

Reglas oficiales de otoño de 2023 de la Collegiate Rocket League

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción

Estas Reglas Oficiales de la Collegiate Rocket League – Otoño de 2023 (“**Reglas**”) regulan todas las etapas de la Collegiate Rocket League – Otoño de 2023 (“**Torneo**” o “**CRL Otoño de 2023**”) proporcionadas por Psonix LLC (“**Psonix**”).

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad del juego competitivo de la Rocket League (la “**Rocket League**”) con relación al Torneo y tienen la finalidad de promover una competencia dinámica y garantizar que todo juego competitivo de la Rocket League sea divertido, justo y que no haya ningún Comportamiento Tóxico (como se define a continuación).

Estas Reglas podrán ser traducidas a otros idiomas. En caso de conflicto o incoherencia entre cualquier versión traducida de estas Reglas y la versión en inglés, prevalecerá y regirá la versión en inglés. El ingreso a este Torneo no constituye el ingreso a ningún otro torneo, competencia, concurso o sorteo.

1.2 Aceptación

Para participar en el Torneo, cada jugador deberá aceptar —o, en caso de ser menor de 18 años o de no tener la mayoría de edad correspondiente al país de residencia de dicho jugador (un “**Menor**”), el padre o tutor legal de dicho jugador deberá aceptar en nombre de dicho jugador— cumplir estas Reglas en todo momento, en particular el Código de conducta de la Sección 7 (“**Jugador**”). Un Jugador (o, si es un Menor, un padre o el tutor legal de dicho Jugador) debe aceptar estas Reglas como parte del formulario de inscripción en el Torneo, disponible en el Sitio Web de Inscripción (como se define a continuación). Al participar en cualquier juego o partido que forme parte del Torneo, un Jugador confirma que él o ella (o, en caso de ser Menor de edad, su padre, madre o tutor legal) ha aceptado estas Reglas de acuerdo con la Sección 1.2, incluidas, entre otras, las restricciones de elegibilidad establecidas en la Sección 5.

Estas Reglas también se aplican a cada Equipo que ha sido autorizado para participar en el Torneo y su propietario (“**Gerente**”) y entrenador (“**Entrenador**”) (según corresponda). La participación de un equipo en el Torneo está sujeta a la aceptación de estas Reglas por parte del Gerente y el Entrenador del Equipo (según corresponda).

1.3 Cumplimiento

Psonix tendrá la responsabilidad principal de hacer cumplir estas Reglas y podrá, en colaboración con los Administradores del Torneo (como se define a continuación), imponer

sanciones a los Jugadores, Gerentes y Entrenadores, y los Equipos por infringir estas Reglas, como se describe más adelante en la Sección 8.2.

1.4 Enmiendas

Psyonix podrá actualizar, revisar, cambiar o modificar estas Reglas ocasionalmente. La participación en el Torneo después de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación de estas Reglas supondrá la aceptación de las Reglas actualizadas, revisadas, cambiadas o modificadas.

2. Estructura del torneo

2.1 Definición de Términos

- “Institución Académica”: significa un instituto de estudios superiores, universidad o escuela técnica vocacional postsecundaria acreditada de dos o cuatro años en los EE. UU., Canadá o México.
- “El Mejor de X”: se refiere a un Partido que tiene X número de Juegos, y el Equipo que gana la mayoría de los Juegos será declarado ganador. Una vez que un Equipo gana la cantidad de Juegos necesaria para alcanzar la mayoría requerida, entonces ese Equipo será declarado el ganador del Partido, y los Juegos que no se han jugado hasta ese momento, no se jugarán. Por ejemplo, en un Partido del Mejor de Tres, una vez que el Equipo gana dos Juegos, ese Equipo será declarado inmediatamente el ganador de ese Partido.
- “Restablecimiento de Ronda”: se refiere a un escenario en el que un Equipo que no ha perdido un Partido en una Ronda de Doble Eliminación (tal y como se define a continuación) pierde un Partido en la Grand Final.
- “Liga”: significa la Liga Oriental y la Liga Occidental.
- “CRL”: se refiere Collegiate Rocket League.
- “Liga Oriental”: se refiere a Michigan, Wisconsin, Illinois, Kentucky, Tennessee, Mississippi, Alabama, Georgia, Florida, South Carolina, North Carolina, Virginia, West Virginia, Maryland, Delaware, New Jersey, New York, Ohio, Indiana, Pennsylvania, Connecticut, Rhode Island, Massachusetts, New Hampshire, Vermont, Maine, District of Columbia, Puerto Rico, Islas Vírgenes de EE. UU., Ontario, Quebec, New Brunswick, Nova Scotia, Prince Edward Island y Newfoundland and Labrador.
- “Área de Elegibilidad”: se refiere a Canadá (excepto Nunavut, Territorios del Noroeste y Yukón), México y Estados Unidos (incluido Puerto Rico y las Islas Vírgenes de EE. UU.).
- “Juego”: se refiere a una competencia entre dos Equipos.

- “Partido”: se refiere a un juego del Torneo entre dos Equipos que puede consistir en varios Juegos, según se describe en la Sección 2.3.
- “Región”: se refiere a la región del servidor de RLCS en el que compete un Jugador o Equipo.
- “Sitio Web de Inscripción”: se refiere al sitio web <https://start.gg/CRLFall23>, o cualquier URL posterior que podría reemplazarlo ocasionalmente.
- “Round Robin”: se refiere a una etapa del Torneo en la que cada Equipo juega contra cada uno de los otros Equipos.
- “Sitio Web de las Reglas”: se refiere al sitio web <https://esports.rocketleague.com/rules/crl-rules/> o cualquier URL posterior que podría reemplazarlo ocasionalmente.
- “Premio Educativo”: se refiere al premio educativo establecido en la Sección 4.
- “Jugador Inicial”: se refiere a un jugador que haya jugado al menos el 50% de los Partidos del Juego de la Liga de un Equipo (según se define a continuación).
- “Equipo”: se refiere a un grupo de Jugadores que compiten juntos en el Torneo como una unidad. En la Sección 6 se proporciona una descripción de los requisitos del Equipo.
- “Administrador del Torneo”: se refiere a cualquier empleado de Psyonix o miembro del equipo de administración, equipo de difusión, equipo de producción, personal del evento o cualquier otra persona empleada o contratada con el propósito de dirigir el Torneo.
- “Entidades del Torneo”: se refiere a Psyonix, los Administradores del Torneo, los patrocinadores oficiales del Torneo y cada una de sus entidades matrices, filiales y asociadas, proveedores, agentes y representantes, y los funcionarios, directores y empleados de todas las mencionadas.
- “Liga Occidental”: se refiere a Alaska, Arkansas, Arizona, California, Colorado, Hawái, Iowa, Minnesota, Missouri, Louisiana, Texas, Kansas, Nebraska, Nuevo México, Oklahoma, Dakota del Sur, Dakota del Norte, Montana, Wyoming, Utah, Idaho, Nevada, Oregón, Washington, British Columbia, Alberta, Saskatchewan, Manitoba y México.
- “Jugador Ganador”: se refiere a cualquier Jugador al que se declare oficialmente un Jugador Ganador, según se establece en la Sección 4. Para evitar cualquier tipo de dudas, ningún Jugador que resida en una de las Regiones Restringidas del Premio Académico (según se define a continuación) tendrá derecho, en ningún momento ni en ningún caso, a recibir ningún Premio Académico de Psyonix en relación con el Torneo.

2.2 Programación

Según se establece con más detalle en la Sección 2.3, el Torneo está estructurado en una (1) División separada (“**Split**”), la cual incluye dos (2) Torneos CRL Otoño de 2023 Regionales (cada uno, un “**Regional**”), uno en la Liga Oriental y otro en la Liga Occidental. Cada competencia Regional incluirá una “Clasificatoria Abierta”, una “Eliminatorias de la CRL”, un “Juego de la Liga” y un “Campeonato” (en cada caso, según se definen a continuación).

El programa que corresponde a cada etapa del Torneo se detalla en esta Sección (se hace referencia a dicho período en el presente documento como “**Período del Torneo**”).

2.2.1 Fechas del Torneo

2.2.1.1 Fall Split (“Fall Split” o “CRL Fall”)

- Clasificatoria 1 de la Misma Escuela (23 de septiembre de 2023)
- Clasificatoria Abierta 1 (24 de septiembre de 2023)
- Clasificatoria 2 de la Misma Escuela (30 de septiembre de 2023)
- Clasificatoria Abierta 2 (1 de octubre de 2023)
- Juego de la Liga - Semana 1 (8 de octubre de 2023)
- Juego de la Liga - Semana 2 (15 de octubre de 2023)
- Juego de la Liga - Semana 3 (22 de octubre de 2023)
- Juego de la Liga - Semana 4 (29 de octubre de 2023)
- Juego de la Liga - Semana 5 (5 de noviembre de 2023)
- Campeonato de Otoño (17-19 de noviembre de 2023)

2.2.1.2 Eliminatoria de la CRL Otoño (“Eliminatoria de la CRL Otoño” o “Eliminatoria de la CRL”)

Torneos de Eliminatorias de Otoño

- Eliminatoria de Otoño 1 (14-15 de octubre de 2023)
- Eliminatoria de Otoño 2 (21-22 de octubre de 2023)
- Eliminatoria de Otoño 3 (28-29 de octubre de 2023)
- Eliminatoria de Otoño 4 (4-5 de noviembre de 2023)

2.2.2 Reprogramación

Psyonix puede, a su entera discreción, reordenar el programa o cambiar la fecha de cualquier Partido o sesión del Torneo (o cambiar cualquier modo de Juego a jugar en conexión con el mismo). Sin embargo, si se modifica el programa del Torneo, Psyonix informará a todos los Jugadores lo antes posible.

2.3 Formato y Etapas del Torneo

2.3.1 Clasificatorias del Fall Split de la Misma Escuela

Al registrarse en el Sitio Web de Registro, todos los Equipos se ubicarán en una Clasificatoria de la Misma Escuela ("**Clasificatoria de la Misma Escuela**"). La Clasificatoria de la Misma Escuela consistirá en una Clasificatoria de Ronda de Doble Eliminación (específica de la Institución Académica) para identificar los dos (2) mejores Equipos para representar a la Institución Académica durante la duración del Torneo. Las Clasificatorias de la Misma Escuela solo se aplican a Instituciones Académicas que tengan tres (3) o más Equipos registrados en el Sitio Web de Registro. La clasificación será determinada por los Administradores del Torneo a su entera discreción. Todos los Partidos serán al Mejor de Tres, excepto los partidos de clasificación, que serán al Mejor de Cinco.

- Los Equipos ganadores de una Clasificatoria de la Misma Escuela avanzarán a las Clasificatorias Abiertas.
- Si dos (2) o menos Equipos de una Institución Académica se registran en el Sitio Web de Registro, esos Equipos registrados avanzarán a las Clasificatorias Abiertas.
- Si una Institución Académica tiene un (1) Equipo clasificado para el Juego de la Liga después de la primera Clasificatoria Abierta y más de un (1) Equipo se registra en el Sitio Web de Registro para la segunda Clasificatoria Abierta, se llevará a cabo una Clasificatoria de la Misma Escuela, de conformidad con el formato descrito en esta sección 2.3.1, para determinar un (1) Equipo adicional que representará a una Institución Académica durante la duración del Torneo.
- Las Instituciones Académicas no pueden tener más de dos (2) Equipos representándolas mientras dure el Torneo.

2.3.2 Clasificatorias Abiertas del Fall Split

Los Equipos primero ingresarán a la etapa de Clasificatorias Abiertas ("**Clasificatorias Abiertas**") de la Liga correspondiente en la cual están inscritos. Los Equipos podrán participar hasta en dos (2) Clasificatorias Abiertas, cada una de las cuales se compone de una Ronda de Doble Eliminación ("**Ronda de Doble Eliminación**"), es decir que un Equipo no será elegible para avanzar si pierden dos Partidos en la ronda. La clasificación será determinada por Psyonix o por los Administradores del Torneo a su entera discreción. Todos los Partidos iniciales en las Clasificatorias Abiertas serán al Mejor de Tres. Una vez que las Clasificatorias Abiertas alcancen la cantidad de 16, los Partidos serán al Mejor de Cinco. Los ocho (8) Equipos finales que permanezcan después de cada Clasificatoria Abierta serán elegibles para participar en el Juego de la Liga. Si un Equipo ha clasificado para el Juego de la Liga en la Clasificatoria

Abierta 1 del Fall Split, no será elegible para participar en la Clasificatoria Abierta 2 para el Fall Split.

2.3.3 Juego de la Liga del Fall Split

El Juego de la Liga (“**Juego de la Liga**”) del Fall Split es un Round Robin de dieciséis Equipos con los dieciséis (16) Equipos que han calificado de las Clasificatorias Abiertas del Fall Split. Los Equipos jugarán una ronda de Partidos del Mejor de Cinco contra cada uno de los otros Equipos en su Liga. Las clasificaciones serán determinadas al comparar la cantidad total de Partidos ganados por un Equipo durante el Juego de la Liga. Si un Equipo se pierde el tiempo de inicio para un determinado Partido y/o es descalificado de algún otro modo de un Partido por cualquier motivo por Psyonix o por el Administrador del Torneo, el Partido se registrará como una victoria de 0-0 a favor del Equipo contrincante. En ciertos casos, incluidos, entre otros, violaciones al Código de Conducta en la Sección 7, el Partido se puede registrar como una victoria de 3 a 0 a favor del Equipo contrincante a entera discreción de Psyonix y/o el Administrador del Torneo.

2.3.4 Campeonato de Otoño

Los primeros seis (6) Equipos de cada Liga después del Juego de esa Liga competirán en el Campeonato de Otoño (“**Campeonato de Otoño**”). El Campeonato de Otoño es una Ronda de Doble Eliminación. Los equipos del primer y segundo lugar de la Liga de cada Juego de la Liga avanzarán a las Semifinales Superiores y los Equipos del segundo al sexto lugar de la Liga de cada Juego de la Liga avanzarán a la Ronda Inferior 1. Todos los partidos de la Ronda Inferior 1 y la Ronda Inferior 2 serán al Mejor de Cinco. Todos los Partidos de las Semifinales Superiores, las Finales Superiores, la Gran Final, los Cuartos de Final Inferiores, las Semifinales Inferiores y las Finales Inferiores serán al Mejor de Siete.

2.3.5 Torneos de Eliminatorias de Otoño

Los Equipos se registrarán para cada Torneo de Eliminatorias de Otoño (“**Torneo de Eliminatorias de Otoño**”) para su Región aplicable en la que deseen participar. Los Equipos pueden participar en hasta cuatro (4) Torneos de Eliminatorias de Otoño, cada uno de los cuales se compone de una Ronda de Doble Eliminación. La clasificación será determinada por Psyonix o por los Administradores del Torneo a su entera discreción. Todos los Partidos iniciales de los Torneos de Eliminatorias de Otoño serán al Mejor de Tres. Una vez que los Torneos de Eliminatorias de Otoño alcancen la cantidad de 16, los Partidos serán al Mejor de Cinco. Los Torneos de Eliminatorias de Otoño se llevarán a cabo durante un período de dos (2) días y se completarán el segundo día. Los Equipos que se hayan clasificado para el Juego de la Liga de la CRL no pueden participar en los Torneos de Eliminatorias de Otoño.

2.4 Desempates

Si dos o más Equipos dentro del Torneo alcanzan la misma cantidad de Partidos ganados, resultando en un empate, el o los empates se resolverán aplicando los siguientes mecanismos

de desempate (i-v), en el orden de la aplicación. Todos los cálculos incluyen solamente Juegos del Torneo (excluidas las Eliminatorias de la Liga), según corresponda.

i. Diferencial del Juego en General: la cantidad total de Juegos ganados por un Equipo menos la cantidad total de Juegos perdidos por dicho Equipo ("**Diferencial del Juego**").

ii. Confrontación: Diferencial del Juego en Juegos entre Equipos empatados.

iii. Diferencial del Juego Contra Oponentes Comunes: Calcule el Diferencial del Juego de los Equipos empatados frente al equipo mejor clasificado que no sea un Equipo empatado ("**Equipos Incluidos**"). Si aún están empatados, entonces se utilizará el mismo proceso, pero también incluirá al segundo Equipo mejor clasificado por fuera del Equipo empatado, luego el tercer Equipo mejor clasificado por fuera del Equipo empatado y así sucesivamente.

iv. Mayor Diferencial de Goles en Juegos entre Equipos empatados: el total de goles ejecutados por un Equipo menos el total de goles permitido por dicho Equipo ("**Diferencial de Goles**"). Calcule el Diferencial de Goles de los Equipos Incluidos. Si aún están empatados, entonces se utilizará el mismo proceso, pero también incluirá al segundo Equipo mejor clasificado por fuera del Equipo empatado, luego el tercer Equipo mejor clasificado por fuera del Equipo empatado y así sucesivamente.

3. Reglas de Juego

Esta Sección establece las "Reglas de Juego" que regulan los juegos durante el Torneo.

3.1 Escenario de los Partidos

3.1.1 Escenario de los Juegos

- Estadio Predeterminado: Estadio DFH
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad de Bot: Sin Bots
- Mutantes: Ninguno
- Tiempo del Partido: 5 minutos
- Unión por: Nombre/Contraseña
- Plataforma: PS4, PS5, Nintendo Switch, Steam, Xbox One, Xbox One X, Xbox One S, Xbox Series X o Xbox Series S
- Servidor: Este de EE. UU. (Liga Oriental)/Oeste de EE. UU. (Liga Occidental).

3.1.2 Controladores

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

3.1.3 Estadios

En las Clasificatorias Abiertas y los Torneos de Eliminatorias de Otoño, todos los Partidos se juegan en el Estadio DFH. En todas las demás etapas del Torneo, los Administradores del Torneo, a su entera discreción, elegirán la rotación del mapa de entre los estadios estándar. En el caso de los Partidos transmitidos, los Equipos del Evento Principal pueden solicitar no jugar en un estadio debido a problemas de desempeño y deben presentar una solicitud detallada a los Administradores del Torneo no menos de 24 horas antes de la hora de inicio del Partido. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de rechazar por cualquier motivo, a su entera discreción, cualquier solicitud realizada por los Equipos de no jugar en un estadio.

3.2 Procedimientos de los Partidos

3.2.1 Colores del Equipo y del Visitante

Los Administradores del Torneo especificarán el Equipo que será azul y el que será naranja. En la Clasificatoria Abierta, los Torneos de Eliminatorias de Otoño y el Juego de la Liga, se instruirá a los Equipos cómo celebrar el Partido. En todas las demás etapas del Torneo, un Administrador del Torneo celebrará el Partido.

3.2.2 Realojamiento

Entre Juegos en un Partido, los Equipos pueden solicitar que el Partido se realoje en la misma región del servidor debido a problemas de conexión. En el Juego de la Liga, los Equipos pueden aceptar mutuamente cancelar el Juego actual del Partido y realojar el Partido con la aprobación de los Administradores del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar el Juego actual del Partido por un realojamiento en cualquier momento.

3.2.3 Servidores

En los Partidos de la Liga Occidental, "Oeste de EE. UU." es el servidor predeterminado a menos que ambos Equipos acuerden jugar en el servidor "Este de EE. UU." Los servidores de "Este de EE. UU." siempre se utilizarán para los Partidos de la Liga Oriental.

3.2.4 Inicio del Juego

Los jugadores no podrán unirse a su lugar designado hasta que tres Jugadores de cada Equipo se hayan unido al Juego.

3.2.5 Sustituciones

Una “**Sustitución**” se define como el cambio de alineación de un Jugador después de que un Partido ha comenzado. Las Sustitución pueden ocurrir solamente entre Juegos en un Partido y los Equipos solo pueden hacer una (1) Sustitución por Partido.

3.2.6 Informe de Puntuaciones

Durante la etapa de la Clasificatoria Abierta o los Torneos de Eliminatorias de Otoño, después de que se termina un Partido, el Equipo ganador debe enviar el resultado del Partido a los Administradores del Torneo en una sala de chat designada. El Equipo perdedor también debe confirmar el resultado del Partido. Se debe tomar una captura de pantalla de la pantalla de resultados o del archivo de repetición del Partido en el caso de que haya una disputa con los resultados. Si un Equipo presenta una disputa de un Partido reclamando que ganó y envía pruebas de su aseveración, el otro Equipo debe presentar pruebas de su aseveración para evitar la pérdida automática del Partido. A los Equipos o Jugadores que envíen resultados falsos o adulterados quedarán sujetos a medidas disciplinarias según se describe en más detalle en la Sección 8.2.

3.2.7 Observadores

No se permiten observadores dentro del juego, excepto los Administradores del Torneo y sus personas designadas.

3.2.8 Problemas técnicos

Debido a la naturaleza y escala de la competencia en línea, excepto los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, los Partidos no se reiniciarán ni anularán debido a defectos de programación, desconexiones intencionales, caídas de servidores o desconexiones no intencionales. Excepto los Administradores del Torneo determinen lo contrario a su entera discreción, cualquier problema técnico o error encontrado deberá sortearse en el juego. Si un Equipo exige que el partido se vuelva a jugar debido al error o fallo técnico, dicho Equipo deberá guardar la repetición y enviarla a los Administradores del Torneo para su revisión.

Además, los Jugadores reconocen y aceptan que al participar en un evento competitivo de Rocket League, el Jugador individual es quien determina qué plataforma usar (p. ej., PC o consola [según corresponda]) y comprende que él/ella puede enfrentar a Jugadores que compitan en una plataforma diferente. Asimismo, los Jugadores reconocen que las diferentes plataformas pueden ofrecer funcionalidades, como controladores, interfaz del Jugador y/o capacidad de individualizar ciertos escenarios o respuestas del juego, etc., que posiblemente brinden una ventaja competitiva a una plataforma sobre otra. Los jugadores reconocen su única elección de plataforma competitiva y aceptan y eximen de cualquier responsabilidad u obligación a Psyonix en relación con la participación de dicho Jugador en una competencia de múltiples plataformas, incluida cualquier supuesta ventaja competitiva de cualquier otra plataforma.

3.3 Rosters de Equipos

3.3.1 Puntos de Contacto del Equipo

Cada Equipo debe declarar un miembro de su Roster (tal y como se define a continuación) como el **“Punto de Contacto del Equipo”**, quien representa al Equipo en todas las decisiones oficiales y actúa como el principal punto de contacto del Equipo.

3.3.2 Rosters

Para un Partido, los Equipos solamente pueden usar a los Jugadores que están en su Roster. Los Rosters deben contener un mínimo de tres (3) Jugadores iniciales (cada uno, un **“Iniciador”**) y pueden contener hasta un (1) Jugador de reserva designado que puede usarse como suplente (cada uno, una **“Reserva”**). Los Rosters también pueden incluir un Administrador y/o un Entrenador que, dependiendo de si también desempeñan el rol de Iniciador o Reserva, pueden o no jugar en un Partido. Una persona no puede formar parte de más de un Roster simultáneamente. Los Rosters se considerarán cerrados al cierre del proceso de inscripción del Torneo, establecido en la Sección 6.1.4 (el **“Proceso de Inscripción”**) a la hora y fecha que se especificarán en el sitio web de Inscripción (dichas fechas y horas se denominan colectivamente, la **“Fecha y Hora Límite de Cierre de Roster”**). A los Equipos no se les permitirá agregar o intercambiar Jugadores después de que se haya vencido la Fecha y Hora Límite de Cierre de Roster.

- **“Iniciador”**: un Roster debe contener un mínimo de tres (3) Iniciadores. Un Iniciador es elegible para competir en un Partido.
- **“Reserva”**: un Roster puede contener hasta una (1) Reserva. Una Reserva es elegible para competir en un Partido.
- **“Entrenador”**: un Roster puede contener hasta un (1) Entrenador. Un Entrenador es elegible para competir en un Partido si también desempeña el rol de Iniciador o Reserva.
- **“Administrador”**: un Roster puede contener hasta un (1) Administrador. Un Administrador es elegible para competir en un Partido si también desempeña el rol de Iniciador o Reserva.

3.3.3 Presentación del Roster

Los Rosters del inicio de cada Partido se deben enviar a los Administradores del Torneo al menos 24 horas antes del Partido correspondiente.

3.3.4 Nombres de los Jugadores o los Equipos

Los Jugadores o Equipos no podrán cambiar sus Nombres de Usuario, nombres dentro del Juego o Nombres del Equipo sin la aprobación de los Administradores del Torneo. Dichos nombres deben cumplir con estas Reglas (incluida, entre otras, la Sección 5) y los Administradores del Torneo podrán solicitar que se cambien en cualquier momento. Un Roster

no deberá contener duplicados con el mismo nombre, nombres compuestos solo de símbolos o nombres que sean difíciles de distinguir de otros nombres.

3.3.5 Continuidad del Roster, Invitaciones y Autoclasificación entre las Etapas del Torneo

Un “**Roster**” consiste en los tres (3) a cuatro (4) Jugadores, su Entrenador y/o su Administrador (según corresponda) que están inscritos en un Equipo.

3.3.5.1 Continuidad del Roster entre las Eliminatorias Abiertas y el Juego de la Liga

Una vez que un Equipo clasifica para el Juego de la Liga, ese Equipo no puede agregar Jugadores a su Roster.

3.4 Obligaciones del Partido

3.4.1 Puntualidad

Todos los Equipos deben tener tres (3) Jugadores en la pantalla principal del Partido en línea y en la sala de chat designada antes de la hora de inicio del Partido. Los Equipos que no tengan tres Jugadores preparados para jugar después de diez (10) minutos de la hora de inicio del Partido quedarán sujetos a las medidas disciplinarias descritas en más detalle en la Sección 8.2.

3.4.2 Abandono

Los Equipos no podrán abandonar un Partido voluntariamente sin la autorización previa de los Administradores del Torneo. No obstante lo anterior, incluso si tuvieran dicha autorización, dichos Equipos estarán sujetos a medidas disciplinarias según se describe a detalle en la Sección 8.2.

3.4.3 Comunicaciones

Los Equipos se comunicarán con sus oponentes y con los Administradores del Torneo en una sala de chat designada durante todas las etapas en línea del Torneo.

3.5 Interrupciones de Partidos

3.5.1 Desconexión

3.5.1.1 Clasificatoria Abierta y Torneos de Eliminatorias de Otoño

Si ocurre una desconexión en una Clasificatoria Abierta o un Torneo de Eliminatorias de Otoño, el Equipo en desventaja deberá continuar jugando el Juego individual dentro de la serie de Partidos. El Jugador desconectado podrá volver a unirse durante el Juego en el que ocurrió la desconexión o entre los Juegos de una serie de Partidos, pero no podrá unirse en el medio de los Juegos subsiguientes del Partido. Después de una desconexión, si el Jugador no se puede volver a unir durante el mismo Juego, el Jugador tendrá ocho (8) minutos para volver a unirse

antes de que comience el próximo Juego de la serie de Partidos. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del próximo Juego del Partido, el Equipo del Jugador podrá reemplazarlo con otro Jugador de su Roster (sujeto a las reglas de Sustitución establecidas en la Sección 3.2.5) si esta es la primera desconexión del Equipo durante el Partido.

3.5.1.2 Juego de la Liga, Campeonato de Otoño

Si ocurre una desconexión durante cualquier etapa del Torneo, excepto en la Clasificatoria Abierta o Eliminatoria de Otoño, el Equipo en desventaja deberá notificar inmediatamente a los Administradores del Torneo en la sala de chat designada. Los Administradores del Torneo podrán pausar el Juego, a su entera discreción, después de recibir la notificación de desconexión. Para los Partidos observados o transmitidos, si los Administradores del Torneo notan que un Jugador se ha desconectado sin haber sido notificados, podrían pausar un Partido para permitir que el Jugador se vuelva a conectar.

Una vez que se haya pausado el Juego, el Jugador desconectado tendrá ocho (8) minutos para volver a unirse antes de que se reanude el Juego. En caso de varias pausas por desconexiones, el tiempo total se contará para los ocho (8) minutos de tiempo de reconexión. Si el Jugador no puede volver a unirse dentro de ese período de tiempo, el Equipo en desventaja perderá el Juego individual dentro de la serie de Partidos.

Si el Jugador no se puede volver a unir durante el mismo Juego en el cual se desconectó, el Jugador tendrá tres (3) minutos más después del Juego para volver a unirse antes de que comience el próximo Juego de la serie de Partidos. El Jugador desconectado podrá volver a unirse solamente durante el Juego en el que ocurrió la desconexión o entre los Juegos de una serie de Partidos, pero no podrá unirse en el medio de los Juegos subsiguientes de la serie. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del próximo Juego de la serie, el Equipo del Jugador debe reemplazarlo con otro Jugador de su Roster (sujeto a las reglas de Sustitución establecidas en la Sección 3.2.5) o perderá el Partido.

Después de que el Jugador desconectado se vuelva a unir al Juego o que haya vencido el tiempo permitido para volver a unirse, los Equipos tendrán treinta (30) segundos para confirmar con los Administradores del Torneo que cada Jugador está listo para continuar con el Juego. Una vez que cada Equipo haya confirmado que está listo, el Juego se reanudará desde un momento neutral o desde la continuación del juego, según lo determinen los Administradores del Torneo.

Si un Equipo no puede desplegar un equipo completo de tres (3) Jugadores para continuar el juego, lo perderá. Si un Equipo no puede desplegar un equipo completo de tres (3) Jugadores en los ocho (8) minutos posteriores a la pérdida del Juego, perderá el Partido.

3.5.2 Interrupción del Juego

Los Administradores del Torneo podrán pausar un Juego o Partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En el caso de una interrupción del juego, los Jugadores deben permanecer en

sus dispositivos y no se podrán comunicar con otros Jugadores hasta que el Juego o Partido continúe.

3.5.3 Tiempos Fuera

En cualquier Partido al Mejor de Siete, los Equipos pueden solicitar un (1) tiempo fuera (cada uno, un “**Tiempo Fuera**”) entre los Juegos durante dicho Partido.

Cada Tiempo fuera durará dos (2) minutos. Un Equipo debe notificar de inmediato a un Administrador del Torneo después de finalizar un Juego si elige usar un Tiempo fuera. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de negar a un Equipo un Tiempo fuera si dicho Equipo no realiza su elección de acuerdo con los plazos establecidos en esta Sección 3.5.3. Al finalizar el Tiempo fuera, los Administradores del Torneo confirmarán que cada Equipo está listo para continuar con las series antes de que se reanude el Juego.

A los efectos de una mayor claridad, los Tiempos fuera no se pueden usar en las Clasificatorias Abiertas o durante el Juego. Además, los Tiempos fuera no se pueden usar para extender o eludir los cronómetros de descalificación según está establecido en la Sección 3.5.1.2.

3.5.4 Reinicios

Los Administradores del Torneo podrán ordenar que un Juego o Partido vuelva a comenzar debido a circunstancias excepcionales, por ejemplo, si un error afecta de manera significativa la capacidad de un Jugador de jugar o el Juego o Partido es interrumpido por algún motivo de Fuerza Mayor o por otro evento.

3.5.5 Envío de Registros

Si un Jugador o Equipo realiza un reclamo que resulte en el reinicio de un Juego o Partido, deberá proporcionar a los Administradores del Torneo los archivos de registro del Juego o Partido. Estos archivos de registro estarán sujetos a una investigación y si los Administradores del Torneo determinan que el reinicio se solicitó de manera fraudulenta, dicho Jugador o Equipo quedará sujeto a medidas disciplinarias según se describe a detalle en la Sección 8.2.

4. Premios Educativos

4.1 Juego de la Liga

Sujeto a las Secciones 4.4 a 4.6, se otorgarán los siguientes Premios Educativos a cada Equipo (dividido en partes iguales entre todos los Jugadores Iniciales) con base en su posicionamiento al finalizar el Juego de la Liga:

Posición	Monto del Premio Educativo (USD)
Primer lugar	\$5,200.00

Segundo lugar	\$3,800.00
Tercer lugar	\$2,800.00
Cuarto lugar	\$2,200.00
Quinto lugar	\$1,900.00
Sexto lugar	\$1,900.00
Séptimo lugar	\$1,900.00
Octavo lugar	\$1,900.00
Noveno lugar	\$1,750.00
Décimo lugar	\$1,750.00
Onceavo Lugar	\$1,750.00
Doceavo Lugar	\$1,750.00
Decimotercer Lugar	\$1,600.00
Decimocuarto Lugar	\$1,600.00
Decimoquinto Lugar	\$1,600.00
Decimosexto Lugar	\$1,600.00

4.2 Campeonato de Otoño

Sujeto a las Secciones 4.4 a 4.6, se otorgarán los siguientes Premios Educativos a cada Equipo (dividido en partes iguales entre todos los Jugadores Iniciales) con base en su posicionamiento al finalizar el Campeonato de Otoño:

Posición	Monto del Premio Educativo (USD)
Primer lugar	\$10,000.00
Segundo lugar	\$6,000.00
Tercer lugar	\$4,000.00
Cuarto lugar	\$2,000.00
Quinto lugar	\$1,200.00
Sexto lugar	\$1,200.00
Séptimo lugar	\$1,000.00
Octavo lugar	\$1,000.00

Noveno lugar	\$900.00
Décimo lugar	\$900.00
Onceavo Lugar	\$900.00
Doceavo Lugar	\$900.00

4.3 Eliminatoria de la CRL Otoño

Sujeto a las Secciones 4.4 a 4.6, se otorgarán los siguientes Premios Educativos a cada Equipo (dividido en partes iguales entre todos los Jugadores Iniciales) con base en su posicionamiento al finalizar cada Torneo de Eliminatorias de Otoño:

Posición	Monto del Premio Educativo (USD)
Primer lugar	\$1,500.00
Segundo lugar	\$1,300.00
Tercer lugar	\$1,100.00
Cuarto lugar	\$1,100.00

4.4 Condiciones de los Premios Educativos

Sin limitación de las Secciones 4.5 y 4.6, para recibir un Premio Educativo, los posibles Jugadores Ganadores deben proporcionar a Psyonix lo siguiente: (i) la RocketID de dicho posible Jugador Ganador; (ii) la dirección residencial de dicho posible Jugador Ganador; (iii) el número de identificación de estudiante de dicho posible Jugador Ganador; (iv) una copia de un certificado analítico oficial de dicho posible Jugador Ganador; y (v) la fecha de graduación esperada de dicho posible Jugador Ganador. Los Premios Educativos no serán desembolsados hasta que se haya proporcionado toda la información requerida y hasta que Psyonix haya completado el proceso de verificación de elegibilidad de conformidad con estas Reglas.

4.5 Regiones Restringidas del Premio Educativo

SIN PERJUICIO DE LO MENCIONADO ANTERIORMENTE O CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN DE ESTAS REGLAS QUE ESTABLEZCA LO CONTRARIO, SI USTED VIVE EN TURQUÍA O RUSIA (CADA UNO, UNA “REGIÓN RESTRINGIDA DEL PREMIO EDUCATIVO”), USTED RECONOCE Y ACEPTA (Y SI ES MENOR, UNO DE SUS PADRES O TUTOR LEGAL LO RECONOCE Y LO ACEPTA) QUE NO ES ELEGIBLE NI TIENE DERECHO A GANAR NINGUNO DE LOS PREMIOS EDUCATIVOS RELACIONADOS CON EL TORNEO.

4.6 Pago de los Premios Educativos

Solo los Jugadores Ganadores (según lo determinado por Psyonix de acuerdo con la Sección 4.6) serán elegibles para recibir los Premios Educativos establecidos en la Sección 4. Ningún otro Jugador de un Equipo con una puntuación/un rendimiento inferior a la de los Jugadores Ganadores tendrá derecho, en ningún momento ni en ningún caso, a recibir ningún Premio Educativo en relación con el Torneo.

Para mayor claridad, los Premios Educativos se otorgan “tal como están”, sin garantías, ni expresas ni implícitas. Los Premios Educativos no se pueden transferir ni ceder y los Jugadores Ganadores no pueden transferirlos. Los Premios Educativos que no son en efectivo (de haberlos) no se podrán canjear por efectivo. Todos los detalles de los Premios Educativos son a entera discreción de Psyonix. Los Jugadores Ganadores no tendrán derecho a ningún excedente entre el valor minorista real del Premio Educativo y el valor minorista aproximado establecido y no se otorgará ninguna diferencia entre el valor aproximado y el valor real del Premio Educativo. Los Jugadores Ganadores son responsables de pagar todos los costos y gastos relacionados con la aceptación y el uso del Premio Educativo no especificados en este documento. Los Jugadores Ganadores no podrán sustituir un Premio Educativo, pero Psyonix se reserva el derecho, a su entera discreción, en caso de motivos justificados, de sustituir un Premio Educativo (o una porción del mismo) por uno de igual o mayor valor. Pueden corresponder términos y condiciones adicionales para la aceptación y el uso de un Premio Educativo.

Tras la notificación formal por parte de Psyonix, un potencial Jugador Ganador tendrá 45 días a partir de la fecha en que se envió por correo electrónico la notificación para responder y proporcionar cualquier información o material solicitados por Psyonix, incluida la Autorización (según se define a continuación) a los efectos de la verificación de elegibilidad conforme a la Sección 5. Dicha respuesta de un potencial Jugador Ganador se debe enviar a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Psyonix o, a la única opción de Psyonix, a otra dirección de correo electrónico especificada en la notificación. Además, un potencial Jugador Ganador debe mantener activa, durante todo el proceso de verificación de elegibilidad, la Cuenta de Epic (según se define a continuación) que proporcionó a Psyonix, de conformidad con la Sección 5.3.

La fecha de recepción por parte de Psyonix será decisiva para que el potencial Jugador Ganador cumpla con las fechas y horas límite establecidas en esta Sección 4.6. En el caso de que (a) un Jugador (i) no mantenga activa, durante todo el proceso de verificación de elegibilidad, la Cuenta de Epic que proporcionó a Psyonix de conformidad con la Sección 5.3, o (ii) no responda oportunamente a cualquier notificación o solicitud de materiales o información; o (b) dicho Jugador no pueda aceptar o recibir el Premio Educativo por algún motivo (incluido, entre otros, por participar en el Torneo con, o intentar completar el proceso de verificación de elegibilidad con, una Cuenta Limitada de Epic Games (“**Cuenta Limitada**”), o por no proporcionar la información tributaria o de pago necesaria a través de los proveedores de procesamiento de pagos y de impuestos aprobados por Psyonix), en cualquier caso (puntos (a) o (b)), dicho Jugador será descalificado y no tendrá derecho a ganar ningún Premio Educativo en relación con el Torneo. En tales casos, no se nombrará ningún Jugador Ganador alternativo y Psyonix tendrá derecho, a su entera y absoluta discreción, a (y) otorgar cualquier monto del

Premio Educativo que de otro modo se hubiera otorgado a dicho Jugador descalificado como parte de un futuro torneo de la Collegiate Rocket League u (z) otorgar cualquier monto del Premio Educativo a causas y esfuerzos sin fines de lucro. Un Jugador Ganador solo se anunciará una vez que Psyonix haya completado el proceso de verificación de elegibilidad conforme a estas Reglas.

A los Jugadores Ganadores se les puede solicitar que provean cierta información de pago a Psyonix, incluyendo cualquier formulario de información de impuestos requerido, para poder recibir sus Premios Educativos. Psyonix podrá retener el pago de los premios si el Jugador Ganador no provee de forma oportuna los formularios aplicables de pagos a Psyonix.

LOS PREMIOS EDUCATIVOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS INTERNACIONALES, FEDERALES, PROVINCIALES, ESTATALES Y LOCALES APLICABLES (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y DE RETENCIÓN) Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR GANADOR (I) CONSULTAR A SU ASESOR TRIBUTARIO LOCAL PARA DETERMINAR CUÁLES IMPUESTOS APLICAN A SU CASO Y (II) PAGAR DICHOS IMPUESTOS A LAS AUTORIDADES FISCALES CORRESPONDIENTES. Es política de Psyonix retener impuestos a las tasas de retención de impuestos vigentes para los residentes de EE. UU. y residentes fuera de EE. UU. En la medida de lo aplicable, los ingresos y la retención de impuestos por Premios Educativos se informarán en los formularios (y) 1099-MISC para residentes de EE. UU. y 1042-S para no residentes de EE. UU., y (z) cualquier otro formulario de impuestos relevante, según lo requiera la ley aplicable.

Psyonix determinará el método de pago para los Premios Educativos a su entera discreción y, excepto en el caso de que la ley aplicable lo exija de otra forma, todos los pagos serán hechos directamente al Jugador Ganador, en calidad de persona física (o, en caso de ser un Menor, a un padre o al tutor legal del Jugador Ganador). Cada Jugador Ganador recibirá un Formulario de Autorización y Aceptación de Premio Educativo (“**Autorización**”). A menos que esté restringido por la ley aplicable, cada Jugador Ganador (o, en caso de ser un Menor, un padre o el tutor legal del Jugador Ganador) deberá llenar y enviar la Autorización conforme a las fechas y horas límite establecidas en esta Sección 4.6.

5. Elegibilidad de los Jugadores

5.1 Edad, Lugar de Residencia y Estado Académico del Jugador

5.1.1 Los Jugadores deben tener al menos 15 años de edad (o cualquier otra edad, si es mayor, según se requiera en el país de residencia del Jugador) para poder participar en el Torneo. Además, los Menores deben tener permiso del padre o tutor legal para poder participar, según la Sección 1.2.

5.1.2 Los Jugadores con Cuentas Limitadas no son elegibles para participar ni recibir premios en el Torneo.

5.1.3 Los Jugadores deben (a) estar inscritos a tiempo completo de conformidad con los requisitos de su Institución Académica y (b) mantener un GPA o similar acumulado de 2.0, que

se puede demostrar mediante un certificado analítico oficial, en cada caso (elementos (a) y (b)), por el trimestre durante el que se lleva a cabo de Torneo.

5.1.4 Los Jugadores no elegibles que engañen o intenten engañar a los Administradores del Torneo al proporcionar información falsa sobre la elegibilidad o, si es un Menor, el consentimiento falsificado de un padre, estarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe en mayor detalle en la Sección 8.2.

5.2 EULA de Rocket League

Cada Jugador debe cumplir con el Acuerdo de licencia de usuario final de Rocket League (“**EULA de Rocket League**”) (<https://www.psyonix.com/eula/>). Estas Reglas se suman a, y no sustituyen, el EULA de Rocket League.

5.3 Cuenta Epic

Con el fin de facilitar el proceso de pago del Premio Académico establecido en la Sección 4.6, cada Jugador debe (a) tener una Cuenta de Juego de Epic válida y activa, inscrita en nombre de dicho Jugador (“**Cuenta Epic**”) y (b) proporcionar dicha Cuenta Epic a Psyonix como parte del Proceso de Inscripción. Para abrir una Cuenta Epic, los Jugadores pueden ingresar en <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las instrucciones en pantalla.

Para mayor claridad, proporcionar una Cuenta Epic como parte del Proceso de Inscripción no garantiza que un Jugador recibirá un Premio Educativo en relación con el Torneo. Solo los Jugadores Ganadores serán elegibles para recibir Premios Educativos en relación con el Torneo.

5.4 Asociación con Psyonix

Los empleados, directivos, directores, agentes y representantes de Psyonix (incluidas las agencias legales, de promoción y de publicidad de Psyonix) y sus familiares directos (definidos como cónyuge, madre, padre, hermanas, hermanos, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos y suegros, independientemente de donde vivan) y los que viven en su hogar (estén o no relacionados), y cada persona o entidad relacionada con la producción o administración del Torneo, y cada compañía matriz, filial, subsidiaria, agente y representante de Psyonix no es elegible para asesorar, administrar o poseer un Equipo ni de cualquier otro modo participar o ganar.

5.5 Restricciones de Nombres, Logotipos, Avatares y Marcas de Jugadores y Equipos

5.5.1 Todos los nombres de Equipos y de Jugadores individuales deben seguir el Código de Conducta de la Sección 7. Psyonix y los Administradores del Torneo pueden restringir o cambiar las etiquetas de los Equipos y Jugadores individuales o los nombres de pantalla por cualquier razón.

5.5.2 El nombre utilizado por un Equipo o un Jugador no puede incluir o hacer uso de los términos Rocket League®, Psyonix o cualquier otra marca registrada, nombre comercial, o logotipo propiedad de, o bajo licencia de Psyonix.

5.5.3 El nombre utilizado por un Equipo o Jugador no puede ser una suplantación de otro Equipo, Jugador, streamer, celebridad, funcionario de gobierno, empleado de Psyonix o cualquier otra persona o entidad.

5.5.4 Antes del inicio del Torneo, Psyonix o los Administradores del Torneo colaborarán con todos los Jugadores y Equipos invitados para determinar un nombre adecuado para su uso durante el Torneo. Los Jugadores y Equipos deberán utilizar este identificador acordado durante todo el Torneo.

5.5.5 Psyonix y/o los Administradores del Torneo se reservan el derecho a prohibir o restringir el uso de cualquier elemento dentro del juego durante el Torneo (incluso, entre otras cosas, podrán prohibir el uso de cualquier material de terceros con derechos de autor de manera tal que indique, sugiera o podría interpretarse que representa asociación o afiliación con dicho tercero).

5.6 Cumplimiento de Obligaciones

Los Jugadores deben estar al día con respecto a las cuentas de Epic, Steam, Microsoft, Nintendo o ID de PlayStation Network (cada una, una “**Cuenta del Torneo**”) que son utilizadas por dichos Jugadores en relación con el Torneo, sin infracciones no reveladas. Esto significa que, sin limitación, la Cuenta del Torneo de un Jugador (a) se debe registrar a nombre de dicho Jugador, y no puede haber sido comprada, regalada ni transferida de otro Jugador anteriormente; y (b) debe tener los niveles de acceso requeridos para Epic Games Store, Steam, Xbox Live, Nintendo Network o PlayStation Network, según corresponda. Los Jugadores, Equipos y/o Personas de Control (según corresponda) también deberán estar libres de, o haber cumplido plenamente, suspensiones u otras sanciones impuestas en relación con una violación anterior de cualquier regla oficial de Psyonix.

5.7 Restricciones Adicionales

El Torneo en todas partes está abierto a Jugadores elegibles que residan en el Área de Elegibilidad, pero no es válido donde esté restringido o prohibido por la ley aplicable o en cualquier país donde las leyes de EE. UU. prohíban la participación.

6. Conformación, Operaciones y Conducta de los Equipos

6.1 El Torneo está compuesto en su totalidad por Equipos. Los Jugadores deben combinarse para formar un Equipo que consista en al menos tres (3) Jugadores individuales, pero no más de cuatro (4) Jugadores individuales.

6.1.1 Los Equipos deben estar compuestos por Jugadores que asistan a la misma Institución Académica. Todos los Jugadores de un Equipo deben ser capaces de proporcionar una prueba de inscripción de la misma Institución Académica de conformidad con la Sección 5.1.2.

6.1.2 Los Equipos deben estar compuestos de Jugadores que residan dentro del Área de Elegibilidad.

6.1.3 Los Jugadores solo pueden participar en un Equipo a la vez durante el Torneo.

6.1.4 Cada Jugador en un Equipo debe cumplir con todos los requisitos de elegibilidad de los Jugadores establecidos en el presente documento y cada Jugador de dicho Equipo debe registrarse en el Sitio web de Inscripción antes del cierre del Proceso de Inscripción para ser considerado miembro del Equipo correspondiente. Durante el Proceso de Inscripción, un miembro del Equipo creará o inscribirá el Nombre del Equipo y los Jugadores podrán unirse al Equipo al buscar el Nombre del Equipo o por invitación. En el caso de que un Equipo pase a rondas más avanzadas del Torneo, los Administradores del Torneo intentarán notificar al Equipo a través del Punto de Contacto de su Equipo.

6.1.5 Todos los miembros de un Equipo que se encuentran dentro de los umbrales de Premios Educativos establecidos en la Sección 4 deben pasar con éxito el proceso de verificación de elegibilidad descrito en la Sección 4.6 para poder recibir dichos Premios Educativos (sujetos a la Sección 4.5). Si un miembro de un Equipo no pasa el proceso de verificación de elegibilidad, todos los miembros de ese Equipo quedarán descalificados como potenciales Jugadores Ganadores y ese Equipo no tendrá derecho a ganar ningún Premio Educativo en relación con el Torneo; siempre que, para mayor claridad, un miembro del Equipo que resida dentro de la Región Restringida de los Premios Educativos no fuerce automáticamente una descalificación del resto de los miembros del Equipo como posibles Jugadores Ganadores, de conformidad con esta Sección 6.1.5.

6.1.6 Se considerará que cada miembro del Equipo, incluido el Punto de Contacto del Equipo, ha realizado e ingresado de manera conjunta y solidaria todas las declaraciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente, y deberá estar obligado y sujeto de forma conjunta y solidaria a ello. Salvo que se establezca de otra manera en el presente, todos los derechos de los Administradores del Torneo en virtud de estas Reglas se relacionan con y son ejecutables contra el Equipo como un todo y con cada miembro del Equipo. Si surgiera algún derecho de descalificación en función de un miembro individual del Equipo, el derecho de descalificación podrá ejercerse ya sea contra dicho miembro individual del Equipo, o contra el Equipo como un todo, según lo decidan los Administradores del Torneo a su entera discreción. Si los Administradores del Torneo deciden descalificar a algunos miembros de un Equipo, los Jugadores restantes se deberán seguir rigiendo por estas Reglas, y si los permiten, a su entera discreción, los Administradores del Torneo, el Equipo podrá reemplazar al Jugador(es) descalificado (aun si el Jugador descalificado era el Punto de Contacto del Equipo) con un Jugador nuevo elegible y continuar compitiendo bajo el mismo Nombre del Equipo, si cada Jugador descalificado firma oportunamente los documentos que los Administradores del Torneo consideren necesarios para permitir que su antiguo miembro(s) del Equipo continúe

participando en el Torneo usando el nombre del Equipo, o bajo un nombre nuevo, si lo permiten los Administradores del Torneo a su entera discreción. Si un miembro del Equipo decide cancelar su participación en el Torneo, o es descalificado del Torneo, no se le permitirá participar en el Torneo en ninguna capacidad y no será elegible para recibir ninguna parte de un Premio Educativo que haya ganado el Equipo del Jugador, a la entera discreción del Administrador del Torneo.

6.2 Relaciones del Equipo

Las Reglas no rigen las relaciones entre los Jugadores de un Equipo. Los términos de las relaciones entre los Jugadores y sus Equipos respectivos quedan a discreción de cada uno de los Equipos y sus Jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros de un Equipo podrán ser motivo de descalificación del Equipo correspondiente o de cualquiera de los miembros de su Equipo, según lo determinen los Administradores del Torneo a su entera discreción.

6.3 Responsabilidades de los Gerentes y Entrenadores de Equipos

6.3.1 Ningún Equipo (incluidos sus agentes, funcionarios, empleados y subcontratistas), Gerente o Entrenador puede participar en confabulación, arreglo de Partidos, soborno de un árbitro o representante de Partido, o cualquier otra acción o acuerdo injusto o ilegal para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de cualquier Juego, Partido o Torneo.

6.3.2 Ningún Gerente, Entrenador u otra persona que tenga responsabilidad de supervisión o manejo de un Equipo de la CRL (en conjunto, "**Personas en Control**"): (a) podrá ser una Persona en Control del Equipo de la CRL de otra Institución Académica; ni (b) participar de manera directa o indirecta en o tener poder para determinar el manejo o la administración del Equipo de la CRL de otra Institución Académica ni influir en el rendimiento del Equipo de la CRL de otra institución académica en un Juego, Partido o Torneo.

6.3.3 Un Equipo no puede designar como Persona en Control a ninguna persona que: (a) es una Persona de Control del Equipo de la CRL de otra Institución Académica; o (b) directa o indirectamente está involucrado o tiene algún poder para determinar la gestión o administración del Equipo de la CRL de otra Institución Académica o influir en el desempeño del Equipo de la CRL de otra Institución Académica en cualquier Juego, Partido o Torneo.

7. Código de Conducta

7.1 Conducta Personal; Comportamiento no Tóxico

7.1.1 Todos los Jugadores y Personas en Control deben comportarse de manera coherente en todo momento con (a) el Código de Conducta en esta Sección 7 ("**Código de Conducta**") y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y buen espíritu deportivo.

7.1.2 Los Jugadores y las Personas en Control deberán respetar a otros Jugadores, Administradores del Torneo y espectadores.

7.1.3 Los Jugadores y Personas en Control no deberán comportarse de una manera (a) que infrinja estas Reglas, (b) que sea perjudicial, insegura o destructiva, o (c) que de otro modo sea perjudicial para el disfrute de la Rocket League por parte de otros usuarios, tal como lo pretende Psyonix (según lo decidido por Psyonix). En especial, los Jugadores no deberán participar en conductas irrespetuosas o de acoso, uso de lenguaje abusivo u ofensivo, sabotaje del Juego, correo basura [spamming], ingeniería social, fraude, o cualquier actividad ilícita (“**Comportamiento Tóxico**”).

7.1.4 Cualquier violación de estas Reglas puede exponer a un Jugador, Persona en Control o todo un Equipo a medidas disciplinarias como se describe más adelante en la Sección 8.2, ya sea que esa violación haya sido cometida intencionalmente o no.

7.2 Integridad Competitiva

7.2.1 Se espera que cada Jugador juegue según el espíritu de la Rocket League y conforme a estas Reglas en todo momento durante cualquier Juego o Partido. Cualquier forma de juego injusto está prohibida por estas Reglas y puede resultar en medidas disciplinarias. Algunos ejemplos de juego injusto incluyen lo siguiente:

- Confabulación (por ejemplo, cualquier acuerdo entre dos o más Equipos o Jugadores en Equipos diferentes para determinar previamente el resultado de un Juego o Partido), arreglo de partidos, soborno de un árbitro o representante de partido, o cualquier otra acción o acuerdo injusto o ilegal para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de cualquier Juego, Partido o Torneo.
- Piratear o modificar de cualquier otra manera el comportamiento pretendido del cliente de la Rocket League.
- Jugar o permitir que otros Jugadores jueguen en una Cuenta del Torneo registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dar instrucciones a alguien más para que lo haga).
- Usar cualquier dispositivo, programa o método similar para hacer trampa u obtener ventajas competitivas.
- Explotar intencionalmente cualquier función del juego (p. ej., un error o fallo en el juego) de cualquier manera imprevista para Psyonix para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques distribuidos de negación de servicio, swatting o métodos similares para interferir con la conexión de otro Jugador con el cliente de la Rocket League.
- Usar claves macro o métodos similares para automatizar acciones dentro del juego.
- Desconectarse intencionalmente de un Partido sin una razón legítima para hacerlo.

- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o a ser prestados en conexión con juego injusto de la Rocket League (p. ej., servicios concebidos para perder o arreglar intencionalmente un Partido o un Juego).
- Interferir con la operación del Torneo, el Sitio web de las Reglas o cualquier sitio web propiedad de u operado por Psyonix o por los Administradores del Torneo.
- Participar en cualquier actividad ilegal en la jurisdicción donde está ubicado el Jugador afectado.
- Hacer cualquier modificación a la Rocket League que no haya sido divulgada ni autorizada por los Administradores del Torneo.
- Usar cualesquier instalaciones, servicios o equipos del Torneo, proporcionados o puestos a disposición por parte de las Entidades del Torneo para publicar, transmitir, difundir o, de otro modo, poner a disposición comunicaciones prohibidas por el Código de Conducta.
- Desconectarse de la pantalla principal dentro del juego antes de que los Administradores del Torneo lo soliciten.
- Cambiar un Jugador o nombre de usuario dentro del juego a otro que no sea el nombre de usuario inscrito del Jugador.
- Violar estas Reglas de algún otro modo.

7.3 Apuestas

Los Jugadores y las Personas en Control no deberán (a) realizar ni promover apuestas o juegos de azar en el Torneo ni en ninguna parte de este, o (b) beneficiarse, ya sea directa o indirectamente, de apuestas o juegos de azar en el Torneo o en cualquier parte de este.

7.4 Acoso

7.4.1 Se prohíbe a los Jugadores y a las Personas en Control participar en cualquier forma de conducta de acoso, abusiva o discriminatoria basada en raza, color, origen étnico, nacionalidad, religión, opinión política o cualquier otra opinión, género, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad, o cualquier otra condición o característica protegida por la ley aplicable.

7.4.2 Cualquier Jugador o Persona en Control que sea testigo o sujeto de conducta de acoso, abusiva o discriminatoria, deberá notificarlo a un Administrador del Torneo. Todas las denuncias informadas conforme a esta Sección 7.4.2 serán investigadas a la brevedad y se tomarán las medidas adecuadas. Las represalias en contra de cualquier Jugador o Persona en Control que haga una denuncia o coopere con la investigación de una denuncia están prohibidas.

7.5 Confidencialidad

Un Jugador o Persona en Control no puede revelar a ningún tercero información confidencial provista por los Administradores del Torneo, Psyonix o su matriz o sus filiales con respecto a la Rocket League, el Torneo, Psyonix o su matriz o sus filiales, por ningún método de comunicación, incluso mediante la publicación en canales de redes sociales.

7.6 Conducta Ilegal

Los Jugadores y las Personas en Control están obligados a cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento.

8. Infracciones de las Reglas y de Conducta

8.1 Investigación y Cumplimiento

8.1.1 Los Jugadores y las Personas en Control acuerdan cooperar completamente con Psyonix y/o un Administrador del Torneo (según corresponda) en la investigación de cualquier violación de estas Reglas. En caso de que Psyonix y/o un Administrador del Torneo contacte a un Jugador o una Persona en Control para discutir la investigación, el Jugador o la Persona en Control deberá ser honesto en la información que provea a Psyonix y/o al Administrador del Torneo. Cualquier Jugador o Persona en Control que haya ocultado, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que de alguna otra forma haya engañado a Psyonix y/o a un Administrador del Torneo durante una investigación, será sujeto de medidas disciplinarias según se describe a detalle en la Sección 8.2.

8.1.2 Los Jugadores y Personas en Control reconocen y aceptan que Psyonix tiene derecho, a su entera discreción, a quitar del evento del Torneo a cualquier Jugador o Persona en Control, o restringir su participación, como parte de cualquier investigación realizada por Psyonix y/o un Administrador del Torneo (según corresponda) conforme a la Sección 8.1.1.

8.2 Medidas Disciplinarias

8.2.1 Si Psyonix decide que un Jugador o Persona en Control infringió el Código de Conducta o cualquier término de las Reglas, Psyonix puede tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

- Reinicio del Partido;
- Pérdida del Juego;
- Abandono del Partido;
- Emitir una advertencia pública o privada (oral o escrita) al Jugador o Persona en Control;
- Pérdida de todos o parte de los Premios Educativos previamente otorgados al Jugador;

- Descalificar al Jugador o a la Persona en Control de uno o más Partidos y/o Juegos del Torneo; o

- Impedir que el Jugador o la Persona en Control participe en una o más competencias futuras organizadas por Psyonix.

8.2.2 Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de la medida disciplinaria tomada por Psyonix en virtud de esta Sección 8.2 será a la exclusiva y absoluta discreción de Psyonix. Psyonix se reserva el derecho de buscar la compensación de daños y otros remedios de tal Jugador o Persona en Control en toda la extensión permitida por la ley aplicable.

La aplicación de cualquier medida disciplinaria aplicable por parte de Psyonix no proporcionará a dicho Jugador o Persona en Control motivos para reclamar a Psyonix bajo ninguna teoría de ley, ni se considerará de otro modo una responsabilidad por parte de Psyonix para con dicho Jugador o Persona en Control.

8.2.3 Si Psyonix decide que ha habido infracciones repetidas de estas Reglas por parte de un Jugador o una Persona en Control, puede imponer medidas disciplinarias cada vez mayores, hasta e incluyendo la descalificación permanente de cualquier juego competitivo futuro de la Rocket League. Psyonix también puede hacer cumplir cualquier medida disciplinaria aplicable especificada en los Términos de Uso de Psyonix (<https://www.psyonix.com/tou/>) y/o el EULA de Rocket League (<https://www.psyonix.com/eula/>).

8.2.4 Una decisión final por parte de Psyonix en relación con las medidas disciplinarias adecuadas a tomar será final y vinculante para los Jugadores y Personas en Control correspondientes.

8.3 Disputa de las Reglas

Psyonix tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de estas Reglas, incluyendo el incumplimiento, la ejecución o la interpretación de las mismas.

9. Condiciones

El Torneo está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada Jugador está de acuerdo (o, en caso de ser Menor de edad, los padres o tutores de dicho Jugador deberán estar de acuerdo en su nombre) en: (a) estar obligado por estas Reglas en su totalidad (incluyendo el Código de Conducta) y por las decisiones de Psyonix que serán finales y vinculantes; y (b) renunciar al derecho de reclamar la ambigüedad en el Torneo o estas Reglas, excepto en donde la ley aplicable lo prohíbe. Al aceptar un Premio Educativo, el Jugador Ganador acepta (o, en caso de ser Menor de edad, un padre/madre o el tutor legal de dicho Jugador Ganador acepta en su nombre) liberar a las Entidades del Torneo de cualquier responsabilidad, pérdida o daño que surja de o en relación con el otorgamiento, recepción y/o uso o uso indebido del Premio Educativo o participación en cualquier actividad relacionada con el Premio Educativo. Las Entidades del Torneo no serán responsables de: (i) malfuncionamiento del sistema telefónico,

teléfono o hardware o software de computadora, o cualquier otro malfuncionamiento técnico o informático, pérdida de conexión, desconexión, demora o errores en la transmisión; (ii) corrupción de datos, robo, destrucción y acceso no autorizado a, o alteración de las entradas o cualquier otro material; (iii) lesiones, pérdidas o daños de cualquier tipo, incluyendo la muerte causada por el Premio Educativo o resultante de la aceptación, posesión o uso del Premio Educativo, o de cualquier participación en el Torneo; o (iv) cualquier error en impresión, tipográfico, administrativo o técnico en los materiales asociados con el Torneo. Psyonix se reserva el derecho de cancelar o suspender el Torneo a su entera discreción o debido a circunstancias fuera de su control, incluyendo desastres naturales. Psyonix puede descalificar a cualquier Jugador de participar en el Torneo o de ganar un Premio Educativo en caso de que, a su entera discreción, determine que dicho Jugador está intentando perjudicar la operación legítima del Torneo realizando cualquier otra práctica injusta de juego con la intención de molestar, abusar, amenazar, perjudicar o acosar a cualquier otro Jugador o representante de Psyonix. Las leyes internas del Estado de Carolina del Norte, sin referencia a ninguno de sus principios de conflicto de leyes, regirán las disputas con respecto a estas Reglas y/o el Torneo. Psyonix podrá, a su entera discreción, cancelar, modificar o suspender el Torneo en caso de que surja algún virus, defecto de programación, problemas en las computadoras, intervención no autorizada, evento de fuerza mayor u otra causa fuera del control de Psyonix que corrompa la administración, seguridad o juego adecuado del Torneo. Cualquier intento deliberado de dañar o perjudicar la legítima operación del Torneo puede ser considerado una infracción judicial y de las leyes civiles y podrá resultar en la descalificación de la participación en el Torneo. En caso de que tal intento se lleve a cabo, Psyonix se reserva el derecho de buscar compensación por daños y perjuicios (incluyendo los honorarios de abogados) en la mayor medida posible permitida por la ley, incluyendo el enjuiciamiento penal. El Torneo está sujeto a todas las leyes federales, provinciales, estatales y locales aplicables.

10. Nombre e Imagen

Cada persona que aparezca en cámara en nombre del Equipo (“**Participante**”) por el presente le otorga a Psyonix un derecho y una licencia mundial, libre de regalías, totalmente pagadas y no exclusivas (con el derecho de otorgar sublicencias) para (a) entrevistar, fotografiar, grabar, registrar y/o filmarle, y (b) usar su nombre, imagen, avatar, voz, historia de fondo y/o actividades capturadas o grabadas durante este Torneo y eventos deportivos electrónicos relacionados (“**NIL**”) con fines de marketing, patrocinio y promoción de la Rocket League, la CRL, este Torneo y las producciones de eventos deportivos electrónicos relacionados, que incluyen anuncios impresos y virtuales de Psyonix y sus transmisiones, sitios web, blogs y canales de redes sociales. La licencia para capturar y registrar NIL de un Participante vencerá al final de cada temporada de la CRL, siempre que, si alguno de los NIL del Participante se integran a los medios o materiales que sean capturados o grabados durante la temporada de la CRL, la licencia seguirá teniendo vigencia con respecto a esos medios y materiales y a cualquier trabajo derivado, compilaciones o adaptaciones de estos, hechos durante o después de la temporada de la CRL (p. ej., clips con momentos destacados de la temporada y videos de “grandes momentos en la historia de la CRL”).

11. Renuncia a Juicio con Jurado

EXCEPTO SEGÚN LO PROHIBA LA LEY APLICABLE Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE TORNEO, CADA PARTICIPANTE POR ESTE MEDIO RENUNCIA DE MANERA IRREVOCABLE Y A PERPETUIDAD A CUALQUIER DERECHO QUE PUEDA TENER A UN JUICIO POR JURADO CON RESPECTO A CUALQUIER LITIGIO QUE SURJA DIRECTA O INDIRECTAMENTE, COMO CONSECUENCIA O EN CONEXIÓN CON ESTE TORNEO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO CELEBRADO EN RELACIÓN CON EL PRESENTE, CUALQUIER PREMIO EDUCATIVO DISPONIBLE EN RELACIÓN CON EL PRESENTE, Y CUALQUIERA DE LAS TRANSACCIONES CONTEMPLADAS EN LOS MISMOS O EN EL PRESENTE.

12. Privacidad

Consulte la política de privacidad de Epic Games, Inc. en <https://www.epicgames.com/site/en-US/privacypolicy> para obtener información importante sobre la recopilación, el uso y la divulgación de información personal por parte de Psyonix.

© 2023 Psyonix LLC. Todos los derechos reservados.