

ROCKET LEAGUE StellarClash

Dossier Oficial

spasiomike

Index

1. Introducción	3
2. Formato del Torneo	3
Estructura del Torneo	4
3. Cronograma	5
4. Equipos	5
5. Inscripciones	8
6. Normas y Aclaraciones	9
7. Staff	10

1. Introducción

Bienvenidos a ***Stellar Clash***, el torneo de Rocket League inspirado en la majestuosidad de nuestro sistema solar. Este evento une a jugadores para competir en el icónico mapa ***Starbase ARC***, transportándonos a un entorno espacial donde cada partido se convierte en un espectáculo estelar.

En este evento, **32 equipos** con temática basada en los astros de nuestro sistema solar se enfrentarán para determinar quién merece el título de campeón de la Vía Láctea.

En este documento, se detalla toda la información relevante para el torneo, incluyendo el formato de competición, los equipos participantes, las reglas oficiales y los detalles logísticos. Está diseñado para ser una guía completa tanto para los jugadores como para los espectadores, garantizando que todos los participantes puedan disfrutar al máximo de esta experiencia.

2. Formato del Torneo

El **Rocket League: Stellar Clash** será un torneo íntegramente **online cross-platform**, por lo que se permite la participación desde PC o consola. Todas las partidas se disputarán en los servidores oficiales de Rocket League de **Europa (España)**, por lo que los participantes deberán asegurarse de que tienen una conexión suficientemente estable para no afectar a sus compañeros y contrincantes.

El torneo seguirá el formato de **equipos de 3v3**, la modalidad estándar y más popular en Rocket League. Solamente podrán participar jugadores que demuestren tener un **rango máximo de Diamante III**.

Además, el evento está pensado para que **todos** los partidos sean retransmitidos **en directo** en el canal de twitch del organizador **spasiomike**. Por este motivo, **no habrá partidos que se jueguen de manera simultánea**, sino que se jugarán uno detrás del otro.

Estructura del Torneo

El evento se desarrollará durante **3 días consecutivos**, dividiéndose en dos fases principales:

1. Fase de grupos (*DAY 1 y DAY 2*):

- Los 32 equipos participantes se dividirán en **8 grupos** de 4 equipos mediante un **sorteo** que se realizará en **directo** días antes del torneo.
- Cada grupo jugará en un formato de **todos contra todos** (*round robin*) con los otros equipos de su grupo, asegurando que todos tengan la oportunidad de enfrentarse entre sí **a partido único**
- Se asignarán **puntos** en función de los resultados:
 - **Victoria:** 1 punto.
 - **Derrota:** 0 puntos.
- En caso de **empate en puntos**, se utilizarán los siguientes **criterios de desempate**:
 - **DF** (*Diferencia de goles*).
 - **GF** (*Goles a favor*).
 - **Resultado directo** entre los equipos empatados.

2. Fase de eliminatorias (*DAY 3*):

- Los **2 mejores equipos** de cada grupo avanzarán a una fase eliminatoria con un total de 16 equipos.
- Los enfrentamientos de eliminatorias se disputarán en un formato **best of 3** (*al mejor de tres*), intensificando la competencia en cada ronda.
- La **gran final** será una emocionante serie **best of 5** (*al mejor de cinco*), asegurando que el campeón sea digno del título.

3. Cronograma

A continuación se detalla el cronograma del evento con las fechas concretas.

Apertura de Inscripciones: 01 de Febrero, 00:00h

Cierre de Inscripciones: 28 de Febrero, 23:59h

Presentación de Equipos: 1 de Marzo - 10 de Marzo

Sorteo de Fase de Grupos: 12 de Marzo, 21:00h

DAY 1 (Fase de Grupos): 14 de Marzo, 17:00h

DAY 2 (Fase de Grupos): 15 de Marzo, 17:00h

DAY 3 (Fase de Eliminatorias): 16 de Marzo, 15:00h

4. Equipos

Los nombres y colores de los equipos ya estarán **definidos antes de asignar los participantes**. Esto quiere decir que cuando a un trío se le confirme la participación en el torneo se le asignará **un equipo libre** de los que se detallan en este documento, para poder asegurar una correcta preparación del torneo.

Durante la retransmisión en directo del evento se mostrarán una serie de cinemáticas y grafismos que necesitan de una preparación previa, por lo que no se puede depender de cambios de última hora.

Cada participante podrá elegir el **coche** que quiera, siempre y cuando cumpla con los colores y calcomanía definida en este documento.

Como se ha detallado anteriormente, el torneo tiene una temática espacial y por ello todos los equipos representan un cuerpo celeste de nuestro sistema solar.

A continuación los participantes podrán encontrar las **especificaciones** de cada equipo.

#	EQUIPO	SIGLA	COLOR PRIMARIO	COLOR SECUNDARIO
1	Mercury	MCR	#F2A900	#A1A1A1
2	Venus	VNS	#F9A7B5	#F2C4B5
3	Earth	ETH	#1B6A34	#85C441
4	Mars	MRS	#D95F3D	#BB4C26
5	Jupiter	JPT	#B8860B	#F4A300
6	Saturn	STN	#F4E042	#A6B1B7
7	Uranus	URN	#1C4D6D	#A6D5D1
8	Neptune	NPT	#355D7D	#C9F1F5
9	Pluto	PLT	#5E4B8B	#B1A0D7
10	Astro	AST	#FA5B5B	#FFADAD
11	Meteor	MTR	#2C2A8C	#756BDB
12	Comet	CMT	#D0B100	#9B870C
13	Asteroid	ASD	#8B776A	#D2B09C
14	Galileo	GLI	#A71D31	#FFD2D2
15	Titan	TTN	#BF5600	#FBC02D
16	Apollo	APL	#F7A400	#FFD400
17	Ceres	CRS	#2E3D59	#A4B8D2
18	Calisto	CAL	#F0F0F0	#E3E3E3
19	Europa	EUP	#9B56B1	#BC8CC5
20	Ganymede	GYD	#2A9D8F	#264653
21	Eclipse	ECL	#1F1B2E	#C8A2C8
22	Dione	DIO	#D53232	#FF6F61
23	Rhea	RHA	#1D3B50	#4B6A80

24	Solstice	STC	#FF8126	#F9C80E
25	Lunar	LNR	#D9D9D6	#9B9B9B
26	Enceladus	ENC	#6A0DAD	#9B4D96
27	Oberon	OBE	#FF6347	#FF4500
28	Zenith	ZTH	#00BFFF	#5DADE2
29	Orbit	ORB	#B7E9F7	#008B8B
30	Triton	TRN	#C23D44	#900C3F
31	Meteorite	MET	#B0B0B0	#505050
32	Celestial	CEL	#D1D8E0	#A4C6E1

5. Inscripciones

Los jugadores que quieran participar en el torneo deberán seguir los siguientes pasos.

- 1. FASE 1: Inscripción.** Se deberá rellenar el **formulario oficial del torneo** y especificar los siguientes campos:
 - **Nombre de usuario de Epic** de los **3 integrantes** del trío
 - **Nombre de usuario de Discord** de los **3 integrantes** del trío
 - **Plataforma** de los **3 integrantes** del trío (*PC, PS5, PS4, ...*)
 - **Rango Máximo** de los **3 integrantes** del trío entre las siguientes modalidades: **1v1, 2v2 o 3v3**. *Por ejemplo: si se tienen los siguientes rangos - 1v1 (Diamante I) - 2v2 (Platino III) - 3v3 (Platino II) - se deberá introducir Diamante I ya que es el máximo de entre estos tres modos.*
 - **ES OBLIGATORIO que todos los integrantes del trío tengan discord** para que puedan ser invitados al servidor del torneo y poder organizarlo todo correctamente.
 - **EN CASO DE QUERER PARTICIPAR PERO NO SE CUENTE CON COMPAÑERO/OS PARA JUGAR, rellenad el formulario igualmente.** Por parte del staff del torneo se intentará juntar participantes o parejas sueltas pero **SE PRIORIZARA** la participación de **GRUPOS COMPLETOS** que se hayan inscrito.
- 2. FASE 2: Verificación del rango.** Una vez se cuente con un **grupo de 3** se verificará la veracidad del rango mediante **llamada de discord**. En caso de duda, se podrá revisar el rango de **anteriores temporadas** (*para evitar que jugadores que en temporadas inmediatamente anteriores hayan sido Champion pero que en esta todavía no hayan rankeado, puedan camuflarse como falsos Platino / Diamante*)
- 3. FASE 3: Asignación de Equipo.** Tras verificar que el rango es real, el staff asignará un equipo de los 32 disponibles al grupo inscrito
- 4. FASE 4: Acceso al Servidor de Discord del Torneo.** Los jugadores serán invitados al servidor donde se organizará el evento
- 5. FASE 5: Confirmación.** Los jugadores podrán **confirmar su participación** en el evento cuando se les asigne el **rol de participante** en el servidor y el nombre de equipo junto al de usuario

6. Normas y Aclaraciones

Además de lo descrito anteriormente, se detallan una serie de normas y aclaraciones adicionales.

- La **puntualidad** es **crucial** para que el torneo salga lo mejor posible. Se está intentando montar un torneo **SERIO** dentro del contexto de pasárselo bien y **TODOS** podemos contribuir a que salga lo mejor posible.
- Al disputar un partido, **TODOS** los integrantes de ambos equipos deben estar en el canal de discord designado **5 minutos antes del inicio del partido** para el **check-in** (*confirmar que todos están preparados para jugar*)
- Los participantes **deben estar atentos** a cuando termine el partido anterior al suyo para poder realizar el check-in a tiempo. En Rocket League los partidos tienen un tiempo de 5 minutos pero **siempre se puede alargar** por tiempo extra, haciendo que los partidos tengan un tiempo de juego **variable**. Si todos estamos atentos, no se retrasará de más el evento.
- Un integrante del **staff** se encargará de realizar el **check-in** del partido, **crear la contraseña** para el partido privado y **compartirla** con los equipos y el caster.
- En caso de que **falte algún jugador** de un equipo en el momento del check-in, se dará la **victoria automática** por **3 - 0** al equipo que sí está completo.
- En caso de que **ambos equipos** estén **incompletos** en el momento del check-in entonces **ambos** equipos recibirán **0 puntos** y **0 goles** en ese partido y se pasará al siguiente.
- En caso de que un jugador que tuviera la participación confirmada **NO se presente** el día del torneo, será **gravemente perjudicado** en la participación de siguientes torneos o eventos organizados por parte de **spasiomike**
- Si un jugador es **creador de contenido** tiene **absoluta libertad** para **streamear** y/o **grabar** el sorteo de grupos o su participación y compartirla.

7. Staff

Para el correcto funcionamiento del evento, se contará con el siguiente staff de apoyo, cada uno con su scope y responsabilidades:

- **ORGANIZADOR DEL EVENTO - *spasiomike*** : creador del torneo y encargado de gestionar y coordinar al resto de staff y participantes para una experiencia satisfactoria por parte de todos. A la vez, será el encargado de emitir el directo, controlar la cámara durante la retransmisión y comentar los partidos.
- **CASTER - *por definir*** : apoyo al organizador del evento en narrar los partidos, dando vivacidad al torneo y aportando su conocimiento sobre el juego.
- **TÉCNICO DEL DIRECTO - *por definir*** : gestiona el aspecto técnico del directo. Encargado de cambiar de escenas en OBS, posicionar los marcadores durante el partido, cinemáticas, mostrar la clasificación o bracket, cambio a cámara de casteo, control de música, mostrar el estado de las predicciones mientras se prepara el partido, ...
- **MODERADORES DEL SERVIDOR (2) - *por definir*** : realizan los check-in y comprueban que los equipos están listos para el partido, crean las contraseñas para las partidas privadas, resuelven dudas por parte de participantes y introducen los resultados de los partidos para ser contabilizados en la tabla de grupos o bracket. Mientras uno se encarga de introducir el resultado de un partido que acaba de terminar, el otro se encarga de realizar el check-in del siguiente partido, y luego al revés.
- **MODERADOR DEL CHAT - *por definir*** : controla que el chat no se des controle y crea los mensajes fijados y predicciones para cada uno de los partidos antes de que comiencen para que el chat pueda apostar sus puntos del canal y hacerlo más entretenido para los viewers.

8. Premio

Actualmente se está buscando un premio adecuado para la magnitud del evento. Como dijo un sabio:

“¡Espere un poco más, por favor!”

- Akihiro Hino