**Reglamento Oficial del Torneo - Grand Series**

**1. INTRODUCCIÓN**

La "Grand Series" ("Torneo") es presentada por Rocket Street. El evento es un torneo competitivo de juegos de deportes con el juego Rocket League ("Juego") desarrollado y publicado por Psyonix. Inc (**“Psyonix”**). Como se describe más detalladamente en la Sección 3, titulada "Formato de torneo", el Torneo consta de una competición regional exclusiva para Sudamérica. La competencia regional incluirá una etapa de clasificación abierta seguida de los Play Ins, League Play y un campeonato regional. Los ganadores del campeonato regional, junto con los ganadores de las series de Norteamérica, Europa y Oceanía, avanzarán a las finales en vivo de la “Rocket League Championship Series" (como se describe aquí).

Estas Reglas oficiales del torneo ("**Reglas oficiales**") rigen el torneo. Estas Reglas oficiales son adicionales a las reglas que rigen la forma en que se desarrolla el Juego ("**Reglas de juego**") y se establecen en la Sección 8.

Cada persona que participa en el Torneo se conoce como un "**Jugador**". Si el Jugador es menor de edad en su estado o país de residencia (un "**Menor**"), dicho Menor debe ser registrado por su padre o tutor legal para poder participar en el Torneo, y todas las referencias a "Jugador" incluirá al padre o tutor legal de ese Jugador Menor. Cada Jugador acepta incondicionalmente estas Reglas oficiales, las Reglas de juego y las decisiones que Rocket Street y los otros "Organizadores" (según se definen a continuación) toman con respecto al Torneo, incluidas, sin limitación, las decisiones sobre cómo interpretar o implementar las Reglas oficiales o las Reglas de juego y cómo administrar el Torneo, y dichas decisiones serán definitivas y vinculantes en todos los aspectos y no estarán sujetas a impugnación o apelación. Cualquier aspecto del Torneo o incidentes que afecten al Torneo que no se detallan en estas Reglas oficiales pueden ser resueltos por Rocket Street y los otros Organizadores del Torneo en el momento del incidente y sus decisiones sobre dichos asuntos serán definitivas y vinculantes y no serán sujetas a impugnación o apelación.

Estas Reglas oficiales están sujetas a cambios, según lo determinen los organizadores del torneo a su entera discreción. La versión más reciente de estas Reglas oficiales se publicará en http://www.rockestreet.gg/reglamento/ ("**Sitio web de Reglas oficiales**"). Los organizadores del torneo pueden comunicar los cambios a las reglas a través del sitio web de las Reglas oficiales o utilizar otros medios para comunicarse con aquellos jugadores que se han registrado en el torneo utilizando la información de contacto asociada con su cuenta o proporcionada durante el registro. Los cambios a las Reglas oficiales pueden aplicarse prospectiva o retroactivamente a discreción de los organizadores del torneo. Estas Reglas Oficiales serán traducidas a otros idiomas. En el caso de cualquier conflicto o inconsistencia entre cualquier versión traducida de estas Reglas oficiales y la versión en español, la versión en español prevalecerá, regirá y controlará. La entrada al Torneo no constituye una entrada a ningún otro torneo, competición, concurso o sorteo.

**2. DEFINICIONES**

**Mejor-de-X:** significa una Serie que tiene X número de Juegos, y el Equipo que gana la mayoría de los Juegos es declarado ganador. Una vez que un equipo gana la cantidad de juegos necesarios para alcanzar la mayoría requerida, será declarado ganador de la serie.

Por ejemplo, en un partido del mejor de tres, una vez que un equipo gana 2 juegos, ese equipo será declarado inmediatamente el ganador de esa serie.

**Juego:** significa una única competición de Título de Juego entre dos Equipos.

**Partido:** significa: juego de torneo entre dos equipos que pueden involucrar varios juegos, como se describe en la Sección 3, titulada "Formato de torneo".

**Round Robin:** significa una fase del Torneo donde cada Equipo juega contra cada otro Equipo.

**Equipo:** significa un grupo de jugadores que compiten en el Torneo juntos como una unidad. Se proporciona una descripción de los requisitos del equipo en la Sección 4, titulada "Elegibilidad general y requisitos del equipo del jugador".

**América del Sur:** Argentina, Brasil, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, Guyana, Paraguay, Perú, Surinam, Uruguay, Venezuela.

**Área de Elegibilidad:** América del Sur.

**Entidades del torneo:** Rocket Street, los organizadores del torneo, cualquier patrocinador oficial del torneo y cada uno de sus respectivos padres, filiales y entidades afiliadas, proveedores, agentes y representantes, y los funcionarios, directores y empleados de todo lo anterior.

**Organizadores del Torneo:** significa Rocket Street, cualquier entidad involucrada en el suministro o cumplimiento de premios, y cualquier otra entidad involucrada en la implementación, producción o administración del Torneo, en todo o en parte.

**Ganador o equipo ganador:** significa cualquier equipo que se haya declarado oficialmente como ganador según lo establecido en la Sección 10, titulado "Restricciones generales de premios".

**3. FORMATO DEL TORNEO**

**3.1. Cronograma**

El cronograma que corresponde a cada fase del Torneo se describe a lo largo de esta Sección (el período referido aquí como el "**Período del Torneo**").

**3.1.1. Regional Sudamericano**• Open Qualifier 1 (18 de Enero) - 2:00pm BRT• Open Qualifier 2 (19 de Enero) - 2:00pm BRT  
• Open Qualifier 3 (25 de Enero) - 2:00pm BRT  
• Open Qualifier 4 (26 de Enero) - 2:00pm BRT  
• Play-In (1 y 2 de Febrero) - 2:00pm BRT  
• League Play – Semana 1 (9 de Febrero) - 4:00pm BRT

• League Play – Semana 2 (16 de Febrero) - 4:00pm BRT

• League Play – Semana 3 (23 de Febrero) - 4:00pm BRT

• League Play – Semana 4 (1 de Marzo) - 4:00pm BRT

• League Play – Semana 5 (8 de Marzo) - 4:00pm BRT

• League Play – Semana 6 (15 de Marzo) - 4:00pm BRT

• Regional Championship (22 de Marzo) - 4:00pm BRT

**3.2. Open qualifier**

Los equipos ingresarán primero en la etapa de "**Clasificatoria abierta**" en la que están registrados. Cada una se compone de una llave de "doble eliminación", lo que significa que un equipo no podrá avanzar si pierde dos (2) series. El sembrado será determinado por los organizadores del torneo a su discreción. Todos los partidos en los Open Qualifiers serán el mejor de tres. Los cuatro (4) Equipos finales (dos (2) Equipos en la llave superior y los dos (2) Equipos en la llave inferior) restantes calificarán para participar en el Play-In y no serán elegibles para participar en los Open Qualifiers adicionales.

**3.3. Play-In**

Los 16 equipos clasificados de los open qualifiers avanzarán a los Play-Ins. Esto consistirá en una fase Round Robin al Mejor-De-Cinco en 4 grupos de 4 equipos y un Last Chance Qualifier que determinarán los 8 equipos que jugarán en el League Play. Los grupos serán sembrados a completa discreción de los organizadores del torneo.

Los equipos que acaben en primer lugar de cada grupo avanzarán directamente al League Play. Los equipos que terminen en segundo y tercer lugar dentro de su grupo tendrán que disputar las últimas 2 vagas del League Play en el Last Chance Qualifier. Los equipos que terminen en cuarto lugar del grupo serán eliminados del torneo.

El Last Chance Qualifier consiste en un bracket de doble eliminación al Mejor-De-Cinco entre 8 equipos. Avanzarán al League Play 1 equipo desde el Winner Bracket y 1 equipo por el Lower Bracket. El sembrado del Last Chance Qualifier será determinado a partir de la posición alcanzada en el grupo y el raciocinio de los organizadores a su completa discreción.

**3.4. Clasificación Automática**

Los equipos clasificados a la RLCS de la temporada pasada avanzan directamente al juego de liga.

**3.5.League Play**

“**League Play**” consiste de un Round Robin con los ocho (8) Equipos que se han clasificado de los Play-Ins. Los Equipos jugarán una (1) serie al Mejor de Cinco contra todos los demás Equipos. Las posiciones se determinarán comparando el número total de series ganadas por un equipo durante el juego de la liga. Si un Equipo es descalificado de un Partido por un Organizador, el Partido se registrará como una victoria de 3-0 a favor del Equipo contrario.

**3.6. Desempates**

Si dos o más Equipos dentro de League Play logran la misma cantidad de victorias, los empates se resolverán aplicando los siguientes mecanismos de desempate, por orden de aplicación.

1. El “**Diferencial de Juegos**” se define como el número total de Juegos ganados por un Equipo menos el número total de Juegos perdidos por dicho Equipo.

2. El **Diferencial de Juegos** se aplica en series entre equipos empatados.

3. Se calcula el **Diferencial de Juegos** para los equipos empatados al dividir (a) el número total de juegos ganados por un equipo empatado contra: los otros equipos empatados más el equipo con la clasificación más alta que no sea un equipo empatado ("**Equipos incluidos**"), por (b) el número total de Partidos jugados por un Equipo empatado contra los Equipos Incluidos. Si aún persiste el empate, entonces se utilizará el mismo proceso, pero también se incluirá el segundo equipo mejor clasificado fuera del equipo vinculado, luego el tercer equipo mejor clasificado fuera del equipo vinculado y así sucesivamente.

4. El **Diferencial de Goles** total más alto se define como los goles totales a favor de un Equipo menos los goles totales en contra de dicho Equipo.

5. Mayor diferencial de goles total en los Juegos entre Equipos empatados.

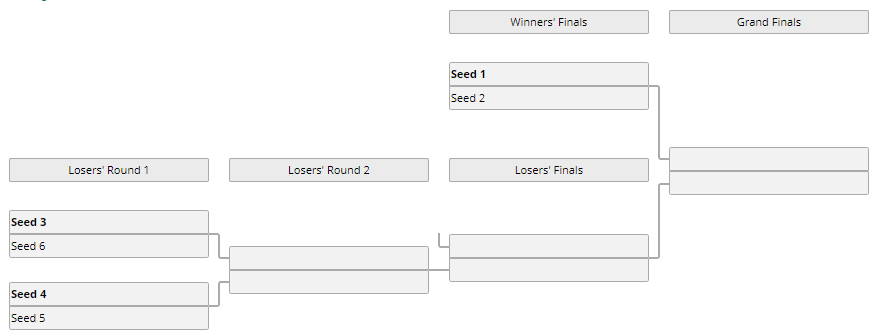
6. Se calcula la diferencia de goles totales tomando los goles totales de un equipo empatado contra los Equipos incluidos menos los goles totales permitidos contra los Equipos incluidos. Si aún persiste el empate, entonces se utilizará el mismo proceso, pero también se incluirá el segundo equipo mejor clasificado fuera del equipo vinculado, luego el tercer equipo mejor clasificado fuera del equipo vinculado y así sucesivamente.

7. Si ninguno de los desempates puede resolver el empate, los Equipos serán sorteados. Si algún paso resuelve el empate para uno o más Equipos, pero no para todos los Equipos, se declarará un nuevo empate entre los Equipos empatados restantes. Este empate se resolverá utilizando los mismos mecanismos de desempate enumerados anteriormente.

**3.8. Regional Championship**

Seis (6) equipos competirán en el Campeonato Regional de América del Sur, según corresponda. El Campeonato Regional consta de una llave de doble eliminación al Mejor de Siete. En la imagen pueden observar el esquema del bracket.

El Campeonato Regional será llevado a cabo durante el 22 de marzo.



**4. REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD GENERAL Y EQUIPAMIENTO DE JUGADOR**

Los Open Qualifiers están abiertos a todos los residentes legales de América del Sur (según se detalla en el punto **2. Definiciones**) que tengan 15 años de edad o más en la fecha en que el Equipo del Jugador compite en el Open Qualifier. Por ejemplo, un Jugador que cumple 15 años el 19 de enero no puede competir en el Open Qualifier 1 y 2, pero puede competir en el Open Qualifier 3 y en los Open Qualifiers posteriores. Las fechas de los Open Qualifiers son:

• Open Qualifier 1 (18 de Enero) - 2:00pm BRT• Open Qualifier 2 (19 de Enero) - 2:00pm BRT  
• Open Qualifier 3 (25 de Enero) - 2:00pm BRT  
• Open Qualifier 4 (26 de Enero) - 2:00pm BRT

Las otras etapas del Torneo están abiertas a Equipos que califican bajo los términos de las Reglas oficiales. Los jugadores deben poder proporcionar prueba de elegibilidad. Tenga en cuenta también que los posibles Ganadores finalmente deberán proporcionar un comprobante de residencia e información del formulario de impuestos antes de ser declarados oficialmente el ganador. La Sección 10, titulada "**Restricciones generales de premios**", proporciona más información.

Los jugadores deberán registrarse como miembro del Torneo en la página de registro ubicada en <https://www.rocketsteet.gg/registro> ("**Página del Torneo**") y, dependiendo de la funcionalidad de registro, compartir el gamertag u otro nombre que utilicen en el Juego o que, de lo contrario, elijan un nombre de usuario (en cualquier caso, el "**Nombre de usuario**"). Cada jugador será conocido públicamente por su nombre de usuario, en lugar de su nombre real, hasta las últimas etapas del torneo cuando los nombres de los jugadores puedan ser revelados. Cada Jugador declara y garantiza que su Nombre de usuario, Nombre de equipo y logotipo no violarán ni infringirán la marca registrada, los derechos de autor, los derechos de publicidad u otros derechos de propiedad intelectual u otros derechos de cualquier otra persona o entidad y, de lo contrario, cumplirán con el Código de conducta descrito en la sección 7.

Cualquier jugador que sea menor de edad debe hacer que su padre o tutor legal registre al menor para ingresar al torneo. Además, si un Menor va a viajar físicamente a una ubicación particular del Torneo, él o ella debe estar acompañado por su padre o tutor legal en esa ubicación del Torneo, y los Organizadores del Torneo pueden requerir una prueba adicional de que el Menor tiene permiso de su padre o tutor legal para participar. La forma de esa prueba adicional será determinada por los organizadores del torneo a su entera discreción. El Torneo es nulo fuera del Área de Elegibilidad y donde lo prohíba la ley.

Los oficiales, directores y empleados de los Organizadores del Torneo, y cada uno de sus familiares directos (cónyuges y hermanos, padres e hijos y sus cónyuges), y los funcionarios gubernamentales de cualquier país en el Área de Elegibilidad no son elegibles para participar en el Torneo sin autorización expresa de Rocket Street. Los jugadores deben tener acceso a Internet y suministrar su propio equipamiento necesario para participar en el Torneo, incluidos, entre otros, monitores y consolas, controladores, micrófono y auriculares, cables y una copia o acceso autorizado al Juego y acceso válido a los servidores de juego que se utilizarán en el Torneo, según corresponda (en conjunto, "**Equipamiento del jugador**").

El Torneo está compuesto enteramente por Equipos. Los jugadores deben combinarse para formar un Equipo que consista de al menos tres (3) Jugadores individuales y no más de cuatro (4) Jugadores individuales.

Los jugadores pueden participar en un solo (1) Equipo a la vez durante el Torneo.

Cada jugador en un equipo debe cumplir con todos los requisitos de elegibilidad establecidos en este documento y cada uno de ellos debe registrarse en el sitio web del torneo ubicado en <https://www.rocketstreet.gg/registro> ("**Sitio web del torneo**") para ser considerado miembro del equipo correspondiente. Durante el proceso de registro, un miembro del equipo creará / registrará un nombre de equipo y los jugadores podrán unirse al equipo buscando el nombre del equipo o por invitación. En el caso de que un Equipo progrese a las siguientes rondas del Torneo, los Organizadores del Torneo intentarán notificar al Equipo a través de su Capitán del Equipo (como se define en la Sección 8.3.1).

Se considerará que cada miembro del Equipo, incluido el Capitán del Equipo, ha realizado e ingresado de manera conjunta y solidaria en todas las representaciones, garantías y acuerdos contenidos en el presente documento, y será obligado de forma conjunta y solidaria a ello. Salvo que se establezca expresamente lo contrario en este documento, todos los derechos de los Organizadores del Torneo de conformidad con estas Reglas Oficiales se relacionan con el Equipo en su conjunto y con cada miembro individual del Equipo, y son ejercitables contra ellos. Si surge algún motivo de descalificación en relación con cualquier miembro individual del Equipo, entonces la descalificación se puede ejercer ya sea para cada miembro individual del Equipo, o para el Equipo en general, según lo decidan los Organizadores del Torneo a su discreción. Si los Organizadores del Torneo eligen descalificar a menos de todos los miembros de un Equipo, los Jugadores restantes continuarán sujetos a estas Reglas Oficiales, y si se permite a la entera discreción de los Organizadores del Torneo, el Equipo puede reemplazar al Jugador descalificado (incluso si el Jugador descalificado era el Capitán del Equipo) con un nuevo Jugador elegible y continuar compitiendo con el mismo nombre si cada Jugador descalificado firma cualquier escrito que los Organizadores del Torneo consideren necesario para permitir que sus antiguos Miembros del Equipo continúen participando en el Torneo con el nombre del Equipo, o con un nombre nuevo, si se permite, a la entera discreción de los Organizadores del Torneo. Cualquier miembro del Equipo que elija finalizar su participación en el Torneo, y / o sea descalificado del Torneo, no podrá "volver a registrarse" para participar en el Torneo en cualquier capacidad.

Las Reglas Oficiales no rigen las relaciones dentro del Equipo. Los términos de la relación entre los jugadores y sus respectivos equipos se dejan a cada uno de los equipos y sus jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros del Equipo pueden ser motivo para descalificar al Equipo o a cualquiera de sus miembros del Equipo, según lo determinen los Organizadores del Torneo a su entera discreción.

Ningún propietario de un Equipo, o gerente de un Equipo, o si un Equipo es propiedad de una entidad corporativa, ninguna matriz, subsidiaria o afiliada de dicha entidad corporativa, puede directa (por ejemplo, propiedad) o indirectamente (por ejemplo, un acuerdo contractual) poseer o controlar más de un equipo dentro del área de elegibilidad en el torneo.

Los equipos que Rocket Street, a su entera discreción, determina que son propiedad directa o indirecta o están controlados por una persona o entidad que opera deportes (incluidos los esports) apuestas, sitios o plataformas de apuestas no son elegibles para participar en el Torneo.

Tenga en cuenta que Rocket Street puede requerir que un Jugador o un Equipo ejecute y entregue los "**Formularios de Ganadores**" (como se define en la Sección 10) en cualquier momento durante el Torneo, incluso como condición para participar en una Serie o Fase del Torneo en particular.

**5. COMO REGISTRARSE EN EL TORNEO**

Para postularse para jugar en el Torneo, visite <http://www.rocketstreet.gg/registro> y siga las instrucciones sobre cómo registrarse como Jugador o Equipo. Su información de registro se recopilará y utilizará de acuerdo con la política de privacidad publicada en <http://www.smash.gg/about/privacy> y, a pesar de todo lo contrario que se indique en el mismo, dicha información será utilizada por Rocket Street de acuerdo con la Política de privacidad y los Términos de servicio (las "**Políticas de Rocket Street**") publicadas en <https://www.rocketstreet.gg/privacidad> ("**Sitio web del torneo**" ”), Que se incorporan en el presente documento para referencia. Al participar en el Torneo, usted acepta y reconoce que ha leído, comprendido y está de acuerdo con las Políticas de Rocket Street.

**EL REGISTRO CIERRA 1 DÍA ANTES DEL COMIENZO DE CADA QUALIFIER, LAS FECHAS SON:**

Registro Qualifier 1: Hasta el 17 de Enero a las 2pm.  
Registro Qualifier 2: Hasta el 18 de Enero a las 2pm.  
Registro Qualifier 3: Hasta el 24 de Enero a las 2pm.  
Registro Qualifier 4: Hasta el 25 de Enero a las 2pm.  
\*Horarios tomados en base de Brasil.

Por favor revise las Políticas de Rocket Street antes de participar en el Torneo. En el caso de un conflicto o inconsistencia entre los términos de estas Reglas oficiales y los términos de las Políticas de Rocket Street, los términos de estas Reglas oficiales prevalecerán, regirán y controlarán. A pesar de todo lo contrario en las Políticas de Rocket Street, Rocket Street puede compartir la información del Jugador con las Entidades del Torneo, quienes utilizarán dicha información en la medida necesaria para realizar sus tareas y funciones en relación con el Torneo.

**6. APARIENCIA DEL JUGADOR**

Al participar en el Torneo, cada Jugador por este medio otorga irrevocablemente a las Entidades del Torneo y a cada uno de sus respectivos licenciatarios, sucesores y cesionarios, permiso para transmitir, filmar, fotografiar y grabar la actuación del Jugador en el propio Torneo y en otras actividades relacionadas con el Torneo, incluyendo el nombre del jugador, nombre de usuario, nombre y logotipo del equipo, avatar, gamertag o equivalente, voz, declaraciones, semejanza y otras características personales, información y los llamados derechos de publicidad tal como aparecen en ellos (en conjunto, la "**Apariencia**") y el derecho , pero no la obligación, de distribuir, explotar o utilizar de otra manera dicha Apariencia, total o parcialmente, en cualquiera y en todos los medios, ahora conocidos o elaborados a continuación, en todo el Universo a perpetuidad, para cualquier propósito, incluidos, entre otros, para anunciar, comercializar y promocionar el Torneo, el sitio web de Rocket Street, el sitio web del Torneo, el Juego, las Entidades del Torneo y los futuros torneos.

Entre cada Jugador y Equipo, por un lado, y Rocket Street, por otro lado, la Apariencia se considerará un trabajo hecho para alquiler para Rocket Street preparado como un trabajo específicamente ordenado y / o encargado por Rocket Street y, por lo tanto, Rocket Street será el autor y propietario exclusivo de los derechos de autor de la Aparición para todos los propósitos en todo el Universo. Si de acuerdo con la ley aplicable, lo anterior no es efectivo para colocar la autoría y la propiedad de los mismos y todos sus derechos en Rocket Street, entonces mediante la asignación y transferencia de derechos de autor presentes y futuros y, de otro modo, cada Jugador por la presente otorga, transfiere, vende y asigna irrevocablemente a Rocket Street, todo su derecho, título e interés en la Aparición en todo el universo a perpetuidad. Cada Jugador acuerda ejecutar tales documentos adicionales y realizar los actos adicionales que sean necesarios para evidenciar, efectuar, perfeccionar, registrar o hacer cumplir la propiedad de Rocket Street de tales derechos.

Las Entidades del Torneo tendrán el derecho, a su entera discreción, de editar, componer, transformar, escanear, duplicar, replicar, ficcionalizar o alterar la Apariencia para cualquier propósito que las Entidades del Torneo consideren necesario o deseable. En la medida en que lo permita cualquier ley aplicable, cada Jugador renuncia de manera irrevocable a todos y cada uno de los llamados derechos morales o derechos de "droit moral" (que incluirán, sin limitación, cualquier derecho similar o análogo bajo las leyes aplicables de cualquier país en el mundo [incluido, sin limitación, el llamado derecho de paternidad (droit a la paternite) derecho de integridad (droit au respect de l'oeuvre) derecho de desistimiento (droit de retrait o droit de repentir) y / o derecho de publicación ( droit divulgation)] que él o ella puede tener en la comparecencia, y acepta que no hará ninguna reclamación de ningún tipo contra las Entidades del Torneo como resultado de cualquiera de los usos descritos anteriormente, e exime y libera irrevocablemente e incondicionalmente a las Entidades del Torneo de todas y cada una de las reclamaciones, demandas y responsabilidades de cualquier tipo o naturaleza que surjan de o en conexión con tales el uso incluye, sin limitación, todas y cada una de las reclamaciones, demandas o responsabilidades por invasión de la privacidad, infracción del derecho de publicidad, difamación (incluida la difamación y la calumnia) y cualquier otro derecho personal o de propiedad. Cada Jugador reconoce expresamente que las Entidades del Torneo y otros Jugadores contribuirán a la Apariencia y otras obras que representarán todo o parte de la Apariencia. En consecuencia, si bajo cualquier ley aplicable, la renuncia o asignación anterior por parte de un Jugador de “derechos morales” o “droit moral” no es efectiva, entonces cada Jugador acuerda ejercer dichos derechos de una manera que reconozca la contribución del mismo y no tener un efecto adverso material sobre esas otras partes.

Rocket Street tendrá el derecho de asignar libremente sus derechos en virtud del presente, en su totalidad o en parte, a cualquier persona o entidad. Rocket Street conservará los derechos otorgados en la Apariencia incluso si el Jugador está descalificado o no cumple con los requisitos de elegibilidad.

**7. CÓDIGO DE CONDUCTA**

Se espera que todos los jugadores muestren buena deportividad y se respeten unos a otros, a todos los organizadores del torneo y espectadores. Los jugadores deben seguir todas las instrucciones de los organizadores del torneo. En la etapa presencial todos los teléfonos móviles, tabletas y otros dispositivos electrónicos habilitados por voz y / o "con sonido" deben retirarse del área de juego antes del Torneo. Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto / correo electrónico o usar redes sociales durante una serie o partido. Se espera que los jugadores jueguen de la mejor manera en todo momento dentro del Torneo y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio. Cualquier Jugador que se comporte de manera inapropiada, o que no compita de acuerdo con estas Reglas Oficiales (incluidas las Reglas de Juego), según lo determinen los Organizadores del Torneo a su entera discreción, puede ser descalificado inmediatamente del Torneo y perder todos los premios potenciales. Además, los organizadores del torneo se reservan el derecho, a su exclusivo criterio, de prohibir a los jugadores descalificados de cualquier torneo o evento futuro organizado por los organizadores del torneo, si se considera necesario. El comportamiento que se considera inapropiado y que viola el Código de conducta incluye, entre otros, lo siguiente:

● Interferir con la operación del Torneo o el sitio web de Rocket Street, o el sitio web del Torneo;

● Actuar de manera antideportiva o perjudicial, o con la intención de interrumpir o socavar el funcionamiento legítimo del Torneo, o de molestar, abusar, amenazar o acosar a cualquier otra persona;

● Participar en una colusión (por ejemplo, cualquier acuerdo entre dos [2] o más Equipos o Jugadores en diferentes Equipos para predeterminar el resultado de un Juego o Partido);

● Trampas de cualquier tipo por cualquier medio;

● Retrasar o ralentizar intencionalmente el juego o alterar el juego de cualquier otra forma conocida o desconocida;

● Nombres de usuario, avatares o nombres de equipos ofensivos, vulgares u obscenos;

● El sexismo, el racismo o cualquier otra forma de prejuicio o intolerancia;

● Participar en actos de violencia o cualquier actividad que se considere, a juicio de los Organizadores del Torneo, ser inmoral, poco ético, vergonzoso o contrario a los estándares comunes de decencia;

● Participar en cualquier actividad que sea ilegal en la jurisdicción donde se encuentra el Jugador afectado;

● Ofrecer cualquier regalo o recompensa a un Jugador u Organizador de Torneos por asistencia diseñada para proporcionar una ventaja competitiva a la persona que ofrece el regalo o recompensa o diseñada para imponer una desventaja competitiva a cualquier oponente;

● Apostar por su propio rendimiento, el rendimiento de su Equipo o los resultados del Torneo o cualquier fase del Torneo;

● Hacer cualquier modificación al Juego que no haya sido revelada y autorizada por los Organizadores del torneo;

● Usar intencionalmente cualquier bug o los llamados "hacks" para buscar una ventaja;

● Usar cualquier lenguaje o usar ropa o indumentaria que sea obscena, asquerosa, vulgar, insultante, amenazante, abusiva, difamatoria, difamatoria u ofensiva u objetable, o que promueva o incite al odio o conducta discriminatoria;

● Utilizar cualquier instalación, servicio o equipo del Torneo proporcionado o puesto a disposición por las Entidades del Torneo para publicar, transmitir, difundir o poner a disposición cualquier comunicación prohibida por este Código de Conducta.

● Tomar cualquier acción o realizar cualquier gesto dirigido a un Jugador o Equipo contrario, oficial o espectador, o incitar a otros individuos a hacer lo mismo, lo cual es insultante, burlón, perturbador o antideportivo;

● Tocar o interferir con luces, cámaras u otros objetos de estudio;

● Participar en cualquier otro tipo de comportamiento o conducta considerada inapropiada por los Organizadores del Torneo a su entera discreción; o

● De lo contrario violando estas Reglas Oficiales.

Cualquier Jugador que viole el Código de Conducta puede ser descalificado, y Rocket Street se reserva el derecho de buscar daños y otros recursos de dicho Jugador en la medida máxima permitida por la ley.

CUALQUIER TRATO DELIBERADO DE DAÑAR CUALQUIER SITIO WEB O EQUIPO UTILIZADO EN CONEXIÓN CON EL TORNEO, ESTROPEAR EL JUEGO O EL FORMATO DEL TORNEO, O DE OTRA MANERA, IMPEDIR LA OPERACIÓN LEGÍTIMA DE UN TORNEO PUEDE SER UNA VIOLACIÓN DE LAS LEYES PENALES Y CIVILES, Y SI FUESE A INTENTARSE, LOS ORGANIZADORES DEL TORNEO RESERVAN EL DERECHO DE COOPERAR EN EL ENJUICIAMIENTO DE CUALQUIER JUGADOR(ES) Y DE PERSEGUIR TODAS LAS SOLUCIONES DISPONIBLES EXTENSAMENTE PERMITIDAS EN EQUIDAD O BAJO LA LEY.

**8. REGLAS DEL JUEGO**

Estas son las "**Reglas de juego**" que rigen la forma en que se juega el Juego por el título durante el Torneo.

**8.1. Ajustes de partido**

**8.1.1. Configuraciones de juego**

• Arenas permitidas: Beckwith Park (cualquier variación), Champions Field (cualquier variación), DFH Stadium (cualquier variación), Mannfield (cualquier variación).

• Tamaño del equipo: 3v3.

• Dificultad del bot: No Bots.

• Mutadores: Ninguno.

• Tiempo de partido: 5 minutos.

• Unirse por: Nombre / Contraseña.

• Plataforma: Steam, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch.

• Servidor: SAM (América del Sur). En caso que ambos equipos decidan utilizar otro servidor, ambos capitanes deberán dejar escrito en el chat de la sala de smash.gg un mensaje confirmándolo.

**8.1.2. Controles**

Todos los controles estándar, incluidos el mouse y el teclado, son legales. Las funciones de macro (por ejemplo, los botones turbo) no están permitidas. Los controles inalámbricos no están permitidos en el torneo presencial. En el Campeonato Mundial, todos los controles están sujetos a la aprobación de los organizadores del torneo.

**8.1.3. Arenas**

En el Open Qualifier y Play-Ins, todos los partidos podrán ser jugados en Beckwith Park, Champions Field, DFH Stadium o Mannfield. En todas las demás etapas del Torneo, el primer juego se puede jugar en cualquier arena elegible. Todos los partidos subsiguientes se jugarán en una arena elegible, elegida por los organizadores del torneo a su entera discreción. Los equipos participantes del League Play pueden solicitar evitar una arena elegible debido a problemas de rendimiento y deberán enviar una solicitud detallada a los organizadores del torneo veinticuatro (24) horas antes de la hora de inicio del partido. Los Organizadores del Torneo se reservan el derecho de rechazar por cualquier motivo, a su entera discreción, cualquier solicitud realizada por los Equipos del League Play para evitar una arena elegible. Se pueden seleccionar las siguientes arenas:

• Beckwith Park

• Beckwith Park (Stormy)

• Beckwith Park (medianoche)

• Champions Field

• Champions Field (Día)

• Estadio DFH (Día)

• Estadio DFH (Stormy)

• Mannfield

• Mannfield (Noche)

• Mannfield (nieve)

• Mannfield (Stormy)

• Utopía Coliseum

• Utopía Coliseum (Anochecer)

• Urban Central

• Wasteland

• Starbase

• Neo Tokyo

• Aqua Dome

**8.2. Procedimientos de juego**

**8.2.1. Hosting y colores del equipo**

Los organizadores del torneo especificarán qué equipo es azul y qué equipo es naranja. En el Open Qualifier y Play In, los equipos recibirán instrucciones sobre cómo organizar el Partido en la sala de smash.gg. En todas las demás etapas del torneo o cada vez que se transmita un partido, un representante del torneo será el anfitrión del partido.

**8.2.2. Re-Hosts**

Entre los partidos de una serie, los equipos pueden solicitar que la partida se vuelva a alojar en la misma región del servidor debido a problemas de conexión. En el League Play, los equipos pueden acordar mutuamente cancelar el juego actual del partido y volver a organizar el partido con la aprobación de los organizadores del torneo. Los organizadores de torneos se reservan el derecho de suspender e invalidar el juego actual del partido para que se vuelva a hospedar en cualquier momento.

**8.2.3. Servidores**

Durante el evento sudamericano, todos los partidos se jugarán en los servidores sudamericanos (SAM). En caso de que un equipo solicite jugar en otro servidor, ambos capitanes deberán dejar establecido en el chat de smash.gg la decisión tomada para ser utilizada como evidencia si surgiese un problema o conflicto.

**8.2.4. Comienzo del Partido**

Los jugadores no deben unirse a su lado hasta que los tres (3) jugadores de cada equipo se hayan unido al servidor y estén listos para comenzar.

**8.2.5. Sustituciones**

Una "Sustitución" se define como alterar la alineación del Equipo después de que un Partido haya comenzado. Las sustituciones solo pueden ocurrir entre los Partidos de una Serie, y los Equipos están limitados a un cambio de Jugador por Serie. **No se permiten sustituciones durante el Open Qualifier, excepto en el caso de una desconexión. Así mismo un sustituto podrá reemplazar a un titular en una próxima Serie.**

**8.2.6. Reporte de Resultados**

Durante la fase de Open Qualifier y Play In, después de que se complete un Partido, el Equipo ganador debe enviar el resultado del Partido en la sala de chat designada. El equipo perdedor también deberá confirmar el resultado del partido. Tomar una captura de pantalla de la pantalla de resultados o guardar la repetición del Partido es muy recomendable en caso de conflictos. Si un Equipo disputa un Partido reclamando una victoria y presenta una prueba de su reclamo, el otro Equipo debe enviar una prueba de su reclamo para evitar la pérdida automática del Juego. Cualquier Equipo o Jugador que presente resultados falsos o falsificados será excluido permanentemente del Torneo y de los torneos futuros.

**8.2.7. Cuentas de invitados**

Los jugadores no pueden competir usando cuentas de invitado. Todos los participantes deben tener un Steam único, válido, Xbox Live Gold, Nintendo Switch Online o PlayStation® Network ID, y niveles de acceso adecuados a la PlayStation® Network, Nintendo Switch Online y Xbox Live Gold según corresponda.

**8.2.8. Observadores**

Los observadores en el juego no están permitidos, excepto los organizadores del torneo y sus designados.

**8.2.9. Errores y fallas**

En el caso de un error o falla que afecte el juego, se debe jugar la partida completa. Si un Equipo solicita una revancha debido a un error o falla, deben guardar la repetición y enviarla al Organizador del torneo para su revisión.

**8.3. Listas de equipos**

**8.3.1. Capitanes de equipo**

Cada Equipo debe declarar a un miembro de su lista como el "**Capitán del Equipo**" que representa al Equipo para todas las decisiones oficiales y sirve como el principal punto de contacto para el Equipo.

**8.3.2. Roster/Listas**

Los equipos solo pueden usar Jugadores que están en su lista para un Partido. Las listas deben contener un mínimo de tres (3) jugadores y hasta un (1) jugador de reserva designado que se puede usar como suplente. Las listas también pueden incluir un manager que no juega en los partidos del Torneo. Un individuo no puede ser simultáneamente parte de más de un equipo a la vez.

**8.3.3. Presentación de la lista**

Las alineaciones iniciales para cada partida deben enviarse a los organizadores del torneo al menos 24 horas antes de la partida correspondiente.

**8.3.4. Periodo de cambio de lista / Fecha límite de bloqueo de lista**

Excepto como se establece en otras partes de estas Reglas oficiales, las listas del Equipo solo pueden cambiar durante el "**Período de cambio de la Lista**", que es en cualquier momento antes de la Fecha límite de bloqueo de la Lista. Las listas están bloqueadas y no se pueden realizar transferencias después de la "**Fecha límite de bloqueo de la lista**", que es el 1 de febrero de 2019 a las 11:59 pm BRT. Si un equipo tiene un coach o manager que les gustaría agregar a la lista, deberán notificar a los organizadores del torneo antes de las fechas límite de bloqueo de la lista.

Para los equipos que participen en los open qualifiers se tiene un periodo de cambio de lista diferente. Una vez un jugador clasifique con un equipo al Play-in, este no podrá participar con un ningún otro equipo durante el torneo. No se permite adicionar un suplente o cambiar un jugador del equipo luego de clasificarse al Play-in. Un jugador puede jugar con varios equipos en diferentes fechas del open qualifier si así lo desea si aún no se ha clasificado al Play-in.

**8.3.5. Transferencias**

Todos los intercambios entre Equipos deben ser aprobados por Rocket Street y todos los Equipos involucrados deben ser notificados del intercambio. Las operaciones solo están permitidas durante un período de cambio de lista. Un jugador no puede jugar para más de un equipo dentro de una temporada. Si un Jugador es intercambiado durante la temporada, el Jugador será parte de la lista de ese Equipo, pero no puede jugar en ningún partido hasta la próxima temporada.

**8.3.6. Nombres de jugadores o equipos**

Los jugadores o equipos no pueden cambiar sus nombres de usuario o nombres en el juego sin la aprobación de los organizadores del torneo. Los nombres de usuario y de juego deben cumplir con estas Reglas oficiales y los organizadores de torneos pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. No se permitirán nombres duplicados,nombres que consisten solo en símbolos o nombres que son difíciles de distinguir unos de otros dentro de la alineación.

**8.4. Obligaciones de partido**

**8.4.1. Puntualidad**

Todos los Equipos deben tener tres (3) Jugadores físicamente presentes o en el lobby del Partido en línea y en la sala de chat designada antes de la hora de inicio del Partido. Los equipos que no tienen tres (3) jugadores listos para jugar dentro de los diez (10) minutos de la hora de inicio del partido están sujetos a penalizaciones, incluida la posible pérdida del partido.

**8.4.2. Resignación**

Los equipos no pueden renunciar voluntariamente a un Partido sin la autorización previa de los Organizadores del Torneo y, incluso con autorización, están sujetos a sanciones adicionales por la derrota.

**8.4.3. Comunicaciones**

Los equipos se comunicarán con sus oponentes y organizadores del torneo en una sala de chat designada durante todas las etapas en línea del torneo. Para eventos presenciales, una vez que un Partido comienza oficialmente, la comunicación con cualquier persona que no haya sido designada como jugador dentro del Partido actual está estrictamente prohibida y puede resultar en la descalificación inmediata del Jugador (es) o Equipo.

**8.5. Disrupciones del Partido  
8.5.1. Desconexiones**

En el Open Qualifier, si se produce una desconexión, el Equipo en desventaja continuará jugando el Partido. El Jugador desconectado puede volver a unirse durante el Partido donde la desconexión ocurrió o antes de comenzar el próximo partido de la serie, pero no puede unirse en medio de los Partidos subsiguientes de la serie. Después de una desconexión, si el Jugador no puede reincorporarse durante el mismo Partido, el Jugador tendrá tres (3) minutos para reincorporarse antes de que comience el próximo Partido de la Serie. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del siguiente Partido, el Equipo del Jugador puede incorporar al sustituto si esta es la primera desconexión del Equipo durante la serie. En caso de producirse otra desconexión, el equipo deberá continuar el resto de la serie en desventaja.

Para los Play-Ins, League Play, Regional Championship y World Championship, si se produce una desconexión, el Equipo lo notificará inmediatamente al Organizador del Torneo a través del juego o el chat del lobby. El Organizador del torneo puede pausar el juego o forzar el reinicio de un partido una vez que se haya recibido la notificación de desconexión, a su entera discreción.

Una vez que el partido ha sido pausado, el jugador desconectado tendrá tres (3) minutos para volver a unirse antes de que se reanude el juego. Si el Jugador no puede volver a unirse dentro de ese tiempo, el Equipo de forma continuará jugando en desventaja durante el resto de la Serie.

Si se reinicia el partido, se anulará la puntuación actual y ambos equipos comenzarán el partido con su puntuación en 0-0 desde el saque inicial.

Si el Jugador no se incorpora durante el mismo Juego en el que se desconectó, tendrá tres (3) minutos adicionales después del Juego para reincorporarse antes de que comience el próximo Partido de la Serie. El jugador desconectado solo puede volver a unirse durante el juego en el que se produjo la desconexión en una Serie, no podrá unirse en medio de los juegos subsiguientes de la serie. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del siguiente Partido de la serie, el Equipo del Jugador puede sustituir a otro Jugador de su lista (sujeto a las reglas establecidas en la sección 8.2.5). Para Partidos espectados / transmitidos, si los Organizadores del torneo identifican que un Jugador se ha desconectado sin ser notificado, pueden pausar el partido para permitir que el jugador vuelva a conectarse.

A cada equipo se le permite un máximo de una (1) pausa por partido. Una vez que el jugador desconectado se reincorpora al juego o el tiempo asignado de reincorporación ha expirado, los equipos tienen treinta (30) segundos para confirmar con un organizador del torneo que cada uno está listo para reanudar. Una vez que cada uno haya confirmado su preparación, el juego se reanudará desde un saque neutral.

**8.5.2. Pausas**

Los organizadores del torneo pueden pausar una serie o un partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de que se detenga el juego, los jugadores deben permanecer en sus dispositivos y no deberán comunicarse con otros jugadores hasta que se reanude la serie o el partido.

**8.5.3. Reinicios**

Los Organizadores del Torneo pueden ordenar un reinicio del Juego o del Partido debido a circunstancias excepcionales, como si un error afectara significativamente la capacidad de juego de un Jugador o si el Partido o la Serie se ve interrumpido por una Fuerza mayor u otro evento.

**8.5.4. Presentación del registro**

Si un Jugador o Equipo presenta una queja que resulta en un reinicio de la Serie o Partido, se espera que proporcionen a los Organizadores del Torneo archivos de registro del Juego. Estos archivos de registro estarán sujetos a investigación y los organizadores del torneo emitirán penalizaciones si determinan que el reinicio se solicitó por error.

**8.6. Trampas**

Cualquier trampa, según lo determinen los Organizadores del Torneo a su entera discreción, resultará en una descalificación inmediata y se darán sanciones adicionales según la gravedad de la infracción.

**8.7. Nombres, logotipos, avatares y restricciones de marca.**

Los equipos que califican para el League Play deben proporcionar a los organizadores de torneos un logotipo en formato .png, .psd o .ai (este último es altamente preferido). Si no se proporciona un logotipo es rechazado, los organizadores del torneo reemplazarán el logotipo con un logotipo estándar del torneo. Los organizadores se reservan el derecho de rechazar los logotipos enviados después de que el League Play comience.

Los organizadores del torneo se reservan el derecho de rechazar, a su exclusivo criterio, nombres, logotipos, avatares o marcas que infrinjan el Código de conducta, incluidos, entre otros, los siguientes:

● Infringir los derechos de los de terceros sin un permiso explícito por escrito

● Se parecen o son idénticos a una marca o marca registrada

● Se parecen o son idénticos a otra entidad o persona

● Es similar o es idéntico al nombre o persona de las Entidades del Torneo u otros Equipos.

● Sean considerados inapropiados a total discreción de los organizadores.

**8.8. Código de vestimenta**

Todos los jugadores deben usar la vestimenta adecuada en el Campeonato del Mundo, que incluye camisas / camisetas con el logotipo de su equipo visible. No se permitirá a los jugadores participar en el Campeonato Mundial con ropa que el Organizador del Torneo considere inapropiada. Las camisetas y toda la vestimenta que se use en el Campeonato del Mundo están sujetas a las restricciones establecidas en la Sección 8.7 anterior y pueden revisarse a discreción de los Organizadores del Torneo.

**8.9. Patrocinios; Otro contenido**

Los equipos tienen la capacidad de adquirir patrocinios. Sin embargo, los patrocinadores o el contenido incluido en las siguientes categorías pueden no mostrarse durante la retransmisión del torneo:

● Marcas en categorías a las que se les ha otorgado derechos exclusivos de patrocinio para el Torneo por parte de los Organizadores del Torneo.

● Programación religiosa, asuntos políticos.

● Números 900.

● Material clasificado X.

● Drogas formadoras de hábito, parafernalia relacionada con drogas.

● Remedios herbales o productos de “cura milagrosa”.

● Productos de tabaco.

● Cualquier producto o servicio orientado a adultos (incluidos los programas de pago orientados a adultos y productos de mejora masculina).

● Productos, servicios u otro material que generalmente se consideraría obsceno o indecente.

● Contenido que una persona razonable consideraría objetable, indecente, vulgar u ofensivo.

● Contenido que promueva la discriminación, el odio, la violencia, el uso de sustancias ilegales, actividades ilegales, fraude, esquemas piramidales u oportunidades de inversión o consejos no permitidos por la ley aplicable.

● Contenido que es ilegal, pornográfico, difamatorio o que viola los derechos de privacidad o publicidad de un tercero.

● Contenido que constituye discurso de odio.

● Contenido que discrimina, ridiculiza, defiende, hostiga o ataca a una persona o grupo por edad, color, nacionalidad, raza, religión, sexo, orientación sexual, identidad de género o discapacidad.

● Cualquier otra actividad que contravenga cualquier ley o regulación aplicable (incluidas las loterías, los productos de juego ilegales u otra actividad de apuestas ilegales)

**8.10. Penalizaciones**

Los jugadores o equipos que rompen las reglas de este documento están sujetos a penalizaciones que incluyen (entre otras) las siguientes:

● Reinicio del partido.

● Pérdida de juego.

● Descalificación del partido.

● Ban temporales de jugadores.

● Ban de jugador permanente.

● Confiscación de premios.

Cualquier sanción impuesta a un Jugador y / o Equipo puede ser puesta a disposición del público por los Organizadores del Torneo a su entera discreción.

**9. PREMIOS**

Los premios están separados por posición final del equipo y logros de jugador.

|  |  |
| --- | --- |
| Lugar | Premio (USD) |
| 1 | $5000 |
| 2 | $4000 |
| 3 | $3500 |
| 4 | $3250 |
| 5-6 | $2625 |
| 7-8 | $2000 |

Un total de USD 25000 será otorgado como premio a los equipos que participen del League Play y Regional Championship.

|  |  |
| --- | --- |
| Logro | Premio (USD) |
| League Play MVP | $2500 |
| Mayor Goleador | $1000 |
| Mayor Salvador | $1000 |
| Mayor Asistente | $1000 |

Un total de USD 5500 será otorgado como premio a los jugadores que participen del League Play.

**10. RESTRICCIONES GENERALES DEL PREMIO**

Un Jugador puede calificar solo para un lugar en un Equipo que comienza en el Open Qualifier. Es posible que se requiera que los ganadores realicen una Declaración jurada de elegibilidad y cualquier documentación legal adicional con respecto a la recepción del pago. Los premios se entregarán dentro de los sesenta (60) días posteriores a la recepción de los detalles de pago apropiados de los jugadores. Los premios físicos se pueden entregar a través de un servicio de mensajería o de transportistas postales estándar. La falta de aceptación de la entrega de cualquier Premio puede resultar en la pérdida del Premio que luego puede ser reasignado a un ganador alternativo. Las sustituciones de premios no están disponibles. Al participar en el Torneo, los ganadores reconocen que las entidades Rocket Street y Psyonix no han obtenido ni proporcionarán seguros de ningún tipo relacionados con los Premios. Los jugadores serán responsables de proporcionar los detalles correctos a Rocket Street, incluidos el nombre legal, la dirección, el número de contacto y la fecha de nacimiento, según sea necesario. Los ganadores que no proporcionen a Rocket Street la información y/o documentación apropiada, requerida dentro de los sesenta (60) días de la finalización del Torneo, anularán automáticamente su Premio, y Rocket Street no tendrá ninguna responsabilidad adicional para con dichos Jugadores en relación con los premios.

**11. RENUNCIA DE GARANTÍAS**

Las Entidades del Torneo no dan garantías, y por la presente renuncian a cualquier garantía, expresa o implícita, con respecto a cualquier premio otorgado en relación con el Torneo.

SIN CUALQUIER MANERA LIMITAR LA GENERALIDAD DE LO ANTERIOR Y SIN ABROGAR LAS POLÍTICAS DE ROCKET STREET O EL ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL DEL JUEGO U OTROS ACUERDOS QUE SE APLICAN EN EL ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN DEL GOBIERNO, ESTATUTORIO O DE OTRA MANERA, CON RESPECTO AL SOFTWARE ROCKET LEAGUE, EL EQUIPO Y EL FUNCIONAMIENTO DEL TORNEO, INCLUIDOS, SIN LIMITACIÓN, TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, APTITUD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, TÍTULO, NO INCUMPLIMIENTO Y SUS EQUIVALENTES, BAJO LAS LEYES DE CUALQUIER JURISDICCIÓN.

Psyonix Inc. no es responsable de la administración, cumplimiento o ejecución de este Torneo. Usted acepta que la inclusión de los resultados del Torneo de cada equipo y la asignación de los resultados del Torneo en el sistema de clasificación del Rocket League Championship Series ("RLCS 7") está sujeta a la revisión y aprobación de Psyonix, en su exclusiva y absoluta discreción. Los equipos que pretendan ser considerados para la calificación de RLCS 7 deben tener al menos 3 jugadores que cumplan con los requisitos de elegibilidad para la participación de RLCS 7 y no pueden realizar cambios en su lista elegible. No obstante lo anterior, usted acepta que no participará en este Torneo con la confianza de que ocurrirá un evento de RLCS 7 y, por lo tanto, Psyonix no tiene la obligación de organizar y producir RLCS 7. USTED PERMITE LIBERAR Y DESCARGAR A PSYONIX INC. Y SUS AGENTES O REPRESENTANTES DESDE CUALQUIER Y TODA RESPONSABILIDAD RELACIONADA CON EL TORNEO, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, RECLAMACIONES LEGALES, COSTOS, LESIONES, PÉRDIDAS O DAÑOS, DEMANDA O ACCIONES DE CUALQUIER CLASE.

**12. IMPORTANTE. LEA, POR FAVOR, LIBERACIÓN GENERAL Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Cada Jugador consciente a sabiendas participar en cualquiera o todas las actividades del Torneo bajo su propia voluntad y sin coacción o influencia indebida de cualquier tercero.

**AL ENTRAR Y / O PARTICIPAR EN EL TORNEO, CADA JUGADOR, EN NOMBRE DE SÍ MISMO O DE SUS HEREDEROS, LIBERA, DESCARGA Y MANTIENE A LAS ENTIDADES DEL TORNEO AJENAS A RECLAMACIONES, DEMANDAS, CAUSAS DE ACCIÓN, COSTOS, PÉRDIDAS, LESIONES, RESPONSABILIDADES Y DAÑOS SUSTENTADOS Y PERJUDICADOS, SIN LIMITACIÓN, LESIONES, DAÑOS, DAÑOS LEGALES Y DEMASTRADOS, Y SIN LIMITACIÓN. EN PARTE, DIRECTA O INDIRECTAMENTE, DE PARTICIPAR EN EL TORNEO, ASISTIENDO O PARTICIPAR EN CUALQUIER EVENTO O ACTIVIDAD RELACIONADA CON EL TORNEO Y / O EL USO O MAL USO DE CUALQUIER PREMIO.**

Los organizadores del torneo no son responsables de ninguna información incorrecta o inexacta u otros materiales, asociados con o utilizados como parte del sitio web de Rocket Street o del sitio web del torneo, y los organizadores del torneo no asumen ninguna responsabilidad por cualquier error, omisión, interrupción, eliminación, defecto, retraso en la operación o transmisión, falla de la línea de comunicaciones, robo, destrucción o acceso no autorizado al sitio web de Rocket Street o al sitio web del torneo o al campo de juego. Aunque los organizadores del torneo intentan asegurar la integridad del torneo, los organizadores del torneo no son responsables de las acciones de los jugadores en relación con el torneo, incluido el intento de un jugador de eludir las reglas oficiales o interferir de otro modo con la administración, seguridad, imparcialidad, Integridad, o conducta adecuada del torneo. Sin limitar de ninguna manera la generalidad de lo anterior, cada Jugador acuerda que las Entidades del Torneo no serán responsables, y se liberan por este medio, de cualesquiera y todos los reclamos, costos, lesiones, pérdidas o daños de cualquier tipo, relacionados con cualquiera de los siguientes:

● Registros incompletos, perdidos, tardíos, mal dirigidos o ilegibles o la no recepción de registros debido a cualquier causa, incluidos, entre otros, problemas humanos o técnicos, fallos o mal funcionamiento de cualquier tipo, ya sean originados por el Jugador, los Organizadores del Torneo u otros, eso puede impedir o limitar la capacidad de un Jugador para participar en el Torneo o enviar o recibir mensajes que requieran acción o respuesta por parte de dicho Jugador;

● Cualquier sistema informático, consola de juegos, línea telefónica, hardware, software o fallas en el programa, u otros errores, fallas, hacks, accesos no autorizados, transmisiones informáticas retrasadas o conexiones de red que puedan alterar el juego o afectar los resultados del juego; y

● Cualquier problema o mal funcionamiento técnico de cualquier red o línea, servidores o proveedores, equipos o software, incluyendo cualquier lesión o daño al Equipo del Jugador que resulte de la participación en el Torneo.

**13. INDEMNIFICACIÓN**

Cada Jugador por la presente acuerda indemnizar y eximir de responsabilidad a las Entidades del Torneo de y contra cualquiera y todos los reclamos, acciones o procedimientos de terceros de cualquier tipo y de todos los daños, responsabilidades, costos y gastos de terceros, incluidos los honorarios y costos legales externos razonables. (colectivamente, "**Reclamaciones de terceros**") relacionadas con cualquier incumplimiento de cualquiera de las garantías, representaciones, acuerdos, obligaciones o acuerdos del Jugador según estas Reglas oficiales.

A excepción de los asuntos por los cuales el Jugador está obligado a indemnizar a las Entidades del Torneo a continuación, Rocket Street indemnizará y mantendrá a cada Jugador lejos de cualquier daño y contra cualquier Reclamo de Terceros derivado de la producción, distribución y explotación del Torneo.

El Jugador o la Entidad del Torneo que solicita la indemnización (la "**Parte Indemnizada**") notificará sin demora a la Entidad del Torneo o al Jugador, según corresponda, responsable de la indemnización (la "**Parte Indemnizante**") de la existencia de cualquier Reclamación de Terceros que dé lugar Indemnización bajo estas Reglas Oficiales. En el caso de un Reclamo de un Tercero, la Parte Indemnizadora tendrá una oportunidad razonable para defender la misma a sus expensas y con su propio abogado, siempre que la Parte Indemnizada tenga en todo momento el derecho de participar en dicha defensa en su momento gasto propio. Si, dentro de un tiempo razonable después de recibir la notificación de un Reclamo de un Tercero, la Parte Indemnizadora no se compromete en la defensa, la Parte Indemnizada tendrá el derecho, pero no la obligación, de defender y negociar o resolver (ejerciendo un juicio comercial razonable) dicha Reclamación de Terceros por la cuenta y a riesgo y costo de la Parte Indemnizadora. La Parte indemnizada pondrá a disposición de la Parte indemnizadora, a expensas de la Parte indemnizadora, la información y asistencia que la Parte indemnizadora solicite razonablemente en relación con la defensa de dicha Reclamación de terceros. La Parte indemnizadora mantendrá informada a la Parte indemnizada del estado de la Reclamación de terceros y no resolverá dicha Reclamación de terceros sin el consentimiento previo por escrito de la Parte indemnizada, a menos que el acuerdo incluya una liberación total y completa de la Parte indemnizada y su filial y las entidades afiliadas y cada uno de sus respectivos funcionarios, directores y empleados. Las obligaciones de indemnización que se detallan a continuación sobrevivirán a la expiración o terminación anticipada del Torneo.

**14. FUERZA MAYOR**

Psyonix y Rocket Street se reservan el derecho de modificar, suspender, extender o terminar el Torneo o cualquier parte del mismo si determina, a su entera discreción, que el Torneo está técnicamente dañado o corrompido o que el fraude o los problemas técnicos, fallas, mal funcionamiento u otras causas ha sido destruida, corrompida o socavada la administración, la seguridad, la imparcialidad, la integridad, el juego adecuado o la viabilidad del Torneo o cualquier parte del mismo como se contempla en este documento. En el caso de que los organizadores no puedan continuar con el Torneo por cualquier evento fuera de su control, incluidos, entre otros, incendios, inundaciones, epidemias, terremotos, explosiones, conflictos laborales o huelgas, actos de Dios o enemigos públicos, fallas en los satélites o equipos, disturbios o disturbios civiles, amenaza o actividad terrorista, guerra (declarada o no declarada) o cualquier ley, orden o reglamento del gobierno federal estatal o local, orden de cualquier tribunal o jurisdicción, u otra causa que no esté razonablemente bajo el control del Organizador del Torneo (cada uno un evento o evento de "Fuerza mayor", se tendrá el derecho de modificar, suspender, extender o terminar el Torneo.

Los Organizadores del Torneo, a su entera discreción, pueden requerir la repetición de cualquier Juego o Partida, o declarar cualquier Juego o Partida u otra fase del Torneo nula y sin efecto por razón de cualquiera de los precedentes. En el caso de que los Organizadores del Torneo determinen, a su exclusivo criterio, que cualquier Juego o Partida individual u otra fase del Torneo, haya sido alterada o que la validez de cualquier Juego, Partida u otra fase del Torneo haya sido comprometida por cualquier razón. Por lo tanto, puede eliminar ese Juego, Partido u otra fase del Torneo, y puede llevar a cabo el Torneo en base al Juego, Partido y / u otras fases restantes del Torneo.

**15. TRANSFERENCIA DE INFORMACIÓN DEL JUGADOR**

Al registrarse y / o participar de otra manera en el Torneo, cada Jugador consiente y acepta la recopilación, transferencia, almacenamiento y procesamiento de su información hacia y en los Estados Unidos y / o en otros países fuera del país del país del Jugador. residencia. Es posible que otros países no tengan leyes y regulaciones de privacidad similares a las del país de residencia del Jugador. Un Jugador puede solicitar el acceso, revisión, rectificación o eliminación de cualquier información personal en poder de Rocket Street en relación con el Torneo, siguiendo las instrucciones proporcionadas en la Política de privacidad publicada en el sitio web de Rocket Street.

**16. LISTA DEL GANADOR / REGLAS OFICIALES**

Para obtener la lista de los ganadores, visite https://www.rocketstreet.gg dentro de las seis (6) semanas posteriores al final del Torneo. Estas Reglas oficiales se publicarán en el sitio web del Torneo durante el Período del Torneo.

**17. INVALIDEZ / RAZONES**

Estas Reglas oficiales y los demás acuerdos a los que se hace referencia en este documento constituyen el acuerdo completo entre cada Jugador y los Organizadores del Torneo en relación con el Torneo y reemplazan y anulan todas las negociaciones, acuerdos o entendimientos anteriores que se hayan celebrado entre dicho Jugador y dicho organizador del torneo con respecto a la materia del presente documento. Estas Reglas oficiales no pueden modificarse ni enmendarse de ninguna manera, excepto por un instrumento escrito firmado por Psyonix o Rocket Street. La renuncia de cualquier término, condición o incumplimiento de estas Reglas oficiales no se considerará como una renuncia de ese incumplimiento o cualquier otro término o condición en el futuro. La invalidez o inaplicabilidad de cualquier disposición en estas Reglas oficiales no afectará la validez o exigibilidad de cualquier otra disposición. En el caso de que se determine que alguna disposición es inválida o inexigible o ilegal, estas Reglas oficiales permanecerán vigentes y se interpretarán de acuerdo con sus términos como si la disposición inválida o ilegal no estuviera contenida en este documento. Los encabezados y los subtítulos se utilizan en estas Reglas oficiales únicamente para su conveniencia y facilidad de referencia, y no se considerará que afecten de ninguna manera el significado o la intención de estas Reglas oficiales o cualquier disposición del presente documento.

###### 18. POLÍTICA DE PRIVACIDAD

Rocket Street no divulgará intencionalmente ninguna información de identificación personal sobre ningún Jugador (incluido el nombre, la dirección de correo electrónico, la información obtenida por Rocket Street de las cookies e información sobre la dirección IP) a terceros sin el consentimiento del Jugador, excepto cuando Rocket Street, de buena fe, crea que la divulgación es necesaria para cumplir con la ley u otras disposiciones contractuales de Rocket Street, o para hacer cumplir las Reglas oficiales como se establece aquí.

La aceptación por parte del Participante de cualquier premio del Torneo constituye un consentimiento para la divulgación de información personal por parte de Rocket Street, según se requiera. Rocket Street se reserva el derecho de recopilar información demográfica general y de otro tipo del mercado, que no identifica personalmente al participante a ninguna persona sin un consentimiento adicional.

Rocket Street utiliza correos electrónicos para notificar a los Jugadores cuando han ganado un Premio y para informarles sobre promociones especiales, eventos y cambios en las políticas. Los usuarios registrados en el sitio web se inscriben automáticamente para recibir todos los tipos de correos electrónicos de Rocket Street: correos electrónicos promocionales de marketing, correos electrónicos de socios promocionales, boletines informativos, correos electrónicos de imparcialidad, diversión (es decir, relacionados con torneos o juegos), y correos electrónicos financieros. Los participantes tienen la opción de aceptar o rechazar la recepción de cualquiera o todos estos tipos de correos electrónicos en cualquier momento.

**19. REGISTRO DE CAMBIOS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Cambios Realizados |
| 18/1/2019 | 0.9 | Borrador |
| 1/2/2019 | 1.0 | Documento Final |
| 4/2/2019 | 1.1 | Correcciones y Traducción |
| 5/2/2019 | 1.2 | Corrección Legales |
| 31/7/2019 | 2.0 | Actualización Season 8 |