

Serie del Campeonato Rocket League - Reglas oficiales de la Temporada 2021-22

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción

Estas Reglas oficiales de la Temporada 2021-22 de la Serie del Campeonato Rocket League («**Reglas**») rigen todas las etapas de la Serie del Campeonato Rocket League - Temporada 2021-22 («**Torneo**» o «**RLCS 2021-22**») proporcionadas por Psyonix LLC («**Psyonix**»).

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad de la competición de la Rocket League (la «**Rocket League**») en relación con el Torneo y están destinadas a promover una competencia animada y ayudar a garantizar que toda la competición en la Rocket League sea divertida, justa y no contenga Comportamientos perjudiciales (como se define a continuación).

Estas Reglas pueden ser traducidas a otros idiomas. En caso de conflicto o incoherencia entre cualquier versión traducida de estas Reglas y su versión en inglés, prevalecerá, regirá y mandará la versión en inglés. La participación en este Torneo no representa la participación en ningún otro torneo, competición, concurso ni sorteo.

1.2 Aceptación

Para participar en el Torneo, cada jugador debe aceptar (o, si se trata de un Menor, tal y como se define más adelante, el padre o tutor legal de dicho jugador debe aceptar en su nombre) seguir estas Reglas en todo momento, así como el Código de Conducta de la Sección 7 («**Jugador**»). Los Jugadores (o, si es un Menor, el padre o tutor legal de dicho Jugador) deben aceptar estas Reglas como parte del formulario de inscripción del Torneo, disponibles en <https://www.rocketleagueesports.com/rules/>. Al participar en cualquier Juego o Partida (cada uno como se define más abajo) que forme parte del Torneo, un Jugador (o, si es Menor de edad, su padre o tutor legal) confirma que ha aceptado estas Reglas conforme a esta Sección 1.2.

Estas Reglas se aplican asimismo a cada Equipo que haya sido autorizado a participar en el Torneo y su(s) propietario(s) («**Propietario**»), su representante («**Representante**») y su entrenador («**Entrenador**»). Los Propietarios de un Equipo pueden ser personas o una entidad legal, y estas Reglas se aplican por igual en ambos casos. La participación de un Equipo en cualquier Torneo está sujeta a la aceptación de estas Reglas por parte de el/los Propietario(s), el Representante y el Entrenador del Equipo.

1.3 Cumplimiento

Psyonix será el principal responsable de hacer cumplir estas Reglas y puede, junto con los Administradores del Torneo (según se definen a continuación), imponer sanciones a los Jugadores, Propietarios, Representantes, Entrenadores y Equipos que las infrinjan, según se describe en la Sección 8.

1.4 Enmiendas

Psyonix puede actualizar, revisar, cambiar o modificar estas Reglas ocasionalmente. La participación en el Torneo después de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación de estas Reglas implicará la aceptación de estas Reglas conforme a su actualización, revisión, cambio o modificación.

2. Estructura del Torneo

2.1 Definición de términos

«**APAC N**»: hace referencia a Japón, Mongolia, Corea del Sur.

«**APAC S**»: hace referencia a Bangladesh, Bután, Brunéi, India, Indonesia, Laos, Malasia, Birmania, Filipinas, Singapur, Tailandia, Timor-Oriental y Vietnam.

«**Mejor de X**»: hace referencia a una Partida que tiene X número de Juegos y el Equipo que gana la mayoría de los Juegos se declara ganador. Cuando un equipo gana el número de Juegos necesarios para lograr la mayoría requerida, el Equipo se declara ganador de la Partida y no se jugará ningún Juego que no se haya jugado hasta ese momento. Por ejemplo, en una Partida al mejor de tres, cuando un Equipo gana dos Juegos, ese Equipo será inmediatamente declarado ganador de esa Partida.

«**Área de Elegibilidad**»: hace referencia a APAC N, APAC S, Europa, MENA (según se define más abajo), Norteamérica, Oceanía, Sudamérica y SSA (según se define más abajo).

«**Europa**»: hace referencia a Andorra, Albania, Armenia, Austria, Bélgica, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Croacia, República Checa, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Alemania, Grecia, Hungría, Islandia, República de Irlanda, Italia, Letonia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Macedonia, Malta, Moldavia, Mónaco, Montenegro, Países Bajos, Noruega, Polonia, Portugal, Rumanía, Rusia (excepto las personas que se encuentren en la región de Crimea), San Marino, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Turquía, Ucrania (excepto las personas que se encuentren en la región de Crimea), Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte.

«**Juego**»: hace referencia a una única competición entre dos Equipos:

«**Partida**»: hace referencia al Juego de un Torneo entre dos Equipos. Puede contener Juegos múltiples, como se describe en la Sección 2.3.

«**MENA**»: hace referencia a Argelia, Azerbaiyán, Bahréin, Chad, Yibuti, Egipto, Israel, Jordania, Kazajistán, Kirguistán, Kuwait, Libia, Mauritania, Níger, Omán, Pakistán, Palestina, Qatar, Arabia Saudí, Tayikistán, Túnez, Turkmenistán, Emiratos Árabes Unidos y Uzbekistán.

«**Norteamérica**»: hace referencia a Bahamas, Canadá (sin incluir Nunavut, territorios del Noroeste y Yukón), Costa Rica, Dominica, República Dominicana, El Salvador, Guatemala, Honduras, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá y Estados Unidos (incluyendo Puerto Rico y las Islas Vírgenes de EE. UU.).

«**Oceanía**»: hace referencia a Australia, Fiyi, Polinesia Francesa, Kiribati, Islas Marshall, Micronesia, Nauru, Nueva Caledonia, Nueva Zelanda, isla Norfolk, Palaos, Papúa Nueva Guinea, Samoa, islas Salomón, Tonga, Tuvalu, Vanuatu y Wallis y Futuna.

«**Ronda Eliminatoria**»: hace referencia a una fase del Torneo en la que los Equipos se clasifican usando las Partidas de la Ronda Robin (como se define más abajo) y los mejores Equipos juegan una combinación de una Ronda Eliminatoria Única y una Ronda de Eliminación Doble (cada una, como se define más abajo).

«**Región**»: hace referencia a la región del servidor de RLCS en la que compite el Jugador o el Equipo.

«**Página Web de Inscripción**»: hace referencia al sitio web smash.gg o cualquier URL posterior que pueda sustituirlo periódicamente.

«**RLCS**»: hace referencia a la Rocket League Championship Series.

«**Puntos RLCS**»: hace referencia a los puntos otorgados a un Equipo en función de la posición en la que termine en un Regional o Principal (cada uno de ellos como se define a continuación).

«**Ronda Robin**»: hace referencia a una fase del Torneo donde cada Equipo juega contra todos los demás Equipos.

«**Página Web de las Reglas**»: hace referencia al sitio web <http://www.rocketleaguesports.com/rules> o cualquier URL posterior que pueda sustituirla periódicamente.

«**Sudamérica**»: hace referencia a Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Guyana, Paraguay, Perú, Surinam, Uruguay y Venezuela.

«**SSA**»: hace referencia a Angola, Benín, Botsuana, Burkina Faso, Camerún, Cabo Verde, República Centroafricana, Comoras, Congo (Brazzaville), Congo (República Democrática), Costa de Marfil, Guinea Ecuatorial, Etiopía, Gabón, Gambia, Ghana, Guinea-Bisáu, Lesoto, Madagascar, Malawi, Mali, Mauricio, Mozambique, Namibia, Nigeria, Reunión, Ruanda, Santo Tomé y Príncipe, Senegal, Seychelles, Sudáfrica, Suazilandia, Togo, Uganda y Zambia.

«**Swiss**»: hace referencia a la fase del Torneo con varias rondas donde es posible que los Equipos no jueguen necesariamente contra todos los demás Equipos.

«**Equipo**»: hace referencia a un grupo de Jugadores que compiten en el Torneo juntos como una unidad. En la Sección 6 hay una descripción de los requisitos para ser Equipo.

«**Administrador del Torneo**»: hace referencia a cualquier empleado de Psyonix o miembro del equipo de administración, transmisión, producción, personal del evento o cualquier otra persona empleada o contratada con el propósito de gestionar el Torneo (incluido, entre otros, ESL Gaming GmbH [«**ESL**»]).

«**Entidades del Torneo**»: hace referencia a Psyonix, los Administradores del Torneo, cualquier patrocinador oficial del Torneo y cada una de sus respectivas entidades matrices, subsidiarias y filiales, vendedores, agentes y representantes, y los agentes, directores y empleados de todo lo anterior.

«**Jugador Ganador**»: hace referencia a cualquier Jugador a quien Psyonix declare oficialmente Jugador Ganador, tal y como establece la Sección 4.

2.2 Programa y formato

Tal y como se establece con más detalle en la Sección 2.3, el Torneo se estructura en tres (3) divisiones independientes (cada una de ellas, una «**División**»). Cada una de ellas incluye a) tres (3) torneos regionales RLCS 2021-22 (cada uno de ellos un «**Regional**») y un principal (cada uno de ellos, un «**Principal**») y b) una Clasificatoria Abierta y un Evento Principal (cada uno de ellos según se define más abajo). La RLCS 2021-22 termina en el Campeonato Mundial de la RLCS 2021-22 (tal y como se define más abajo).

2.3 Fechas del Torneo

2.3.1 Periodo del Torneo

En esta Sección se detalla la programación correspondiente a cada etapa del Torneo. Las siguientes fechas

se muestran en la zona horaria de la región correspondiente.

2.3.2 Reprogramación

Psyonix puede, según su propio criterio, reorganizar el calendario o cambiar la fecha de cualquier Partida o sesión del Torneo, así como cambiar cualquier modo de Juego relacionado con el mismo. No obstante, si el calendario del Torneo se modifica, Psyonix informará a todos los Jugadores tan pronto como sea posible.

2.3.3 División 1

Regionales de APAC N

División 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (15 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (16 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (17 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 1 (22 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 2 (23 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 3 (24 de octubre de 2021)

División 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (29 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (30 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (31 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 1 (5 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 2 (6 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 3 (7 de noviembre de 2021)

División 1 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (12 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (13 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (14 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 1 (19 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 2 (20 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de APAC N - Día 3 (21 de noviembre de 2021)

Regionales de APAC S

División 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (8 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (9 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (10 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC S - Día 1 (15 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC S - Día 2 (16 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC S - Día 3 (17 de octubre de 2021)

División 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (22 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (23 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (24 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC S - Día 1 (29 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC S - Día 2 (30 de octubre de 2021)
- Evento Principal de APAC S - Día 3 (31 de octubre de 2021)

División 1 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (5 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (6 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (7 de noviembre de 2021)
- Día 1 del Evento Principal de APAC S (12 de noviembre de 2021)
- Día 2 del Evento Principal de APAC S (13 de noviembre de 2021)
- Día 3 del Evento Principal de APAC S (14 de noviembre de 2021)

Regionales de MENA

División 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (8 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (9 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (10 de octubre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 1 (15 de octubre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 2 (16 de octubre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 3 (17 de octubre de 2021)

División 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (22 de octubre de 2021)

- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (23 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (24 de octubre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 1 (29 de octubre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 2 (30 de octubre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 3 (31 de octubre de 2021)

División 1 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (5 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (6 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (7 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 1 (12 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 2 (13 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de MENA - Día 3 (14 de noviembre de 2021)

Regionales de Norteamérica

División 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (8 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (9 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (10 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 1 (15 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 2 (16 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 3 (17 de octubre de 2021)

División 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (22 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (23 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (24 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 1 (29 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 2 (30 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 3 (31 de octubre de 2021)

División 1 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (5 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (6 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (7 de noviembre de 2021)

- Evento Principal de Norteamérica - Día 1 (12 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 2 (13 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 3 (14 de noviembre de 2021)

Regionales de Europa

División 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (15 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (16 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (17 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 1 (22 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 2 (23 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 3 (24 de octubre de 2021)

División 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (29 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (30 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (31 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 1 (5 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 2 (6 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 3 (7 de noviembre de 2021)

División 1 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (12 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (13 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (14 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 1 (19 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 2 (20 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Europa - Día 3 (21 de noviembre de 2021)

Regionales de Oceanía

División 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (8 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (9 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (10 de octubre de 2021)

- Evento Principal de Oceanía - Día 1 (15 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Oceanía - Día 2 (16 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Oceanía - Día 3 (17 de octubre de 2021)

División 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (22 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (23 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (24 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Oceanía - Día 1 (29 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Oceanía - Día 2 (30 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Oceanía - Día 3 (31 de octubre de 2021)

División 1 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (5 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (6 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (7 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Oceanía - Día 1 (12 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Oceanía - Día 2 (13 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Oceanía - Día 3 (14 de noviembre de 2021)

Regionales de Sudamérica

División 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (15 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (16 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (17 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 1 (22 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 2 (23 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 3 (24 de octubre de 2021)

División 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (29 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (30 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (31 de octubre de 2021)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 1 (5 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 2 (6 de noviembre de 2021)

- Evento Principal de Sudamérica - Día 3 (7 de noviembre de 2021)

División 1 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (12 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (13 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (14 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 1 (19 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 2 (20 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 3 (21 de noviembre de 2021)

Regionales de SSA

División 1 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (15 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (16 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (17 de octubre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 1 (22 de octubre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 2 (23 de octubre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 3 (24 de octubre de 2021)

División 1 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (29 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (30 de octubre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (31 de octubre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 1 (5 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 2 (6 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 3 (7 de noviembre de 2021)

División 1 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (12 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (13 de noviembre de 2021)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (14 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 1 (19 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 2 (20 de noviembre de 2021)
- Evento Principal de SSA - Día 3 (21 de noviembre de 2021)

2.3.3.1 Clasificatorias Abiertas del Regional 1 de la División 1

Los Equipos entrarán primero en la etapa de Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1 para la región correspondiente en la que están inscritos («**Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1**»).

2.3.3.1.1 Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1 (Europa, Norteamérica, Oceanía y Sudamérica)

La Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1 contará con hasta tres (3) días de Partidas, y serán Psyonix o los Administradores del Torneo quienes determinen, bajo su exclusivo criterio, la clasificación de cada día para una Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1.

El Día 1 constará de una ronda de eliminación doble («**Ronda de Eliminación Doble**»), lo que significa que un Equipo no podrá avanzar si pierde dos Partidas de la ronda. Los cuarenta y ocho (48) mejores Equipos avanzarán al Día 2 de la Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1.

El Día 1 también constará de un grupo de dieciséis (16) Equipos y cada uno de ellos competirá en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta el Evento Principal de la División 1 (según se define más abajo). Si un Equipo pierde tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta el Día 3 de la Clasificatoria Abierta de la División 1 para la Regional 1. Cada Partida será al mejor de cinco.

El Día 2 consistirá en una ronda de eliminación doble y los ocho (8) mejores Equipos avanzarán al Día 3 de la Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1. Todas las Partidas del Día 2 serán al mejor de cinco.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos. Cada uno competirá en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta el Evento Principal de la División 1. Todas las Partidas del Día 3 serán al mejor de cinco. Excepto que se disponga lo contrario en el presente documento, los ocho (8) Equipos finales que permanezcan a la finalización del Día 3 se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 1.

Sin perjuicio de lo anterior, Psyonix y/o el Administrador del Torneo pueden decretar, a su entera discreción, un cuarto día de Clasificatorias Abiertas del Regional 1 de la División 1, en cuyo caso los principales Equipos del Día 3 pasarán al Día 4 para participar en una Ronda de Eliminación Doble de la Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1. Todas las Partidas del Día 4 (en su caso) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales que queden al final del Día 4 (en su caso) se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 1.

2.3.3.1.2 Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1 (APAC N, APAC S, MENA y SSA)

La Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1 contará con hasta tres (3) días de Partidas, y serán Psyonix o los Administradores del Torneo quienes determinen, bajo su exclusivo criterio, la clasificación de cada día para una Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1.

El Día 1 consiste en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de tres a excepción de las Finales de ganadores y las Semifinales de perdedores. Todas las Partidas de las Finales de ganadores y Semifinales de perdedores serán al mejor de cinco. Los cuarenta y ocho (48) mejores Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de cinco. Los treinta y dos (32) mejores Equipos del Día 2 avanzarán al Día 3.

El Día 3 consistirá en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de cinco. Los dieciséis (16) mejores Equipos del Día 3 avanzarán al Evento Principal de la División 1. Todas las Partidas del Día 3 serán al mejor de cinco. A menos que se especifique lo contrario en el presente documento, los dieciséis (16) Equipos finales restantes al final del Día 3 se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 1.

Sin perjuicio de lo anterior, Psyonix y/o el Administrador del Torneo pueden decretar, a su entera discreción, un cuarto día de Clasificatorias Abiertas del Regional 1 de la División 1, en cuyo caso los principales Equipos del Día 3 pasarán al Día 4 para participar en una Ronda de Eliminación Doble de la Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 1. Todas las Partidas del Día 4 (en su caso) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales que queden al final del Día 4 (en su caso) se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 1.

2.3.3.2 Clasificatorias Abiertas del Regional 2 de la División 1 (todas las regiones)

Los Equipos entrarán en la etapa de Clasificatoria Abierta del Regional 2 de la División 1 para la región correspondiente en la que están inscritos («**Clasificatoria Abierta del Regional 2 de la División 1**»). La Clasificatoria Abierta del Regional 1 de la División 2 contará con hasta tres (3) días de Partidas, y serán Psyonix o los Administradores del Torneo quienes determinen, bajo su exclusivo criterio, la clasificación de cada día para una Clasificatoria Abierta del Regional 2 de la División 1.

El Día 1 consiste en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de tres a excepción de las Finales de ganadores y las Semifinales de perdedores. Todas las Partidas de las Finales de ganadores y Semifinales de perdedores serán al mejor de cinco. Los cuarenta y ocho (48) mejores Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de cinco. Los ocho (8) mejores Equipos del Día 2 avanzarán al Día 3, cuando se unirán a los Equipos que ocupen las posiciones de la 9.^a a la 16.^a en puntos RLCS.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos. Cada uno competirá en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta el Evento Principal de la División 1. Todas las Partidas del Día 3 serán al mejor de cinco. Excepto que se disponga lo contrario en el presente documento, los ocho (8) Equipos finales que permanezcan a la finalización del Día 3 se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 1.

Sin perjuicio de lo anterior, se puede añadir un cuarto día de Clasificatoria Abierta del Regional 2 de la División 1 a criterio de Psyonix y/o el Administrador del Torneo, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 3 avanzarían al Día 4 para participar en una Ronda de Eliminación Doble de Clasificatoria abierta del Regional 2 de la División 1. Todas las Partidas del Día 4 (en su caso) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales que queden al final del Día 4 (en su caso) se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 1.

2.3.3.3 Clasificatorias Abiertas del Regional 3 de la División 1 (todas las regiones)

Los Equipos entrarán en la etapa de Clasificatoria Abierta del Regional 3 de la División 1 para la región correspondiente en la que están inscritos («**Clasificatoria Abierta del Regional 3 de la División 1**»). La

Clasificatoria Abierta del Regional 3 de la División 1 contará con hasta tres (3) días de Partidas, y serán Psyonix o los Administradores del Torneo quienes determinen, bajo su exclusivo criterio, la clasificación de cada día para una Clasificatoria Abierta del Regional 3 de la División 1.

El Día 1 consiste en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de tres a excepción de las Finales de ganadores y las Semifinales de perdedores. Todas las Partidas de las Finales de ganadores y Semifinales de perdedores serán al mejor de cinco. Los cuarenta y ocho (48) mejores Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de cinco. Los ocho (8) mejores Equipos del Día 2 avanzarán al Día 3, cuando se unirán a los Equipos que ocupen las posiciones de la 9.^a a la 16.^a en puntos RLCS.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos. Cada uno competirá en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta el Evento Principal de la División 1. Todas las Partidas del Día 3 serán al mejor de cinco. Excepto que se disponga lo contrario en el presente documento, los ocho (8) Equipos finales que permanezcan a la finalización del Día 3 se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 1.

Sin perjuicio de lo anterior, se puede añadir un cuarto día de Clasificatoria Abierta del Regional 3 de la División 1 a criterio de Psyonix y/o el Administrador del Torneo, en cuyo caso los mejores Equipos del Día 3 avanzarían al Día 4 para participar en una Ronda de Eliminación Doble de Clasificatoria abierta del Regional 3 de la División 1. Todas las Partidas del Día 4 (en su caso) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales que queden al final del Día 4 (en su caso) se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 1.

2.3.3.4 Evento Principal de la División 1

En la fase del Evento Principal de la División 1 («**Evento Principal de la División 1**»), dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas, y Psyonix y/o los Administradores del Torneo determinarán la clasificación para cada etapa del Evento Principal de la División 1 según su exclusivo criterio. No se podrá participar en el Evento Principal de la División 1 sin pasar de las Clasificatorias Abiertas de los Regionales 1, 2 o 3 de la División 1, según se establece en las Secciones 2.3.3.1, 2.3.3.2 o 2.3.3.3 (según corresponda).

La primera etapa del Evento Principal de la División 1 constará de un grupo de dieciséis (16) Equipos y cada uno de ellos competirá en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta la segunda etapa del Evento Principal de la División 1. Si un Equipo pierde tres (3) Partidas durante esta etapa, será eliminado del Torneo. Ocho (8) Equipos del grupo avanzarán a la segunda etapa del Evento Principal de la División 1.

Todas las Partidas de la primera etapa del Evento Principal de la División 1 serán al mejor de cinco.

La segunda etapa del Evento Principal de la División 1 consistirá en una Ronda Eliminatoria Única de ocho (8) Equipos («**Ronda Eliminatoria Única**»). Todas las Partidas para la segunda etapa del Evento Principal de la División 1, a excepción de la Gran Final, serán al mejor de siete. La Gran Final del Evento Principal de la División 1 será un set al mejor de siete, lo que significa que el primer Equipo que gane dos (2) series de una Partida al mejor de siete ganará la Partida («**Set al Mejor de Siete**»).

2.3.3.5. Principal de Otoño

La División 1 culminará con la Principal de Otoño RLCS 2021-22 («**Principal de Otoño**») que consistirá en los dieciséis (16) mejores Equipos en puntos RLCS acumulados en la División 1 de todas las regiones, de la siguiente manera:

- Norteamérica: Cinco (5) Equipos
- Europa: Cinco (5) Equipos
- Oceanía: Dos (2) Equipos
- Sudamérica: Dos (2) Equipos
- APAC N/APAC S: Un (1) Equipo
- MENA: Un (1) Equipo

2.3.3.5.1 Clasificatoria de la Principal de Otoño de APAC

Los dos (2) mejores Equipos en puntos RLCS acumulados de la División 1 de APAC N y los dos (2) mejores Equipos en puntos RLCS acumulados de la División 1 de APAC S competirán en la Clasificatoria de la Principal de Otoño de Asia-Pacífico («**Clasificatoria de la Principal de Otoño de APAC**») para determinar un (1) representante del Equipo de la Principal de Otoño para las dos (2) Regiones.

Los Equipos competirán en una Ronda de Eliminación Doble. Todas las Partidas de la Clasificatoria de la Principal de Otoño de APAC serán al mejor de cinco a excepción de la Gran Final. La Gran Final de la Clasificatoria de la Principal de Otoño de APAC será al mejor de siete. Asimismo, el Equipo de la Final de ganadores tendrá una (1) Ventaja de Juego sobre el Equipo de la Final de perdedores.

El Equipo final que quede al final de la Gran Final de la Clasificatoria de la Principal de Otoño de APAC se clasificará para participar en la Principal de Otoño.

2.3.3.5.2 Principal de Otoño

En la Principal de Otoño, dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas, y la clasificación de cada etapa de la Principal de Otoño se determinará según el método establecido en la Sección 2.3.9.

La primera etapa de la Principal de Otoño constará de un grupo de dieciséis (16) Equipos y cada uno de ellos competirá en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta la segunda etapa de la Principal de Otoño. Si un Equipo pierde tres (3) Partidas durante esta etapa, será eliminado del Torneo.

Todas las Partidas de la primera etapa de la Principal de Otoño serán al mejor de cinco.

La segunda etapa de la Principal de Otoño consistirá en una Ronda Eliminatoria Única de ocho (8) Equipos. Todas las Partidas de la segunda etapa de la Principal de Otoño serán al mejor de siete, a excepción de la Gran Final. La Gran Final de la Principal de Otoño será un Set al Mejor de Siete.

2.3.3.6 Estructura de puntos

División 1			
Lugar	Total de Equipos	Puntos de Regionales	Puntos de la Principal

1.º	1	301	601
2.º	1	250	500
Emp. 3.º	2	200	400
Emp. 5.º	4	150	300
Emp. 9.º	3	110	220
Emp. 12.º	3	70	140
Emp. 15.º	2	40	80
Puntos totales		2171	4341

2.3.4 División 2

Regionales de APAC N

División 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (14 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (15 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (16 de enero de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 1 (21 de enero de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 2 (22 de enero de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 3 (23 de enero de 2022)

División 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (28 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (29 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (30 de enero de 2022)
- Evento Principal de APAC N - Día 1 (4 de febrero de 2022)
- Evento Principal de APAC N - Día 2 (5 de febrero de 2022)
- Evento Principal de APAC N - Día 3 (6 de febrero de 2022)

División 2 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (18 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (19 de febrero de 2022)

- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (20 de febrero de 2022)
- Evento Principal de APAC N - Día 1 (25 de febrero de 2022)
- Evento Principal de APAC N - Día 2 (26 de febrero de 2022)
- Evento Principal de APAC N - Día 3 (27 de febrero de 2022)

Regionales de APACS

División 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (7 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (8 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (9 de enero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 1 (14 de enero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 2 (15 de enero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 3 (16 de enero de 2022)

División 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (21 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (22 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (23 de enero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 1 (28 de enero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 2 (29 de enero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 3 (30 de enero de 2022)

División 2 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (11 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (12 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (13 de febrero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 1 (18 de febrero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 2 (19 de febrero de 2022)
- Evento Principal de APAC S - Día 3 (20 de febrero de 2022)

Regionales de MENA

División 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (7 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (8 de enero de 2022)

- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (9 de enero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 1 (14 de enero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 2 (15 de enero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 3 (16 de enero de 2022)

División 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (21 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (22 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (23 de enero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 1 (28 de enero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 2 (29 de enero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 3 (30 de enero de 2022)

División 2 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (11 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (12 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (13 de febrero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 1 (18 de febrero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 2 (19 de febrero de 2022)
- Evento Principal de MENA - Día 3 (20 de febrero de 2022)

Regionales de Norteamérica

División 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (7 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (8 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (9 de enero de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 1 (14 de enero de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 2 (15 de enero de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 3 (16 de enero de 2022)

División 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (21 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (22 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (23 de enero de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 1 (28 de enero de 2022)

- Evento Principal de Norteamérica - Día 2 (29 de enero de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 3 (30 de enero de 2022)

División 2 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (11 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (12 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (13 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 1 (18 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 2 (19 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 3 (20 de febrero de 2022)

Regionales de Europa

División 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (14 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (15 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (16 de enero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 1 (21 de enero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 2 (22 de enero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 3 (23 de enero de 2022)

División 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (28 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (29 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (30 de enero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 1 (4 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 2 (5 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 3 (6 de febrero de 2022)

División 2 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (18 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (19 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (20 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 1 (25 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 2 (26 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 3 (27 de febrero de 2022)

Regionales de Oceanía

División 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (7 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (8 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (9 de enero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 1 (14 de enero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 2 (15 de enero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 3 (16 de enero de 2022)

División 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (21 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (22 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (23 de enero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 1 (28 de enero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 2 (29 de enero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 3 (30 de enero de 2022)

División 2 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (11 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (12 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (13 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 1 (18 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 2 (19 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Oceanía - Día 3 (20 de febrero de 2022)

Regionales de Sudamérica

División 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (14 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (15 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (16 de enero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 1 (21 de enero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 2 (22 de enero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 3 (23 de enero de 2022)

División 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (28 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (29 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (30 de enero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 1 (4 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 2 (5 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 3 (6 de febrero de 2022)

División 2 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (18 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (19 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (20 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 1 (25 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 2 (26 de febrero de 2022)
- Evento Principal de Sudamérica - Día 3 (27 de febrero de 2022)

Regionales de SSA

División 2 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (14 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (15 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (16 de enero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 1 (21 de enero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 2 (22 de enero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 3 (23 de enero de 2022)

División 2 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (28 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (29 de enero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (30 de enero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 1 (4 de febrero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 2 (5 de febrero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 3 (6 de febrero de 2022)

División 2 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (18 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (19 de febrero de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (20 de febrero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 1 (25 de febrero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 2 (26 de febrero de 2022)
- Evento Principal de SSA - Día 3 (27 de febrero de 2022)

2.3.4.1 **Clasificatoria Abierta de la División 2**

Los Equipos entrarán en la etapa de Clasificatoria Abierta de la División 2 para la región correspondiente en la que están inscritos («**Clasificatoria Abierta de la División 2**»). Cada Clasificatoria Abierta de la División 2 contará con hasta tres (3) días de Partidas, y la clasificación de cada día de una Clasificatoria Abierta de la División 2 se determinará según el método establecido en la Sección 2.3.8.

El Día 1 consiste en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de tres a excepción de las Finales de ganadores y las Semifinales de perdedores. Todas las Partidas de las Finales de ganadores y Semifinales de perdedores serán al mejor de cinco. Los cuarenta y ocho (48) mejores Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2. Todas las Partidas del Día 2 serán al mejor de cinco.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de cinco. Los ocho (8) mejores Equipos del Día 2 avanzarán al Día 3, cuando se unirán a los Equipos que ocupen las posiciones de la 9.^a a la 16.^a en puntos RLCS.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos. Cada uno competirá en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta el Evento Principal de la División 2 (según se define más abajo). Todas las Partidas del Día 3 serán al mejor de cinco. Excepto que se disponga lo contrario en el presente documento, los ocho (8) Equipos finales que permanezcan a la finalización del Día 3 se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 2.

Sin perjuicio de lo anterior, Psyonix y/o el Administrador del Torneo pueden decretar, a su entera discreción, un cuarto día de Clasificatorias Abiertas de la División 2, en cuyo caso los principales Equipos del Día 3 pasarán al Día 4 para participar en una Ronda de Eliminación Doble de la Clasificatoria Abierta Final de la División 2. Todas las Partidas del Día 4 (en su caso) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales que queden al final del Día 4 (en su caso) se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 2.

2.3.4.2 **Evento Principal de la División 2**

En la fase del Evento Principal de la División 2 («**Evento Principal de la División 2**»), dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas, y la clasificación para cada etapa del Evento Principal de la División 2 se determinará según el método establecido en la Sección 2.3.8. No se podrá participar en el Evento Principal de la División 2 sin pasar de la Clasificatoria Abierta de la División 2, según se establece en la Sección 2.3.4.1.

La primera etapa del Evento Principal de la División 2 constará de cuatro (4) grupos de cuatro (4) Equipos y cada uno de ellos competirá en Partidas de la Ronda Robin contra otros Equipos de su grupo.

Todas las Partidas de la Ronda Robin serán al mejor de cinco.

El Equipo que ocupe el primer puesto de cada grupo pasará a la ronda superior de la segunda etapa del Evento Principal de la División 2. Los Equipos que ocupen los puestos segundo y tercero pasarán a la ronda inferior del Evento Principal de la División 2. El Equipo del cuarto puesto quedará eliminado del Torneo. En caso de empate entre Equipos dentro de un grupo, el desempate se determinará tal y como se establece en la Sección 2.3.4.2.1.

La segunda etapa del Evento Principal de la División 2 constará de una Ronda de Eliminación Doble de doce (12) Equipos. Todas las Partidas de la Ronda 1 de perdedores y Ronda 2 de perdedores serán al mejor de cinco. Todas las Partidas de Semifinales de ganadores, Finales de ganadores, Cuartos de Final de perdedores, Semifinales de perdedores, Finales de perdedores y Gran Final serán al mejor de siete.

2.3.4.2.1 Desempates del Evento Principal de la División 2

En el caso de un empate a la finalización de cualquier Partida de la Ronda Robin del Evento principal de la División 2, los Equipos empatados dentro de un grupo se clasificarán en el siguiente orden:

1. Registro de la Partida
2. Diferencia de juego
3. Diferencia de juego entre equipos empatados
4. Clasificación inicial

En el caso de que tres (3) Equipos empaten, cuando se rompa un empate entre tres (3) Equipos, de manera que solo queden dos (2) Equipos empatados, Psyonix y/o los Administradores del Torneo volverán al Paso 1 y aplicarán desempates a los dos (2) Equipos restantes.

Dentro de un grupo, cuando dos (2) Equipos estén empatados en registro de la Partida para el primer puesto (p. ej., un registro de la Partida de 2-1), esos Equipos competirán en una Partida de desempate al Mejor de Cinco en la que el ganador se colocará primero del grupo y el perdedor se colocará en el segundo puesto. Dentro de un grupo, cuando dos (2) Equipos estén empatados en registro de la Partida para el primer puesto (p. ej., un registro de la Partida de 1-2), esos Equipos competirán en una Partida de desempate al Mejor de Cinco en la que el ganador se colocará primero del grupo y el perdedor se colocará en el segundo puesto.

En el caso de que tres (3) Equipos empaten en el registro de la Partida para el primer puesto (p. ej., un registro de Partida de 2-1), el Equipo que quede en la posición más baja en los desempates se colocará en el tercer puerto del grupo. Los dos (2) Equipos restantes jugarán una Partida de desempate al Mejor de Cinco en la que el ganador se colocará primero del grupo y el perdedor se colocará en el segundo puesto.

En el caso de que tres (3) Equipos empaten en el registro de la Partida para el segundo puesto (p. ej., un registro de Partida de 1-2), el Equipo que quede en la posición más alta en los desempates se colocará en el segundo puerto del grupo. Los dos (2) Equipos restantes jugarán una Partida de desempate al Mejor de Cinco en la que el ganador se colocará tercero del grupo y el perdedor se colocará en el cuarto puesto.

2.3.4.3 Principal de Invierno

La División 2 culminará con la Principal de Invierno RLCS 2021-22 («**Principal de Invierno**») que consistirá en los dieciséis (16) mejores Equipos en puntos RLCS acumulados en la División 2 de todas las regiones, de la siguiente manera:

- Norteamérica: Cinco (5) Equipos
- Europa: Cinco (5) Equipos
- Oceanía: Dos (2) Equipos
- Sudamérica: Dos (2) Equipos
- APAC N/APAC S: Un (1) Equipo
- MENA: Un (1) Equipo

2.3.4.3.1 Clasificatoria de la Principal de Invierno de APAC

Los dos (2) mejores Equipos en puntos del Torneo acumulados de la División 2 de APAC N y los dos (2) mejores Equipos en puntos del Torneo acumulados de la División 2 de APAC S competirán en la Clasificatoria de la Principal de Invierno de Asia-Pacífico («**Clasificatoria de la Principal de Invierno de APAC**») para determinar un (1) representante del Equipo de la Principal de Invierno para las dos (2) Regiones.

Los Equipos competirán en una Ronda de Eliminación Doble. Todas las Partidas de la Clasificatoria de la Principal de Invierno de APAC serán al mejor de cinco a excepción de la Gran Final. La Gran Final de la Clasificatoria de la Principal de Invierno de APAC será al mejor de siete. Asimismo, el Equipo de la Final de ganadores tendrá una (1) Ventaja de Juego sobre el Equipo de la Final de perdedores.

El Equipo final que quede al final de la Gran Final de la Clasificatoria de la Principal de Invierno de APAC se clasificará para participar en la Principal de Invierno.

2.3.4.3.2 Principal de Invierno

En la Principal de Invierno, dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas, y la clasificación de cada etapa de la Principal de Invierno se determinará según el método establecido en la Sección 2.3.9.

La primera etapa de la Principal de Invierno constará de cuatro (4) grupos de cuatro (4) Equipos y cada uno de ellos competirá en Partidas de la Ronda Robin contra otros Equipos de su grupo. Todas las Partidas de la Ronda Robin serán al mejor de cinco.

El Equipo que ocupe el primer puesto de cada grupo pasará a la ronda superior de la segunda etapa de la Principal de Invierno. Los Equipos que ocupen los puestos segundo y tercero pasarán a la ronda inferior de la segunda etapa de la Principal de Invierno. El Equipo del cuarto puesto quedará eliminado del Torneo. En caso de empate entre Equipos dentro de un grupo, el desempate se determinará tal y como se establece en la Sección 2.3.4.3.2.1.

La segunda etapa de la Principal de Invierno constará de una Ronda de Eliminación Doble de doce (12) Equipos. Todas las Partidas de la Ronda 1 de perdedores y Ronda 2 de perdedores serán al mejor de cinco. Todas las Partidas de Semifinales de ganadores, Finales de ganadores, Cuartos de Final de perdedores, Semifinales de perdedores, Finales de perdedores y Gran Final serán al mejor de siete.

2.3.4.3.2.1 Desempates de la Principal de Invierno

En el caso de un empate a la finalización de cualquier Partida de la Ronda Robin de la Principal de Invierno, los Equipos empatados dentro de un grupo se clasificarán en el siguiente orden:

1. Registro de la Partida

2. Diferencia de juego
3. Diferencia de juego entre equipos empatados
4. Clasificación inicial

En el caso de que tres (3) Equipos empaten, cuando se rompa un empate entre tres (3) Equipos, de manera que solo queden dos (2) Equipos empatados, Psyonix y/o los Administradores del Torneo volverán al Paso 1 y aplicarán desempates a los dos (2) Equipos restantes.

Dentro de un grupo, cuando dos (2) Equipos estén empatados en registro de la Partida para el primer puesto (p. ej., un registro de la Partida de 2-1), esos Equipos competirán en una Partida de desempate al Mejor de Cinco en la que el ganador se colocará primero del grupo y el perdedor se colocará en el segundo puesto. Dentro de un grupo, cuando dos (2) Equipos estén empatados en registro de la Partida para el primer puesto (p. ej., un registro de la Partida de 1-2), esos Equipos competirán en una Partida de desempate al Mejor de Cinco en la que el ganador se colocará primero del grupo y el perdedor se colocará en el segundo puesto.

En el caso de que tres (3) Equipos empaten en el registro de la Partida para el primer puesto (p. ej., un registro de Partida de 2-1), el Equipo que quede en la posición más baja en los desempates se colocará en el tercer puerto del grupo. Los dos (2) Equipos restantes jugarán una Partida de desempate al Mejor de Cinco en la que el ganador se colocará primero del grupo y el perdedor se colocará en el segundo puesto.

En el caso de que tres (3) Equipos empaten en el registro de la Partida para el segundo puesto (p. ej., un registro de Partida de 1-2), el Equipo que quede en la posición más alta en los desempates se colocará en el segundo puerto del grupo. Los dos (2) Equipos restantes jugarán una Partida de desempate al Mejor de Cinco en la que el ganador se colocará tercero del grupo y el perdedor se colocará en el cuarto puesto.

2.3.4.4 Estructura de puntos

División 2			
Lugar	Total de Equipos	Puntos de Regionales	Puntos de la Principal
1.º	1	351	701
2.º	1	300	600
3º	1	260	520
4º	1	220	440
Emp. 5.º	2	190	380
Emp. 7.º	2	160	320
Emp. 9.º	4	110	220
Emp. 13.º	4	60	120
Puntos totales		2511	5021

2.3.5 División 3

Regionales de APAC N

División 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (29 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (30 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (1 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 1 (6 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 2 (7 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 3 (8 de mayo de 2022)

División 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (13 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (14 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (15 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 1 (20 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 2 (21 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 3 (22 de mayo de 2022)

División 3 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC N (27 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC N (28 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC N (29 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 1 (3 de junio de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 2 (4 de junio de 2022)
- Evento principal de APAC N - Día 3 (5 de junio de 2022)

Regionales de APAC S

División 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (22 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (23 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (24 de abril de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 1 (29 de abril de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 2 (30 de abril de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 3 (1 de mayo de 2022)

División 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (6 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (7 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (8 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 1 (13 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 2 (14 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 3 (15 de mayo de 2022)

División 3 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de APAC S (20 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de APAC S (21 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de APAC S (22 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 1 (27 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 2 (28 de mayo de 2022)
- Evento principal de APAC S - Día 3 (29 de mayo de 2022)

Regionales de MENA

División 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (22 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (23 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (24 de abril de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 1 (29 de abril de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 2 (30 de abril de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 3 (1 de mayo de 2022)

División 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (6 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (7 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (8 de mayo de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 1 (13 de mayo de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 2 (14 de mayo de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 3 (15 de mayo de 2022)

División 3 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de MENA (20 de mayo de 2022)

- Clasificatoria Abierta 2 de MENA (21 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de MENA (22 de mayo de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 1 (27 de mayo de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 2 (28 de mayo de 2022)
- Evento principal de MENA - Día 3 (29 de mayo de 2022)

Regionales de Norteamérica

División 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (22 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (23 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (24 de abril de 2022)
- Evento principal de Norteamérica - Día 1 (29 de abril de 2022)
- Evento principal de Norteamérica - Día 2 (30 de abril de 2022)
- Evento principal de Norteamérica - Día 3 (1 de mayo de 2022)

División 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (6 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (7 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (8 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 1 (13 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 2 (14 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 3 (15 de mayo de 2022)

División 3 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Norteamérica (20 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Norteamérica (21 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Norteamérica (22 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 1 (27 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 2 (28 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Norteamérica - Día 3 (29 de mayo de 2022)

Regionales de Europa

División 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (29 de abril de 2022)

- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (30 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (1 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 1 (6 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 2 (7 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 3 (8 de mayo de 2022)

División 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (13 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (14 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (15 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 1 (20 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 2 (21 de mayo de 2022)
- Evento Principal de Europa - Día 3 (22 de mayo de 2022)

División 3 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Europa (27 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Europa (28 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Europa (29 de mayo de 2022)
- Evento principal de Europa - Día 1 (3 de junio de 2022)
- Evento principal de Europa - Día 2 (4 de junio de 2022)
- Evento principal de Europa - Día 3 (5 de junio de 2022)

Regionales de Oceanía

División 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (22 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (23 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (24 de abril de 2022)
- Evento principal de Oceanía - Día 1 (29 de abril de 2022)
- Evento principal de Oceanía - Día 2 (30 de abril de 2022)
- Evento principal de Oceanía - Día 3 (1 de mayo de 2022)

División 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (6 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (7 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (8 de mayo de 2022)

- Evento principal de Oceanía - Día 1 (13 de mayo de 2022)
- Evento principal de Oceanía - Día 2 (14 de mayo de 2022)
- Evento principal de Oceanía - Día 3 (15 de mayo de 2022)

División 3 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Oceanía (20 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Oceanía (21 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Oceanía (22 de mayo de 2022)
- Evento principal de Oceanía - Día 1 (27 de mayo de 2022)
- Evento principal de Oceanía - Día 2 (28 de mayo de 2022)
- Evento principal de Oceanía - Día 3 (29 de mayo de 2022)

Regionales de Sudamérica

División 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (29 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (30 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (1 de mayo de 2022)
- Evento principal de Sudamérica - Día 1 (6 de mayo de 2022)
- Evento principal de Sudamérica - Día 2 (7 de mayo de 2022)
- Evento principal de Sudamérica - Día 3 (8 de mayo de 2022)

División 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (13 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (14 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (15 de mayo de 2022)
- Evento principal de Sudamérica - Día 1 (20 de mayo de 2022)
- Evento principal de Sudamérica - Día 2 (21 de mayo de 2022)
- Evento principal de Sudamérica - Día 3 (22 de mayo de 2022)

División 3 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de Sudamérica (27 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de Sudamérica (28 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de Sudamérica (29 de mayo de 2022)
- Evento principal de Sudamérica - Día 1 (3 de junio de 2022)
- Evento principal de Sudamérica - Día 2 (4 de junio de 2022)

- Evento principal de Sudamérica - Día 3 (5 de junio de 2022)

Regionales de SSA

División 3 Regional 1

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (29 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (30 de abril de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (1 de mayo de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 1 (6 de mayo de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 2 (7 de mayo de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 3 (8 de mayo de 2022)

División 3 Regional 2

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (13 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (14 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (15 de mayo de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 1 (20 de mayo de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 2 (21 de mayo de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 3 (22 de mayo de 2022)

División 3 Regional 3

- Clasificatoria Abierta 1 de SSA (27 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 2 de SSA (28 de mayo de 2022)
- Clasificatoria Abierta 3 de SSA (29 de mayo de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 1 (3 de junio de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 2 (4 de junio de 2022)
- Evento principal de SSA - Día 3 (5 de junio de 2022)

2.3.5.1 Clasificatoria Abierta de la División 3

Los Equipos entrarán en la etapa de Clasificatoria Abierta de la División 3 para la región correspondiente en la que están inscritos («**Clasificatoria Abierta de la División 3**»). Cada Clasificatoria Abierta de la División 3 contará con hasta tres (3) días de Partidas, y la clasificación de cada día de una Clasificatoria Abierta de la División 3 se determinará según el método establecido en la Sección 2.3.8.

El Día 1 consiste en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de tres a excepción de las Finales de ganadores y las Semifinales de perdedores. Todas las Partidas de las Finales de ganadores y Semifinales de perdedores serán al mejor de cinco. Los cuarenta y ocho (48) mejores Equipos del Día 1 avanzarán al Día 2. Todas las Partidas del Día 2 serán al mejor de cinco.

El Día 2 consistirá en una Ronda de Eliminación Doble con cada Partida al mejor de cinco. Los ocho (8) mejores Equipos del Día 2 avanzarán al Día 3, cuando se unirán a los Equipos que ocupen las posiciones de la 9.^a a la 16.^a en puntos RLCS.

El Día 3 consistirá en un grupo de dieciséis (16) Equipos. Cada uno competirá en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta el Evento Principal de la División 3 (según se define más abajo). Todas las Partidas del Día 3 serán al mejor de cinco. Excepto que se disponga lo contrario en el presente documento, los ocho (8) Equipos finales que permanezcan a la finalización del Día 3 se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 3.

Sin perjuicio de lo anterior, Psyonix y/o el Administrador del Torneo pueden decretar, a su entera discreción, un cuarto día de Clasificatorias Abiertas de la División 3, en cuyo caso los principales Equipos del Día 3 pasarán al Día 4 para participar en una Ronda de Eliminación Doble de la Clasificatoria Abierta Final de la División 3. Todas las Partidas del Día 4 (en su caso) serán al mejor de cinco. Los Equipos finales que queden al final del Día 4 (en su caso) se clasificarán para participar en el Evento Principal de la División 3.

2.3.5.2 Evento Principal de la División 3

En la fase del Evento Principal de la División 3 («**Evento Principal de la División 3**»), dieciséis (16) Equipos competirán en una (1) etapa, y la clasificación para dicha etapa del Evento Principal de la División 3 se determinará según el método establecido en la Sección 2.3.8. No se podrá participar en el Evento Principal de la División 3 sin pasar de las Clasificatorias Abiertas de la División 3, según se establece en la Sección 2.3.5.1.

El Evento Principal de la División 3 constará de dieciséis (16) Equipos y cada uno de ellos competirá en una Ronda de Eliminación Doble. Todas las Partidas serán al mejor de cinco, a excepción de la Ronda 3 de perdedores, los Cuartos de Final de perdedores, las Semifinales de perdedores, las Finales de perdedores, las Semifinales de ganadores, las finales de Ganadores y la Gran Final, que serán al mejor de siete.

2.3.5.3 Principal de Primavera

La División 3 culminará con la Principal de Primavera RLCS 2021 -22 («**Principal de Primavera**») que consistirá en los dieciséis (16) mejores Equipos en puntos RLCS acumulados en la División 3 de todas las regiones, de la siguiente manera:

- Norteamérica: Cinco (5) Equipos
- Europa: Cinco (5) Equipos
- Oceanía: Dos (2) Equipos
- Sudamérica: Dos (2) Equipos
- APAC N/APAC S: Un (1) Equipo
- MENA: Un (1) Equipo

2.3.5.3.1 Clasificatoria de la Principal de Primavera de APAC

Los dos (2) mejores Equipos en puntos RLCS acumulados de la División 3 de APAC N y los dos (2) mejores Equipos en puntos del Torneo acumulados de la División 3 de APAC S competirán en la

Clasificatoria de la Principal de Primavera de Asia-Pacífico («**Clasificatoria de la Principal de Primavera de APAC**») para determinar un (1) representante del Equipo de la Principal de Primavera para las dos (2) Regiones.

Los Equipos competirán en una Ronda de Eliminación Doble. Todas las Partidas de la Clasificatoria de la Principal de Primavera de APAC serán al mejor de cinco a excepción de la Gran Final. La Gran Final de la Clasificatoria de la Principal de Primavera de APAC será al mejor de siete. Asimismo, el Equipo de la Final de ganadores tendrá una (1) Ventaja de Juego sobre el Equipo de la Final de perdedores.

El Equipo final que quede al final de la Gran Final de la Clasificatoria de la Principal de Primavera de APAC se clasificará para participar en la Principal de Primavera.

2.3.5.3.2 **Principal de Primavera**

En la Principal de Primavera, dieciséis (16) Equipos competirán en una (1) etapa, y la clasificación de cada etapa de la Principal de Primavera se determinará según el método establecido en la Sección 2.3.9.

Los Equipos competirán en una Ronda de Eliminación Doble. Todas las Partidas de la Principal de Primavera serán al mejor de cinco, a excepción de la Ronda 3 de perdedores, los Cuartos de Final de perdedores, las Semifinales de perdedores, las Finales de perdedores, las Semifinales de ganadores, las finales de Ganadores y la Gran Final, que serán al mejor de siete.

2.3.5.4 **Estructura de puntos**

División 3			
Lugar	Total de Equipos	Puntos de Regionales	Puntos de la Principal
1.º	1	401	801
2.º	1	350	700
3º	1	300	600
4º	1	250	500
Emp. 5.º	2	210	420
Emp. 7.º	2	180	360
Emp. 9.º	4	130	260
Emp. 13.º	4	80	160
Puntos totales		2921	5841

2.3.6 **Campeonato Mundial RLCS**

En el Campeonato Mundial RLCS 2021-22 («**Campeonato Mundial RLCS**»), dieciséis (16) Equipos competirán en un total de dos (2) etapas.

Los ocho (8) mejores Equipos en puntos RLCS acumulados de todas las Regiones se clasificarán

automáticamente para participar en el Campeonato Mundial RLCS (cada uno de ellos, un «**Equipo Avanzado del Campeonato Mundial RLCS**»), según se establece en la Sección 2.3.6.1.

Asimismo, los dieciséis (16) Equipos con la siguiente cantidad más alta de puntos RLCS acumulados de todas las Regiones competirán en el Comodín del Campeonato Mundial RLCS 2021-22 («**Comodín del Campeonato Mundial RLCS**») como se establece en la Sección 2.3.6.2 para determinar qué ocho (8) Equipos finales reúnen los requisitos para participar en el Campeonato Mundial RLCS.

2.3.6.1 Equipos Avanzados del Campeonato Mundial RLCS

El avance automático al Campeonato Mundial RLCS lo determinarán los puntos RLCS acumulados que haya obtenido el Equipo a la conclusión del Regional o la Principal que corresponda.

A la conclusión de cada Principal durante la División que corresponda, los Equipos obtendrán puntos RLCS de cara al fondo de ocho (8) franjas de Equipos Avanzados del Campeonato Mundial RLCS («**Franjas**») para su respectiva Región según la posición del equipo en comparación con los otros Equipos de su Región. Únicamente a modo de ejemplo:

- Si un Equipo de Norteamérica se sitúa primero (1.º) en la Principal de Otoño, la Franja NA1 recibirá 601 Puntos RLCS.
- Si un Equipo de Norteamérica se sitúa segundo (2.º) detrás de un equipo de Europa en la Principal de Invierno, la Franja NA1 recibirá 600 Puntos RLCS (haciendo un total de 1201 Puntos RLCS).
- Si un Equipo de Norteamérica se sitúa segundo (2.º) detrás de otro Equipo de Norteamérica en la Principal de Primavera, la Franja NA1 recibirá 801 Puntos RLCS (haciendo un total de 2002 Puntos RLCS) y la Franja NA2 recibirá 700 Puntos RLCS.

Para mayor claridad, varios Equipos pueden aportar Puntos RLCS a la misma Franja mediante diversas Principales, siempre y cuando dichos Equipos sean de la misma Región.

A la conclusión de la Principal de Primavera, a) se asignará cada Franja a un Equipo de la región asociada a dicha Franja (usando el ejemplo anterior, la Franja superior se asignaría a un Equipo de Norteamérica) y b) los ocho (8) Equipos principales en Puntos RLCS acumulados de las Regiones que correspondan llenarán cada uno su Franja y se clasificarán para participar en el Campeonato Mundial RLCS como Equipo Avanzado del Campeonato Mundial RLCS.

2.3.6.2 Comodín del Campeonato Mundial RLCS

Los dieciséis (16) Equipos principales en Puntos RLCS acumulados que no se clasificaron como Equipo Avanzado del Campeonato Mundial RLCS competirán en el Comodín del Campeonato Mundial RLCS para determinar qué ocho (8) Equipos finales se clasificarán para participar en el Campeonato Mundial RLCS. El grupo de Equipos se constituirá de la siguiente manera:

- Norteamérica: Tres (3) Equipos
- Europa: Tres (3) Equipos
- Oceanía: Dos (2) Equipos
- Sudamérica: Dos (2) Equipos
- APAC N: Un (1) Equipo
- APAC S: Un (1) Equipo
- MENA: Dos (2) Equipos

- SSA: Dos (2) Equipos

Los Equipos competirán en Partidas Swiss contra otros Equipos del grupo. Si un Equipo gana tres (3) Partidas durante esta etapa, avanzará hasta el Campeonato Mundial RLCS. Si un Equipo pierde tres (3) Partidas durante esta etapa, será eliminado del Torneo.

2.3.6.3 Campeonato Mundial RLCS

En el Campeonato Mundial RLCS, los ocho (8) Equipos Avanzados del Campeonato Mundial RLCS y los ocho (8) Equipos Avanzados del Comodín del Campeonato Mundial RLCS competirán como un grupo de dieciséis (16) Equipos en un total de dos (2) etapas, y la clasificación de cada etapa del Campeonato Mundial RLCS se determinará usando el método descrito en la Sección 2.3.9. No se podrá participar en el Campeonato Mundial RLCS como Equipo Avanzado del Campeonato Mundial RLCS ni como Avanzado del Comodín del Campeonato Mundial RLCS, tal y como se detalla en las Secciones 2.3.6.1 o 2.3.6.2 (según corresponda).

La primera etapa del Campeonato Mundial RLCS consistirá en dos grupos de ocho (8) Equipos, los cuales competirán en una Ronda de Eliminación Doble. Todas las Partidas de la primera etapa del Campeonato Mundial RLCS serán al mejor de siete.

La segunda etapa del Campeonato Mundial RLCS consistirá en una Ronda Eliminatoria Única de ocho (8) Equipos. Todas las Partidas de la segunda etapa del Campeonato Mundial RLCS serán al mejor de siete, a excepción de la Gran Final. La Gran Final del Campeonato Mundial RLCS será un Set al Mejor de Siete.

2.3.7 Desempates para un puesto en la clasificación de la Regional, Principal o Campeonato Mundial RLCS

En el caso de producirse un empate para un puesto en la clasificación para la Regional, Principal o el Campeonato Mundial RLCS, los Equipos empatados jugarán una Partida al mejor de siete.

Si más de dos (2) Equipos están empatados, se llevará a cabo una ronda de eliminación para acomodar la cantidad de Equipos empatados, con los Equipos que queden «exentos» de acuerdo con el sistema de clasificación establecido en las Secciones 2.3.8 o 2.3.9 (según corresponda) (cada una de ellas, una «**Ronda de Clasificación**»). Todas las Partidas de dicha Ronda de Clasificación se jugarán al mejor de siete.

2.3.8 Posiciones para las Rondas de Clasificación de la Regional, la Principal y el Campeonato Mundial RLCS

A efectos de clasificación en una Ronda de Clasificación de la Regional, la Principal y el Campeonato Mundial RLCS, los Equipos se organizarán de acuerdo con los siguientes parámetros:

1. El Acumulado de Puntos RLCS de los tres (3) eventos del Torneo más recientes, incluidas las Regionales y las Principales.
2. Acumulado de Puntos RLCS.
3. El Equipo con el mejor puesto en la etapa más reciente de un evento del Torneo, seguido por la siguiente etapa más reciente, hasta romper el empate. Fuera de las etapas dentro de un Evento

principal, el Día 3 de una Clasificatoria abierta también se debe considerar con finalidades de clasificación.

2.3.9 Posiciones para las Principales RLCS y el Campeonato Mundial RLCS

A efectos de clasificación en una Principal RLCS y el Campeonato Mundial RLCS, los Equipos se organizarán de acuerdo con los siguientes parámetros:

1. acumulado de puntos de la Principal por Franja.
2. La Franja con el mejor puesto en la etapa más reciente de un evento de la Principal.

Sin perjuicio de lo anterior, a efectos de clasificación en la Principal de Otoño, los Equipos se organizarán en el siguiente orden:

1. NA1
2. EU1
3. EU2
4. NA2
5. NA3
6. EU3
7. OCE1
8. EU4
9. SAM1
10. NA4
11. NA5
12. EU5
13. MENA1
14. APAC1
15. OCE2
16. SAM2

3. Reglas del Juego

Esta sección establece las «**Reglas del Juego**» que rigen el juego durante el Torneo.

3.1 Condiciones de la Partida

3.1.1 Condiciones del Juego

- Estadio: DFH Stadium
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad con *bots*: sin *bots*
- Mutadores: ninguno
- Tiempo de Partida: cinco minutos
- Modo de acceso: nombre o contraseña
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox

- Servidor: US-East/US-West (Liga NA), Europe (Liga UE), South America (Liga SAM), Oceania (Liga OCE), Middle-East (Liga MENA), Asia-East (Liga APAC N), Asia-SE Maritime (Liga APAC S) y South Africa (Liga SSA)

3.1.2 Controladores

Son legales todos los mandos de control estándar, como el ratón o el teclado. No se permiten funciones macro (p. ej., botones turbo). Los controladores inalámbricos no están permitidos en eventos de Torneos presenciales. En los eventos de Torneos presenciales, todos los controladores están sujetos a la aprobación de Psyonix o de los Administradores del Torneo.

3.1.3 Estadios

Durante la Clasificatoria Abierta, todos los Juegos tienen lugar en el DFH Stadium. En todas las demás etapas del Torneo, los Administradores del Torneo elegirán la rotación del mapa entre todos los estadios disponibles a su exclusivo criterio. En las Partidas retransmitidas, los Equipos pueden solicitar evitar un estadio por problemas de funcionamiento, para lo cual 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 y a su sola discreción, cualquier solicitud presentada por los Equipos de evitar un estadio en particular. Se pueden seleccionar los siguientes estadios:

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (día)
- Deadeye Canyon
- DFH Stadium (día)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (tormenta)
- Forbidden Temple (estándar)
- Mannfield
- Mannfield (noche)
- Mannfield (nieve)
- Mannfield (tormenta)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (día)
- Salty Shores (noche)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (amanecer)
- Urban Central (noche)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (atardecer)
- Utopia Coliseum (nieve)

- Wasteland
- Wasteland (noche)

3.2 Procedimiento de las Partidas

3.2.1 Colores del anfitrión y otros equipos

Los Administradores del Torneo especificarán qué Equipo es azul y qué Equipo es naranja. En la Clasificatoria Abierta, los Equipos recibirán instrucciones sobre cómo organizar la Partida. En todas las demás etapas del Torneo, un Administrador del Torneo será el anfitrión de la Partida.

3.2.2 Cambio de ubicación

Entre Juegos de una Partida, los Equipos pueden solicitar que la Partida cambie de ubicación en el mismo servidor debido a problemas de conexión. Durante un Evento principal, antes de que a) se marque un gol o b) hayan transcurrido quince (15) segundos (lo que ocurra antes), los Equipos pueden acordar mutuamente cancelar el Juego actual de la Partida y volver a organizarla con la aprobación de los Administradores del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar el Juego actual de la Partida para cambiar a una nueva ubicación en cualquier momento.

3.2.3 Servidores

3.2.3.1 Clasificatorias Abiertas

- «US-East» será el servidor predeterminado para las Partidas de la Clasificatoria Abierta de Norteamérica, a menos que ambos Equipos acuerden jugar en «US-West».
- Los servidores «Europe» siempre se usarán para las Partidas de la Clasificatoria Abierta de Europa.
- Los servidores «South America» siempre se usarán para las Partidas de la Clasificatoria Abierta de Sudamérica.
- Los servidores «Oceania» siempre se usarán para las Partidas de la Clasificatoria Abierta de Oceanía.
- Los servidores «Middle-East» siempre se usarán para las Partidas de la Clasificatoria Abierta de MENA.
- Los servidores «Asia-East» siempre se usarán para las Partidas de la Clasificatoria Abierta de APAC N.
- Los servidores «Asia-SE Maritime» siempre se usarán para las Partidas de la Clasificatoria Abierta de APAC S.
- Los servidores «South Africa» siempre se usarán para las Partidas de la Clasificatoria Abierta de SSA.

3.2.3.2 Eventos principales

- En las Partidas del Evento Principal de Norteamérica, «RLCS USE-OHIO» será el servidor predeterminado, a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otra Región del Servidor de la RLCS de Norteamérica.
- En las Partidas del Evento Principal de Europa, «RLCS EU-PARIS» será el servidor predeterminado a menos que ambos equipos acuerden jugar en otra Región del Servidor de la

RLCS de Europa.

- En las Partidas del Evento Principal de Sudamérica, «RLCS SAM-SaoPaulo» será el servidor predeterminado, a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de Sudamérica.
- En las Partidas del Evento Principal de Oceanía, «RLCS OCE-Sydney» será el servidor predeterminado, a menos que ambos Equipos acuerden jugar en otro servidor de Oceanía.

Las Partidas del Evento Principal de MENA, APAC N y APAC S utilizarán el servidor predeterminado que Psyonix o los Administradores del Torneo determinen a su entera discreción.

3.2.4 **Comienzo del Juego**

En las Partidas de las Clasificatorias Abiertas, los Jugadores no pueden unirse a su lado designado hasta que tres Jugadores de cada Equipo se hayan unido al Juego. En las Partidas del Evento principal, los Jugadores no pueden unirse a su lado designado hasta que así lo indique un Administrador del Torneo.

3.2.5 **Sustituciones**

Se define como «**Sustitución**» el cambio de alineación de Jugadores después de que una Partida haya comenzado.

3.2.5.1 **Clasificatorias Abiertas**

No se permiten Sustituciones durante las Partida de las Clasificatorias Abiertas, excepto en caso de desconexión. Los Equipos pueden empezar una Partida con cualquier combinación de tres (3) Jugadores de la Lista que han inscrito (como se define más abajo).

3.2.5.2 **Eventos principales**

Las Sustituciones solo pueden tener lugar entre Juegos en una Partida o antes de la misma, y los Equipos están limitados a una Sustitución por Partida. Los Equipos deben informar a los Administradores del Torneo de cualquier cambio en la alineación entre Partidas.

3.2.6 **Registro de puntuaciones**

Durante la Clasificatoria Abierta, después de completar una Partida, el Equipo ganador debe enviar el resultado de la Partida a los Administradores del Torneo en una sala de chat designada. El Equipo perdedor también debe confirmar el resultado de la Partida. Se debe tomar una captura de pantalla de los resultados o guardar el archivo de repetición de la jugada de la Partida en caso de que los resultados sean cuestionables. Si un Equipo abre una disputa por una Partida reclamando una victoria y presenta pruebas de su reclamación, el otro Equipo deberá presentar pruebas de su reclamación para evitar que se sancione la Partida de forma automática. Todos los Equipos o Jugadores que presenten resultados falsos o manipulados quedarán sujetos a posibles medidas disciplinarias según se describe en la Sección 8.2.

3.2.7 **Espectadores**

No están permitidos los espectadores en el juego, excepto los Administradores del Torneo y sus designados, para todos los Regionales, incluidas Clasificatorias Abiertas, Eventos Principales y Principales. Si se descubre que un Equipo ha compartido detalles de la sala de espera con el fin de permitir el acceso a la Partida a un observador no autorizado, dicho Equipo quedará sujeto a las medidas

disciplinarias descritas en la Sección 8.2.

Si se solicita por escrito y Psyonix lo autoriza (un correo electrónico es suficiente), se permitirá que un Jugador o Equipo transmita en directo su juego durante la Clasificatoria Abierta y/o el Día 1 del Evento Principal que corresponda, través de una plataforma de transmisión en línea (p. ej., Twitch, YouTube, etc.).

3.2.8 Problemas técnicos

Debido a la naturaleza y a la magnitud de la competición en línea, a menos que los Administradores del Torneo determinen otra cosa a su exclusivo criterio, las Partidas no podrán reiniciarse ni anularse por fallos, desconexiones voluntarias, caídas del servidor ni desconexiones involuntarias. A menos que los Administradores del Torneo determinen otra cosa a su exclusivo criterio, se debe jugar independientemente de cualquier problema técnico o fallo que se encuentre. Si un Equipo solicita una revancha debido a un problema técnico o fallo encontrado, dicho Equipo debe guardar la repetición y enviarla a los Administradores del Torneo para que la revisen. Durante una partida retransmitida, los Administradores del Torneo pueden detener el juego para revisar y posteriormente reiniciar el Juego si lo consideran necesario según su exclusivo criterio.

Además, los Jugadores reconocen y aceptan que al participar en un evento competitivo de la Rocket League, es únicamente el Jugador quien decide qué plataforma usar (es decir, un ordenador o consola, si corresponde) y entiende que puede enfrentarse a Jugadores que compitan en una plataforma diferente. Adicionalmente, los Jugadores reconocen que las diferentes plataformas pueden ofrecer funciones, como controladores, interfaces de jugador y/o la capacidad de individualizar determinados ajustes/respuestas del juego, etc. que pueden entenderse como una ventaja competitiva de una plataforma a otra. Los Jugadores reconocen que la elección de la plataforma es propia únicamente y aceptan descargar y descargan de toda responsabilidad u obligación a Psyonix en relación con la participación de dicho Jugador en una competición multiplataforma, incluida cualquier posible ventaja competitiva de cualquier plataforma.

3.3 Listas de Equipos

3.3.1 Capitanes de los Equipos

Cada Equipo debe declarar a un miembro de su lista «**Capitán del Equipo**» para que lo represente en todas las decisiones oficiales y sirva como principal punto de contacto para el Equipo, siempre y cuando un Equipo pueda designar a su Representante o Entrenador (en su caso) como punto de contacto principal del Equipo.

3.3.2 Listas

Los Equipos solo pueden usar Jugadores que están en su lista para una Partida. En el momento de inscribirse en el Torneo, las Listas deben tener un mínimo de tres (3) Jugadores y un máximo de cuatro (4) (es decir, tres Jugadores iniciales y un Jugador reserva que se puede usar como alternativa). Las listas también pueden incluir un Representante o un Entrenador que no juegue en las Partidas de los Torneos. No se puede formar parte de más de una lista a la vez, incluidos los entrenadores y gerentes.

3.3.3 Envío de listas

Las Listas iniciales para cada día del Torneo deben enviarse a los Administradores del Torneo al menos 24 horas antes del inicio del Juego de dicho día.

3.3.4 Periodo de Cambio de Lista o Fecha Límite de Bloqueo de Lista

A menos que se establezca expresamente lo contrario en estas Reglas, las Listas del Equipo solo pueden cambiar durante las Ventanas de Transferencia (según se definen más abajo). Todas las Listas se considerarán bloqueadas al finalizar el proceso de inscripción en el Torneo establecido en la Sección 6.1.3 (el «**Proceso de Inscripción**»), a la fecha y hora especificadas en la Página Web de Inscripción (denominándose dicha fecha y hora en conjunto la «**Fecha Límite de Bloqueo de Lista**»).

Si un Equipo dispone de un Representante o un Entrenador que desearía agregar a la Lista, debe notificarlo a los Administradores del Torneo antes de la Fecha Límite de Bloqueo de Lista que corresponda. Si un Equipo se encuentra en una circunstancia que le impida realizar una Sustitución dentro de los plazos establecidos en la Sección 3.2.5 y necesita una ampliación de tiempo, dicho Equipo debe notificárselo a un Administrador del Torneo dentro de la Fecha Límite de Bloqueo de Lista. De lo contrario, no se permitirá a dicho Equipo realizar ninguna Sustitución una vez superada la Fecha Límite de Bloqueo de Lista.

3.3.5 Cambios/Transferencias de Listas

De acuerdo a su uso en el presente documento, se entiende como «**Cambio de Lista**» la incorporación de un nuevo Jugador a una Lista existente. La salida de una Lista de un Jugador no se considerará un Cambio de Lista, siempre que el Equipo mantenga un mínimo de tres (3) Jugadores.

Durante la temporada, los Equipos podrán hacer incorporaciones en sus listas únicamente en las «**Ventanas de Transferencia**».

Ventana de Transferencia 1: 13 de diciembre de 2021 a las 12:00 A. M. PT – 2 de enero de 2022 a las 11:59 P. M. PT

Ventana de Transferencia 2: 28 de marzo de 2022 a las 12:00 A. M. PT – 17 de abril de 2022 a las 11:59 P. M. PT

Durante cada Ventana de Transferencia, los Equipos solo pueden incorporar a una persona a sus Listas (sin incluir al Representante y el Entrenador), siempre que el número máximo de Jugadores permitido en un Equipo sea de cuatro (4). Los Equipos tienen permitida una incorporación a su Lista por Ventana de Transferencia (hasta un total de dos (2) incorporaciones durante toda la Temporada RLCS). Si Psyonix y/o un Administrador del Torneo determina que un Equipo ha tenido más de una incorporación en una única Ventana de Transferencia, dicho Equipo perderá todos los Puntos RLCS acumulados y se convertirá en un Equipo inactivo.

Sin perjuicio de lo anterior, los Equipos también pueden tener una incorporación «**Exenta**» en sus Listas (cada una de ellas, una «**Incorporación Exenta**») durante toda la Temporada RLCS. Las Incorporaciones Exentas se deben hacer en una de las dos (2) Ventanas de Transferencia y deben añadirse en la posición de «Sustituto». Asimismo, las Incorporaciones Exentas deben reunir los siguientes criterios de elegibilidad:

- La Incorporación Exenta debe haber sido elegible para competir durante la totalidad de la División inmediatamente anterior a la Ventana de Transferencia en la cual se realiza la Incorporación Exenta.
- La Incorporación Exenta no puede haber ganado Puntos RLCS durante dicha División.

Para poder realizar una Incorporación Exenta, los Equipos deben enviar su solicitud por correo electrónico a RLCSAdmin@psyonix.com antes del cierre de la Ventana de Transferencia correspondiente.

3.3.6 Nombres de Jugadores o Equipos

Los Jugadores o los Equipos no pueden cambiar sus nombres de usuario, nombres en el juego ni nombres de Equipo sin la aprobación de los Administradores del Torneo. Todos los nombres deben cumplir estas Reglas (incluida, entre otras, la Sección 5) y los Administradores del Torneo pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. Las Listas no deben contener duplicados del mismo nombre, nombres compuestos solo con símbolos ni nombres difíciles de distinguir entre sí.

3.3.7 Continuidad de la lista

Una «Lista» se compone de tres (3) o cuatro (4) Jugadores (según corresponda) inscritos en un Equipo. Si un Equipo tiene tres (3) Jugadores, esos tres (3) Jugadores deben ser considerados «Iniciadores». Si un Equipo tiene cuatro (4) Jugadores, tres (3) Jugadores deben ser considerados «Iniciadores» y uno (1) se considerará «Exento» o «Sustituto» (según corresponda).

3.4 Obligaciones de la Partida

3.4.1 Puntualidad

Todos los Equipos deben tener tres (3) Jugadores físicamente presentes o en la sala de la Partida en línea antes de la hora de inicio establecida para la misma. Los Equipos que no tengan tres (3) Jugadores listos para jugar cinco (5) minutos después de la hora de inicio de la Partida estarán sujetos a medidas disciplinarias tal y como se describe más detalladamente en la Sección 8.2. Durante las partidas del Evento principal, el Capitán del Equipo debe estar pendiente en la sala de chat designada al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio establecida para la Partida. Psyonix o los Administradores del Torneo pueden ajustar las horas de inicio de las partidas, a su entera discreción, según se produzcan retrasos o adelantos en el Torneo.

3.4.2 Sanciones

Los Equipos no pueden renunciar voluntariamente a una Partida sin la autorización previa de los Administradores del Torneo. Sin perjuicio de lo anterior, incluso con dicha autorización, esos Equipos quedarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe en la Sección 8.2.

3.4.3 Comunicaciones

Los Equipos se comunicarán con sus Entrenadores, oponentes y con los Administradores del Torneo (según corresponda) en una sala de chat designada durante todas las etapas en línea del Torneo. Para los eventos en directo, una vez que una Partida ha comenzado oficialmente, la comunicación con cualquier persona que no esté designada para jugar dentro de la Partida actual (incluidos, entre otros, los Entrenadores) está estrictamente prohibida y puede causar la descalificación inmediata del Jugador o del Equipo. Psyonix o los Administradores del Torneo notificarán a los Jugadores cuál es la sala de chat designada antes del inicio de cada etapa del Torneo.

3.5 Interrupciones de la Partida

3.5.1 Desconexiones

3.5.1.1 Clasificatoria Abierta

Si se produce una desconexión en la Clasificatoria Abierta, el Equipo mermado debe continuar jugando el Juego único dentro de la serie de la Partida. El Jugador desconectado puede reincorporarse durante el Juego que sufrió la desconexión o entre los Juegos de una serie de Partidas, pero no puede unirse en medio de los Juegos posteriores de la serie. Después de una desconexión, si el Jugador no puede volver a unirse durante el mismo Juego, tendrá cinco minutos para volver a unirse antes de que comience el próximo Juego de la serie de Partidas. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del próximo Juego de la serie, el Equipo del Jugador puede sustituir a otro Jugador de su Lista (según las reglas de Sustitución establecidas en la Sección 3.2.5) si se trata de la primera desconexión para el Equipo durante la serie.

3.5.1.2 Todas las demás etapas

Si se produce alguna desconexión durante cualquier fase del Torneo, a excepción de la Clasificatoria Abierta, el Equipo con menos jugadores deberá notificar inmediatamente a los Administradores del Torneo a través de la sala de chat designada. Los Administradores del Torneo pueden pausar el Juego una vez que se haya recibido la notificación de desconexión, según su propio criterio. Para las Partidas con espectadores o retransmitidas, si los Administradores del Torneo ven que un Jugador se ha desconectado sin ser notificado, pueden pausar una Partida para permitir que el Jugador se vuelva a conectar.

Una vez que el Juego se pause, el Jugador desconectado tendrá ocho minutos para volver a unirse antes de que se reanude. En el caso de producirse varias pausas por desconexiones, el tiempo total contará en los ocho minutos de tiempo de reconexión. Si se produce una desconexión en la Clasificatoria Abierta, el Equipo con menos jugadores perderá el Juego dentro de la serie de Partidas.

Si el Jugador no vuelve a unirse durante el mismo Juego en el que se desconectó, tendrá tres minutos adicionales después del Juego para volver a unirse antes de que comience el próximo Juego de la serie de Partidas. El Jugador desconectado solo puede volver a unirse durante el Juego en el que se produjo la desconexión o entre los Juegos de una serie de Partidas, pero no puede unirse en medio de los Juegos posteriores de la serie. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del próximo Juego de la serie, el Equipo del Jugador debe sustituir a otro Jugador de su lista (según las reglas de Sustitución establecidas en la Sección 3.2.5) o perderá la Partida.

Una vez que el Jugador desconectado vuelve al Juego o agota el tiempo asignado, los Equipos disponen de 30 segundos para confirmar a los Administradores del Torneo que todos están listos para reanudar el Juego. Cuando todos los Equipos hayan confirmado su disponibilidad, el Juego se reanudará desde un inicio neutral o desde el punto donde se interrumpió, según determinen los Administradores del Torneo.

Si algún Equipo no consigue poner en juego a un equipo de tres (3) Jugadores para continuar jugando, perderá el Juego. Si algún Equipo no consigue poner en juego a un equipo de tres (3) Jugadores en los ocho minutos posteriores a la pausa del Juego, perderá la Partida.

3.5.2 Suspensión del Juego

Los Administradores del Torneo pueden pausar un Juego o Partida en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de interrupción del Juego, los Jugadores deben permanecer en sus dispositivos y no pueden comunicarse con otros Jugadores hasta que se reanude el Juego o la Partida. A cada Equipo se le

permite un máximo de una petición de pausa por Partida.

3.5.3 Tiempos muertos

En cualquier serie al mejor de siete, los Equipos pueden solicitar un (1) tiempo muerto (cada uno, un «Tiempo Muerto») entre los Juegos durante dicha serie.

En cualquier set al mejor de cinco o al mejor de siete, los Equipos pueden solicitar un (1) Tiempo Muerto entre Juegos durante un set (según corresponda).

Cada Tiempo muerto dura dos (2) minutos. Un Equipo debe notificar a un Administrador del Torneo inmediatamente una vez finalizado un Juego en caso de querer hacer uso de un Tiempo muerto. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho a denegar a un Equipo un Tiempo muerto si dicho Equipo no hace su elección de acuerdo con los plazos establecidos en esta Sección 3.5.3. Una vez concluido el Tiempo muerto, los Administradores del Torneo confirmarán que cada Equipo esté listo para continuar las series antes de volver a retomar el Juego.

Para mayor claridad, los Tiempos muertos no se pueden usar en Clasificatorias Abiertas o durante un Juego. Además, los Tiempos muertos no se pueden usar para ampliar o sortear los temporizadores de descalificación, tal y como se establece en la Sección 3.5.1.2.

3.5.4 Reinicios

Los Administradores del Torneo pueden solicitar un reinicio del Juego o de la Partida debido a circunstancias excepcionales, como en caso de que un error técnico afecte considerablemente la capacidad de un Jugador para jugar o si el Juego o la Partida se ven interrumpidos por una fuerza mayor u otra eventualidad.

3.5.5 Envío de registros

Si un Jugador o Equipo presenta una queja que da lugar a un reinicio del Juego o de la Partida, proporcionará a los Administradores del Torneo los archivos de registro del Juego o de la Partida. Estos archivos de registro se investigarán y, si los Administradores del Torneo determinan que se ha solicitado el reinicio incorrectamente, dicho Jugador o Equipo quedará sujeto a medidas disciplinarias tal y como se describe en la Sección 8.2.

4. Premios

4.1 Premios del Regional

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su ubicación al final de la División 1 de cada Regional:

Norteamérica y Europa:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	30 000 \$

2.º	1	20 000 \$
Emp. 3.º	2	8500 \$
Emp. 5.º	4	4000 \$
Emp. 9.º	3	3000 \$
Emp. 12.º	3	2000 \$
Emp. 15.º	2	1000 \$
Total:		100 000 \$

Sudamérica, Oceanía y MENA:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	9000 \$
2.º	1	6000 \$
Emp. 3.º	2	3900 \$
Emp. 5.º	4	1800 \$
Total:		30 000 \$

APAC N, APAC S y SSA:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	4500 \$
2.º	1	3000 \$
Emp. 3.º	2	1950 \$
Emp. 5.º	4	900 \$
Total:		15 000 \$

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su ubicación al final de la División 2 de cada Regional:

Norteamérica y Europa:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
----------	------------------	--------------

1.º	1	30 000 \$
2.º	1	20 000 \$
3.º	1	10 000 \$
4.º	1	8000 \$
Emp. 5.º	2	6000 \$
Emp. 7.º	2	4000 \$
Emp. 9.º	4	2000 \$
Emp. 13.º	4	1000 \$
Total:		100 000 \$

Sudamérica, Oceanía y MENA:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	9000 \$
2.º	1	6000 \$
3.º	1	3600 \$
4.º	1	3000 \$
Emp. 5.º	2	2400 \$
Emp. 7.º	2	1800 \$
Total:		30 000 \$

APAC N, APAC S y SSA:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	4500 \$
2.º	1	3000 \$
3.º	1	1800 \$
4.º	1	1500 \$
Emp. 5.º	2	1200 \$
Emp. 7.º	2	900 \$

Total:		15 000 \$
---------------	--	------------------

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su ubicación al final de la División 3 de cada Regional:

Norteamérica y Europa:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	30 000 \$
2.º	1	20 000 \$
3.º	1	10 000 \$
4.º	1	8000 \$
Emp. 5.º	2	6000 \$
Emp. 7.º	2	4000 \$
Emp. 9.º	4	2000 \$
Emp. 13.º	4	1000 \$
Total:		100 000 \$

Sudamérica, Oceanía y MENA:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	9000 \$
2.º	1	6000 \$
3.º	1	3600 \$
4.º	1	3000 \$
Emp. 5.º	2	2400 \$
Emp. 7.º	2	1800 \$
Total:		30 000 \$

APAC N, APAC S y SSA:

Posición		Premio (USD)
----------	--	--------------

	Total de Equipos	
1.º	1	4500 \$
2.º	1	3000 \$
3.º	1	1800 \$
4.º	1	1500 \$
Emp. 5.º	2	1200 \$
Emp. 7.º	2	900 \$
Total:		15 000 \$

4.2 Premios Principales de la RLCS

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su ubicación al final de la Principal de Otoño:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	90 000 \$
2.º	1	60 000 \$
Emp. 3.º	2	25 500 \$
Emp. 5.º	4	12 000 \$
Emp. 9.º	3	9000 \$
Emp. 12.º	3	6000 \$
Emp. 15.º	2	3000 \$
Total:		300 000 \$

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su ubicación al final de la Principal de Invierno:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	90 000 \$
2.º	1	60 000 \$

3.º	1	30 000 \$
4.º	1	24 000 \$
Emp. 5.º	2	18 000 \$
Emp. 7.º	2	12 000 \$
Emp. 9.º	4	6000 \$
Emp. 13.º	4	3000 \$
Total:		300 000 \$

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su ubicación al final de la Principal de Primavera:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	90 000 \$
2.º	1	60 000 \$
3.º	1	30 000 \$
4.º	1	24 000 \$
Emp. 5.º	2	18 000 \$
Emp. 7.º	2	12 000 \$
Emp. 9.º	4	6000 \$
Emp. 13.º	4	3000 \$
Total:		300 000 \$

4.3 Premios del Campeonato Mundial RLCS 2021-22

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su ubicación al final del Comodín del Campeonato Mundial RLCS:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
----------	------------------	--------------

Emp. 9.º	3	13 600 \$
Emp. 12.º	3	10 200 \$
Emp. 15.º	2	6800 \$
Total:		85 000 \$

Los siguientes premios se otorgarán a cada Equipo en función de su ubicación al final del Campeonato Mundial RLCS:

Posición	Total de Equipos	Premio (USD)
1.º	1	600 000 USD
2.º	1	400 000 \$
Emp. 3.º	2	200 000 \$
Emp. 5.º	4	100 000 \$
Emp. 9.º	4	30 000 \$
Emp. 13.º	4	20 000 \$
Total:		2 000 000 \$

4.4 Información sobre premios

Solo los Ganadores (según determine Psyonix de acuerdo con esta Sección 4.4) serán elegibles para recibir el premio correspondiente que se establezca en las Secciones 4.1, 4.2 y 4.3 (según corresponda). Ningún otro Jugador de un Equipo con una puntuación/rendimiento inferior a la de los Ganadores tendrá derecho, en ningún momento ni en ningún caso, a obtener ningún premio relacionado con el Torneo.

Para mayor claridad, los premios se entregan «tal cual», sin ninguna garantía, ni implícita ni explícita. Los premios no son atribuibles y los Ganadores no pueden transferirlos. Los premios que no son en metálico, si los hubiera, no pueden canjearse por dinero en efectivo. Toda la información referente al premio depende del criterio de Psyonix. Los Ganadores no tienen derecho a ningún excedente entre el valor de venta real del premio y el valor de venta aproximado indicado, y no se otorgará diferencia alguna entre el valor aproximado y el real del premio. Los Ganadores serán responsables de todos los costes y gastos relacionados con la aceptación y uso del premio que no se especifiquen aquí como cubiertos. Los Ganadores no pueden sustituir el premio, pero Psyonix se reserva el derecho, a su voluntad, en caso de haber motivos justificados, de sustituir el premio (o parte de este) por uno de valor comparable o mayor. Es posible que la aceptación y el uso de un Premio estén sujetos a condiciones adicionales.

Tras la notificación formal de Psyonix, un posible Jugador Ganador tendrá 45 días a partir de la fecha de envío de la notificación por correo electrónico para responder y proporcionar cualquier información o

documentación solicitada por Psyonix, como por ejemplo el Descargo de Responsabilidad (como se define a continuación) con fines de verificación de elegibilidad conforme a la Sección 5. Dicha respuesta del posible Jugador Ganador debe enviarse a la dirección de correo electrónico desde la que se envió la notificación de Psyonix o, a criterio exclusivo de Psyonix, a otra dirección de correo electrónico especificada en la notificación. Además, el posible Jugador Ganador debe mantener activa la cuenta de Epic (tal y como se define más abajo) que utilizó o facilitó a Psyonix de acuerdo con la Sección 5.3 durante el proceso de comprobación de elegibilidad.

La fecha de recepción por parte de Psyonix será decisiva para que un posible Jugador Ganador cumpla los plazos establecidos en esta Sección 4.4. En el caso de a) que un Jugador no i) mantenga la cuenta de Epic que proporcionó a Psyonix de conformidad con la Sección 5.3 activa durante la verificación del proceso de elegibilidad o ii) responda a tiempo a cualquier notificación o solicitud de materiales o información; o b) que un Jugador no pueda aceptar o recibir el premio por cualquier motivo (incluidos, entre otros, por no proporcionar la información fiscal y de pago necesaria mediante los proveedores de procesamiento de impuestos y pagos aprobados por Psyonix), en ambos casos (puntos a) y b)), dicho Jugador quedará descalificado y no tendrá derecho alguno a recibir ningún premio en relación con el Torneo. En tales casos, no se nombrará ningún Ganador alternativo y Psyonix tendrá el derecho, a su entera y absoluta discreción, de y) otorgar cualquier premio que de otro modo se hubiera otorgado a dicho Jugador descalificado como parte de un torneo de Rocket League u z) otorgar cualquier premio a causas y obras sin ánimo de lucro. Solo se anunciará el Jugador Ganador cuando Psyonix haya completado el proceso de comprobación de elegibilidad conforme a estas Reglas.

Los Jugadores Ganadores también deberán proporcionar cierta información de pago a Psyonix, como los formularios de información de impuestos necesarios, para recibir los premios. Psyonix puede retener el pago de los premios si el Jugador Ganador no proporciona las formas de pago aplicables a Psyonix de manera oportuna.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LOS IMPUESTOS INTERNACIONALES, FEDERALES, ESTATALES Y LOCALES APLICABLES (ES DECIR, LOS IMPUESTOS SOBRE LA RENTA Y RETENCIONES FISCALES, ENTRE OTROS), Y ES RESPONSABILIDAD DE CADA GANADOR I) CONSULTAR A SU ASESOR FISCAL PARA DETERMINAR QUÉ IMPUESTOS SE APLICAN EN SU CASO Y II) PAGAR TALES IMPUESTOS A LA AUTORIDAD FISCAL APROPIADA. Como parte de la política de Psyonix, se retendrán los impuestos efectivos para residentes y no residentes de EE. UU. Se informará de los ingresos del premio y la retención de impuestos en los formularios y) 1099-MISC para residentes de EE. UU. y 1042-S para los no residentes en EE. UU. y z) cualquier otro formulario relevante que pudiera ser obligatorio según la legislación aplicable.

Psyonix determinará el método de pago de los premios según su propio criterio y, a menos que la ley aplicable así lo exija, todos los pagos se realizarán directamente al Ganador a título personal (o, si es un Menor, al padre o tutor legal del Ganador). Cada Ganador recibirá un formulario de aceptación del premio y Descargo de Responsabilidad («**Descargo de Responsabilidad**»). A menos que esté restringido por la ley aplicable, cada Ganador (o, si es un Menor, su padre o tutor legal) deberá completar y enviar el formulario de Descargo de Responsabilidad dentro de los plazos establecidos en esta Sección 4.4.

5. Elegibilidad del Jugador

5.1 Edad del Jugador

5.1.1 Para poder participar en el Torneo, un Jugador debe tener al menos 15 años (o la edad exigida en el país de residencia de dicho Jugador). Si un Jugador es menor de 18 años o de la mayoría de

edad establecida en su país de residencia («**Menor**»), dicho Jugador debe contar con el permiso de un padre o tutor legal para poder participar en el Torneo.

- 5.1.2 Los Jugadores no aptos que engañen o intenten engañar a los Administradores del Torneo al proporcionar información falsa sobre la elegibilidad o, en caso de ser Menor, un consentimiento parental falso, estarán sujetos a medidas disciplinarias, tal como se describe en la Sección 8.2.

5.2 Acuerdo de Licencia de Rocket League

Todos los Jugadores deben cumplir el Acuerdo de Licencia de Usuario Final de Rocket League («**Acuerdo de Licencia de Rocket League**») (<https://www.psyonix.com/eula/>). Estas Reglas complementan pero no sustituyen al Acuerdo de Licencia de Rocket League.

5.3 Cuenta de Epic

Para poder facilitar el proceso del pago del premio establecido en la Sección 4.4, todos los Jugadores deben a) tener una Cuenta de juego Epic válida y activa registrada para dicho Jugador («**Cuenta de Epic**») y b) proporcionar esa Cuenta de Epic a Psyonix como parte del Proceso de Inscripción. Para abrir una Cuenta de Epic, los Jugadores pueden visitar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> y seguir las indicaciones que aparecen en pantalla.

Para mayor claridad, proporcionar una Cuenta de Epic como parte del Proceso de Inscripción no garantiza que dicho Jugador reciba un premio en relación con el Torneo. Solo los Jugadores Ganadores serán aptos para recibir premios en relación con el Torneo.

5.4 Afiliación a Psyonix

Los empleados, funcionarios, directores, agentes y representantes de Psyonix (especialmente 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, abuelas, suegros y suegras, independientemente de dónde vivan), los que viven en su hogar (estén o no relacionados) y las personas o entidades relacionadas con la administración o producción del Torneo, además de cada compañía matriz, filial, agente y representante de Psyonix no son aptos para participar o ganar.

5.5 Restricciones de nombres de Jugadores, Equipos, logotipos, avatares y marcas

- 5.5.1 Todos los nombres de Equipos y Jugadores individuales deben seguir el Código de Conducta que se indica en la Sección 7. Psyonix y los Administradores del Torneo pueden restringir o cambiar etiquetas y nombres de usuario de Equipos y Jugadores individuales por cualquier motivo.
- 5.5.2 El nombre utilizado por un Equipo o Jugador no puede incluir ni hacer uso de los términos de Rocket League®, Psyonix ni de ninguna otra marca registrada, nombre comercial o logotipo de propiedad o licencia de Psyonix.
- 5.5.3 El nombre utilizado por un Jugador o Equipo no puede suplantar a otro Equipo, Jugador, transmisor, persona famosa, funcionario del gobierno, empleado de Psyonix ni ninguna otra persona o entidad.
- 5.5.4 Antes de comenzar el Torneo, Psyonix o los Administradores del Torneo colaborarán directamente con todos los Jugadores y Equipos invitados para decidir un nombre adecuado para

su uso en el Torneo. Los Equipos y Jugadores deben usar este identificador acordado durante la duración del Torneo.

- 5.5.5 Psyonix y/o los Administradores del Torneo se reservan el derecho de prohibir o restringir el uso de cualquier elemento en el Juego durante el transcurso del Torneo (incluida, sin limitación, la prohibición del uso de materiales con derechos de autor de terceros de forma que se indique, se sugiera o que se pueda interpretar como la representación de una asociación o afiliación con dicho tercero).
- 5.5.6 Se requiere que los Equipos que se clasifiquen para el Evento principal, las Principales y/o el Campeonato Mundial RLCS proporcionen a los Administradores del Torneo un logotipo en formato .png, .psd, o .ai (preferiblemente este último). Si no se proporciona un logotipo o si este es rechazado, los Administradores del Torneo reemplazarán el logotipo con un logotipo estándar del Torneo. Los Administradores del Torneo se reservan el derecho de rechazar logotipos enviados después del inicio del Torneo.

5.6 Buen comportamiento

Los Jugadores deben tener todo en regla con respecto a la cuenta de Epic, Steam, Microsoft, Nintendo o ID de PlayStation Network (cada una de ellas, una «**Cuenta del Torneo**») utilizadas por estos en relación con el Torneo, sin ningún tipo de incumplimiento que no se haya revelado. Esto significa, entre otras cosas, que la Cuenta del Torneo de un Jugador a) debe estar registrada con el nombre de dicho Jugador, y no puede haber sido previamente comprada, regalada ni transferida de ningún otro modo por parte de otro Jugador y, b) debe contar con los niveles de acceso necesarios a la Tienda de Epic Games, Steam, Xbox Live, Nintendo Network o PlayStation Network, según corresponda. Los Jugadores o Equipos también deben estar libres de o haber cumplido plenamente cualquier suspensión u otra sanción impuesta en relación con haber infringido previamente las reglas oficiales de Psyonix.

5.7 Restricciones adicionales

Todas las partes del Torneo están abiertas a Jugadores aptos que residen en las Áreas de Elegibilidad, excepto en casos en que esté restringido o prohibido por la ley aplicable o en países en los que la participación esté prohibida por la ley estadounidense.

6. Formación de Equipos, Operaciones y Conducta

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

6.1.1 Si se incluyen múltiples países o regiones geográficas del Área de Elegibilidad, cada Equipo debe estar compuesto por Jugadores de la misma región dentro de dicha zona.

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

6.1.3 Cada uno de los Jugadores de un Equipo debe cumplir todos los requisitos de elegibilidad establecidos en este documento para los Jugadores y cada uno de los Jugadores de un Equipo debe inscribirse en la Página 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 a él buscando el nombre del mismo o mediante invitación. En el caso de que un Equipo pase a otras rondas del Torneo, los

Administradores del Torneo intentarán notificar al Equipo a través de su Capitán del Equipo.

6.1.4 Todos los miembros de un Equipo que se encuentren dentro de los umbrales de premios establecidos en la Sección 4 deben aprobar con éxito la verificación del proceso de elegibilidad descrito en la Sección 4.4 para poder recibir dichos premios. Si un miembro de un Equipo no supera el proceso de comprobación de elegibilidad, todos los miembros de ese Equipo serán descalificados como posibles Ganadores y ese Equipo no tendrá derecho a ganar ningún premio en relación con el Torneo.

6.1.5 Se considerará que cada miembro del Equipo, incluido el Capitán, ha realizado e ingresado de manera conjunta e individual todas las representaciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente documento, y estará legalmente obligado de manera conjunta e individual. Salvo que se indique expresamente lo contrario en este documento, todos los derechos de los Administradores del Torneo, de conformidad con estas Reglas, se relacionan y se pueden ejercer contra el Equipo en su conjunto y cada miembro individual del Equipo. Si surge algún derecho de descalificación con respecto a cualquier miembro individual del Equipo, el derecho de descalificación se puede ejercer contra el miembro individual del Equipo o contra el Equipo, si así lo deciden los Administradores del Torneo según su propio criterio. Si los Administradores del Torneo eligen descalificar a varios miembros de un Equipo pero no a todos, los Jugadores restantes seguirán sujetos a estas Reglas y, si los Administradores del Torneo lo permiten, el Equipo puede reemplazar los Jugadores descalificados (aunque el Jugador descalificado sea el Capitán del Equipo) por un nuevo Jugador apto y continuar compitiendo con el mismo nombre de Equipo si cada Jugador descalificado firma de inmediato cualquier escrito que los Administradores del Torneo consideren necesario para permitir que sus exmiembros de Equipo continúen participando en el Torneo usando el nombre del Equipo o con un nuevo nombre, si lo permiten los Administradores del Torneo. Cualquier miembro de Equipo que decida finalizar su participación en el Torneo o que sea descalificado del Torneo no podrá participar en el Torneo de ninguna manera según el criterio del Administrador del Torneo.

6.2 Relaciones de los Equipos

Estas Reglas no rigen las relaciones entre los Jugadores de un Equipo. Los términos de la relación entre los Jugadores y sus respectivos Equipos se dejan al albedrío de cada uno de los Equipos y sus Jugadores. No obstante, las disputas entre los miembros de Equipo pueden ser motivo para descalificar al Equipo aplicable o a cualquiera de sus miembros, si así lo deciden los Administradores del Torneo a su exclusivo criterio.

6.3 Responsabilidades de los Propietarios, Representantes y Entrenadores de los Equipos

6.3.1 Ningún Equipo (incluidos sus agentes, oficiales, empleados y subcontratistas), Propietario, Representante o Entrenador participará en confabulaciones, arreglos de Partidas, sobornos a un árbitro u oficial de Partida, ni en cualquier otra acción o acuerdo injusto o ilegal para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de cualquier Juego, Partida o Torneo.

6.3.2 Ningún Propietario de un Equipo de la RLCS actuará como Entrenador o Representante de otro Equipo de la RLCS, ni se involucrará o tendrá poder alguno para determinar o influir en la representación o administración de otro equipo de la RLCS.

6.3.3 Ningún Representante, Entrenador u otra persona responsable de la supervisión o representación de un Equipo en la RLCS (colectivamente denominados «**Personas de Control**»): a) actuará como Persona de Control de otro Equipo de la RLCS, ni b) se involucrará directa o indirectamente o tendrá poder alguno para determinar la representación o administración de otro equipo de la RLCS o influir en el

rendimiento de otro equipo de la RLCS en cualquier Juego, Partida o Torneo.

6.3.4 Un Equipo no podrá designar Persona de Control a una persona que: a) sea la Persona de Control de cualquier otro Equipo de la RLCS, o b) esté directa o indirectamente involucrada o tenga algún tipo de poder para determinar la representación o administración de otro equipo de la RLCS o influir en el rendimiento de otro equipo de la RLCS en cualquier Juego, Partida o Torneo.

6.3.5 Los Equipos que Psyonix, a su exclusivo criterio, determine como propiedad o control directo o indirecto de una persona o entidad que gestione juegos o plataformas de deportes (especialmente deportes electrónicos) o apuestas no son elegibles para participar en el Torneo.

7. Código de Conducta

7.1 Conducta personal. Comportamiento no perjudicial

7.1.1 Todos los Jugadores y Personas de Control deben comportarse en todo momento de una manera coherente con a) el Código de Conducta de esta Sección 7 («**Código de Conducta**») y b) los principios generales de integridad personal, honestidad, deportividad y una buena salud y seguridad.

7.1.2 Los Jugadores y las Personas de Control deben ser respetuosos con los otros Jugadores, Administradores del Torneo, espectadores y patrocinadores (si los hubiere).

7.1.3 Los Jugadores y las Personas de Control no deben comportarse de una forma a) que incumpla estas Reglas, b) que sea perjudicial, peligrosa o destructiva o c) que sea de otro modo dañina para el disfrute de la Rocket League por parte de otros usuarios en base a los deseos de Psyonix (tal como ha sido decidido por Psyonix). En particular, los Jugadores no pueden participar en actos de hostigamiento o faltas de respeto, usar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear Juegos, enviar correo basura, aplicar ingeniería social, estafar ni llevar a cabo ninguna actividad ilegal («**Comportamiento Perjudicial**»).

7.1.4 Cualquier infracción de estas Reglas puede exponer a un Jugador, una Persona de Control o un Equipo al completo a una medida disciplinaria como se describe en la Sección 8.2, tanto si dicha infracción fue cometida de manera intencionada como si no.

7.2 Integridad competitiva

7.2.1 Cada Jugador debe respetar el espíritu de Rocket League y estas Reglas en todo momento durante cualquier Juego o Partida. Estas Reglas prohíben cualquier forma de juego injusto que pueda acarrear una medida disciplinaria. Ejemplos de juego injusto:

- Confabulación (por ejemplo, cualquier acuerdo entre dos o más Equipos o Jugadores de diferentes Equipos para predeterminar el resultado de un Juego o Partida), arreglo de Partida, soborno a un árbitro u oficial de Partida o cualquier otra acción o acuerdo injusto o ilegal para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de cualquier Juego, Partida o Torneo.
- Piratear o modificar el comportamiento previsto del cliente de Rocket League.
- Jugar o permitir que otro Jugador juegue en una Cuenta del Torneo registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dirigir a otra persona para que lo haga).

- Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.
- Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error en el juego o un problema técnico) de una manera no prevista por Psyonix para obtener una ventaja competitiva.
- Usar ataques distribuidos de denegación de servicio, engaños o métodos similares para interferir en la conexión de otro Jugador con el cliente de Rocket League.
- Usar teclas de macro o métodos similares para automatizar acciones en el juego.
- Desconectarse intencionadamente de una Partida sin una razón legítima para hacerlo.
- Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o pendientes de ser prestados en relación con una acción injusta de Rocket League (por ejemplo, servicios diseñados para lanzar o amañar una Partida o Juego).
- Interferir con la operación del Torneo, la Página Web de las Reglas o cualquier página web propiedad de o gestionada por Psyonix o por los Administradores del Torneo.
- Participar en cualquier actividad que sea ilegal en la jurisdicción donde se encuentra el Jugador afectado.
- Hacer cualquier modificación a Rocket League que no haya sido divulgada y autorizada por los Administradores del Torneo.
- Usar cualquier instalación, servicio o equipo del Torneo provisto o puesto a disposición por las entidades del Torneo para publicar, transmitir, difundir o poner a disposición cualquier comunicación prohibida por el Código de Conducta.
- Desconectarse del Juego antes de ser despedido por los Administradores del Torneo.
- Cambiar el nombre de Usuario o de Jugador del Juego por un nombre que no sea el nombre de usuario registrado del Jugador.
- Infringir esta normativa.

7.3 **Apuestas**

Los Jugadores y las Personas de Control no deben a) llevar a cabo ni promover apuestas ni juegos de azar en el Torneo ni en ninguna parte del mismo, ni b) beneficiarse, ya sea directa o indirectamente, de apuestas o juegos de azar en el Torneo ni en ninguna parte del mismo.

7.4 **Acoso**

7.4.1 Los Jugadores y las Personas de Control tienen prohibido participar en cualquier forma de acoso,

conducta 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 de Control que presencie o sea objeto de hostigamiento, abuso o conducta abusiva o discriminatoria debe notificarlo a un Administrador del Torneo. Todas las reclamaciones presentadas en relación con esta Sección 7.4.2 serán investigadas de inmediato y se tomarán las medidas apropiadas. Se prohíben las represalias contra cualquier Jugador o Persona de Control que presente una reclamación o coopere en la investigación de una reclamación.

7.5 **Confidencialidad**

Los Jugadores o las Personas de Control no pueden revelar a ningún tercero información confidencial proporcionada por los Administradores del Torneo, Psyonix ni sus empresas matrices o filiales en relación con la Rocket League, el Torneo, Psyonix o sus empresas matrices o afiliados, mediante ningún método de comunicación, ni siquiera a través de la publicación en redes sociales.

7.6 **Conducta ilegal**

Los Jugadores y las Personas de Control deben obedecer todas las leyes aplicables en todo momento.

8. **Infracciones de las Reglas y del Código de Conducta**

8.1 **Investigación y cumplimiento**

8.1.1 Los Jugadores y las Personas de Control acuerdan cooperar completamente con Psyonix o con un Administrador del Torneo (según corresponda) en la investigación de posibles infracciones de estas Reglas. Si Psyonix o un Administrador del Torneo se comunica con un Jugador o una Persona de Control para tratar sobre la investigación, el Jugador o la Persona de Control debe ser sincero/a en la información que proporciona a Psyonix o a un Administrador del Torneo. Cualquier Jugador o Persona de Control que se descubra que haya retenido, destruido o manipulado cualquier información relacionada, o que haya engañado a Psyonix o a un Administrador del Torneo durante una investigación, estará sujeto/a a medidas disciplinarias como se describe en la Sección 8.2.

8.1.2 Los Jugadores y las Personas de Control comprenden y acuerdan que Psyonix se reserva el derecho, según su propio criterio, a eliminar a un Jugador o una Persona de Control o restringir su participación en cualquier evento del Torneo como parte de cualquier investigación realizada por Psyonix o un Administrador del Torneo (según corresponda), de conformidad con la Sección 8.1.1.

8.2 **Medidas disciplinarias**

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

- Reinicio de la Partida.
- Pérdida del Juego.
- Sanción de la Partida

- Emisión de una advertencia privada o pública al Jugador o la Persona de Control de forma verbal o escrita.
- Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al Jugador o al Equipo.
- Descalificación del Jugador o la Persona de Control para participar en una o más Partidas o Juegos en el Torneo.
- Impedimento de que el Jugador o la Persona de Control participe en una o más competiciones futuras organizadas por Psyonix.

8.2.2 Para mayor claridad, la naturaleza y el alcance de la acción disciplinaria tomada por Psyonix en virtud de esta Sección 8.2 dependerá única y absolutamente de Psyonix. Psyonix se reserva el derecho de reclamar daños y otras compensaciones a dicho Jugador o Persona de Control en la máxima medida permitida por la ley aplicable. La ejecución de cualquier medida disciplinaria aplicable por parte de Psyonix no da derecho a un Jugador o Persona de Control a presentar reclamaciones contra Psyonix bajo ningún fundamento legal ni se considerará de otra manera que Psyonix tenga ninguna responsabilidad para con dicho Jugador o Persona de Control.

8.2.3 Si Psyonix decide que ha habido infracciones repetidas de estas Reglas por parte de un Jugador o una Persona de Control, puede otorgar medidas disciplinarias cada vez mayores, hasta la descalificación permanente de cualquier juego competitivo de Rocket League en el futuro. Psyonix también puede imponer cualquier medida disciplinaria aplicable especificada en las Condiciones de uso de Psyonix (<https://www.psyonix.com/tou/>) o en el Acuerdo de Licencia de Usuario Final de la Rocket League (<https://www.psyonix.com/eula/>).

8.2.4 Cualquier decisión final de Psyonix con respecto a la medida disciplinaria apropiada será definitiva y obligatoria para todos los Jugadores y Personas de Control aplicables.

8.3 Disputas sobre las Reglas

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

9. Condiciones

El Torneo está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada Jugador acepta (o, si es un Menor, el padre o tutor legal de dicho Jugador acepta en su nombre): a) estar totalmente sujeto a estas Reglas (en especial, al Código de Conducta) y a las decisiones de Psyonix que serán definitivas y vinculantes; y b) renunciar a cualquier derecho de reclamar ambigüedad en el Torneo o estas Reglas, excepto cuando lo prohíba la ley aplicable. Al aceptar un premio, el Jugador o Equipo ganador acepta (o, si es un Menor, el padre o tutor legal del Jugador Ganador acepta en nombre de dicho Jugador Ganador) eximir a Psyonix de toda responsabilidad, pérdida o daño que surja de o en relación con el otorgamiento, recepción, uso o abuso del premio o participación en cualquier actividad relacionada con el premio. Psyonix no será responsable de ningún: i) fallo de sistema telefónico, teléfono, equipo informático, programa informático o cualquier otro fallo técnico o informático, pérdida de conexiones, desconexiones, retrasos o errores de transmisión; ii) corrupción de datos, robo, destrucción y acceso no autorizado o alteración de la participación u otros materiales; iii) lesión, pérdida o daño de cualquier tipo, incluida la muerte causada por el premio o como resultado de su aceptación, posesión o uso de un premio, o la participación en el Torneo; ni iv) ningún error de impresión, tipográfico, administrativo o tecnológico en ningún material relacionado con el Torneo. Psyonix se reserva el derecho de cancelar o suspender el Torneo según su propio criterio o debido

a circunstancias fuera de su control, como desastres naturales. Psyonix puede descalificar a cualquier Jugador para participar en el Torneo o ganar un premio si, según su propio criterio, determina que dicho Jugador está tratando de socavar el funcionamiento legítimo del Torneo al engañar, piratear, mentir o realizar cualquier otra práctica desleal de juego que intente molestar, abusar, amenazar, socavar o acosar a otros Jugadores o representantes de Psyonix. Las leyes internas del estado de Carolina del Norte, sin referencia a los principios sobre derecho internacional privado, regirán las disputas relacionadas con estas Reglas o con el Torneo. Psyonix puede, según su propio criterio, cancelar, modificar o suspender el Torneo en caso de que un virus, error, problema con el ordenador, intervención no autorizada, fuerza mayor u otras causas fuera del control de Psyonix afecten a la administración, la seguridad o el adecuado juego del Torneo. Cualquier intento de dañar o socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo del Torneo puede infringir las leyes penales y civiles, y causar la descalificación de la participación en el Torneo. Si se realiza tal intento, Psyonix se reserva el derecho de exigir una compensación por daños (especialmente los honorarios de los abogados) en la medida máxima permitida por la ley, incluido el procesamiento penal. El Torneo está sujeto a todas las leyes federales, estatales y locales aplicables.

10. Nombre, imagen y retrato - Representantes del Equipo

10.1 Todo Jugador, Entrenador y cualquier otra persona que aparezca ante la cámara en nombre de un Equipo («**Participante**») garantiza por la presente a Psyonix el derecho y la licencia libre de regalías, plenamente pagado, no exclusivo y mundial (con el derecho a garantizar sublicencias) para a) entrevistar, fotografiar, grabar, grabar audio y/o filmar a dicha persona y, b) usar su nombre, imagen, retrato, avatar, voz, trasfondo y/o actividades capturadas o grabadas durante este Torneo y los eventos deportivos relacionados («**NIL**») para el propósito de marketing, patrocinio y promoción de la Rocket League, RLCS, este Torneo y las producciones deportivas relacionadas, incluidas en la publicidad en línea e impresa de Psyonix y en sus transmisiones, difusiones, sitios web, blogs y canales de redes sociales. La licencia para capturar y grabar los NIL de un Participante caducará al finalizar cada temporada de RLCS, teniendo en cuenta que si los NIL del Participante están integrados en medios o materiales capturados o grabados durante la temporada RLCS, la licencia se mantendrá con respecto a esos medios y materiales y cualquier derivado, compilación o adaptación de los mismos que se hagan durante o después de la temporada RLCS (p. ej., vídeos de momentos destacados y de «grandes momentos en la historia de RLCS»).

10.2 Al inicio de este Torneo, todos los Equipos deberán elegir a un Jugador que actúe como representante del Equipo en todas las entrevistas programadas para esta Temporada (el «**Representante del Equipo**»). El Representante del Equipo no está obligado a ser el único miembro del Equipo que conceda entrevistas a lo largo de esta Temporada. No obstante, el Representante del Equipo deberá estar presente en todas las entrevistas programadas, a menos que el Equipo avise a Psyonix o al Administrador del Torneo de que un Jugador alternativo acudirá a la entrevista antes de la Partida para la que está programada la entrevista. Queda a criterio de Psyonix decidir si un Entrenador (en caso de haberlo) puede actuar como Representante del Equipo en una entrevista.

Psyonix tratará de avisar al Equipo y al Representante del Equipo con 24 horas de antelación a las entrevistas, que se programarán para el día de la Partida del Equipo. Si no hay presente un Representante del Equipo aceptable en una reunión programada (a menos que se deba a problemas técnicos), Psyonix se reserva el derecho a emprender acciones disciplinarias (tal y como se definen en la Sección 8.2).

11. Renuncia a juicio con jurado

EXCEPTO POR LO PROHIBIDO POR LA LEY APLICABLE Y COMO CONDICIÓN PARA PARTICIPAR EN ESTE TORNEO, CADA PARTICIPANTE POR ESTE MEDIO RENUNCIA DE MANERA IRREVOCABLE Y

PERPETUA A CUALQUIER DERECHO QUE PUEDA TENER A UN JUICIO CON JURADO CON RESPECTO A CUALQUIER LITIGIO QUE SURJA DIRECTA O INDIRECTAMENTE DE, SEGÚN O EN RELACIÓN CON ESTE TORNEO, CUALQUIER DOCUMENTO O ACUERDO CELEBRADO EN RELACIÓN CON EL PRESENTE DOCUMENTO, CUALQUIER PREMIO DISPONIBLE EN RELACIÓN CON EL PRESENTE DOCUMENTO Y CUALQUIERA DE LAS TRANSACCIONES CONTEMPLADAS EN ESTE DOCUMENTO.

12. RAP y otros programas

Psyonix puede, de vez en cuando, crear programas de monetización especiales que se apliquen a la RLCS y sus Equipos, como pueda ser el Programa de Afiliados de Rocket («**RAP**»). Los términos y condiciones aplicables a RAP y otros programas similares son independientes de estas Reglas. En caso de conflicto entre los términos y condiciones del RAP y estas Reglas, se aplicarán y registrarán las cláusulas de Psyonix que sean más restrictivas.

13. Privacidad

Consulte la política de privacidad de Psyonix que se encuentra 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 directrices sobre salud. Todos los Jugadores, Propietarios, Gerentes, Entrenadores y Equipos deben cumplir con a) cualquier directriz que proporcionen Psyonix y/o los Administradores del Torneo de vez en cuando en relación con asuntos de salud y seguridad y la COVID-19, incluido el «Paquete de Información para Equipos para la Vuelta a la Presencialidad (LAN) de la Rocket League», y b) las leyes, ordenanzas y órdenes de la autoridad de salud pública de aplicación con respecto a la COVID-19. En caso de conflicto entre cualquier directriz o normativa, prevalecerá la más estricta.

14.2 Decisiones finales con respecto a la seguridad de los Jugadores. Sin perjuicio de lo anterior, la decisión final en relación con el hecho de si es seguro para los Jugadores de un Equipo participar en un Torneo la tomará el Representante de ese Equipo tras consultarlo con Psyonix y/o los Administradores del Torneo. Todos los Equipos deben cumplir con las leyes y ordenanzas locales que rijan las reuniones públicas y la salud pública. En caso de incerteza sobre si un encuentro de Jugadores se puede llevar a cabo de manera segura, el Representante de un Equipo debe proceder como considere de manera que ofrezca el nivel de protección y seguridad más alto para los Jugadores, los seguidores, el personal y cualquier otro participante del Torneo.

14.3 Comunicación con los Administradores del Torneo. Es importante que los Jugadores, Entrenadores y Representantes hagan todo lo posible para mantenerse conectados al sistema de chat que usan Psyonix y/o los Administradores del Torneo y sigan todas las instrucciones que den los Administradores del Torneo durante todo el proceso de un Torneo, incluidos los desplazamientos a y desde las instalaciones en las que este se celebre. Los Jugadores, Representantes y Entrenadores deben seguir las instrucciones de los árbitros del Torneo y colaborar con los árbitros y otro personal del Torneo con respecto a las mascarillas y otras medidas de protección establecidas para garantizar la salud y la seguridad de todas las personas implicadas en el Torneo.

14.4 Examen de salud. Antes de acceder a cualquier instalación del Torneo, es posible que se le pida a cada Jugador, Entrenador y Representante que verifique su identidad con el personal del Torneo y que se

someta a un examen de salud por parte del personal del Torneo, lo que puede incluir, entre otras cosas, una toma de temperatura. Los exámenes de salud también se pueden realizar en otros momentos durante el Torneo a exclusivo criterio de Psyonix y/o los Administradores del Torneo. Si en algún momento previo a o durante un Torneo, Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que una persona presenta síntomas compatibles con la COVID-19 o que puede estar infectada con el virus de la COVID-19 o cualquier enfermedad contagiosa, dicha persona deberá abandonar las instalaciones de inmediato. Si Psyonix o los Administradores del Torneo determinan que un Jugador no debe participar en un Torneo por cuestiones de salud, el árbitro de las instalaciones puede requerir al Equipo que proporcione un sustituto. Si las leyes aplicables requieren alguna inspección, desinfección o procedimiento público adicional o diferente, Psyonix y/o los Administradores del Torneo tendrán autoridad plena para llevarlo a cabo, y todos los Jugadores, Propietarios, Entrenadores y Representantes deben cooperar con Psyonix y/o los Administradores del Torneo en la implementación de dichos procedimientos.

14.5 Problemas de salud relacionados con Jugadores. La primera responsabilidad de todos los Representantes y Entrenadores es velar por la salud y la seguridad de los Jugadores del Equipo y del personal. Los Representantes deben notificar de inmediato a Psyonix o los Administradores del Torneo cualquier problema de salud relacionado con un Jugador, de modo que se puedan tomar las medidas apropiadas para rastrear contactos y seguir otros protocolos de salud y seguridad.

14.6 Problemas de salud relacionados con Entrenadores y Representantes. Si un Representante o Entrenador de un Equipo no puede participar en un Torneo a causa de un problema de salud, los Representantes del Equipo u otras personas responsables deben informar de inmediato a Psyonix y/o los Administradores del Torneo y designar a una persona sustituta adecuada. Una vez que los problemas de salud del Representante o Entrenador que corresponda hayan remitido y haya finalizado cualquier periodo de cuarentena, este podrá retomar sus obligaciones con el Equipo.

14.7 Privacidad de la salud. Todos los Jugadores, Representantes y Entrenadores aceptan a) la recogida, el almacenamiento y el uso de los registros y los datos sobre la exposición a o los síntomas de la COVID-19, los resultados de las pruebas de la COVID-19 o el estado de vacunación tal y como se describe en esta Sección, y b) el uso de dichos registros y datos para cumplir con la legislación, las ordenanzas y las directrices locales que rijan las reuniones públicas y la salud pública y, cuando sea necesario, para proteger a los seguidores y otros miembros del público de la exposición a la COVID-19. Si un Jugador, Representante o Entrenador tiene alguna pregunta sobre las maneras en las que los registros y los datos de estos se recogen y usan de acuerdo con esta Sección, o sobre sus opciones y derechos con respecto a dicho uso, debe consultar la Política de privacidad de ESL disponible en <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>.

© 2021 Psyonix LLC. Todos los derechos reservados.