber recibido una suspensión ni ninguna otra sanción relacionada con una infracción anterior de cualquier norma oficial de Epic o tenéis que haberla cumplido.

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

3.7 Restricciones adicionales

3.7.1 Todas las partes del Evento están abiertas a Jugadores de todo el mundo, salvo que se indique lo contrario en la presente Sección 3. El Evento no está abierto a personas en cualquier lugar donde esté restringido o prohibido por la legislación aplicable o en cualquier país donde la participación esté prohibida por la legislación estadounidense (en lo sucesivo, los **“Países prohibidos”**), incluidos Cuba, Irán, Iraq, Corea del Norte, Somalia, Sudán, Siria y las Regiones de Crimea, Donetsk y Luhansk.

3.7.2 Durante todo el Evento, solo un Jugador puede jugar en una Cuenta de Epic determinada. Esto implica que no podrá utilizar la misma Cuenta de Epic que otros Jugadores durante el Evento.

3.7.3 Sólo puede realizar una (1) inscripción (utilizando una (1) Cuenta de Epic) en el Evento para un Open 2v2. Se le prohíbe expresamente realizar inscripciones adicionales en el Evento utilizando una(s) Cuenta(s) de Epic adicional(es) o secundaria(s).

3.7.4 Los jugadores solo podrán participar en el servidor de una (1) única Región (usando una (1) Cuenta de Epic) mientras dure el Evento. Para mayor claridad, esto significa que una vez que participe en una Región en cualquier sesión de Open 2v2, quedará bloqueado en esa Región para cualquier Open 2v2 posterior.

3.7.5 Solo podrá participar en un único equipo durante cualquier Open 2v2.

3.8 Plantillas de los Equipos

3.8.1 Punto de contacto del Equipo

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

3.8.2 Tamaño del equipo y Plantillas

Los Equipos solo pueden utilizar Jugadores que estén en su Plantilla para una Partida. Al registrarse en el Torneo, las Plantillas deben contener dos (2) Jugadores iniciales (cada uno, un "**Titular**"). Las Plantillas también pueden incluir a un Entrenador que, dependiendo de si también desempeñan un rol de Titular, podría jugar una Partida o no. Un Administrador del Torneo registrará al Entrenador de un Equipo en una Plantilla en las fases posteriores de cada Torneo. Un individuo no puede formar parte simultáneamente de más de una Plantilla a la vez.

- "Titular": una Plantilla debe tener un mínimo de dos (2) Titulares. Un Titular puede competir en una Partida.
- "Entrenador": una Plantilla puede contar con un (1) Entrenador. Un entrenador puede competir en una Partida si también tiene el rol de Titular o Suplente, pero debe contar con el permiso explícito de Epic o de los Administradores del torneo antes de que este empiece. Los Entrenadores han de tener al menos 18 años.

3.8.3 Restricción de Plantilla por residentes mayoritarios

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

- En el caso de las Plantillas compuestas por dos (2) Jugadores (todos Titulares), al menos dos (2) Jugadores deben cumplir cualquiera de los criterios enumerados a continuación.

Se considera residencia al menos uno de los siguientes criterios:

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

Los jugadores que tengan doble nacionalidad deben declarar su nacionalidad deseada para cada Open 2v2 y estarán sujetos a las restricciones de Equipo de la [Sección 3.8.5](#) Los Entrenadores registrados en una Plantilla no se contabilizan para la mayoría de residentes de la Plantilla.

Los Administradores del Torneo gestionarán los casos de residencia caso por caso y pueden solicitar una prueba de residencia a su discreción. La decisión final de los Administradores del

Torneo en cuanto a la Residencia del Jugador será definitiva y vinculante para todos los Jugadores y Equipos.

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

3.8.3.1 Excepciones de residencia mayoritaria

Los jugadores que sean residentes o ciudadanos de las regiones APAC, OCE o SSA pueden competir en las regiones NA, UE, SAM o MENA por un solo Open 2v2, pero al hacerlo no serán elegibles para competir en su respectiva región de residencia o ciudadanía. Un Equipo en NA, UE, SAM o MENA puede alinear a un Jugador o estar formado íntegramente por Jugadores de las Regiones APAC, OCE o SSA.

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

Sin perjuicio de lo anterior, un Jugador también podrá participar en un Open 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 Envío de Plantilla

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

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

Todas las Plantillas se considerarán bloqueadas al cierre del proceso de inscripción en el Torneo (el “**Proceso de inscripción**”) en la hora y fecha que se especifiquen en el Sitio web de inscripción (dichas fechas y horas colectivamente, la “**Fecha límite de cierre de la plantilla**”).

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

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

3.8.6 Nombres de los jugadores y de los Equipos

Los Jugadores o Equipos no pueden cambiar sus nombres de usuario, nombres en el juego o nombres de Equipo sin la aprobación del Administrador del Torneo. Todos estos nombres deben cumplir con las presentes Reglas (incluida, sin limitación, la [Sección 3](#)) y los Administradores del Torneo pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. Una Alineación no contendrá duplicados del mismo nombre, nombres que consistan únicamente en símbolos o nombres difíciles de distinguir entre sí.

3.8.7 Exclusividad del Equipo

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

3.8.8 Registro

Cada Jugador de un Equipo debe reunir todos los requisitos previstos en las presentes Reglas para Jugadores, y cada Jugador debe registrarse en el Sitio web de registro (<https://www.start.gg/hub/rlds-2026>) antes del cierre del Proceso de Registro para ser considerado miembro del Equipo correspondiente. Durante el proceso de inscripción, un miembro del Equipo creará/registrará el nombre del Equipo y los Jugadores podrán incorporarse al mismo buscando el nombre del Equipo o por invitación. En caso de que un Equipo pase a rondas posteriores del Torneo, el Administrador del Torneo intentará notificárselo al Equipo a través de su Punto de contacto del Equipo.

3.8.9 Verificación de los requisitos del Equipo

Sin perjuicio de lo dispuesto en la [Sección 2.6.2](#), todos los miembros de un equipo que se ajusten a los umbrales de premios establecidos en el anexo C deberán superar con éxito el proceso de verificación de los requisitos de participación descrito en la [Sección 2.6](#) para poder optar a dichos premios. Si un miembro de un Equipo no supera el proceso de verificación de los requisitos de participación, todos los miembros de dicho Equipo quedarán descalificados como posibles Ganadores, y dicho Equipo no tendrá derecho a ganar ningún premio relacionado con el Torneo.

3.8.10 Asociaciones de Equipo

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

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

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

3.8.11 No transferencias de la cualificación del Equipo

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

3.9 Relaciones de los Equipos

Las Reglas no rigen las relaciones que haya entre los Jugadores de un Equipo. Las condiciones que haya sobre las relaciones entre Jugadores y sus respectivos Equipos solo atañen al Equipo y a sus Jugadores. Sin embargo, las controversias entre los miembros del Equipo pueden ser motivo de descalificación del Equipo en cuestión o de cualquiera de sus miembros, según lo determinen los Administradores del Torneo a su entera discreción.

3.10 Responsabilidades de los Propietarios y Entrenadores de los Equipos

3.10.1 Ningún Equipo (incluidos sus representantes, directivos, empleados y subcontratistas), Propietario o Entrenador puede incurrir en connivencia con el rival, amañes o abandonos de Partidas, sobornos a un árbitro o a un oficial, o cualquier otra acción o acuerdo ilegal o injusto que tenga el fin de influir (o tratar de influir) intencionalmente en el resultado de un Combate, Partido o Torneo.

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

3.10.3 Ningún Entrenador u otra persona con responsabilidades de supervisión o administración en un Equipo de la RLCS (en su conjunto, “**Personas de control**”) puede: (a) ser una Persona de control de otro Equipo de la RLCS ni (b) estar involucrado directa o indirectamente o tener poder para decidir la gestión o administración de otro Equipo en la

RLCS o influir en el rendimiento de otro Equipo de la RLCS en un Combate, Partida o Torneo. Se puede hacer una excepción para una (1) inscripción de Equipo adicional de una organización, siempre que ese Equipo se encuentre dentro de todas las siguientes categorías y restricciones:

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

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

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

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

4. Reglas de juego

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

4.1 Configuración de la Partida

4.1.1 Ajustes del juego

- Estadio predeterminado: DFH Stadium
- Tamaño del equipo: 2v2
- Dificultad con los bots: Sin bots
- Mutadores: Ninguno
- Administrador de la Partida: Deshabilitado
- Tiempo de Partida: 5 minutos
- Se puede conectar con: Nombre/Contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam, o Xbox
- Servidor: Costa este/oeste de EE. UU. o Centro de EE.UU. (NA), Europa (EU), Sudamérica (SAM), Oceanía (OCE), Oriente Medio (MENA), Asia Oriental, Sudeste Asiático Marítimo o Sudeste Asiático Continental (APAC) y Sudáfrica (SSA)
- Colores de los Equipos: Predeterminado

4.1.2 Mandos

Todos los mandos estándar, incluidos el ratón y el teclado, son legales. No se permiten funciones macro (por ejemplo, botones turbo). Tenga en cuenta que los mandos inalámbricos no están permitidos en ningún evento del Torneo presencial. En cualquier evento del Torneo presencial, todos los mandos están sujetos a la aprobación de los Administradores del Torneo.

4.1.3 Estadios

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

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

4.2 Procedimientos en las Partidas

4.2.1 Alojamiento y colores del equipo

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

4.2.2 Realojamientos

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

Durante una Partida durante todas las fases del Torneo, excepto el Cuadro de eliminación doble abierta y la Fase suiza abierta, antes de que (a) se haya marcado un gol o (b) hayan transcurrido quince (15) segundos (lo que ocurra primero), los Equipos podrán acordar mutuamente cancelar el Combate de la Partida en curso y volver a disputarla con la aprobación del Administrador del Torneo.

Los Equipos deben recrear y unirse a la sala de la nueva Partida en un plazo de tres (3) minutos desde la creación de la sala de la nueva Partida. Si un Equipo o Jugador no se

reincorpora durante este período, estará sujeto a medidas disciplinarias, tal como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

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

4.2.3 Servidores

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

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

Si los servidores enumerados no están disponibles en cualquier región, los Administradores del Torneo comunicarán un nuevo servidor predeterminado a todos los equipos afectados.

4.2.3.2 Servidores para la Fase GSL abierta, el Cuadro de eliminación híbrida abierto y el Cuadro de eliminación directa del World Championship

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

Si los servidores enumerados no están disponibles en cualquier región, los Administradores del Torneo comunicarán un nuevo servidor predeterminado a todos los equipos afectados.

4.2.4 Inicio del Combate

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

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

4.2.5 Sustituciones

No se permiten sustituciones durante ninguna etapa del Evento.

4.2.6 Notificación de marcadores

Una vez finalizada la Partida, el Equipo ganador deberá enviar el resultado de esta al Administrador del Torneo en una sala de chat designada para ello. El Equipo perdedor también deberá confirmar el resultado de la Partida. Será necesario realizar una captura de pantalla de los resultados o guardar el archivo de reproducción de la Partida en caso de que el resultado sea controvertido. Si un Equipo impugna una Partida reivindicando una victoria y presenta pruebas que lo demuestren, el otro Equipo deberá presentar pruebas que demuestren su derecho a la victoria para evitar la pérdida automática de la Partida. Cualquier Equipo o Jugador que haya presentado resultados falsos o manipulados será objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

4.2.7 Observadores

No se permiten observadores en los eventos del juego, incluido Open 2v2 y el World Championship, salvo el Administrador del Torneo o personas previamente autorizadas. Aquellos Equipos que se descubra que hayan compartido los detalles del lobby a fin de permitir la entrada de un observador no autorizado en la Partida serán objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#). Los Entrenadores no pueden ser observadores del juego.

Un jugador o un Equipo pueden retransmitir en directo su Partida a través de una plataforma en línea (Twitch, Kick, TikTok, YouTube, etc.). Los Equipos pueden enviar una petición especial para que haya un solo observador autorizado en la “Retransmisión de equipo” de los Enfrentamientos del Cuadro de doble eliminación abierto, de la Fase suiza abierta o la Fase GSL abierta retransmitidos rellenando una solicitud de retransmisión y, posteriormente,

recibiendo una autorización de observador, al menos, 24 horas antes del comienzo del día del torneo en cuestión. Los Entrenadores no pueden ser observadores autorizados de la Retransmisión de equipo. Las solicitudes de retransmisión se encuentran en el canal de asistencia de Discord correspondiente, como se indica en la [Sección 6.1](#).

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

4.3 Obligaciones de la Partida

4.3.1 Puntualidad

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

Todos los Equipos deben tener a dos (2) Jugadores físicamente presentes o en la sala de la Partida en línea a la hora designada para el inicio de esta. Los equipos que no tengan dos (2) Jugadores listos para jugar cinco (5) minutos después de la hora de inicio de la Partida serán objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#). Durante todas las Partidas, el Punto de contacto del Equipo deberá estar disponible en la sala de chat designada al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio designada para dicha Partida. Los Administradores del Torneo podrán ajustar los horarios de inicio de las Partidas, a su entera discreción, en función de cualquier adelantamiento o retraso en el Torneo.

4.3.1.2 Puntualidad para Rocket League World Championship 2026

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

4.3.2 Renuncias

Los Equipos no podrán renunciar voluntariamente a una Partida sin la autorización previa del Administrador del Torneo. No obstante lo anterior, incluso con dicha autorización, dichos Equipos podrán ser objeto de medidas disciplinarias, tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

4.3.3 Acceso a dispositivos durante Rocket League World Championship 2026

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

5. Problemas

5.1 Administración de Partidas durante Partidas privadas

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

5.2 Problemas técnicos

Dada la naturaleza y la magnitud de la competición en línea, salvo que los Administradores del Torneo indiquen lo contrario, no se reiniciarán ni se invalidarán las Partidas debido a Errores, Desconexiones intencionadas, Caídas del servidor o Desconexiones no intencionadas. Salvo que los Administradores del Torneo indiquen lo contrario, los problemas técnicos y los errores deben pasarse por alto y no provocarán que se reinicie la Partida. Si un Equipo solicita que se repita una Partida por problemas técnicos o un error, el Equipo tendrá que guardar la repetición y enviársela a los Administradores del Torneo para que la revisen. Durante una Partida retransmitida, los Administradores del torneo pueden detener el juego para revisar y reiniciar posteriormente la Partida si lo consideran pertinente.

5.3 Interrupciones de la Partida

5.3.1 Desconexiones

5.3.1.1 Desconexiones durante las Partidas de Cuadro de eliminación doble abierta y Fase suiza abierta

Si se produce una desconexión, el Equipo que se haya quedado con un integrante menos tendrá que seguir jugando el Combate de esa Partida. El Jugador que haya perdido la conexión podrá volver a incorporarse durante el Combate en el que se haya producido la desconexión o entre Combates dentro de una Partida, pero no podrá incorporarse en mitad de los siguientes Combates de la Partida. Después de una desconexión, si un Jugador no consigue volver a unirse durante el mismo Combate, tendrá cinco (5) minutos para hacerlo antes de que comience el siguiente Combate de la Partida. Si el Jugador desconectado no puede unirse al

Juego antes del siguiente Juego de la Partida, el Equipo del Jugador debe renunciar a la Partida.

5.3.1.2 Desconexiones durante la Fase GSL abierta y el Cuadro de eliminación híbrida abierta

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

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

Si el jugador no se vuelve a unir durante el mismo Combate en el que se ha desconectado, tendrá tres (3) minutos más después de este para volver a unirse antes de que comience el siguiente Combate de la Partida. El jugador desconectado solo podrá volver a unirse durante el Combate en el que tuvo lugar la desconexión o entre Combates dentro de una Partida, pero no podrá unirse en mitad de los siguientes Combates de la Partida. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del siguiente Juego de la Partida, el Equipo del Jugador debe renunciar a la Partida.

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

Si un Equipo no consigue reunir a sus dos (2) jugadores para seguir jugando, tendrá que abandonar el Combate. Si un Equipo no consigue reunir a sus dos (2) jugadores en los ocho (8) minutos posteriores al abandono de la Partida, tendrán que abandonar la Partida.

5.3.1.3 Desconexiones durante el Cuadro de eliminación directa del World Championship

Si se produce una desconexión, el Equipo debe notificar inmediatamente a los Administradores del Torneo en el juego. Si lo consideran pertinente, los Administradores del torneo pueden pausar la Partida cuando hayan recibido la notificación de desconexión. Si los Administradores

del torneo consideran que un Jugador se ha desconectado sin recibir ninguna notificación, estos pueden pausar la Partida para permitir que este se vuelva a conectar.

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

El jugador desconectado solo podrá volver a unirse durante el Combate en el que tuvo lugar la desconexión o entre Combates dentro de una Partida, pero no podrá unirse en mitad de los siguientes Combates de la Partida. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del siguiente Juego de la Partida, el Equipo del Jugador debe renunciar a la Partida.

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

5.3.2 Detención del juego

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

5.3.3 Tiempos muertos

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

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

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

5.3.4 Reinicios

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

5.3.5 Envío del registro

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

6. Comunicación

6.1 Canal de asistencia

Los Administradores del Torneo estarán disponibles para responder preguntas específicas de los Jugadores y proporcionar asistencia adicional durante todo el Evento a través del canal oficial de asistencia al Jugador de la Región correspondiente, que se encuentra a continuación. Las respuestas o comentarios proporcionados en línea no cambiarán las presentes Reglas.

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

6.2 Comunicaciones de la Partida

Para cada Partida, los Equipos se comunicarán con sus oponentes y el Administrador del Torneo (según proceda) en una sala de chat designada durante todas las fases en línea del Torneo. En los eventos en directo, una vez que haya comenzado oficialmente una Partida, queda estrictamente prohibida la comunicación con cualquier persona que no haya sido designada para jugar en la Partida actual, lo que podrá dar lugar a la descalificación inmediata del Jugador/es o del Equipo. Para mayor claridad, los Entrenadores no se ven afectados por esta restricción y la comunicación entre jugadores y entrenador no se ve restringida durante el juego. Los Administradores del Torneo notificarán a los Jugadores la sala de chat designada antes del inicio de cada fase del Torneo.

7. Código de conducta

7.1 Conducta personal; prohibición de Comportamientos tóxicos

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

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

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

7.1.4 Ni los jugadores ni las Personas de control se presentarán como jugadores inhabilitados, tramposos o personas que han incumplido las reglas del juego, ni darán a entender que lo son, ni tampoco (b) glorificarán o fomentarán el incumplimiento de estas Reglas.

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

7.2 Integridad de la competición

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

- Connivencia con el rival (tal como se define a continuación), amaños o abandonos de Partidas, sobornos a un árbitro o a un oficial, o cualquier otra acción o acuerdo ilegal o injusto que tenga el fin de influir (o tratar de influir) intencionalmente en el resultado de una Partida o Evento.
- Piratear o modificar de cualquier otro modo el funcionamiento normal del cliente de juego de Rocket League, lo que incluye, sin limitación, los cambios introducidos en los

archivos del juego.

- Jugar o permitir que juegue otro Jugador con una cuenta de Epic registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o indicar a otra persona que lo haga).
- Recurrir a ayuda externa en relación con la posición, la salud o el equipo de otros Jugadores, trayectoria de la bola, impulso al Jugador rival o cualquier otra información que el Jugador no pueda conocer a partir de la información de su propia pantalla (por ejemplo: mirar o intentar mirar monitores de espectador mientras se juega una partida). Para que no existan dudas, el hecho de recibir asesoramiento o usar la herramienta de repetición del juego no se incluye en esta categoría.
- Explotar de manera intencionada cualquier función del juego (como errores del propio programa) de un modo que no esté prevista en los diseños de Psyonix para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques de denegación de servicio, “swatting” o métodos similares para interferir con la conexión de otro Jugador al cliente de juego de Rocket League.
- Utilizar teclas macro o métodos similares para automatizar las acciones en el juego.
- Aceptar regalos, premios, sobornos o contraprestaciones por servicios prometidos o prestados, en el momento o en un futuro, en relación con actividades ilícitas en Rocket League (como, por ejemplo, servicios diseñados para apañar el resultado de una Partida o sesión).
- Interferir en el funcionamiento del Torneo, el Sitio web de las Reglas o cualquier otro sitio web propiedad de Psyonix o los Administradores del Torneo o dirigido por ellos.
- Introducir cualquier modificación en Rocket League que no se haya comunicado a los Administradores del Torneo y haya recibido la autorización de estos.
- Usar instalaciones, servicios o Equipo del Torneo que faciliten las Entidades del torneo o a los que estas proporcionen acceso para publicar, transmitir, difundir o divulgar de cualquier otra forma cualquier comunicación prohibida por el Código de conducta.
- Desconectarse de la sala de juego antes de que lo indiquen los Administradores del torneo.
- Cualquier otro incumplimiento de las presentes Reglas.

7.3 Apuestas

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

7.4 Acoso

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

7.5 Confidencialidad

Los jugadores y las Personas de control no podrán publicar en redes sociales ni divulgar de ninguna otra forma ante terceros la información confidencial que obtengan en relación con el Evento.

7.6 Conducta ilegal

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

7.7 Denuncias

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

7.8 Código de vestimenta

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

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

7.8.2 Restricciones

Los Jugadores y Entrenadores tienen prohibido lucir logotipos, nombres de marcas o insignias visibles (en conjunto, “**Identificadores comerciales**”) de ninguna de las entidades, productos o servicios de la siguiente lista (no exhaustiva):

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

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

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

8. Incumplimiento de las reglas y del código de conducta

8.1 Cumplimiento

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

8.2 Investigación y cumplimiento

8.2.1 Usted y cualquier Persona de control deben cooperar plenamente con los Administradores del Torneo en la investigación de cualquier infracción o sospecha de infracción de las presentes Reglas. Cuando los Administradores del Torneo se pongan en contacto con usted para hablar sobre la investigación, debe facilitar información veraz a los Administradores del Torneo. Si se descubre, por su parte o una Persona de control, que un Jugador ha ocultado, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que ha intentado inducir a engaño a los administradores del Torneo durante una investigación, se tomarán medidas disciplinarias contra dicho Jugador tal y como se describe con más detalle en la [Sección 8.3](#).

8.2.2 Si lo considera pertinente, Psyonix se reserva el derecho a descalificar a cualquier jugador o Persona de control de un Evento o a restringir su participación en este durante cualquier investigación llevada a cabo por Epic o un Administrador del evento (en su caso), conforme se establece en la sección 8.2.

8.3 Medidas disciplinarias

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

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

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

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

8.3.3 Si los Administradores del Torneo decide que un Jugador o una Persona de control ha infringido repetidamente estas Reglas, podrá imponerle medidas disciplinarias cada vez más severas, que pueden llegar a incluir la descalificación permanente de todas las competiciones futuras de Rocket League organizadas o administradas por Psyonix o en su nombre. Epic también puede hacer cumplir cualquiera de sus derechos en virtud de los TDS de Epic en caso de infracción.

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

8.4 Disputas sobre las Reglas

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

9. Descargos de responsabilidad

EN LA MÁXIMA MEDIDA QUE PERMITA LA LEGISLACIÓN, PSYONIX Y SUS FILIALES, ASÍ COMO LOS ADMINISTRADORES DEL EVENTO, NO SE HARÁN RESPONSABLES DE (A) NINGÚN PROBLEMA TÉCNICO U OTRA INTERRUPCIÓN DEL EVENTO, INCLUIDA CUALQUIER PÉRDIDA O CORRUPCIÓN DE DATOS, (B) LA CONDUCTA INDEBIDA DE CUALQUIER JUGADOR U OTROS TERCEROS, (C) CUALQUIER LESIÓN (INCLUIDA LA MUERTE) O DAÑO A LA PROPIEDAD QUE SE DERIVE DE CUALQUIER PREMIO O DE LA PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO, (D) CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, CONSECUENTE, INCIDENTAL O ESPECIAL, O (E) CUALQUIER ERROR DE IMPRESIÓN, TIPOGRÁFICO O ADMINISTRATIVO EN CUALQUIER MATERIAL RELACIONADO CON EL EVENTO. PSYONIX SE RESERVA EL DERECHO DE SUSPENDER, MODIFICAR O CANCELAR EL EVENTO A SU ENTERA DISCRECIÓN EN CASO DE QUE UN VIRUS, ERROR, U OTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENCIÓN NO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL U OTRA CAUSA AJENA AL CONTROL DE PSYONIX AFECTE LA ADMINISTRACIÓN, SEGURIDAD O EL DESARROLLO ADECUADO DEL EVENTO, O SI PSYONIX, POR CUALQUIER OTRO

MOTIVO (A SU ENTERA DISCRECIÓN), SE VE INCAPACITADA PARA LLEVAR A CABO EL EVENTO SEGÚN LO PLANEADO ORIGINALMENTE.

10. Publicidad; consentimiento a entrevistas

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

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

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

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

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

11. Legislación aplicable

Las presentes Reglas, así como cualquier controversia relacionada con ellas o con el Evento, se regirán por las leyes del estado de Carolina del Norte, sin que sean de aplicación los principios reguladores del conflicto de leyes.

12. Renuncia a juicio por jurado

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

13. Privacidad

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

14. Salud y seguridad

14.1 Cumplimiento de las guías de salud

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

14.2 Decisiones finales relacionadas con la seguridad de los jugadores

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

14.3 Comunicación con los Administradores del torneo

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

14.4 Reconocimiento de salud

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

Si Psyonix o los Administradores del torneo determinan que un jugador no debe participar en un torneo por razones sanitarias, cabe la posibilidad de que el árbitro presente pida al Equipo que elija a un sustituto. Si la ley aplicable establece la obligatoriedad de otras medidas de inspección sanitaria, protección o seguridad pública, los Administradores del torneo contarán con plena autoridad para aplicarlas, y los jugadores, Propietarios y Entrenadores deberán ofrecerles su total colaboración para hacerlo.

14.5 Problemas de salud relacionados con los Jugadores

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

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

14.6 Problemas de salud que involucran a 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 se lo notificarán de inmediato a los Administradores del Torneo y designarán un sustituto adecuado. Una vez que los problemas de salud del Entrenador correspondiente hayan remitido y haya vencido cualquier cuarentena aplicable, se le permitirá reanudar sus obligaciones con el Equipo.

14.7 Privacidad sanitaria

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

15 Otros idiomas

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

Anexo A: Calendario

<u>Calendario por región</u>	Europa	NA	MENA	SAM	OCEANÍA	APAC	SSA
Eliminación doble día 1	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
Eliminación doble día 2	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		
Fase suiza	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
Fase GSL	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
Eliminación híbrida día 1	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
Eliminación híbrida día 2	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 (excepto Nunavut, Territorios del Noroeste, Yukón), Costa Rica, Dominica, República Dominicana, El Salvador, Granada, Guatemala, Haití, Honduras, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá, San Cristóbal y Nieves, Santa Lucía, San Vicente y las Granadinas, Trinidad y Tobago, Estados Unidos (incluidos Puerto Rico e Islas Vírgenes de EE. UU.).

Europa (UE)

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

Sudamérica (SAM)

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

Oriente Medio y norte de África (MENA)

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

Oceanía (OCE)

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

Asia-Pacífico (APAC)

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

África subsahariana (SSA)

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

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

Excepciones

Los siguientes países pueden participar en varias Regiones en la sección Elegibilidad de Región, como se especifica a continuación. Una vez que un Jugador se ha registrado en un Evento en una Región, queda bloqueado en esa Región para cualquier Open 2v2 posterior.

Argelia - UE / MENA
Chad - MENA / SSA
Colombia - NA / SAM
Yibuti - MENA / SSA
Ecuador - NA / SAM
Egipto - UE / MENA
Israel - UE / MENA
Libia - UE / MENA
Mauritania - MENA / SSA
Marruecos - UE / MENA
Níger - MENA / SSA
Pakistán - MENA / APAC
Túnez - UE / MENA
Venezuela - NA / SAM

Anexo C - Premios

Premios del Evento - Open 2v2 - UE y NA

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	14 000 \$
2.º	8 000 \$
3.º - 4.º	5400 \$
5.º - 6.º	3200 \$
7.º - 8.º	2400 \$
9.º - 12.º	1600 \$
13.º - 16.º	1200 \$
17.º - 32.º	700 \$
33.º - 64.º	300 \$
65.º - 128.º	200 \$

Premios del evento - 2v2 Open - SAM, MENA y OCE

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	8 000 \$
2.º	5400 \$
3.º - 4.º	4 000 \$
5.º - 6.º	2800 \$
7.º - 8.º	2200 \$
9.º - 12.º	1400 \$
13.º - 16.º	800 \$
17.º - 32.º	300 \$
33.º - 64.º	200 \$

Premios del Evento - Open 2v2 - APAC y SSA

<u>Puesto</u>	<u>Premio en total (USD)</u>
1.º	4400 \$
2.º	2400 \$
3.º - 4.º	1600 \$
5.º - 6.º	1100 \$
7.º - 8.º	800 \$
9.º - 12.º	700 \$
13.º - 16.º	400 \$
17.º - 32.º	200 \$

Premios de los eventos - World Championship

Puesto	Premio en total (USD)
1.º	100 000 \$
2.º	50 000 \$
3.º - 4.º	10 000 \$

Anexo D - Tabla de cuadros de puesto de clasificación

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

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