

Torneo Rocket League

Reglamento:

1. NORMAS GENERALES

1.1. Cumplimiento del reglamento

El reglamento se encuentra a disposición de todos los participantes y es de obligatorio cumplimiento. Éste debe ser leído y entendido por parte de los participantes, el desconocimiento del mismo no exime de culpa al infractor de una norma.

1.2. Uso y aplicación de las normas del reglamento

Los inscritos al torneo aceptan este reglamento, así como las condiciones, normas de comportamiento y formato de la competición.

El incumplimiento de la normativa aquí expuesta puede conllevar la expulsión de la competición. La organización se guarda el derecho a decidir cualquier aspecto que pudiera no estar cubierto por este reglamento con el fin de garantizar el correcto desarrollo del torneo de una manera justa y equitativa.

1.3. Edad

No hay restricción de edad.

1.4. Ficha técnica y formato

- **Plataforma:** PlayStation 4, Epic Games Store, PlayStation 5, Steam, Xbox One, Xbox, PC, Series X|S y demás.
- **Juego:** Rocket League
- **Tipo de torneo:** Grupos y Play-Offs
- **Sistema de partidos:** BO3 (Mejor de 3 partidos iniciales, semifinal, final y gran final al Mejor de 5)
- **Modo de juego:** Balón Rueda 2v2 sin suplencia.

2. FORMATO

El formato para los partidos es 2v2, la competencia en el torneo y las disputas de los partidos serán de la siguiente manera:

La Ronda 1, Ronda 2, Ronda 3 y Cuartos de Final se Jugará al Mejor de 3. En la Semifinal, la Final y la Gran Final se Jugará al Mejor al Mejor de 5. Para la

Participación del Torneo debe Existir un Rango:

Bajo

Medio

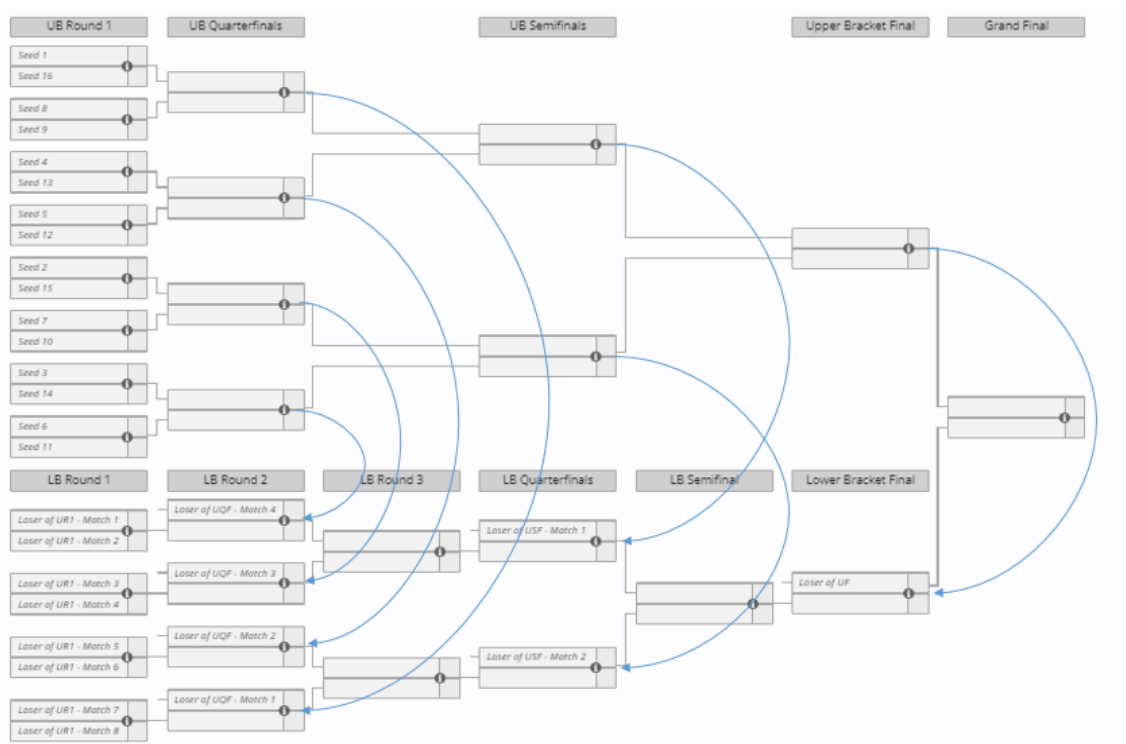
Ejemplo:

Team Lmtrix

LionBlaze ➡ Diamante - Platino

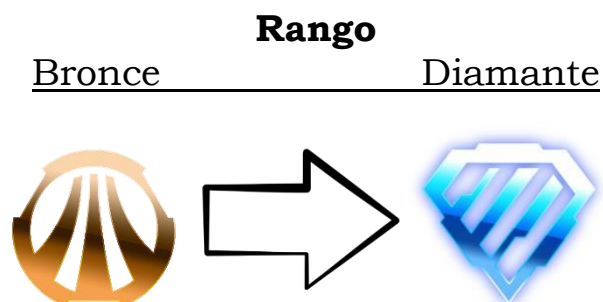
Garretg ➡ Bronce - Oro – Plata

Bracket Rocket League



Rango

Los rangos permitidos serán desde Bronce 1 hasta Diamante 3.



Los Rangos, nombres de jugadores e ID se van a visualizar en el servidor de discord para mantener la equidad y se cumpla con las normas establecidas, donde se presentara cada uno de los equipos con sus jugadores para visualizar los rangos y nombres que ingresaran al torneo.

2.1. Configuración de los partidos

- **Duración:** 5 minutos
- **Controles:** Cualquiera
Vehículo a utilizar: Libre elección.

2.2. Fase de grupos

Los partidos principales serán al mejor de 3 y a partir de semifinales, será al mejor de 5. En caso de empate se continuará con la prórroga/gol de oro del Rocket League.

2.3. Fases eliminatorias

Clasifican los dos primeros de cada grupo y se disputan cuartos, semifinal, final y gran final.

Los partidos principales serán al mejor de 3 y a partir de semifinales, será al mejor de 5. En caso de empate se continuará con la prórroga/gol de oro del Rocket League.

3. REGLAS DEL TORNEO

3.1. Horarios

Los grupos y correspondientes cuadros para los partidos serán publicados antes de que comience el torneo por Softwaresport Leagues.

Los partidos serán siempre jugados entre las fechas publicadas por Softwaresport Leagues y se podrá visualizar en el servidor de Discord: <https://discord.gg/AzZUv7ZS>

3.2. Contacto

Los participantes usarán su ID en el juego como rasgo identificativo. Todos los nombres de los jugadores deben seguir el Código de conducta. Tanto la organización como los administradores del evento pueden restringir o cambiar la identificación o los nombres en pantalla de jugadores por cualquier motivo notorio.

Las partidas se jugarán entre los plazos estipulados por la organización, y los diferentes capitanes de los equipos deberán ponerse en contacto entre ellos para acordar la celebración de los partidos.

Los equipos disponen de 10 minutos para presentarse en el partido en la fecha y hora acordada. Si pasado ese tiempo algún equipo no presenta a sus 3 jugadores,

automáticamente perderá el partido.

Si un equipo no contacta con el otro en ningún momento, automáticamente perderá el partido.

3.3. ID

El ID empleado en la inscripción del torneo tendrá que ser estrictamente el mismo que se utilice para los partidos. Si se quiere emplear otro ID se deberá informar al administrador ANTES del comienzo del torneo.

Cada participante sólo puede representarse a sí mismo no pudiendo ser reemplazado en ningún momento y bajo ninguna circunstancia.

En el caso de que eso ocurra el jugador será expulsado del torneo.

Queda totalmente prohibido permitir que otro usuario juegue la fase online en lugar de algún jugador inscripto y/o confabular con otros jugadores con el fin de sacar un beneficio.

3.4. Partido

El encargado de crear la partida será el que se encuentre como equipo azul. Si por cualquier motivo ambos equipos alcanzan un acuerdo, el equipo visitante (naranja) podría ser el creador de la partida sin ningún tipo de problema.

No está permitido que ningún jugador abandone el partido por decisión propia, si se produce el caso el partido se le dará como perdido.

Para la creación del partido, el capitán del equipo local deberá seguir los siguientes pasos en el menú de Rocket League:

Jugar → Partidas personalizadas → Partido
privado → Crear un partido privado.

La configuración pertinente al partido debe ser:

- **Modo de juego:** Balón rueda.
- **Arena:** Champions Field.
- **Tamaño del equipo:** 2v2.
- **Dificultad de los robots:** Sin robots.
- **Región:** Recomendada.

- **Unirse:** Nombre/Contraseña.
- **Ajustes de equipo:** Insertar nombres tanto del equipo local como del equipo visitante,
con los colores por defecto.
- **Ajustes de mutator:** Por defecto.

El administrador de la sala deberá ponerse en contacto con el otro capitán del equipo para comunicar el nombre y la contraseña de la sala. Esto se realizará a través de las diferentes herramientas de comunicación del propio juego o a través de las vías de comunicación que ofrece Softwaresport Leagues.

Para acceder al partido, los integrantes de los dos equipos deberán acceder al menú de Rocket League y seleccionar: Jugar → Partidas personalizadas → Partido privado →Unirse a un partido privado y colocar el nombre y la contraseña pertinentes.

Al crear el partido, el administrador deberá esperar a que todos los jugadores entren a la sala y se incorporen a su respectivo equipo, siendo este el último en incorporarse.

Tras unirse a su respectivo equipo, el partido dará comienzo.

En el caso de la final (que será retransmitida vía Twitch), la organización será la encargada de crear el partido y cubrirá la retransmisión desde el modo espectador.

3.5. Informar del resultado del partido

El capitán del equipo ganador será el encargado de notificar al administrador el resultado mediante el envío de una foto y el ID de ambos participantes a la siguiente dirección de correo: cfsalazar2@espe.edu.ec o una foto al siguiente teléfono:
0998219004

En caso de que ambos capitanes reportasen el resultado y este no coincida, los jugadores deberán enviar al administrador una foto del resultado. La decisión sobre qué resultado se otorga finalmente recae en el administrador de Softwaresport Leagues. Nos tomamos en serio el conflicto y queremos brindar la mejor experiencia para nuestros jugadores.

Si algún capitán deliberadamente aprueba el puntaje incorrecto, el equipo en cuestión queda inmediatamente excluido del torneo.

Si ningún capitán del equipo informa del resultado del partido, el administrador procederá a la eliminación de ambos equipos.

3.6. Desconexión

- Si la conexión se le pierde a algún jugador, el partido seguirá con un jugador menos en el equipo afectado y con el resultado actual.
- Si la conexión se le pierde a un equipo entero por cuenta ajena (desconexión con el servidor, ida de luz, etc.), el partido se reanudará con los minutos que restaban para finalizar el partido, con el mismo resultado.
- Si la conexión se le pierde a un jugador antes de empezar el partido, el partido se reiniciará desde el principio, disponiendo el jugador en cuestión de 10 minutos para volver a conectarse al partido.
- Si la desconexión se produce por una caída de los servidores de Rocket League, el partido se reanudará cuando los servidores vuelvan a estar en línea.

3.7. Conducta

Los jugadores deberán comportarse de manera razonable, se espera que todos los jugadores se adhieran a estos estándares de deportividad:

- **Empatía:** trata a los demás como te gustaría que te trataran a ti.
- **Integridad:** ser honesto, comprometido y jugar limpio.
- **Respeto:** muestra respeto a los demás, incluidos compañeros de equipo, rivales y personal del evento.
- **Valor:** ser valiente en la competición y en defender lo que es correcto.

3.8. Quejas

Si se sospecha que el contrario no cumple el reglamento en algún punto, se deberá intentar llegar a una solución bilateral hasta que todo esté en regla; tras solucionarlo se podrá comenzar el partido. Si dicho acuerdo no tiene lugar, el equipo afectado deberá poner una incidencia a través del correo de la competición aportando todas las pruebas posibles y suspender el partido hasta nueva comunicación.

4. PENALIZACIONES

El administrador se guarda el derecho a determinar la gravedad de la sanción tomando la decisión según las acciones realizadas por los integrantes partícipes.

Infringir cualquiera de las normas supondrá la descalificación inmediata del jugador.

Todos los participantes serán tratados de la misma manera por el administrador de Softwaresport Leagues.

Todos los participantes del torneo deben tratarse respetuosamente entre sí y con la organización.

Cuando un participante muestre comportamiento hiriente, ofensivo o racista a otro participante, su equipo quedará directamente descalificado.

Cualquier comportamiento agresivo o amenazante contra los administradores o los

demás jugadores conducirá a la descalificación inmediata.

Cuando un participante haga trampas, será directamente descalificado.

5. CUOTA DE PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIÓN

- **Cuota:** 6\$/Equipo
- **Inscripciones:** Las inscripciones se consideran efectuadas solo cuando se haya cumplimentado el formulario de inscripción y abonado la cuota. Se gestionará por riguroso orden de inscripción.

6. PREMIOS

Los premios se darán a los primeros lugares

7. OTRAS REGLAS

Softwaresport Leagues se reserva el derecho de hacer declaraciones y tomar decisiones sobre asuntos que no están específicamente estipulados en las reglas, a fin de mantener la competencia leal y la deportividad.

Softwaresport Leagues se reserva el derecho de cambiar las reglas en todo momento. Por ejemplo, esto podría ocurrir por cambios en las actualizaciones de software o lanzamientos de un juego.