

BASES ROCKET LEAGUE

Llega San Alberto y no nos poíamos quedar sin torneo de Rocket League (Coches Flipantes al Lado del Balón). Este torneo dará premio al equipo ganador (a cada integrante).

1. INFORMACION GENERAL Y PLATAFORMA

- **Juego:** Rocket League.
- **Formato:** 3 contra 3 (3v3).
- **Plataforma:** Todas (Cross-play).
- **Organización:** Daniel Santandreu García (Torneo de San Alberto).
- **Comunicación:** Para cualquier duda contactar vía Discord con: @danito_05 o vía Telegram con: @DaNiTo_07.

2. INSCRIPCIÓN Y REQUISITOS DE EQUIPO

Composición del Equipo:

- Cada equipo debe estar compuesto por un mínimo de tres (3) jugadores.
- Se permite un (1) suplente opcional por equipo.

Requisito de Facultad (Regla Esencial):

- Para ser elegible, un equipo debe tener, como mínimo, dos (2) de sus tres (3) miembros que sean estudiantes de la Facultad de Informática (puede haber un suplente pero tienen que jugar siempre dos jugadores pertenecientes a la Facultad de Informática en todos los partidos).
- El tercer miembro (y el suplente, si lo hubiera) puede ser de cualquier otra facultad o externo a la universidad.

Verificación:

- El capitán deberá de proporcionar el nombre del equipo, el nombre completo de sus integrantes y su id de Discord antes del inicio del torneo.
- Un equipo que no pueda verificar este requisito antes de la fecha límite será descalificado.



3. FORMATO DEL TORNEO

El torneo se dividirá en dos fases principales:

Fase 1: Fase de Liga

Formato:

- Se jugará una liga de tipo todos contra todos, donde cada equipo se enfrentará una vez contra todos los demás equipos.

Formato de Partido (Bo5):

- Todos los partidos durante la Fase de Liga se jugarán al **mejor de 5 (Bo5)**.
- El primer equipo en ganar tres (3) partidas gana la serie.

Puntuación de Liga:

- Derrota de la serie (0-3, 1-3, 2-3): 0 puntos.
- Victoria de la serie (3-0, 3-1, 3-2): 1 punto.

Criterios de Desempate: En caso de empate a puntos en la clasificación final de la liga, se seguirá el siguiente orden de prioridad:

1. Resultado directo (Head-to-Head) entre los equipos empatados.
2. Diferencia de goles total.
3. Partido de desempate (Bo7).

Eliminación:

- Al finalizar la Fase de Liga, los dos (2) últimos equipos de la clasificación general serán eliminados del torneo.
- **Nota:** La organización se reserva el derecho de *ajustar el número de equipos clasificados/eliminados si el número total de inscritos es muy alto o bajo*.



Fase 2: Fase de Eliminatorias

Clasificación:

- Los equipos restantes de la Fase de Liga (todos excepto los dos últimos) avanzarán a la Fase de Eliminatorias.

Formato:

- Se creará un cuadro de eliminación simple (el tamaño será en función de los equipos).
- La posición en el cuadro (seeding) se determinará según la clasificación final de la Fase de Liga (Ej. 1º vs 8º, 2º vs 7º, etc.).
- **Excepción:** Antes de empezar el torneo si vemos que salen pocos equipos deberemos de hacer que en la fase de liga los que queden por arriba superen fases sin jugarlas (por ejemplo, el equipo que quedó primero pase a cuartos, semifinales o final).
- No obstante, esto se avisará antes de que empiece el torneo.

Formato de Partido (Bo7):

- Todos los partidos durante la Fase de Eliminatorias, incluyendo la Gran Final, se jugarán al **mejor de 7 (Bo7)**.
- El primer equipo en ganar cuatro (4) partidas gana la serie y avanza.

4. REGLAS DE PARTIDO Y CONFIGURACIÓN

Creación de Sala:

- El equipo "local" (el que aparece a la izquierda en el calendario o arriba en el bracket) es el responsable de crear la sala privada.
- El nombre y contraseña de la sala deben ser compartidos con el equipo rival a través del canal de Discord designado.

Configuración de la Sala:

- Modo de Juego: Balónpie (Soccer).
- Duración: 5 minutos.



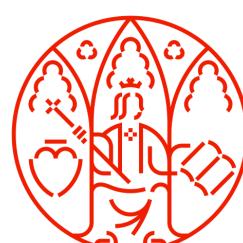
- Arena: Todos los mapas estándar (Ej. DFH Stadium, Mannfield, Champions Field). No se permiten mapas no estándar.
- Tamaño del Equipo: 3v3.
- Mutators: Sin mutators (configuración por defecto).

Puntualidad y W.O. (Walkover):

- Los equipos deben presentarse a la hora programada (horario asignado por el organizador o si da vía libre por los horarios acordados por ambos equipos dentro de la fecha a disposición del torneo).
- Se ofrece un tiempo de cortesía de 15 minutos.
- Si un equipo no se presenta con su alineación completa (mínimo 3 jugadores) pasados los 15 minutos, se le permitirá la opción de jugarlo con los jugadores que haya o se le declarará perdedor de la primera partida (elección del equipo causante).
- Si ninguno de los jugadores se presenta en esos 15 minutos se le dará el partido por perdido.

Desconexiones y Problemas Técnicos:

- Antes de 30 segundos: Si un jugador se desconecta en los primeros 30 segundos de partida y no se ha marcado ningún gol, la partida se reiniciará.
- Cualquier otro caso: Si la desconexión ocurre después de los 30 segundos o después de que se haya marcado un gol, el partido debe continuar.
- El jugador desconectado puede reincorporarse a la partida en cuanto le sea posible.
- El equipo no puede solicitar reiniciar la partida.
- Si todos los jugadores de un equipo se desconectan (crash del servidor), se consultará a la organización.



5. CÓDIGO DE CONDUCTA

Respeto y Deportividad:

- Se espera que todos los jugadores mantengan una actitud respetuosa hacia sus oponentes, compañeros y organizadores.

Tolerancia Cero:

- Queda estrictamente prohibido cualquier tipo de lenguaje tóxico, insultos, racismo, acoso o discriminación en el chat del juego o en los canales de Discord.

Suplantación de jugador:

- Está prohibido que un jugador no inscrito juegue en la cuenta de otro.
- El incumplimiento de esto resultará en la descalificación inmediata del equipo.

Sanciones:

- El incumplimiento del código de conducta puede resultar en advertencias, pérdida de partidas, pérdida de la serie o la expulsión completa del torneo, a discreción de los administradores.

Decisión Final:

- El administrador del torneo tienen la última palabra en todas las disputas y decisiones.

La comisión de San Alberto tiene el derecho de modificar las normas para el correcto funcionamiento del torneo.

