

EA SPORTS NHL 24 World Championship™

REGLAS OFICIALES

NO ES NECESARIO REALIZAR NINGUNA COMPRA NI PAGO DE NINGÚN TIPO PARA PARTICIPAR O GANAR. ESTE ES UN CONCURSO DE HABILIDAD. UNA COMPRA O PAGO NO AUMENTARÁ LAS POSIBILIDADES DE GANAR. SUJETO A TODAS LAS LEYES, REGLAMENTOS Y ORDENANZAS APLICABLES. NULO FUERA DE LA REGIÓN EUROPEA, Y DONDE ESTÉ PROHIBIDO O RESTRINGIDO POR LA LEY EN LOS ESTADOS UNIDOS Y CANADÁ.

EA SPORTS NHL 24 World Championship™ (el "**Torneo**") es un torneo de e-sports para jugadores del videojuego EA SPORTS™ NHL® 24 que utilicen las consolas (i) Xbox Series X o (ii) PlayStation 5 (cada una de ellas, una "**Consola**"). El Torneo consistirá en una serie de eventos para los Jugadores (tal y cómo se define más adelante) de la Región Norteamericana y de la Región Europea (cada región será definida más adelante). El torneo para Jugadores de la Región Norteamericana es el "**Campeonato Norteamericano NHL 24**", el torneo para Jugadores de la Región Europea es el "**Campeonato Europeo NHL 24**", y el evento final del Torneo es la "**Final del Campeonato Mundial NHL 24**". Ambos, el Campeonato Norteamericano NHL 24 y el Campeonato Europeo NHL 24, consistirán en múltiples eventos clasificatorios (cada uno de ellos denominados "**Clasificatorio**") que culminarán en un torneo de grupos para determinar el ganador y el subcampeón del Campeonato Norteamericano NHL 24 y del Campeonato Europeo NHL 24. Los cuatro (4) mejores Jugadores del Campeonato Norteamericano NHL 24 y los dos (2) mejores Jugadores del Campeonato Europeo NHL 24 (es decir, seis (6) Jugadores en total) competirán, a su vez, en la Final del Campeonato Mundial NHL 24 para determinar el Ganador absoluto del Torneo, de la siguiente manera:

Campeonato de Norteamérica NHL 24

- Clasificatorio 1: Consistirá en una serie de treinta y dos (32) "**Campeonatos de Clubes**" ("**Club Championships**"), cada uno de ellos afiliado a un Club de la NHL (tal y como se define más adelante), y cada uno de ellos determinará un ganador y un subcampeón que se clasificarán para la Final de la Consola Norteamericana.
- Clasificatorio 2: Un "**NHL All-Star Open**" que consistirá en un periodo de juego abierto, tras el cual los dieciséis (16) Jugadores mejor clasificados participarán en un torneo de grupos del cual los cuatro (4) mejores Jugadores se clasificarán para la Final de la Consola Norteamericana. Los clasificados del NHL All-Star Open también recibirán un "pase directo" para la primera ronda de la Final de la Consola Norteamericana.
- Clasificatorio 3: Una ronda de "**Juego Abierto en Línea**" (o "**Online Open Play**") que consistirá en un periodo de juego abierto, tras el cual los cincuenta y seis (56) mejores Jugadores se clasificarán para la Final de la Consola Norteamericana.
- Ronda Intermedia: Una ronda denominada "**Final de la Consola Norteamericana**", compuesta por ciento veinticuatro (124) Jugadores, de la que los ocho (8) mejores Jugadores se clasificarán para el Campeonato Norteamericano NHL 24.
- Ronda final: Una ronda denominada "**Campeonato Norteamericano NHL 24**", que estará formada por los ocho (8) mejores Jugadores de la Final de la Consola de Norteamérica. Los cuatro (4) mejores Jugadores se clasificarán para la Final del Campeonato Mundial NHL 24.

El mejor Jugador del Campeonato Norteamericano NHL 24 será el campeón del Campeonato Norteamericano NHL 24.

Campeonato Europeo NHL 24

- Clasificatorio 1: Un "**Open Europeo de Año Nuevo**" que consistirá en un periodo de juego abierto, tras el cual los dieciséis (16) Jugadores mejor clasificados participarán en un torneo de grupos, de donde los cuatro (4) primeros clasificados se clasificarán para la Final de la Consola Europea.
- Clasificatorio 2: Un "**European Chel Showdown**" que consistirá en un periodo de juego abierto, tras el cual los dieciséis (16) Jugadores mejor clasificados participarán en un torneo de grupos de donde los cuatro (4) primeros clasificados se clasifican para la Final de la Consola Europea.
- Clasificatorio 3: Una ronda de "**Juego Abierto en Línea**" que consistirá en un periodo de juego abierto, tras el cual los ciento veinte (120) mejores Jugadores se clasificarán para la Final de la Consola Europea.
- Ronda Intermedia: Una ronda denominada "**Final de la Consola Europea**", compuesta por ciento veintiocho (128) Jugadores, de la cual los ocho (8) mejores Jugadores se clasificarán para el Campeonato Europeo NHL 24.
- Ronda Final: Una ronda denominada "**Campeonato Europeo NHL 24**" que consistirá en los ocho (8) mejores Jugadores de la Final de la Consola Europea. Los dos (2) mejores Jugadores se clasificarán para la Final del Campeonato Mundial NHL 24. El mejor Jugador del Campeonato Europeo NHL 24 será el campeón del Campeonato Europeo NHL 24.

Final del Campeonato Mundial NHL 24

- Ronda del Campeonato: Una ronda denominada "**Final del Campeonato Mundial NHL 24**" que estará compuesta por los cuatro (4) mejores Jugadores del Campeonato Norteamericano NHL 24 y los dos (2) mejores Jugadores del Campeonato Europeo NHL 24. El mejor Jugador de la Final del Campeonato Mundial NHL 24 será el Ganador absoluto del Torneo.

Los Campeonatos de Clubes, el NHL All-Star Open, la Final de la Consola Norteamericana, el Open Europeo de Año Nuevo, el European Chel Showdown, la Final de la Consola Europea y las rondas asociadas de Juego Abierto en Línea, son eventos "**Multi-Consola**", lo que significa que los Jugadores de Xbox Series X pueden competir contra Jugadores de PlayStation 5. El Campeonato Norteamericano NHL 24, el Campeonato Europeo NHL 24 y la Final del Campeonato Mundial NHL 24 (y cualquier evento celebrado en persona) se jugarán específicamente en la PlayStation 5 (a menos que se indique lo contrario con antelación). El Patrocinador se reserva el derecho de ajustar cualquier evento entre Consolas para que los Jugadores compitan sólo contra otros Jugadores en la misma Consola y estas Reglas Oficiales (definidas más adelante) podrán ser ajustadas en consecuencia, con previo aviso a los Jugadores.

Los Jugadores competirán en todos los Clasificatorios, la Final de la Consola Norteamericana y la Final de la Consola Europea usando un equipo del modo Hockey Ultimate Team ("**HUT**") existente

o de nueva creación. Los jugadores del Campeonato Europeo NHL 24, del Campeonato Norteamericano NHL 24 y del Final del Campeonato Mundial NHL 24, competirán usando un equipo del modo HUT reclutado de acuerdo con el "Draft del equipo HUT" descrito más adelante en la Sección 6.

Las rondas semifinal y final del NHL All-Star Open, y el Campeonato Norteamericano NHL 24 completo, el Campeonato Europeo NHL 24 y la Final del Campeonato Mundial NHL 24 están pensados para celebrarse en persona. Todas las demás partes del Torneo están destinadas a celebrarse en remoto. Todos los eventos presenciales serán grabados en directo por una empresa de producción. El Torneo se editará para su distribución a través de medios de transmisión e interactivos, tal y como se describe en la Sección 14.

Los Jugadores que se hayan clasificado para la Final de la Consola Norteamericana o la Final de la Consola Europea a través de un Campeonato de Clubes, del NHL All-Star Open, del Open Europeo de Año Nuevo o del European Chel Showdown, no podrán competir en ningún Clasificatorio que se celebre posteriormente, incluido el Juego Abierto en Línea.

El Torneo está patrocinado por NHL Enterprises, L.P., NHL Enterprises Canada, L.P., y NHL Enterprises B.V. (conjuntamente, el "**Patrocinador**"), One Manhattan West, 395 Ninth Avenue, New York, NY 10001. El Torneo estará alojado en los servidores de Electronic Arts ("**EA**").

1. **ELEGIBILIDAD:** Para participar en el Torneo y tener derecho a ganar un Premio (definido a continuación), los participantes (cada uno de ellos un "**Jugador**" y colectivamente, los "**Jugadores**") en el momento de la inscripción y en todo momento durante el Torneo, deben:
 - (a) tener una cuenta activa de Xbox Gold o PlayStation Plus;
 - (b) disponer de una cuenta EA y aceptar los términos y condiciones de EA relativos al servicio, los datos y la privacidad (terms.ea.com, privacy.ea.com);
 - (c) poseer o tener acceso a una copia autorizada del videojuego NHL 24 conectada a su cuenta EA válida; y
 - (d) tener, al menos, dieciséis (16) años o más.

Este Torneo sólo estará abierto a residentes legales ubicados físicamente en la Región Norteamericana y en la Región Europea, que cumplan los criterios establecidos anteriormente y a lo largo de estas Reglas Oficiales". Cualquier Jugador que aún no haya alcanzado la mayoría de edad en el estado/provincia/país de dicho Jugador y tenga, al menos, dieciséis (16) años, deberá obtener el permiso de su padre/madre/tutor legal para poder participar y jugar. Asimismo, deberá estar acompañado por su padre/madre/tutor legal en toda actividad presencial y, si el Jugador ganara un Premio, dicho Premio se otorgará a nombre del padre/madre/tutor legal de dicho Jugador.

Los empleados, funcionarios, directivos, representantes y agentes del Patrocinador, la Liga Nacional de Hockey ("**NHL**"), los clubes miembros de la NHL (cada uno de ellos denominado "**Club de la NHL**" y colectivamente "**Clubes de la NHL**"), NHL Interactive CyberEnterprises, LLC (todas las entidades anteriores, incluido el Patrocinador, colectivamente denominadas las "**Entidades de la NHL**"), EA, Rival, Holdings, LLC, DreamHack Sports Games A/S, cualquier sede relacionada con el Torneo, y cada una de sus respectivas empresas matrices, subsidiarias, afiliadas, representantes, consultores, contratistas, asesores legales, agencias de publicidad, relaciones públicas, promoción, cumplimiento y marketing, proveedores de sitios web, administradores wb (colectivamente, las

"Entidades del Torneo") y los miembros de sus familias inmediatas (cónyuges, padres, hermanos e hijos, independientemente de dónde vivan) y aquellos que convivan en el mismo hogar (estén emparentados o no), no podrán participar ni ganar. El Patrocinador y/o EA se reservan el derecho a determinar y verificar la elegibilidad de los Jugadores y Ganadores (tal y como se define más adelante).

La participación constituye la aceptación total e incondicional del Jugador de: (i) estas Reglas Oficiales del Torneo ("**Reglas Oficiales**"); (ii) las políticas de EA (disponibles en terms.ea.com, privacy.ea.com); y (iii) las decisiones del Patrocinador en relación con estas Reglas Oficiales y sus interpretaciones, que son definitivas y vinculantes en todos los asuntos relacionados con el Torneo. En caso de conflicto, prevalecerá la versión en inglés de estas Reglas Oficiales. El hecho de que el Patrocinador y/o EA no hagan cumplir cualquier término de estas Reglas Oficiales, no constituirá una renuncia a dicha disposición.

2. **REGIONES:** Los Jugadores deberán identificar su país de residencia real y su ubicación en el momento de la inscripción, lo que determinará su elegibilidad para el Torneo. La participación en el Torneo se basa en la Región del Jugador y los Jugadores jugarán contra otros Jugadores sólo de esa Región. Las regiones elegibles (cada una de ellas una "**Región**") son:

"**Región de América del Norte**": los 50 Estados Unidos y el Distrito de Columbia, y las provincias y territorios de Canadá.

"**Región Europea**": se considera que está formada únicamente por los siguientes países: Andorra, Albania, Armenia, Austria, Islas Åland, Azerbaiyán, Bosnia y Herzegovina, Bélgica, Bulgaria, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Islas Feroe, Francia, Alemania, Georgia, Guernesey, Gibraltar, Grecia, Santa Sede (Estado de la Ciudad del Vaticano), Hungría, Irlanda, Isla de Man, Islandia, Italia, Jersey, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Letonia, Mónaco, República de Moldavia, Montenegro, República de Macedonia, Malta, Noruega, Países Bajos, Polonia, Portugal, Rumanía, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Islas Svalbard y de Jan Mayen, San Marino y Turquía, así como el Reino Unido.

Los Jugadores de fuera de estas Regiones elegibles no podrán participar en el Torneo.

3. **CALENDARIO DEL TORNEO:** El Torneo comienza con el primer Clasificatorio. El Torneo finaliza al cierre del juego de la Final del Campeonato Mundial NHL 24, tal y como se describe más adelante en el Calendario. Todas las horas del Torneo se refieren a la hora del este de Estados Unidos ("**ET**"), a menos que se indique lo contrario. El ordenador del Patrocinador es el reloj oficial del Torneo.

Campeonato de Norteamérica NHL 24

Fase	Fechas
Clasificatorio 1 - Campeonatos de Clubes	1 de enero - 18 de febrero de 2024 El calendario específico del Campeonato de Clubes se publicará en nhl.com/nhl24

Clasificatorio 2 - NHL All-Star Open	Periodo de clasificación: 11 - 14 de enero de 2024 Rondas 1 y 2: 20 de enero de 2024 Final en vivo (en persona): 2 de febrero de 2024
Clasificatorio 3 - Juego Abierto en Línea	22 - 25 de febrero de 2024
Ronda intermedia - Final de la Consola Norteamericana	Rondas 1 y 2: 9 de marzo de 2024 Rondas 3 y 4: 10 de marzo de 2024
Ronda Final - Campeonato Norteamericano NHL 24 (en persona)	23 - 24 de marzo de 2024

Campeonato Europeo NHL 24

Fase	Fechas
Clasificatorio 1 - Open Europeo de Año Nuevo	Clasificación: Del 4 al 7 de enero de 2024 Rondas 1 - 4: 13 -14 de enero de 2024
Clasificatorio 2 – European Chel Showdown	Clasificación: 18 - 21 de enero de 2024 Rondas 1 - 4: 27 - 28 de enero de 2024
Clasificatorio 3 - Juego Abierto en Línea	8 - 11 de febrero de 2024

Ronda intermedia - Final de la Consola Europea	Rondas 1 y 2: 24 de febrero de 2024 Rondas 3 y 4: 25 de febrero de 2024
Ronda Final - Campeonato Europeo NHL 24 (En persona)	16 - 17 de marzo de 2024

Final del Campeonato Mundial NHL 24

Fase	Fechas
Final del Campeonato Mundial NHL 24 (En persona)	6 - 7 de abril de 2024

El calendario y la duración específicos de cada Clasificatorio y de las demás fases del Torneo serán determinados por el Patrocinador y se darán a conocer/comunicarán en una fecha futura. El Patrocinador podrá modificar el calendario (incluido el lugar) a su discreción, avisando con antelación a los Jugadores. Se avisará con antelación a los Jugadores si cualquiera de los anteriores se reprograma para celebrarse en persona o en remoto. Los Jugadores deben viajar al lugar designado para un evento en persona y son responsables de cualquier protocolo de salud y seguridad (incluyendo cualquier norma/regulación con respecto al COVID-19), visado, permisos u otra documentación de inmigración. Los Jugadores deben tomar las medidas indicadas por el Patrocinador para grabarse a sí mismos y a sus Consolas durante las partes aplicables del Torneo, si el Patrocinador lo solicita razonablemente. Todas las decisiones de programación son a discreción del Patrocinador (incluyendo si el Patrocinador considerará realizar ajustes en la programación). El no asistir a tiempo en el momento y lugar establecidos por el Patrocinador puede resultar en una descalificación. El Patrocinador se hará cargo del transporte de larga distancia y del alojamiento. Los Jugadores son responsables de todos los demás gastos relacionados con cualquier evento presencial.

- INSCRIPCIÓN:** La inscripción se abre a las 11:00 AM (ET) del 22 de diciembre de 2023. El registro tendrá lugar en la página de registro designada en Rivalgames.com. Durante el registro, los Jugadores tendrán la oportunidad de inscribirse en los Campeonatos de Clubes designados, el NHL All-Star Open y/o el Juego Abierto en Línea para el Campeonato de Norteamérica NHL 24, o en el Open Europeo de Año Nuevo, el European Chel Showdown y/o el Juego Abierto en Línea para el Campeonato Europeo NHL 24. Por ejemplo, los Jugadores del Campeonato Europeo NHL 24 deberán inscribirse antes de las 23:59 (ET) del 30 de enero de 2024 para poder participar en el Juego Abierto

en Línea, y los Jugadores del Campeonato Norteamericano NHL 24 deberán inscribirse antes de las 23:59 (ET) del 13 de febrero de 2024 para poder participar en el Juego Abierto en Línea. El juego tendrá lugar dentro de una sección designada de NHL 24 utilizando Xbox Live o PlayStation Network, según corresponda. Los Jugadores sólo podrán inscribirse en un Clasificatorio en una (1) consola. Los Jugadores que intenten participar en más de una (1) Consola podrán ser descalificados.

Los Jugadores tienen derecho, a su entera discreción, a desistir de este acuerdo en un plazo de catorce (14) días naturales a partir de la fecha de celebración del mismo; este plazo de desistimiento expirará si el Jugador accede por primera vez a la página del Torneo y selecciona "Jugar" antes de que finalice dicho plazo de 14 días naturales. Para ejercer dicho derecho de desistimiento, los Jugadores deberán notificar por escrito al administrador del Torneo a (i) Rival Holdings, LLC, 548 Market Street, San Francisco, CA 94105, o (ii) support@rivalgames.com, en cada caso, mediante una declaración clara (por ejemplo, una carta enviada por correo postal o electrónico) sobre su decisión de retirarse de estas Reglas Oficiales. Los Jugadores pueden utilizar este modelo (pero no están obligados a hacerlo):

Al Patrocinador y administrador del Torneo:

Por la presente, me retiro del acuerdo y del Campeonato Mundial NHL 24 de EA Sports de conformidad con la Sección 4 de las Reglas Oficiales del Torneo, con efecto a partir del [fecha].

[Nombre del Jugador]

[Dirección del Jugador]

[Firma del Jugador si el derecho de desistimiento se ejerce en papel]

[Fecha]

Para cumplir con el plazo de desistimiento, basta con que el Jugador envíe/publique la notificación de que ejerce su derecho de desistimiento antes de que finalice el plazo de desistimiento. Si un Jugador se retira de este acuerdo, le serán reembolsados al Jugador todos los pagos, si los hubiera habido, que hayamos recibido de ese Jugador en relación con el presente acuerdo al que se refiere respecto del derecho de desistimiento del Jugador, incluidos los gastos de entrega (aparte de los gastos adicionales resultantes de que el Jugador elija un método de entrega distinto al envío estándar más barato ofrecido por nosotros). El pago se realizará inmediatamente o, a más tardar, en el plazo de 14 días naturales a partir de la fecha en que recibamos la notificación de desistimiento del Jugador respecto del presente acuerdo. Para cualquier reembolso aplicable, utilizaremos el mismo medio de pago que el Jugador utilizó para la transacción original, a menos que se acuerde expresamente lo contrario con el Jugador; en ningún caso se cobrará al Jugador por este reembolso.

- 5. REQUISITOS DE LA CONSOLA/CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:** Los Jugadores podrán usar cualquiera de las dos consolas para los Campeonatos de Clubes, el NHL All-Star Open, la Final de la Consola Norteamericana, el Open Europeo de Año Nuevo, el European Chel Showdown, la Final de la Consola Europea y el Juego Abierto en Línea correspondiente. El Campeonato Europeo NHL 24, el Campeonato Norteamericano NHL 24 y la Final del Campeonato Mundial NHL 24 se jugarán en una consola PlayStation 5.

Los Jugadores pueden pasar a la Final de la Consola Norteamericana o a la Final de la Consola Europea a través de un (1) solo Clasificatorio. Por lo tanto, después de que un Jugador se haya clasificado para la Final de la Consola Norteamericana o la Final de la Consola Europea, no podrá participar en más Clasificatorios. La persona designada por el Patrocinador prestará las Consolas,

mandos y otros equipos necesarios para los Jugadores del Campeonato Europeo NHL 24 y del Campeonato Norteamericano NHL 24 de acuerdo con los términos de un contrato de préstamo suscrito por separado.

Se utilizarán los siguientes ajustes para todas las partidas durante el NHL All-Star Open, la Final de la Consola Norteamericana, el Open Europeo de Año Nuevo, el European Chel Showdown, la Final de la Consola Europea y el Juego Abierto en Línea aplicable.

- Modo de juego: HUT
- Dificultad: All-Star
- Duración del periodo: 4 minutos
- Tipo de juego: Competitivo
- Reglas: NHL
- Lucha: Desactivado
- Penalizaciones: Activado
- Lesiones: Activadas (Juego Abierto en Línea) / Desactivadas (Para las rondas restantes)
- Fuera de juego: Retraso
- Icing: Hybrid Icing
- Desempate: Tiempo extra continuo
- Bloqueo de posición: Desactivado
- Música y locutores: Desactivado

En la medida en que alguna configuración del juego no se mencione en la lista anterior, se dejará en la configuración predeterminada. Si se utilizan ajustes incorrectos y el Patrocinador determina que dichos ajustes afectaron al resultado de cualquier partida, el Jugador podrá ser descalificado.

Los ajustes de juego para el Campeonato Norteamericano NHL 24, el Campeonato Europeo NHL 24 y la Final del Campeonato Mundial NHL 24 serán los designados específicamente por el Patrocinador y comunicados a los Jugadores en dichos eventos.

6. PROCESO DE CLASIFICACIÓN:

Campeonato de Norteamérica NHL 24

Clasificatorio 1 - Campeonatos de Clubes: Cada Club de la NHL o Patrocinador, en nombre de un Club de la NHL, organizará un torneo para clasificarse para la Final de la Consola Norteamericana y representar al Club de la NHL anfitrión. Los Jugadores podrán inscribirse en un máximo de cuatro (4) Campeonatos de Clubes organizados por Rival. Cada Campeonato de Clubes será Multi-Consola (a menos que se indique lo contrario con antelación) y se jugará en el Modo HUT. Cualquier regla adicional, de sustitución o suplementaria, así como los premios respecto al Campeonato de Clubes se publicarán con antelación (las "**Reglas Suplementarias del Campeonato de Clubes**"). Los Jugadores del Campeonato de Clubes recibirán una alerta emergente y un banner en su cuenta avisándoles de que hay un partido disponible para ser jugado. Los Jugadores deberán aceptar el partido antes de que expire el tiempo designado, momento en el que los Jugadores recibirán un aviso con la información de la cuenta del oponente propuesto para realizar un partido a través de su consola. Los Jugadores informarán, por sí mismos, los resultados de sus partidos. El ganador y el subcampeón del Campeonato de Clubes se clasificarán para la Final de la Consola Norteamericana.

Clasificatorio 2 - NHL All-Star Open: Los Jugadores competirán en el modo por equipos HUT durante el NHL All-Star Open. El NHL All-Star Open será Multi-Consola hasta la ronda semifinal, aunque se mantendrán tablas de clasificación separadas por consola. El NHL All-Star Open consistirá en un periodo de juego abierto de cuatro (4) días en el que los Jugadores jugarán partidas cara a cara contra otros Jugadores de la misma Región. Los Jugadores realizarán una partida utilizando la función de juego abierto de EA. Los Jugadores podrán jugar hasta veinticinco (25) partidas de Torneo durante el periodo de juego abierto. Para crear una partida, un Jugador debe visitar la página del Torneo dentro del juego NHL 24 y seleccionar "Jugar Partida." Las partidas creadas y jugadas por otros medios no acumularán puntos en el Torneo. Las partidas se registrarán una vez que los Jugadores estén vinculados. Los Jugadores serán clasificados durante ese periodo de cuatro (4) días basándose en (1) la calificación de habilidad (que tiene en cuenta, entre otros factores, la calidad del oponente), (2) la diferencia de goles durante el Juego Abierto en Línea y, en caso de que persista el empate, (3) el lanzamiento de una moneda al aire. Los ocho (8) Jugadores mejor clasificados de cada Consola avanzarán a una eliminación directa al mejor de tres. Los cuatro (4) primeros clasificados se clasificarán para la Final de la Consola Norteamericana y participarán en un evento presencial en la Consola PlayStation 5 que se celebrará con motivo del NHL 2024 All-Star para determinar el ganador del NHL All-Star Open. Los Jugadores que no puedan participar en el evento presencial quedarán descalificados del NHL All-Star Open y tendrán que clasificarse para la Final de la Consola Norteamericana a través de otro Clasificatorio.

Clasificatorio 3 - Juego Abierto en Línea: Los Jugadores que aún no se hayan clasificado para la Final de la Consola Norteamericana podrán competir en el periodo de Juego Abierto en Línea en cualquiera de las dos Consolas. Se jugarán partidas cara a cara contra otros Jugadores de la misma Región. El Juego Abierto en Línea será Multi-Consola, aunque se mantendrán tablas de clasificación separadas por Consola. Los Jugadores crearán una partida utilizando la función de juego abierto dentro del juego de EA. Los Jugadores podrán jugar hasta veinticinco (25) partidas del Torneo durante el periodo de juego abierto. Para crear una partida, el Jugador deberá visitar la página del Torneo dentro del juego NHL 24 y seleccionar "Jugar Partida". Las partidas creadas y jugadas por otros medios no acumularán puntos en el Torneo. Las partidas se registrarán una vez que los Jugadores estén vinculados. Los Jugadores serán clasificados durante ese periodo de cuatro (4) días basándose en (1) la calificación de habilidad (que tiene en cuenta, entre otros factores, la calidad del oponente), (2) la diferencia de goles durante el Juego Abierto en Línea y, en caso de que persista el empate, (3) el lanzamiento de una moneda al aire. EA publicará una tabla clasificatoria continua para cada Consola y Región. Los veintiocho (28) mejores Jugadores de cada Consola pasarán a la Final de la Consolas Norteamericana.

Por favor, tenga en cuenta lo siguiente: los clasificatorios mostrados en las tablas de clasificación durante las rondas de juego abierto o el Juego Abierto en Línea pueden no ser exactas ni estar actualizadas en tiempo real. El Patrocinador se reserva el derecho a modificar las clasificaciones mostradas si se ha producido un comportamiento antideportivo u otro comportamiento prohibido por estas Reglas Oficiales. Un Jugador no avanzará a la Final de la Consola Norteamericana, aunque la tabla de clasificación así lo indique, a menos y hasta que el Patrocinador haya verificado al Jugador y anunciado oficialmente su clasificación.

Ronda Intermedia - Final de la Consola Norteamericana: Tras la conclusión de todos los Clasificatorios para el Campeonato de Norteamérica NHL 24, ciento veinticuatro (124) Jugadores (a saber, sesenta y cuatro (64) Jugadores de los Campeonatos de Clubes, cuatro (4) Jugadores del NHL All-Star Open, y cincuenta y seis (56) Jugadores del Juego Abierto en Línea) podrán participar en la

Final de Consola de Norteamérica. Los cuatro (4) Jugadores clasificados en el NHL All-Star Open tendrán un pase directo en la primera ronda y serán cabezas de serie en las posiciones 1 - 4 de acuerdo con el orden de finalización en el All-Star Open. Los ganadores de cada Campeonato de Clubes serán cabezas de serie al azar en las posiciones 5 - 36. Los subcampeones de cada Campeonato de Clubes serán cabezas de serie al azar en las posiciones 37 - 68. Los Jugadores restantes serán cabezas de serie en función de la clasificación del Juego Abierto en Línea (la selección de los Jugadores con la misma clasificación en la tabla de clasificación en Consolas opuestas, se asignarán al azar). Los cuatro (4) Jugadores que se clasifiquen en el NHL All-Star Open podrán elegir el Club al que deseen representar a efectos de identificación del juego por orden de selección (el primer cabeza de serie podrá elegir entre los 32 Clubes, el segundo entre los 31 restantes, etc.). A los sesenta y cuatro (64) Jugadores clasificados de los Campeonatos de Clubes se les asignará la identidad de ese Club a efectos de identificación del juego. A los cincuenta y seis (56) Jugadores restantes se les asignará al azar una identidad de Club a efectos de identificación del juego. Para mayor claridad, la identificación del Club es independiente de la selección. Los Jugadores jugarán en un torneo de eliminación directa, al mejor de tres. Los Jugadores jugarán utilizando sus equipos HUT existentes. Los Jugadores jugarán en nhl.com/nhl24. Consulte la sección "**Informes**" más abajo para obtener más información.

Ronda Final - El Campeonato Norteamericano NHL 24: El Campeonato Norteamericano NHL 24 se jugará entre los ocho (8) mejores Jugadores de la Final de la Consola Norteamericana. El Campeonato Norteamericano NHL 24 comenzará con dos (2) grupos de cuatro (4) Jugadores compitiendo en un sistema de todos contra todos al mejor de un partido. Los Jugadores serán asignados a un grupo basado en la clasificación de la Final de Consola Norteamericana (la cabeza de serie más alta restante estará en un grupo, la segunda cabeza de serie más alta restante en otro, y luego los finalistas de la misma ronda serán asignados en base a la clasificación de la Final de Consola Norteamericana en orden alternado desde la cabeza de serie más baja). Cada partido del sistema de todos contra todos otorgará dos (2) puntos por una victoria, un (1) punto por una derrota en la prórroga y cero (0) puntos por una derrota reglamentaria. Los empates se resolverán por (1) registro de enfrentamientos directos, (2) diferencia de goles, (3) número total de goles a favor, (4) menor número de goles en contra y, finalmente, (5) un lanzamiento de una moneda al aire. Los dos (2) primeros clasificados de cada grupo pasarán a la ronda semifinal. El mejor clasificado de un grupo jugará contra el segundo clasificado del otro. Las rondas semifinales y finales del Campeonato Norteamericano serán al mejor de tres para determinar al Ganador del Campeonato Norteamericano NHL 24.

Campeonato Europeo NHL 24

Clasificación 1 - Open Europeo de Año Nuevo: Los Jugadores competirán en el modo por equipos HUT durante el Open Europeo de Año Nuevo en cualquiera de las dos Consolas. Los Jugadores deberán ir a la página designada en Rivalgames.com en la fecha y hora determinadas para participar en una competición "al estilo suizo". Los Jugadores recibirán un mensaje emergente informándoles de su próximo oponente (a través de un *gamertag*). El Jugador designado como local invitará al oponente a través de la Consola correspondiente. Consulte la sección "**Informes**" más abajo para obtener más información. Los Jugadores serán clasificados durante ese periodo de juego abierto en función de (1) la diferencia de victorias/derrotas (en orden descendente), (2) los partidos jugados (en orden descendente), (3) el registro de enfrentamientos directos y, en caso de que persista el empate, (4) un torneo al mejor de uno por orden aleatorio entre todos los Jugadores empatados. Los dieciséis (16) Jugadores mejor clasificados competirán cada uno en un torneo de eliminación

directa al mejor de tres. Alternativamente, si el Open Europeo de Año Nuevo tiene menos de doscientos cincuenta y seis (256) Jugadores, los Jugadores participarán en un torneo al azar de eliminación directa al mejor de tres. Los cuatro (4) primeros clasificados se clasificarán para la Final de la Consola Europea. Se completará el cuadro completo.

Clasificación 2 - European Chel Showdown: Los Jugadores competirán en el modo por equipos HUT durante el European Chel Showdown en cualquiera de las dos Consolas. Los Jugadores deberán ir a la página designada en Rivalgames.com en la fecha y hora determinadas para participar en una competición "al estilo suizo". Los Jugadores recibirán un mensaje emergente informándoles de su próximo oponente (a través de un *gamertag*). El Jugador designado como local invitará al oponente a través de la Consola correspondiente. Consulte la sección "**Informes**" más abajo para obtener más información. Los Jugadores serán clasificados durante ese periodo de juego abierto en función de (1) la diferencia de victorias/derrotas (en orden descendente), (2) los partidos jugados (en orden descendente), (3) el registro de enfrentamientos directos y, en caso de que persista el empate, (4) un torneo al mejor de uno organizado al azar entre todos los Jugadores empatados. Los dieciséis (16) Jugadores mejor clasificados competirán cada uno en un torneo de eliminación directa al mejor de tres. Alternativamente, si el European Chel Showdown tiene menos de doscientos cincuenta y seis (256) Jugadores, los Jugadores participarán en un torneo de eliminación directa al mejor de tres organizado al azar. Los cuatro (4) primeros clasificados se clasificarán para la Final de la Consola Europea. Se completará el cuadro completo.

Clasificación 3 - Juego Abierto en Línea: Los Jugadores que aún no se hayan clasificado para la Final de la Consola Europea podrán competir en el periodo de Juego Abierto en Línea en cualquiera de las dos Consolas. Se jugarán partidas cara a cara contra otros Jugadores de la misma región. El Juego Abierto Online será Multi-Consola, aunque se mantendrán tablas de clasificación separadas por Consola. Los Jugadores crearán una partida utilizando la función de juego abierto dentro del juego de EA. Los Jugadores podrán jugar hasta veinticinco (25) partidas de Torneo durante el periodo de juego abierto. Para crear una partida, el Jugador deberá visitar la página de Torneos dentro del juego NHL 24 y seleccionar "Jugar Partida". Las partidas creadas y jugadas por otros medios no acumularán puntos en el Torneo. Las partidas se registrarán una vez que los Jugadores estén vinculados. Los Jugadores se clasificarán durante ese periodo de cuatro (4) días basándose en (1) la Calificación de habilidad (que tiene en cuenta, entre otros factores, la calidad del oponente), (2) la diferencia de goles durante el Juego Abierto en Línea y, en caso de que persista el empate, (3) el lanzamiento de una moneda al aire. EA publicará una tabla clasificatoria continua. Los sesenta (60) mejores Jugadores de cada consola pasarán a la Final de la Consola Europea.

Tenga en cuenta lo siguiente: las clasificaciones mostradas en las tablas de clasificación durante cualquiera de las rondas de juego abierto o el Juego Abierto en Línea pueden no ser exactas o no estar actualizadas en tiempo real. El Patrocinador se reserva el derecho a modificar las clasificaciones mostradas si se ha producido un comportamiento antideportivo u otro comportamiento prohibido por estas Reglas Oficiales. Un Jugador no pasará a la Final de la Consola Europea aunque la tabla de clasificación así lo indique, a menos y hasta que el patrocinador haya verificado al Jugador y anunciado oficialmente su clasificación.

Ronda Intermedia - Final de la Consola Europea: Una vez concluidas todas las Clasificatorias para el Campeonato Europeo de NHL 24, ciento veintiocho (128) Jugadores (a saber, los cuatro (4) Jugadores del Open Europeo de Año Nuevo, los cuatro (4) Jugadores del European Chel Showdown, y los ciento veinte (120) del Juego Abierto Online) podrán participar en una Final de la Consola

Europea. Los Ganadores del Open Europeo de Año Nuevo y del European Chel Showdown se clasificarán al azar en las posiciones 1 - 2. Los subcampeones del Open Europeo de Año Nuevo y del European Chel Showdown serán cabezas de serie al azar en las posiciones 3 - 4. Los terceros clasificados se clasificarán aleatoriamente en las posiciones 5 y 6. Los cuartos clasificados se clasificarán aleatoriamente en las posiciones 7 - 8. El resto de los Jugadores se clasificarán en función de su clasificación en los Juegos Abierto en Línea (la clasificación de los Jugadores con la misma clasificación en la tabla de clasificación de las consolas opuestas se asignará aleatoriamente). Los Jugadores juegan en un torneo de eliminación directa, al mejor de tres. Los Jugadores jugarán utilizando sus equipos HUT existentes. Los Jugadores harán una partida en nhl.com/nhl24. Consulte la sección "**Informes**" más abajo para obtener más información.

Ronda final - Campeonato de Europa: El Campeonato Europeo NHL 24 se jugará entre los ocho (8) mejores Jugadores de la Final de la Consola Europea. El Campeonato Europeo comenzará con dos (2) grupos de cuatro (4) Jugadores que competirán en una eliminatoria al mejor de uno. Los Jugadores serán asignados a un grupo en función de su orden de clasificación en la Final de la Consola Europea (el cabeza de serie más alto estará en un grupo, el segundo cabeza de serie más alto en el otro y, a continuación, los finalistas de la misma ronda serán asignados en función de su clasificación en la Final de la Consola Europea en orden alterno a partir del cabeza de serie más bajo). Cada partido del sistema de todos contra todos se puntuará con dos (2) puntos por una victoria, un (1) punto por una derrota en la prórroga y cero (0) puntos por una derrota reglamentaria. Los empates se desempatarán por (1) récord de enfrentamientos directos, (2) diferencia de goles, (3) número total de goles a favor, (4) menor número de goles en contra y (5) lanzamiento de una moneda al aire. Los dos (2) primeros clasificados de cada grupo pasarán a la ronda semifinal. El mejor clasificado de un grupo jugará contra el segundo clasificado del otro. Las rondas semifinal y final del Campeonato Europeo serán al mejor de tres para determinar el Ganador del Campeonato Europeo NHL 24 NHL 24

Final del Campeonato Mundial NHL 24

Los cuatro (4) primeros clasificados del Campeonato Norteamericano NHL 24 y los dos (2) primeros clasificados del Campeonato Europeo NHL 24 avanzarán a la Final del Campeonato Mundial NHL 24. El ganador de cada uno de los Campeonatos de Norteamérica y de Europa recibirá un pase directo para la ronda semifinal. Estos dos (2) competidores jugarán un partido al mejor de uno para determinar quién es el primer clasificado.

Los cuatro (4) Jugadores restantes jugarán un partido todos contra todos al mejor de uno. El partido de todos contra todos se puntuará con dos (2) puntos por una victoria, un (1) punto por una derrota en la prórroga y cero (0) puntos por una derrota reglamentaria. Los empates se desempatarán por (1) récord de enfrentamientos directos, (2) diferencia de goles, (3) número total de goles a favor, (4) menor número de goles en contra y (5) lanzamiento de una moneda al aire. Los dos (2) primeros clasificados pasarán a una ronda semifinal. El mejor clasificado de una ronda jugará contra el segundo clasificado de la otra. Las rondas semifinal y final del Campeonato Mundial NHL 24 serán al mejor de tres para determinar el Ganador del Campeonato Mundial NHL 24.

Informes

Cada uno de los Campeonatos de Clubes, la Final de la Consola Norteamericana, el Open Europeo de Año Nuevo, el European Chel Showdown y la Final de la Consola Europea será administrado en

línea por Rival. Los Jugadores participantes recibirán un correo electrónico con instrucciones sobre cómo y cuándo unirse al evento correspondiente. Los Jugadores deberán visitar la URL designada para conocer a sus oponentes y los horarios de las partidas. Para poder competir en el evento aplicable, los Jugadores deberán confirmar su inscripción y registrarse antes del comienzo de la parte aplicable del evento, tal y como indique el administrador del Torneo en línea. Los fallos en el registro y la facturación que no puedan ser resueltos a tiempo por el administrador del Torneo en línea pueden dar lugar a la descalificación. Los Jugadores deben informar por sí mismos de los resultados de cada partida en la página de partidas designada de acuerdo con las instrucciones publicadas. El administrador del Torneo en línea puede requerir la confirmación de los resultados de una partida en caso de disputa o desacuerdo por lo que los Jugadores deben capturar capturas de pantalla del vestíbulo previo a la partida y de los segundos finales de cada partida a través de la Consola aplicable y/o una cámara como prueba. Las disputas sobre los resultados de las partidas deben plantearse en los diez (10) minutos siguientes al final de una partida. Las disputas deben ser planteadas a través del administrador del Torneo en línea, según las indicaciones de dicho administrador, seleccionando Reportar Problema de Partida en la Página de Partida. Todos los Jugadores deben estar conectados al canal de asistencia del Torneo durante la duración del evento correspondiente. Si un Jugador no permanece en el canal de apoyo del Torneo y el hecho de no hacerlo interrumpe el funcionamiento del Torneo (por ejemplo, impidiendo la resolución de disputas) a discreción razonable del Patrocinador o del administrador del Torneo en línea, dicho Jugador podrá ser descalificado. No obstante, todas las disputas se resolverán a discreción razonable del Patrocinador utilizando las pruebas razonablemente disponibles.

Los Jugadores competirán entre sí en el Campeonato de Norteamérica de la NHL 24, el Campeonato de Europa de la NHL 24 y la Final del Campeonato Mundial NHL 24 utilizando equipos HUT seleccionados únicamente a partir de una reserva de Jugadores de la NHL proporcionada por EA de acuerdo con la sección titulada "**Draft de equipos HUT**" más adelante. Para mayor seguridad, el equipo HUT preexistente de un Jugador podrá seguir utilizándose fuera del Torneo.

Para poder competir en el Campeonato Norteamericano NHL 24, el Campeonato Europeo NHL 24 y la Final del Campeonato Mundial NHL 24, si se celebran en persona, los Jugadores deberán asistir en persona al evento en el lugar y a la hora designados por el Patrocinador. La no asistencia puede dar lugar a la descalificación. Para poder competir en el NHL All-Star Open, la Final de la Consola Norteamericana, el Open Europeo de Año Nuevo, el European Chel Showdown y la Final de la Consola Europea, los Jugadores deberán confirmar su inscripción y registrarse antes del inicio de la parte correspondiente del evento, tal y como indique el administrador del Torneo en línea. Los fallos en el registro y la facturación que no puedan ser resueltos a tiempo por el administrador del Torneo en línea podrán dar lugar a la descalificación. Durante toda la duración de todas las partes del Torneo retransmitidas en directo, los Jugadores deberán comunicarse directamente con el administrador del Torneo. Si un Jugador no se comunica directamente durante toda la duración y el hecho de no hacerlo interrumpe el funcionamiento del Torneo (por ejemplo, impidiendo la resolución de disputas), dicho Jugador podrá ser descalificado a discreción razonable del Patrocinador o del administrador del Torneo en línea.

Draft del Equipo HUT

Antes de la ronda de cuartos de final del Campeonato de Norteamérica de la NHL 24 y de la ronda de cuartos de final del Campeonato de Europa de la NHL 24, Rival administrará un draft "serpentina" online en directo a través del cual cada Jugador participante reclutará un equipo HUT de veinticinco

(25) personas de entre un grupo de Jugadores de la NHL designados por el Patrocinador y EA. El Patrocinador proporcionará la lista de Jugadores de la NHL disponibles un mínimo de setenta y dos (72) horas antes de la fecha programada para el draft. Cada lista debe estar compuesta por doce (12) delanteros, seis (6) defensas, dos (2) porteros y cinco (5) patinadores adicionales, y representar a un club actual de la NHL. Los Jugadores pueden draftear a los jugadores de la NHL disponibles en cualquier orden. Si en algún momento del draft, una elección impidiera a un Jugador completar el draft con una lista válida, la elección de ese Jugador será rechazada y el Jugador deberá elegir a otro Jugador de la NHL que permita tener una lista válida al completar el draft. Una vez elegido un Jugador de la NHL, ningún otro Jugador podrá elegir a ese Jugador de la NHL. No se podrán realizar intercambios ni durante el draft ni una vez concluido el mismo.

Habrá un (1) draft para cada uno de los campeonatos NHL 24 de Norteamérica y NHL 24 de Europa. Los Jugadores mantendrán los mismos equipos para la Final del Campeonato Mundial NHL 24. Los Jugadores realizarán el draft en el orden en el que estén sembrados. La primera ronda procederá en orden hasta que cada Jugador haya elegido a su primer Jugador de la NHL. El último Jugador que elija a un Jugador de la NHL en el grupo correspondiente tendrá entonces la siguiente elección de Jugador de la NHL (es decir, la primera elección de la segunda ronda) y el draft procederá en orden inverso hasta el final de la segunda ronda. El primer cabeza de serie tendrá entonces la primera elección en la tercera ronda y el draft continuará con el mismo patrón hasta que cada equipo tenga una lista completa.

En caso de que un Jugador no pueda participar en directo en el HUT Team Draft correspondiente según lo programado, dicho Jugador podrá enviar una clasificación personalizada de los Jugadores de la NHL disponibles, lista que Rival utilizará estrictamente para confeccionar la lista del Jugador, sujeta a los requisitos de la lista anteriores. De lo contrario, en caso de que un Jugador no participe en directo en el HUT Team Draft correspondiente o no realice su elección en un plazo razonable designado por el Patrocinador, el siguiente Jugador de la NHL disponible, sujeto a los requisitos de la lista anteriores, será asignado al HUT Team de ese Jugador.

7. CONDUCTA DE LOS JUGADORES: Los Jugadores deben cumplir las normas de deportividad y las Reglas de Conducta de EA disponibles en [terms.ea.com](https://www.ea.com/terms), que se incorporan a estas Reglas Oficiales y son vinculantes para los Jugadores. Sin limitar lo anterior, también son conductas prohibidas las siguientes:

- Violar cualquier ley, norma o reglamento federal, estatal o provincial, o cualquiera de estas Reglas Oficiales, según determine el Patrocinador a su razonable discreción.
- Utilizar cualquier software o programa que dañe, interfiera o interrumpa un servicio de EA o el ordenador o la propiedad de otra persona.
- Interferir o interrumpir el uso de un servicio de EA por parte de otro Jugador.
- Uso de la cuenta EA o del equipo HUT de otra persona.
- Distribución de monedas.
- Intentar obtener una ventaja competitiva injusta incompatible con la jugabilidad estándar de NHL 24.

- Acosar, amenazar, intimidar, avergonzar, enviar spam o hacer cualquier otra cosa no deseada a otro Jugador, como enviar repetidamente mensajes no deseados o realizar ataques personales o declaraciones sobre raza, orientación sexual, religión, patrimonio, etc.
- Actuar de forma que antagonice con las normas de la comunidad o se refleje desfavorablemente en el Patrocinador o en EA.
- Arreglar partidas, esquivar partidas o participar en cualquier comportamiento que constituya trampa o perturbe la integridad del Torneo.
- Apuestas en el torneo.
- Explotar cualquier error o fallo en la jugabilidad o el software de NHL 24.
- Que los Jugadores mantengan el estándar de conducta consistente con ser un representante de la NHL

Los jugadores reconocen y acuerdan mantener un estándar de conducta acorde con ser representantes de la NHL en todo momento durante su participación.

El Patrocinador y/o el administrador del Torneo tendrán derecho a supervisar el cumplimiento de estas Reglas Oficiales y a investigar posibles infracciones de las mismas. Los Jugadores que hayan sido descalificados de anteriores torneos de e-sports de la NHL por cualquiera de los motivos descritos anteriormente podrán ser descalificados de la Final del Campeonato Mundial NHL 24, a discreción del Patrocinador. Al aceptar estas Reglas Oficiales, cada Jugador se compromete a cooperar con el Patrocinador y/o el administrador del Torneo en cualquier investigación interna o externa que el Patrocinador lleve a cabo en relación con una presunta violación de estas Reglas Oficiales o de la ley aplicable. Los Jugadores tienen el deber de decir la verdad en relación con cualquier investigación llevada a cabo por o para el Patrocinador y tienen además el deber de no obstruir dicha investigación, engañar a los investigadores u ocultar pruebas.

Si se descubre que algún Jugador ha cometido alguna infracción de estas Reglas oficiales, el Patrocinador podrá imponer las siguientes sanciones: (a) advertencias públicas; (b) confiscación de partidas; (c) confiscación de premios; y/o (d) suspensiones o descalificaciones, a su discreción.

A menos que se indique expresamente lo contrario, las infracciones de estas Reglas Oficiales están sujetas a medidas disciplinarias, incluyendo sin limitación la descalificación u otras sanciones del Torneo proporcionales a la infracción, tanto si se cometieron intencionadamente como si no. Cualquier intento de violar estas Reglas Oficiales también está sujeto a medidas disciplinarias. La determinación del Patrocinador en cuanto a la acción disciplinaria apropiada será definitiva y vinculante.

El hecho de que el Patrocinador y/o EA no hagan cumplir cualquier término de estas Reglas Oficiales no constituirá una renuncia a dicha disposición.

- 8. NOMBRES/AVATARES DENTRO DEL JUEGO:** Los nombres/avatars dentro del juego son responsabilidad de los Jugadores, pero deberán ser coherentes con las normas generales de decencia, no deberán ser despectivos con ninguna Entidad del Torneo, no deberán ser profanos u

ofensivos, no deberán violar los derechos de propiedad de ningún tercero y estarán sujetos a cambios según lo requiera el Patrocinador.

- 9. INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES, PATROCINIO Y PROMOCIÓN:** Toda la indumentaria que lleven los Jugadores mientras estén ante la cámara durante la Final de la Consola Norteamericana, el Campeonato Norteamericano NHL 24, el Campeonato Europeo NHL 24 y la Final del Campeonato Mundial NHL 24 estará sujeta a la aprobación del Patrocinador en la medida en que lo permita la ley aplicable. Los Jugadores no podrán exhibir ni promocionar marcas de terceros sin la aprobación previa del Patrocinador. Además, el Patrocinador podrá exigir que los Jugadores lleven una indumentaria específica en cámara durante la Final de la Consola Norteamericana, el Campeonato Norteamericano NHL 24 y el Campeonato Europeo de la NHL 24. En tal caso, dicha indumentaria será proporcionada por el Patrocinador. Al participar, los Jugadores aceptan llevar dicha indumentaria requerida, si procede.
- 10. CONFIDENCIALIDAD:** El Patrocinador exige que los Jugadores no divulguen, y se abstengan de comunicar (ya sea en privado o públicamente a través de los medios sociales o de cualquier otro modo), toda la información relacionada con el Torneo sin el consentimiento del Patrocinador y hasta que se haya hecho pública cualquier información relacionada con el resultado de la(s) Ronda(s) correspondiente(s) del Torneo. Se podrá exigir a los Jugadores que firmen la documentación adicional correspondiente.
- 11. NOTIFICACIONES A JUGADORES/GANADORES:** Los Jugadores que superen con éxito las Clasificatorias serán contactados por correo electrónico, mensaje directo o teléfono por el Patrocinador y/o EA utilizando la dirección de correo electrónico o el número de teléfono facilitados en el momento de la inscripción en el Torneo.

Cada Jugador de la Región Norteamericana (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) que se haya clasificado para una Final de la Consola Norteamericana o para el Campeonato Norteamericano NHL 24 deberá, en la medida en que lo permita la ley, (a) completar una Declaración Jurada o Declaración de Elegibilidad, Exención de Publicidad y Exención de Responsabilidad (la "**Declaración Jurada**"), (b) cumplimentar un formulario de autorización para una comprobación de antecedentes en relación con el Torneo (junto con la Declaración Jurada, los "**Formularios de Exención**"), (c) cumplimentar cualquier documentación fiscal requerida (según proceda), y (d) dar su consentimiento para un registro físico en cualquier evento presencial (si se celebra). Cada Jugador de la Región Europea (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) que se haya clasificado para una Final de la Consola Europea o para el Campeonato Europeo de la NHL 24 deberá (a) cumplimentar un comunicado de prensa, (b) cumplimentar cualquier documentación fiscal requerida (si procede), y (c) dar su consentimiento para un registro físico en cualquier evento presencial (si se celebra).

Si cualquier Jugador (a) no puede ser contactado después de dos (2) intentos con un intervalo de tiempo razonable, utilizando la información de contacto proporcionada por el Jugador y con un cuidado razonable para dejar mensajes, (b) no responde y/o no proporciona cualquiera de los Formularios de Exoneración solicitados y otra documentación requerida (según corresponda) dentro del período de tiempo requerido, (c) incumple estas Reglas Oficiales, (d) declina o no puede aceptar un Premio, (e) no cumpla satisfactoriamente los requisitos de la verificación de antecedentes según lo determine el Patrocinador, (f) no se inscriba, registre, participe, complete o asista a cualquiera de los juegos del Torneo, según lo programado, o (g) se dé por vencido durante cualquier Ronda del Torneo, el Jugador respectivo podrá ser descalificado por el Patrocinador,

perderá todo derecho a cualquier Premio y/o dejará de ser elegible para tener la oportunidad de ganar el Premio correspondiente. En el caso de que un Jugador sea descalificado por cualquier motivo, el Patrocinador podrá seleccionar a un Jugador suplente basándose en su rendimiento en la Ronda previa aplicable (por ejemplo, si un Jugador es descalificado antes de asistir a la Final de la Consola Norteamericana, avanzará el siguiente con mejor rendimiento en el Juego Abierto en Línea aplicable) que satisfaga los requisitos de elegibilidad antes mencionados. El Patrocinador se reserva el derecho a descalificar a cualquier Jugador basándose en los resultados de cualquier comprobación de antecedentes realizada en cualquier momento durante el Torneo, incluso después de que éste haya finalizado.

Cada Jugador que gane una Final de la Consola Norteamericana, se clasifique para el Campeonato Norteamericano NHL 24, se clasifique para el Campeonato Europeo de la NHL 24 o se clasifique para la Final del Campeonato Mundial NHL 24 de acuerdo con las Reglas Oficiales será considerado ganador del Torneo (los "**Ganadores**", cada uno de ellos un "**Ganador**") y tendrá derecho a un premio (cada uno de ellos un "**Premio**", o colectivamente, los "**Premios**") como se describe más adelante.

EL GANADOR O GANADORES ESTÁN SUJETOS A LA VERIFICACIÓN DEL PATROCINADOR, CUYAS DECISIONES SON DEFINITIVAS Y VINCULANTES EN TODOS LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON EL TORNEO. UN JUGADOR NO ES GANADOR DE NINGÚN PREMIO A MENOS QUE Y HASTA QUE SE HAYA VERIFICADO LA ELEGIBILIDAD DEL JUGADOR Y SE LE HAYA NOTIFICADO QUE LA VERIFICACIÓN SE HA COMPLETADO, INDEPENDIEMENTE DE LO QUE PUEDA INDICAR EL JUEGO.

- 12. PREMIOS Y VALOR APROXIMADO DE VENTA AL PÚBLICO ("VAVP"):** Hay una bolsa total de premios de \$150,000 USD, más las cantidades que se establezcan en las Reglas Suplementarias del Campeonato de Clubes, en este Torneo, como sigue:

Campeonato de Clubes:

1st Puesto: 1.000 dólares o según lo establecido en el Reglamento Suplementario del Campeonato de Clubes aplicable.

All Star Open:

1st Puesto: \$2.000 USD
2nd Puesto: \$1,000 USD
3rd Puesto: \$500 USD
4th Puesto: \$500 USD

Campeonato de América del Norte:

1st Puesto: \$15,000 USD
2nd Puesto: \$4,000 USD
3rd Puesto: \$2,000 USD
4th Puesto: 2.000 USD
5th Puesto: 1.000 USD
6th Puesto: 1.000 USD
7th Puesto: 1.000 USD
8th Puesto: 1.000 USD

Campeonato de Europa:

- 1st Puesto: \$15,000 USD
- 2nd Puesto: \$4,000 USD
- 3rd Puesto: \$2,000 USD
- 4th Puesto: 2.000 USD
- 5th Puesto: 1.000 USD
- 6th Puesto: 1.000 USD
- 7th Puesto: 1.000 USD
- 8th Puesto: 1.000 USD

Open Europeo de Año Nuevo:

- 1st Puesto: 2.000 USD
- 2nd Puesto: \$1,000 USD
- 3rd Puesto: \$500 USD
- 4th Puesto: \$500 USD

European Chel Showdown:

- 1st Puesto: 2.000 USD
- 2nd Puesto: \$1,000 USD
- 3rd Puesto: \$500 USD
- 4th Puesto: \$500 USD

Campeonato del Mundo:

- 1st Puesto: \$30.000 USD
- 2nd Puesto: \$10.000 USD
- 3rd Puesto: \$5.000 USD
- 4th Puesto: \$5.000 USD
- 5th Puesto: \$1.000 USD
- 6^o Puesto: \$1.000 USD

El VAVP de cada Premio está expresado en dólares estadounidenses y será determinado por la porción de cada Ganador de la bolsa de Premios. Todos los detalles y otras restricciones del Premio no especificados en estas Reglas Oficiales serán determinados por el Patrocinador. El Patrocinador proporcionará un Formulario 1099 del Servicio de Impuestos Internos ("SII") a un Ganador u otro Jugador que sea Ciudadano o Residente de los Estados Unidos (según la definición del SII) y reciba en virtud del presente un Premio con un ARV de \$600 USD o superior. El Patrocinador proporcionará un Formulario 1042-S del SII a un Ganador o Jugador que no sea Ciudadano o Residente de los Estados Unidos. Dichos formularios se proporcionarán al Ganador o Jugador para el año calendario en el que se ganó el Premio. Cuando corresponda y según lo exijan las leyes de los Estados Unidos, el Patrocinador retendrá y remitirá al SII un impuesto equivalente al 30% del VAVP bruto sobre los pagos a los Ganadores/Jugadores antes mencionados. Además, dichos Ganadores/Jugadores deberán proporcionar al Patrocinador el formulario W-9 del SII (si son ciudadanos o residentes de

los Estados Unidos) o el formulario W-8 BEN del SII (si no lo son). Los Ganadores deberán proporcionar al Patrocinador la información de su cuenta bancaria para recibir una transferencia bancaria para el pago de los Premios. Los Jugadores aceptan que es necesario proporcionar la información solicitada al Patrocinador dentro de los treinta (30) días siguientes a la conclusión del Torneo para recibir el Premio.

Todos y cada uno de los restantes impuestos nacionales, federales, provinciales, estatales y locales aplicables, así como todas las tasas, costes y gastos relacionados con la aceptación y el uso de cualquier Premio del presente documento que no se indiquen específicamente en el mismo como incluidos como parte del Premio, incluidos, entre otros, los impuestos sobre el IVA y/u otros gastos, son responsabilidad exclusiva de los Jugadores ganadores. Toda declaración fiscal estadounidense y local, incluida la presentación de las declaraciones fiscales pertinentes, es responsabilidad exclusiva de los Jugadores ganadores. Los Jugadores Ganadores no podrán sustituir, ceder ni transferir el Premio; no obstante, el Patrocinador se reserva el derecho a realizar sustituciones equivalentes del Premio.

13. EXONERACIÓN; INDEMNIZACIÓN; EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS: Al participar en este Torneo, los Jugadores (o si son menores de edad, sus padres/tutores legales) aceptan liberar, indemnizar, defender y eximir de toda responsabilidad a cada una de las Entidades del Torneo y a cada uno de sus respectivos directivos, directores, gobernantes, miembros, empresas matrices, socios, asociaciones, directores, propietarios, empleados, voluntarios, representantes, agentes, afiliados (pasados, presentes y futuros), subsidiarias, entidades relacionadas, sucesores y cesionarios (colectivamente, las "**Partes Exoneradas**"), de toda responsabilidad por cualquier pérdida, daño, perjuicio, lesión, coste o gasto de cualquier naturaleza (incluidos los honorarios razonables de abogados) (colectivamente, las "**Pérdidas**") que pueda producirse en relación con un incumplimiento o presunto incumplimiento de cualquier declaración, garantía o acuerdo del Jugador en virtud del presente. Cada Jugador de la Región de América del Norte acuerda además liberar, indemnizar, defender y eximir de responsabilidad a cada una de las Partes Exoneradas de todas y cada una de las Pérdidas que puedan producirse en relación con (a) el Torneo o cualquiera de sus elementos, incluida la inscripción o participación en el mismo, (b) la entrega, posesión, aceptación y/o uso o mal uso de cualquier Premio, paquete de viaje (sólo si procede) o componente del mismo, o (c) la participación en cualquier actividad relacionada con el Torneo o con el Premio, incluyendo sin limitación en cada caso cualquier Pérdida que pueda ser causada o a la que haya contribuido (i) cualquier acto u omisión ilícito, negligente o no autorizado por parte de cualquiera de las Partes Exoneradas, o de cualquiera de sus contratistas independientes o de cualquier otra persona o entidad que no sea empleada de cualquiera de las Partes Exoneradas, o (ii) cualquier otra causa, condición o acontecimiento fuera del control de cualquiera de las Partes Exoneradas. Cada Jugador de la Región Europea (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) acepta liberar, indemnizar, defender y mantener indemne a cada una de las Partes Exoneradas de cualquier y toda Pérdida que pueda ocurrir en relación con una acción culpable del Jugador en perjuicio de una de las Partes Exoneradas. Cada Jugador (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) reconoce por la presente que las Partes Exoneradas no han hecho ni son en modo alguno responsables de, y por la presente renuncian a, cualquier garantía, representación, condición o aval, expreso o implícito, de hecho o de derecho, en relación con el Premio, el paquete de viaje (sólo si procede) o cualquiera de sus componentes y que, salvo que lo prohíba la legislación aplicable, el Premio se proporciona "tal cual" sin garantía ni condición de ningún tipo, ya sea expresa o implícita. Las Partes Exoneradas no se hacen responsables si algún Premio no puede otorgarse debido a cancelaciones,

demoras o interrupciones debidas a casos fortuitos, actos de guerra, desastres naturales, condiciones meteorológicas, emergencias de salud pública (por ejemplo, pandemias) o terrorismo. Al participar en este Torneo, el Jugador (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) acepta que las Partes Exoneradas no serán responsables de ningún daño o pérdida de ningún tipo (excepto lesiones personales o muerte), incluyendo daños directos, indirectos, incidentales, consecuentes o punitivos a personas o a la propiedad que surjan del acceso y uso de cualquier sitio web asociado con este Torneo o la descarga y/o impresión de material descargado de dicho sitio, sin embargo siempre que ningún miembro de las Partes Exoneradas haya actuado intencionalmente o con negligencia grave.

- 14. PUBLICIDAD; COOPERACIÓN:** Para los Jugadores de la Región de Norteamérica, la participación en el Torneo y la aceptación de un Premio y paquete de viaje, según corresponda, constituye el acuerdo y consentimiento del Jugador (y si es menor de edad, de sus padres/tutor legal) para que el Patrocinador, EA y sus filiales, agentes o terceros afiliados utilicen los nombres, etiquetas de Jugador, apodos, imagen o parecidos, fotografías, voces, opiniones y/o ciudad del Jugador, estado, provincia, país, secuencias de juego (incluyendo, pero sin limitarse a, las de cualquier juego que haya sido retransmitido en directo, emitido o grabado), información biográfica y/o información sobre el Premio en relación con el Torneo para fines promocionales, publicitarios o de otro tipo en cualquier medio de comunicación conocido en la actualidad o que se invente en el futuro, incluyendo Internet, en todo el mundo, sin más pago o contraprestación, notificación, revisión o aprobación. No obstante, si se le solicita, el Jugador firmará, (y si es menor de edad, hará firmar a su padre/madre/tutor legal), cualquier documentación requerida por el Patrocinador para perfeccionar o de otro modo con respecto al consentimiento anterior. Además, los Jugadores entienden que el Patrocinador y/o sus agentes grabarán, fotografiarán y documentarán de otro modo el Torneo ("**Metraje**"). El Jugador (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) acepta y consiente que, entre las partes, el Patrocinador será el propietario de los Metrajes y de todos los materiales proporcionados por el Jugador al Patrocinador, EA y/o sus respectivos agentes en relación con el Torneo ("**Envíos**"), incluidos los derechos de autor, marca comercial y otros derechos de propiedad asociados a los mismos, y el Patrocinador, sus sucesores, cesionarios y licenciarios, tendrán derecho a editar, explotar, adaptar, sublicenciar, distribuir, publicar, crear obras derivadas, copiar, almacenar, operar con ordenadores y otros equipos de procesamiento de datos (por ej., teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, tabletas, e-pads o e-readers), utilizar, ofrecer y distribuir por todos los medios de transmisión (conocidos o desconocidos), poner a disposición del público a través de todos los medios, utilizar el Metraje o los Envíos, en su totalidad o en parte, y en combinación con otros materiales, de cualquier manera, para cualquier fin publicitario, promocional, comercial o de otro tipo en todos y cada uno de los medios de comunicación, ahora conocidos o desarrollados en el futuro, en todo el mundo a perpetuidad y, en la medida permitida por las leyes aplicables, sin más pago o contraprestación, notificación o permiso. No obstante lo dispuesto en este párrafo, dicho Jugador (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) podrá ser obligado a firmar la Declaración Jurada para confirmar lo anterior.

Los Jugadores (y si son menores de edad, sus padres/tutores legales) de la Región Europea deberán firmar una autorización de publicidad, que concede al Patrocinador, EA y sus afiliados, agentes o terceros afiliados el uso de los nombres de los Jugadores, etiquetas de Jugador, apodos, imagen o parecidos, fotografías, voces, opiniones y/o ciudad, estado, provincia, país, imágenes del juego (incluyendo, pero sin limitarse a las de cualquier partida que haya sido retransmitida en directo, emitida o grabada), información biográfica y/o información sobre el Premio en relación con el Torneo para fines promocionales, publicitarios o de otro tipo en cualquier medio conocido o que se

invente en el futuro, incluido Internet, en todo el mundo, sin más pago o contraprestación, notificación, revisión o aprobación.

Cada Jugador, ya sea de la Región Norteamericana o de la Región Europea, (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) indemnizará a las Entidades del Torneo, a las Partes Exoneradas y a cualquier licenciataria del Patrocinador y/o EA por todas las reclamaciones, daños, responsabilidades y gastos (incluidos los honorarios razonables de abogados y los gastos legales) derivados de cualquier incumplimiento de estos términos.

Para las rondas semifinales y finales de la Final de la Consola Norteamericana y la Final de la Consola Europea, y en caso de que algún evento programado para ser realizado presencialmente, como el Campeonato Norteamericano NHL 24 y el Campeonato Europeo NHL 24, finalmente se lleve a cabo de manera remota, a discreción del Patrocinador, se requiere que los jugadores se graben a sí mismos y a sus Consolas durante el juego, y transmitan y/o transfieran el archivo, según lo indique el designado del Patrocinador. Además, cada Jugador acepta participar y cooperar con el Patrocinador en la creación y desarrollo de contenidos (incluyendo vídeos y otros medios) para apoyar, publicitar y/o promocionar el Torneo. A tal fin, dichos Jugadores proporcionarán una cooperación razonable, y tomarán las medidas que sean razonablemente necesarias con el fin de autorizar y permitir al Patrocinador y/o a sus designados celebrar, acoger, grabar, utilizar, promocionar y distribuir el Torneo como condición material de participación. Se proporcionará a los Jugadores el equipo necesario (por ejemplo, cámaras web) en relación con lo anterior.

15. CONDICIONES GENERALES: Todas las decisiones del Patrocinador en relación con este Torneo serán vinculantes y definitivas en todos los aspectos. El Patrocinador se reserva el derecho de terminar, cancelar, suspender y/o modificar el Torneo (o cualquier parte del mismo), si las circunstancias lo justifican, a discreción del Patrocinador, debido a cualquier fraude, virus u otro problema técnico que corrompa la administración, la seguridad o la correcta inscripción o juego en el Torneo, o por cualquier otra razón. En tal caso, el Patrocinador se reserva el derecho de otorgar el/los respectivo(s) Premio(s) acumulado(s) hasta el momento de la terminación, cancelación, suspensión y/o modificación según lo considere justo y apropiado el Patrocinador. CUALQUIER INTENTO POR PARTE DE CUALQUIER JUGADOR O DE CUALQUIER OTRO INDIVIDUO DE SOCAVAR DELIBERADAMENTE EL FUNCIONAMIENTO LEGÍTIMO DE ESTE TORNEO, DE CUALQUIER PÁGINA WEB Y/O PLATAFORMA DEL PATROCINADOR/EA ASOCIADA A ESTE TORNEO PUEDE CONSTITUIR UNA VIOLACIÓN DE LA LEGISLACIÓN PENAL Y CIVIL Y, EN CASO DE QUE SE PRODUJERA TAL INTENTO, EL PATROCINADOR Y/O EA SE RESERVAN EL DERECHO A PROCESAR Y RECLAMAR DAÑOS Y PERJUICIOS A CUALQUIER PERSONA DE ESTE TIPO EN LA MÁXIMA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY. EL HECHO DE QUE EL PATROCINADOR NO HAGA CUMPLIR CUALQUIER TÉRMINO O DISPOSICIÓN DE ESTAS REGLAS OFICIALES NO CONSTITUIRÁ UNA RENUNCIA A DICHO TÉRMINO O DISPOSICIÓN. ESTE PROGRAMA NO ESTÁ PATROCINADO NI ADMINISTRADO EN MODO ALGUNO POR NINGUNA DE LAS OTRAS ENTIDADES NO ELEGIBLES, A EXCEPCIÓN DEL PATROCINADOR.

16. LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD: Sin limitar nada de lo establecido anteriormente en estas Reglas Oficiales, el Patrocinador y/o EA y sus agentes no se hacen responsables de (a) cualquier información incorrecta o imprecisa, ya sea causada por los Jugadores, errores de impresión o por cualquiera de los equipos o programación asociados o utilizados en el Torneo; (b) problemas técnicos o fallos de cualquier tipo, incluyendo, pero no limitado a fallos, interrupciones o desconexiones en las líneas telefónicas o problemas de hardware, software o Internet; (c) la intervención humana no autorizada en cualquier parte del proceso de inscripción o del Torneo; (d) los errores técnicos o humanos que puedan producirse en la administración del Torneo o en el

procesamiento del juego o de las inscripciones; (e) el juego introducido mediante el uso de cualquier dispositivo robótico o automatizado/programa informático o cualquier otro mecanismo, entidad o dispositivo no humano; (f) jugadas que superen los límites establecidos; (g) cualquier error técnico o humano que pueda producirse en la creación, presentación, asignación o procesamiento de partidas y/o tablas de clasificación en el Torneo, incluido cualquier error técnico o humano en relación con cualquier plataforma de medios sociales, sitio web del Torneo y/o el alojamiento de los mismos; (h) jugadas, reclamaciones de premios o notificaciones que no sean recibidas por el destinatario previsto debido a fallos o errores de transmisión, técnicos, informáticos o humanos de cualquier tipo, incluidas las jugadas, reclamaciones de premios o notificaciones que se retrasen, se desvíen o no se entreguen como resultado de cualquier fallo o problema con la disponibilidad, funcionalidad, operatividad o uso de cualquier red, servidor, ISP, sitio web, ordenador, conexión a Internet, dispositivo móvil portátil, plataforma de medios sociales o cualquier otro equipo o conexión utilizado en relación con el Torneo; (i) cambios en la información de un Jugador (y si es menor de edad, de sus padres/tutores legales) que afecten a la capacidad de contactar con dicho Jugador (o, en su caso, con sus padres/tutores legales); (j) errores tipográficos en el material promocional del Torneo; (k) cancelaciones y/o retrasos o cualquier cambio por parte de cualquier empresa o cualquier otra persona que proporcione cualquiera de los componentes del Premio debido a razones ajenas al control de cualquiera de las Partes Exoneradas; (l) cualquier interrupción/aplazamiento/cancelación del Torneo; (m) error humano, transcripción incorrecta o inexacta de la información del Jugador; (n) cualquier fallo técnico del sistema informático en línea, mecanismo informático de citas, equipo informático, software, cualquier plataforma de medios sociales o proveedor de servicios de Internet utilizado por cualquiera de las Partes Exoneradas o por el Jugador; (o) interrupción o imposibilidad de acceder al Torneo, a cualquier página web relacionada con el Torneo (incluido el sitio web del Torneo), a cualquier plataforma de medios sociales o a cualquier servicio en línea a través de Internet debido a problemas de compatibilidad de hardware o software; (p) cualquier daño al ordenador del Jugador (o de cualquier tercero) y/o a su contenido relacionado con o resultante de cualquier parte del Torneo; (q) cualquier pérdida/retraso en la transmisión de datos, omisiones, interrupciones, defectos; y/o (r) cualquier otro error o mal funcionamiento, incluso si ha sido causado por la negligencia de una o más de las Partes Exoneradas. Para mayor claridad, en la Región Europea, lo anterior no será de aplicación en la medida en que se deba a negligencia grave o dolo del Patrocinador y/o EA o en la medida en que provoque lesiones corporales o la muerte de un Jugador.

- 17. CONTROVERSIAS:** Excepto donde esté prohibido, el Jugador (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) acepta que: (a) todas y cada una de las disputas, reclamaciones y causas de acción que surjan o estén relacionadas con este Torneo o con cualquier Premio concedido se resolverán individualmente, sin recurrir a ninguna forma de acción colectiva, y exclusivamente por los tribunales situados en el país de residencia del Jugador; (b) todas y cada una de las reclamaciones, sentencias y premios se limitarán a los gastos reales en los que se haya incurrido, incluidos los costes asociados a la participación en este Torneo, pero en ningún caso los honorarios de abogados / procuradores u otros costes derivados de la presentación de una reclamación; (c) bajo ninguna circunstancia se permitirá al Jugador obtener indemnizaciones por, y el Jugador (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) renuncia por la presente a todos los derechos a reclamar, daños indirectos, punitivos, incidentales, ejemplares y consecuentes y cualquier otro daño, que no sean los gastos reales de su bolsillo, y cualquier y todos los derechos a que los daños se multipliquen o aumenten de otro modo; y (d) en ningún caso el Jugador rescindirá su acuerdo con estas Reglas Oficiales ni solicitará medidas cautelares o cualquier otra reparación equitativa. Todas las cuestiones y preguntas relativas a la construcción, validez, interpretación y aplicabilidad

de estas Reglas Oficiales, y/o los derechos y obligaciones del Jugador y el Patrocinador y/o EA en relación con el Torneo, se registrarán e interpretarán de acuerdo con las leyes del país de residencia del Jugador.

- 18. PRIVACIDAD:** Tanto EA como el Patrocinador recopilan, utilizan y procesan de cualquier otro modo la información personal del Jugador en relación con el registro del Jugador y el funcionamiento y alojamiento del Torneo. Esta información incluye los datos recopilados cuando un Jugador registra sus cuentas de EA, Xbox Gold o PlayStation Plus para jugar en el Torneo e información sobre el rendimiento y la participación en el Torneo. EA y el Patrocinador pueden utilizar esta información personal para ponerse en contacto con un Jugador para asuntos y eventos relacionados con el funcionamiento de este Torneo; compartir la información entre sí en relación con el funcionamiento y la organización del Torneo; y procesar de otro modo la información del Jugador tal y como se describe con más detalle en sus respectivas políticas de privacidad. Para obtener información adicional sobre sus prácticas de privacidad, la política de privacidad del Patrocinador está disponible en <https://www.nhl.com/info/privacy-policy>; y la política de privacidad de EA está disponible en: privacy.ea.com.

Los Jugadores (y si son menores de edad, sus padres/tutores legales) aceptan además que el Patrocinador y/o EA y sus agentes, filiales, subsidiarias, representantes o proveedores de servicios puedan utilizar la información personal de un Jugador para futuras acciones de marketing por parte del Patrocinador y/o EA de acuerdo con las leyes aplicables. Consulte cada una de las políticas de privacidad de EA y del Patrocinador para obtener información sobre las opciones que pueden estar disponibles para optar por no recibir dichas comunicaciones promocionales. Al participar en este Torneo, cada Jugador (y si es menor de edad, su padre/madre/tutor legal) reconoce estar de acuerdo con los términos de las políticas de privacidad del Patrocinador y de EA y, en la medida en que sea necesario según la legislación aplicable, consiente que el Patrocinador y EA compartan sus datos personales tal y como se describe en estas Reglas oficiales.

- 19. LISTA DE GANADORES:** Para conocer el nombre y la inicial del apellido de los Ganadores, disponibles después del 30 de julio de 2024, envíe un correo electrónico a NHL Gaming (nhl_gaming@nhl.com), Attn: EA SPORTS NHL 24 World Championship.
- 20. ENMIENDAS:** Estas Reglas Oficiales pueden ser enmendadas, modificadas o complementadas por el Patrocinador de vez en cuando, con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de los juegos del Torneo.

NHL y el Escudo NHL son marcas registradas y el nombre y el logotipo de EA SPORTS NHL 24 World Championship son marcas comerciales de la Liga Nacional de Hockey. © NHL 2023. Todos los derechos reservados.