



REGLAMENTO

SEASON 1

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. FORMATO	1
2.1 Qualifiers	
2.2 RCK Finals	
2.3 Ranking	
3. HORARIOS Y CALENDARIOS	3
3.1 Calendario Season 1	
3.2 Horarios Qualifiers	
3.3 Horarios RCK Finals	
4. INSCRIPCIONES	4
5. PAGOS	4
6. FICHAJES	5
6.1 Fichajes Normales	
6.2 Stand-In	
6.3 Abandono de Jugadores de un Equipo	
7. PROPIEDAD DE LAS PLAZAS	7
8. RETRANSMISIONES	7
8.1 Retransmisión Oficial	
8.2 Co-Streaming y Watch Party.	
9. MÉTODOS DE DESEMPATE	10
9.1 Qualifiers	
9.2 Ranking	
10. INTEGRIDAD DE LA COMPETICIÓN	11
10.1 Funcionamiento de los Partidos	
10.2 Reglas	
10.3 Sanciones	
10.4 Apelaciones	
11. PRIZE POOLS	14

1. INTRODUCCIÓN

RocketAsso (RCK en adelante), es una organización a escala nacional con el objetivo de impulsar los Esport nivel español, en concreto en el videojuego Rocket League. Nuestro cometido principal es unir a toda nuestra comunidad y crear un circuito de competición sostenible y competitivo.

Este Reglamento aplica para la primera temporada de nuestra competición. Nos reservamos el derecho a modificar el reglamento con el objetivo de mejorar el reglamento y la competición.

ATENCIÓN: NO CONOCER LAS REGLAS NO EXIMIRÁ DE SU CUMPLIMIENTO.

2. FORMATO

La primera temporada se estructura en un circuito compuesto por tres qualifiers y una RCK Finals. A lo largo de los qualifiers, los equipos acumularán puntos según sus resultados en cada competencia. Al finalizar los tres torneos clasificatorios, los 8 equipos con mayor puntaje avanzarán a la RCK Finals, donde se coronará al campeón de la primera temporada del RCK.

2.1 Qualifiers

Durante la temporada, habrá un total de 3 qualifiers. Estos servirán para clasificar a las RCK Finals.

Formato

El formato está dividido en dos partes, una primera parte que consta de una fase de grupos y otra que consta de una fase de knockout. La competición comenzará con la fase de grupos en la que los equipos se dividirán en 4 grupos. La cantidad exacta de equipos en cada grupo se determinará según el número total de participantes, pero cada grupo estará compuesto por el mismo número de equipos, siempre que sea posible. No hay establecido un máximo de equipos.

La fase Knockout enfrentará a los 8 equipos que pasen de la fase de grupos, los dos primeros de cada grupo, en un bracket de eliminación simple.

Fase de Grupos

- Durante la fase de grupos, se disputarán los partidos al mejor de tres partidos (BO3).
- Antes de iniciar los enfrentamientos, se realizará un sorteo para definir tanto la composición de los grupos como el orden de los partidos. Este sorteo se llevará a cabo utilizando una ruleta digital para garantizar la imparcialidad y la aleatoriedad en la asignación de los equipos.
- Sólo clasifican los dos mejores de cada grupo a la fase de Knockout del torneo.
- Todos los equipos jugarán una vez contra sus rivales de su grupo.

Fase de Knockout

- Al finalizar todos los enfrentamientos de la fase previa, los dos mejores equipos de cada grupo avanzan a la fase de Knockout. La clasificación se basará en el número de victorias obtenidas durante la fase de grupos.
- Los cuartos de final y semifinales se disputarán al mejor de cinco partidos (BO5).
- La final se disputará al mejor de siete partidos (BO7).
- Es un bracket de eliminación simple.

2.2 RCK Finals

Este torneo servirá para determinar el campeón de la primera temporada. Tras haber finalizado los torneos clasificatorios, los 8 mejores equipos clasificados del ranking jugarán este torneo.

Formato

El formato del Torneo Final estará dividido en dos partes. La primera parte consistirá en un suizo, del cual se clasifican los 4 mejores equipos. La segunda fase consistirá en un bracket de eliminación simple entre esos equipos.

Fase Suiza

- Durante el suizo, se disputarán los partidos al mejor de cinco partidos(BO5).
- Para la primera ronda, los tres primeros equipos del ranking podrán elegir sus rivales desde el cuarto hasta el octavo en orden del puesto del ranking.
- Los dos equipos que pasen el suizo ganando sus dos partidos, jugarán un tiebreak al mejor de 5 partidos (BO5), para decidir a quién se enfrentarán en la primera ronda del bracket de eliminación simple.

Bracket de Eliminación Simple

- Durante el bracket de eliminación simple, se disputarán los partidos al mejor de siete partidos(BO7).

2.3 Ranking

El ranking de puntos servirá para determinar qué 8 equipos clasifican para las RCK Finals. Los equipos sumarán puntos dependiendo de su rendimiento en los qualifiers.

Puntajes

Los puntos se repartirán de la siguiente manera:

QUALIFIER 1

Top 1 -----	40 puntos
Top 2 -----	32 puntos
Top 3-4 -----	24 puntos
Top 5-8 -----	16 puntos
Top 9-12 -----	08 puntos

QUALIFIER 2

Top 1 ----- 45 puntos
Top 2 ----- 37 puntos
Top 3-4 ----- 29 puntos
Top 5-8 ----- 21 puntos
Top 9-12 ----- 13 puntos

QUALIFIER 3

Top 1 ----- 50 puntos
Top 2 ----- 42 puntos
Top 3-4 ----- 34 puntos
Top 5-8 ----- 26 puntos
Top 9-12 ----- 18 puntos

3. HORARIOS Y CALENDARIOS

En este punto se detalla el calendario de la primera temporada y los horarios de tanto los torneos clasificatorios como del Torneo Final. Estos horarios pueden estar sujetos a cambios.

3.1 Calendario Season 1

SEPTIEMBRE		OCTUBRE	
QUALIFIER 1		QUALIFIER 2	
28 - DIA 1	29 - DIA 2	12 - DIA 1	13 - DIA 2
NOVIEMBRE			
QUALIFIER 3		FINALS	
09 - DIA 1	10 - DIA 2	23 - DIA 1	24 - DIA 2

3.2 Horarios Qualifiers

Qualifier 1

- 28/09/2024 (Fase de Grupos) -> 17:00
- 29/09/2024 (Fase Knockout) -> 17:00

Qualifier 2

- 12/10/2024 (Fase de Grupos) -> 17:00
- 13/10/2024 (Fase Knockout) -> 17:00

Qualifier 3

- 09/11/2024 (Fase de Grupos) -> 17:00
- 10/11/2024 (Fase Knockout) -> 17:00

3.3 Horarios RCK Finals

- 23/11/2024 (Fase Suiza) -> 17:00
- 24/11/2024 (Bracket de Eliminación Simple) -> 17:00

4. INSCRIPCIONES

Para inscribirte a los qualifiers, existen dos opciones: inscribirte individualmente a cada qualifier o apuntarte a los tres directamente (consultar precios en el punto 5).

Para ambas opciones el procedimiento será el mismo: se dejará en el discord de la RCK un enlace que te llevará a un formulario donde se pedirán los datos del club y jugadores, managers y coach. Este formulario estará disponible 18 días antes de que empiece cada clasificatorio, y se cerrará a falta de 5 días para empezar el qualifier.

El método de inscribirse a los tres qualifiers al mismo tiempo solo estará disponible durante el tiempo de inscripción al primer qualifier. En el propio formulario habrá una casilla que permitirá elegir si quieres inscribirte en conjunto a los tres qualifiers o de manera individual.

Todos los datos privados que sean mandados en las inscripciones solo serán usados para motivos de la competición.

5. PAGOS

Una vez que la solicitud del equipo haya sido aceptada, se enviará un correo electrónico a los equipos para que puedan abonar la tasa de inscripción. Este correo será enviado 5 días antes de empezar la competición, dando de plazo esos mismos 5 días para abonar la tasa. De no hacerlo, el equipo no podrá disputar el clasificatorio. Solo existen tasas de participación en los qualifiers, al ser las RCK Finals por invitación según tus puntos en el ranking.

El método para abonar la tasa será mediante PayPal pasado en el correo electrónico antes mencionado. La tasa se deberá abonar mediante la opción "enviar dinero a un amigo/familiar". En caso de que la cantidad abonada sea errónea, se devolverá ese dinero al club, el cual deberá enviarlo de nuevo de forma correcta.

Al realizar el pago, se deberá poner como concepto lo siguiente: "[NOMBRE DEL CLUB]-[CLASIFICATORIO QUE VA A JUGAR EL EQUIPO]".

Ejemplo caso pago conjunto: Club de ejemplo – Clasificatorios conjuntos.

Ejemplo caso pago separado: Club de ejemplo - Clasificatorio 1.

Cantidad de la Tasa de Inscripción

Pago conjunto de los tres qualifiers: 13 euros.

Pago individual de los qualifiers: 5 euros (cada uno).

6. FICHAJES

En este punto se detallarán las reglas y procedimientos para poder hacer un fichaje en la RCK Season 1. Aclarar que en esta temporada existen dos tipos de fichajes, los fichajes normales y los stand-in. A continuación detallamos las diferencias y para qué sirven cada uno.

Los equipos empezarán con el roster que hayan enviado en el formulario de inscripción del primer clasificatorio que jueguen, y ese roster será sobre el que vayan haciendo los fichajes a lo largo de los qualifiers y RCK Finals.

Cada equipo tendrá la posibilidad de hacer 2 fichajes normales entre qualifiers, en el mismo plazo que se da para las inscripciones, es decir, 18 días antes de empezar el qualifiers hasta que queden 5 días. Hacer más fichajes normales de lo permitido o no hacerlos en tiempo y forma conlleva sanción (consultar punto 10).

Los fichajes stand-in sirven para reemplazar jugadores que estén inscritos con el club pero que no puedan jugar.

6.1 Fichajes Normales

Para efectuar un fichaje normal, se tiene que rellenar un formulario que se encontrará disponible en nuestro servidor durante el tiempo que sea posible efectuar un fichaje normal, 18 días antes de un qualifier hasta que queden 5 días para empezar el qualifier. El máximo de fichajes normales entre qualifiers es de 2. Para las RCK Finals los equipos clasificados también dispondrán de esos dos posibles fichajes.

Solo se podrá enviar el formulario desde el correo dado en el formulario de inscripción y tendrán que enviarlo los que estén registrados como managers en el club.

Una vez enviado el formulario, el manager tendrá que abrir un ticket para avisar a los administradores. Una vez revisado que los datos están correctos y que el jugador puede ser inscrito, el manager por el propio ticket será avisado de que ha sido inscrito.

El jugador no podrá jugar con el club hasta que los administradores validen el fichaje.

Motivos por los cuales un fichaje puede ser rechazado:

- El fichaje ha sido efectuado fuera de los plazos permitidos.
- El formulario es enviado desde un correo no registrado.
- El formulario está incompleto o con datos erróneos.
- El club tiene ya inscritos a 6 jugadores.
- El jugador ya está inscrito en otro club.
- El formulario ha sido enviado pero no se ha avisado por ticket en el discord.
- Que tanto el formulario como el aviso por ticket no haya sido efectuado por el manager del club.

6.2 Stand-In

Este tipo de fichaje servirá para reemplazar a jugadores inscritos que no puedan jugar partidos durante los qualifiers. Al ser un tipo de fichaje que se hace con menos tiempo de reacción para los clubes, este tipo de fichajes se podrán hacer con hasta 20 minutos de antelación a la hora de comienzo del partido que el fichaje vaya a jugar. Este tipo de fichajes solo se podrá hacer durante los días que se jueguen los qualifiers o las RCK Finals.

Para efectuar un fichaje stand-in, el manager del equipo tendrá que abrir un ticket. Abrir ticket en discord (ticket fichaje stand-in), y comunicar en el ticket que quiere efectuar un fichaje stand in. A continuación, un administrador pedirá los siguientes datos para efectuar el fichaje:

- Discord:
- Plataforma en la que juega:
- Nombre de Epic:
- Tracker de la plataforma donde juega:
- Tracker de Epic:
- Discord del jugador al que reemplaza:
- Partidos en los que le reemplaza:

Una vez enviados los datos, un administrador los validará. Si el jugador es aceptado, podrá jugar los partidos.

Aclaraciones:

- El peak del jugador sustituto no puede ser mayor al peak sustituido.
- El jugador sustituido no podrá jugar durante los partidos que sea sustituido, ni podrá hacer de jugador sustituto en otro club durante el tiempo que esté siendo substituido.
- El jugador sustituto solo podrá jugar los partidos que han sido indicados en el ticket.

El jugador no podrá jugar con el club hasta que los administradores validen el fichaje.

Motivos por los cuales un fichaje puede ser rechazado:

- El fichaje ha sido efectuado fuera de los plazos permitidos.
- El formulario está incompleto o con datos erróneos.
- El ticket y los datos no han sido enviados por el manager del club.
- El jugador ya está inscrito con otro club que no sea otra squad del mismo club. *
- El peak del jugador sustituto es mayor al del substituido.

* En el caso de que un club tenga más de una squad inscrita, este puede hacer fichajes stand-in que implique jugadores que estén inscritos en sus squads, cumpliendo con el resto de reglas mencionadas anteriormente.

6.3 Abandono de Jugadores de un Equipo

Para un control de jugadores correcto y evitar que los jugadores abandonen el club para irse a otro, una vez inscritos oficialmente e iniciada la competición no podrán abandonar su equipo y vincularse a otro equipo sin mutuo acuerdo entre club y jugadores.

Para sacar del registro a un jugador del club, el manager del club tiene que abrir ticket en el servidor de discord y comunicar que el jugador o jugadores abandonan el equipo y quieren sacarlos del registro.

En ese momento, la administración podrá preguntar tanto al manager como al jugador si la salida ha sido amistosa si tiene indicios de que no es así. Una vez confirmada la salida amistosa, los administradores confirmarán que el jugador/ores quedan fuera del registro del club.

7. PROPIEDAD DE LAS PLAZAS

Las plazas del ranking de la RCK son propiedad de los clubes, no de la squad que participa en la competición. En caso de que el club abandone la competición y los jugadores quieran mantener el puesto en el ranking, podrán reclamar juntos o por separado si se separa la squad. En ambos casos, quedará a elección de la RCK si se transfiere el puesto del ranking o no, basándonos en los siguientes criterios para hacer la elección:

- A. Cantidad de partidos disputados por el jugador reclamante (sólo en el caso de que se reclame individualmente).
- B. Estabilidad del club/squad.
- C. Seguidores en redes sociales del club.
- D. Nivel de interacción con otras ligas en las que tengan secciones. (No solo de Rocket League, sino de todos los e-Sports de los que tengan sección).

La RCK se guarda el derecho de no admitir ninguna propuesta si no llega a considerar ninguna viable para la integridad de la competición. En este caso se correrá la posición en el ranking.

Los miembros del staff que estaban registrados en la competición con el club no podrán reclamar el puesto en el ranking. Solo podrán reclamarlo los jugadores que estén inscritos en la competición.

8. RETRANSMISIONES

En este punto se detallan sobre las retransmisiones llevadas a cabo por la RCK sobre la RCK Season 1 y los procedimientos para que los clubes puedan hacer Co-streaming y para las Wacht Party.

8.1 Retransmisión Oficial

La RCK se compromete a retransmitir los siguientes partidos de los qualifiers y RCK Finals. Todos los partidos serán retransmitidos en nuestro canal de twitch y resubidos a nuestro canal de YT, pudiendo subir además resúmenes y demás contenido de los partidos al resto de plataformas.

Retransmisión Qualifiers

- Retransmisión del sorteo de grupos.
- Retransmisión de un partido de cada ronda de la fase de grupos.
- Retransmisión de un partido de los cuartos de final.
- Retransmisión de las dos semifinales.
- Retransmisión de las finales.

Retransmisión RCK Finals

- Retransmisión de la elección de partidos de la primera ronda del suizo.
- Retransmisión de un partido de cada fase del suizo.
- Retransmisión de las semifinales.
- Retransmisión de la final.

8.2 Co-Streaming y Watch Party.

Para esta temporada habrá dos tipos de streamings no oficiales permitidos: los co-streaming y las Watch Party. Ambos tipos de retransmisiones solo se pueden hacer con el permiso de la RCK. Para pedir el derecho a la retransmisión, ya sea Co-Stream o Watch Party, se hará a través de los tickets en el servidor de discord de la RCK.

A continuación, detallamos las diferencias, como solicitar el permiso para hacerlo y que pautas hay que seguir para hacerlas.

Co-Streaming

Los co-streaming serán de uso exclusivo para los equipos que participen tanto en los qualifiers como en las RCK Finals. Con este permiso, los equipos podrán hacer streaming de los partidos de su propio equipo en las siguientes fases:

- Partidos de la fase de grupos de los qualifiers.
- Partido de cuartos de final de los qualifiers.
- Fase suiza de la RCK Finals.

El método para pedir el derecho a hacer co-streaming es abrir un ticket en el servidor de discord. Una vez pedido el derecho a hacer co-streaming, los administradores te pedirán los siguientes datos:

- Canal donde se retransmitirá el co-stream.
- Discord de las personas implicadas en el stream (realizador, casters y demás personal que esté implicado en el stream).
- Permiso a la RCK para poder sacar contenido de los directos para nuestras redes sociales.

Este tipo de streaming se tendrá que pedir individualmente para cada qualifier y para la RCK Finals. El club dispondrá de un hueco en los observadores del lobby para poder tener una mejor calidad de los partidos. El club tendrá que seguir estas reglas durante el stream:

- No podrá decir nada que ponga en compromiso a la RCK ni sus integrantes.
- Puede sacar clips y contenido de sus streamings, nunca del stream oficial.
- En el título del streaming tiene que poner "Co-streaming RCK Qualifier/RCK Finals 1/2/3"
- Tener un enlace fijado o un comando que lleve al streaming oficial de la RCK.
- Al finalizar el Co-streaming, se tendrá que hacer raid al canal de la RCK si el streaming del Co-Streaming es en Twitch.

El equipo tiene derecho a usar el material sacado de sus streamings para usarlo en sus redes sociales.

La RCK se guarda el derecho de denegar el co-streaming a un club si considera que no es beneficioso para la RCK o si hay registros de que anteriores co-streaming haya habido advertencias por parte de la RCK.

Watch Party

Las Watch Party serán de uso tanto para equipos como para particulares interesados en hacer contenido sobre la RCK Season 1. Con este permiso, se podrá hacer streaming pinchando la señal del canal de la RCK durante los qualifiers y RCK Finals.

El método para pedir el derecho a hacer Watch Party es abrir un ticket en el servidor de discord. Una vez pedido el derecho a hacer Watch Party, los administradores te pedirán los siguientes datos:

- Canal donde se retransmitirá la Watch Party.
- Discord de las personas implicadas en el stream (realizador, casters y demás personal que esté implicado en el stream).
- Resto de redes sociales donde se suba contenido relacionado al streaming.

Este tipo de streaming se tendrá que pedir individualmente para cada qualifier y para la RCK Finals. La persona que lo pida, tendrá que seguir las siguientes normas:

- Tendrá que pinchar el streaming oficial de la RCK.
- No podrá tener el streaming de la RCK muteado.
- No podrá castear ni hacer suyo el contenido.
- Puede sacar clips y contenido de sus streamings, nunca del stream oficial.
- En el título del streaming tiene que poner “Watch Party RCK Qualifier/RCK Finals 1/2/3”
- No podrá decir nada que ponga en compromiso a la RCK ni sus integrantes.
- Tener un enlace fijado o un comando que lleve al streaming oficial de la RCK.
- En X, dar retweet o citar el tweet del inicio del stream de la RCK.

La RCK se guarda el derecho de denegar la Watch Party a una persona si considera que no es beneficioso para la RCK o si hay registros de que anteriores co-streaming haya habido advertencias por parte de la RCK.

9. MÉTODOS DE DESEMPATE

En este punto se detalla los métodos de desempate que se aplicarán en caso de producirse un empate en los qualifiers o en el ranking de puntos.

9.1 Qualifiers

En los qualifiers, puede darse una situación de empate en el segundo y tercer puesto en la fase de grupos. Estos serán los criterios de desempate para este caso:

- Menor número de free win concedidas.
- Diferencia de partidos ganados/perdidos.
- Partido de desempate (BO1).

9.2 Ranking

En el ranking, puede darse la situación de que dos o más equipos queden empatados a puntos. Si fuese necesario desempatar para decidir plazas para la RCK Finals, estos serán los criterios:

- Menor número de free win concedidas en los tres qualifiers.
- Diferencia de partidos ganados/perdidos en los tres qualifiers.
- Partido de desempate (BO3)*

*En caso de que en este criterio lleguen más de dos equipos, se hará un bracket de eliminación simple entre los equipos.

En caso de que se produzca otro empate, se usará el método de desempate de los qualifiers (punto 9.1)

10. INTEGRIDAD DE LA COMPETICIÓN

En este punto se detalla diferentes aspectos de la RCK Season 1.

10.1 Funcionamiento de los Partidos

En este punto se explica cómo funcionará el pre-partido y post-partido de los diferentes tipos de partidos que hay en la RCK Season 1.

Qualifiers

Fase de Grupos

Para la fase de grupos, los clubes dispondrán de un chat donde tendrán acceso a los discords de los managers para contactar con ellos para jugar el partido. Si el partido no es retransmitido, el equipo de la izquierda creará la lobby y facilitará los datos al manager del equipo contrario. Si el partido es retransmitido por la RCK, esperar indicaciones del admin para entrar al lobby y jugar el partido.

Una vez jugado el partido, es obligatorio subir el resultado adjuntando capturas de los partidos disputados por el canal de resultados habilitado en el discord de la RCK.

De no subir las capturas, se asumirá un resultado de 3-0 en cada partido disputado para el equipo que haya ganado el partido.

KnockOut

En la fase de Knockout, para los partidos de cuartos es el mismo funcionamiento que en la fase de grupos. Para las semifinales y final, los equipos deberán esperar indicaciones de la administración para entrar a las lobbys y jugar los partidos.

Una vez jugado los partidos, es obligatorio subir el resultado adjuntando capturas de los partidos disputados por el canal de resultados habilitado en el discord de la RCK.

De no subir las capturas, se asumirá un resultado de 3-0 en cada partido disputado para el equipo que haya ganado el partido.

RCK FINALS

Fase Suiza

Para la fase suiza, los clubes dispondrán de un chat donde tendrán acceso a los discords de los managers para contactar con ellos para jugar el partido. Si el partido no es retransmitido, el equipo de la izquierda creará la lobby y facilitará los datos al manager del equipo contrario. Si el partido es retransmitido por la RCK, esperar indicaciones del admin para entrar al lobby y jugar el partido.

Una vez jugado el partido, es obligatorio subir el resultado adjuntando capturas de los partidos disputados por el canal de resultados habilitado en el discord de la RCK.

De no subir las capturas, se asumirá un resultado de 3-0 en cada partido disputado para el equipo que haya ganado el partido.

Bracket de Eliminación Simple

En la final, al ser todos los partidos retransmitidos, irán por orden de uno en uno, por lo que se tendrá que esperar instrucciones de la administración para entrar a la lobby y jugar el partido.

Una vez jugado el partido, es obligatorio subir el resultado adjuntando capturas de los partidos disputados por el canal de resultados habilitado en el discord de la RCK.

De no subir las capturas, se asumirá un resultado de 3-0 en cada partido disputado para el equipo que haya ganado el partido.

10.2 Reglas

- Los jugadores y staff registrados tienen que jugar con el nombre con el cual se han registrado.
- Durante los partidos, los jugadores deberán estar en el canal de voz de su equipo asignado en el servidor de la RCK.
- Si durante un encuentro un jugador pierde la conexión o ve reducida su capacidad (averías, enfermedades, etc), este jugador deberá intentar solucionar sus problemas lo antes posible y volver a jugar el partido. En el caso de que no pueda se tendrá que acabar con solo 2 jugadores.
- Si en mitad de una serie un equipo se queda con 2 jugadores, se dejarán 5 minutos para que venga un suplente. En el caso de que no se cumpla lo anterior, se le dará la victoria al equipo rival.
- En caso de que el partido sea retransmitido, el partido no podrá empezar sin los 3 jugadores de cada equipo en el campo, una vez los 6 jugadores dentro, estos deberán esperar a que el admin dé la salida.
- Dentro de la sala de partido, única y exclusivamente podrán estar los jugadores que disputen ese encuentro, los casters, el realizador y el administrador. No podrá entrar ni el coach, ni el mánager, ni el suplente ni ningún otro tipo de espectador. Si podrá estar una persona por equipo si el equipo tiene derecho a hacer Co-streaming.

- En caso de jugar con un jugador no inscrito, se declarará el partido como nulo y se le dará la victoria al rival (ver punto de sanciones).
- En caso de que un equipo no se presente a jugar un partido, el equipo rival recibirá la victoria y no se repetirá el encuentro (ver punto de sanciones).
- Si ninguno de los dos equipos se presenta a la jornada, a ambos se les contará como derrota y no se repetirá el partido (ver punto de sanciones).
- En caso de caída del stream en Twitch o demás problemas de conexión, el encuentro no se detendrá y se debe seguir jugando. En caso de que el partido se finalice antes de que el caster o realizador consiga arreglar los problemas que esté teniendo para retransmitir, no se comenzará otro partido hasta que el problema esté solucionado. Si no puede ser solucionado, un caster de reserva podrá iniciar directo para continuar con la normal realización de la jornada.
- Si un jugador tiene un ban del propio juego que le impide disputar las jornadas con normalidad, ese jugador no podrá hacer uso de cuentas secundarias o smurfs para disputar la jornada.
- De los tres jugadores que estén jugando en el equipo, al menos uno tiene que ser de nacionalidad española.

10.3 Sanciones

Sanciones Reglamentarias

En caso de que algún jugador o parte del staff de un club incumpla alguna de las normas, la junta de arbitraje se reunirá para decidir la sanción pertinente.

Existen tres tipos de sanciones:

- Sanción leve: este tipo de sanción incluye desde una amonestación verbal o por escrito hasta baneos de unos días.
- Sanción Grave: este tipo de sanción incluye los baneos de una a varias temporadas.
- Sanciones eliminatorias: este tipo de sanciones incluye las sanciones más graves, incluidos los baneos permanentes.

Sanciones Ranking

- Por hacer un fichaje normal de más: **-3 puntos**
- Por hacer un fichaje normal fuera de tiempo: **-2 puntos**
- Por hacer un fichaje stand-in fuera de tiempo: **-1 punto**
- Por incumplir alguna norma de un fichaje stand-in: **-5 puntos ***
- Por conceder una free win: **-5 puntos**

*-5 puntos por cada regla incumplida.

10.4 Apelaciones

Para apelar una sanción, se deberá abrir un ticket en el discord diciendo el caso que se quiere apelar y exponiendo los motivos por los que se quiere apelar, en un plazo de 5 días naturales desde la publicación. La junta de apelación revisará los puntos expuestos y deberá volver a valorar la situación teniendo que volver a dar otra resolución en un plazo de 15 días naturales, pudiendo cambiar o no la resolución si así lo ven necesario.

Las sanciones solo podrán ser recurridas una vez, y solo las que permitan ser recurridas. Los baneos serán comunicados a los managers de los clubes afectados, pudiendo hacerlos públicos si la junta de apelación lo considera.

11. PRIZE POOLS

Los premios de la competición se sacarán del dinero recaudado de las inscripciones ingresadas, es decir, la cantidad de los premios varía según la cantidad total de equipos participantes.

Todo el dinero recaudado de las tasas ya pagadas quedará dividido de la siguiente manera:

- QUALIFIERS: 25% del dinero total
- RCK FINALS: 75% del dinero total

Desde aquí mostramos un ejemplo según el torneo de pretemporada con el dinero de tasas máxima, 15€ (No se muestra mediante la vía de tasas ofertadas, CANTIDAD TASAS DE INSCRIPCIÓN, PUNTO 5).

PAGOS

TASA DE INSCRIPCIÓN

SE POR INSCRIPCIÓN

15 TO TAL A PAGAR POR EQUIPO

TOTAL RECAUDADO

21 EQUIPOS PARTICIPANTES RCK PRESEASON

315 TO TAL RECAUDADO

REPARTOS

QUALIFIERS

25% DE 315 = 78,75 TO TAL CLASIFICATORIOS

26,25 POR Q UALIFIER

RCK FINALS

75% DE 315 = 236,25

236,25 P ARA LA RCK FINALS