

Bases Torneo Rocket League Santa Tecla 24

1 Introducción

El Torneo de Rocket League de Santa Tecla 24, organizado por la Delegación de Alumnos junto al responsable de la Beca de Colaboración de Promoción de las Actividades Deportivas E-sports.

Todos los jugadores y equipos participantes de esta competición deberán cumplir este reglamento, y, por lo tanto, NO SER CONOCEDOR DE LAS REGLAS NO EXIME DE SU CUMPLIMIENTO.

2 Inscripciones

Se pueden inscribir equipos completos o individuos.

Rellenando el formulario encontrado en: <https://forms.office.com/e/UxDNU96m2P>

El periodo de inscripción será del 16 al 22 de septiembre. Cualquier inscripción fuera de plazo no se aceptará. Entrarán a competir los 16 primeros equipos que realicen el proceso.

3 Comunicación

Una vez los equipos se hayan inscrito y se haya comprobado que cumplen la normativa, se mandará un correo con el enlace al Discord (<https://discord.gg/gXVUSBxxwX>).

A partir de ese momento todas las comunicaciones se realizarán mediante ese servidor de Discord. Los diferentes canales servirán para:

- #horas-partidos: en este canal los capitanes anunciarán la hora de los partidos y contra quien.
- #capturas-partidas: una vez terminado cada partido, el capitán ganador del encuentro se encargará de pasar captura completa del cliente del juego, donde se vea toda la información del partido.

4 JUGADORES

- Los equipos constarán de mínimo 3 jugadores.
- Los equipos podrán tener 2 jugadores más, aparte del mínimo.

- Al menos 2 de los jugadores principales deben ser de la Escuela.
- El capitán debe ser de la Escuela, además, se encargará de comunicarse con la organización y con otros capitanes.
- Al menos deben jugar dos miembros de la Escuela todos los partidos.
- La edad mínima para participar es de 17 años.
- No se podrá modificar la plantilla en el transcurso del torneo.

4.1 JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES

- Prohibida la participación de jugadores profesionales o semiprofesionales, se trata de un torneo amateur.
- No se podrá superar el rango de Gran Campeón 1 con 1559 puntos, es decir, todos los jugadores que tengan más puntos no podrán entrar en la competición. Se mirará tanto 2v2 y 3v3. (SE MIRARÁN CASOS CONCRETOS)
- Se considera jugador semiprofesional todo aquel que tenga un beneficio económico compitiendo en Rocket League.
- Se considera jugador profesional todo aquel que compita o haya competido en las mayores competiciones a nivel nacional y/o internacional de Rocket League. (Masters Serie de SFL, RoadToGamergy de GGTech, RLCS, Primera división de EUCCG)

5 COMPORTAMIENTO

- Los jugadores deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes y cualquier persona implicada en la competición, ya sea organizadores y/o público.
- No se permitirá el comportamiento violento.
- No se permitirá el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.
- No se puede utilizar lenguaje ofensivo, ni bromas de mal gusto.
- No se permitirán comentarios atacantes hacia grupos minoritarios.
- Prohibido atacar, menospreciar, insultar y/o faltar el respeto a la competición y/o a los organizadores.

6 FORMATO DEL TORNEO

- El torneo constará de un máximo de 16 equipos.
- Se realizará un sorteo el día posterior al cierre de inscripciones.
- Primero, se realizará una fase de grupos:
 - Se dividirá en 4 grupos de 4 equipos cada uno.
 - Se jugarán 2 series contra cada equipo (best of 3), una de ida y otra de vuelta.
 - Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el resto para decidir la fecha y hora del partido.
 - Si se gana, se suman 1 puntos.
 - Si se pierde, se suman 0 puntos.
 - En caso de empate de puntos, tendrá preferencia el equipo que haya ganado el enfrentamiento con el otro equipo. Si aun así hay empate, será el equipo con mayor diferencia de goles.
 - El periodo de esta fase será del 22 al 30 de septiembre (ambos incluidos) para la ida y del 1 al 10 de octubre (ambos incluidos) para la vuelta.
- Segundo, se realizará la semifinal:
 - A esta fase llegará el mejor equipo de cada grupo.
 - Se jugará una serie al mejor de 5 – best of 5 (es decir, el primero en ganar 3 mapas).
 - Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el otro para decidir la fecha y hora del partido.
 - El periodo de esta fase será del 11 al 13 de octubre (ambos incluidos).
- Tercero, se realizará la final:
 - A esta fase llegarán los ganadores de las semifinales.
 - Se jugará una serie al mejor de 5 – best of 5 (es decir, el primero en ganar 3 mapas).
 - Esta fase será el día 16 de octubre a las 18:00 (aproximadamente, a medida que se acerque se confirmará).

TODAS LAS FECHAS MENCIONADAS SON TOTALMENTE INVARIABLES, A NO SER QUE, POR MOTIVOS TRANSMITIDOS DESDE LA ORGANIZACIÓN DE SANTA TECLA, HAYA QUE CAMBIARLAS.

7 CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

Se creará una partida personalizada con la siguiente configuración:

- MODO DE JUEGO: Balónrueda
- ARENA: Estadio DFH (día)
- TAMAÑO DEL EQUIPO: 3v3
- DIFICULTAD DE LOS ROBOTS: sin robots
- REGIÓN: Europa
- UNIRSE: Nombre/contraseña
- OPCIONES:
 - MUTATORS: restaurar

8 HORA

- La fecha de los partidos será concordada por los equipos que se deben enfrentar, dentro de los límites que establezca la organización. (EXCEPTO LA FINAL)
- En el caso de que dichos equipos no se pongan de acuerdo para jugar la partida dentro del periodo establecido, se deberá comunicar a la organización y esta fijará una fecha.
- Si fijada una fecha, un equipo no se presenta, el equipo que si se ha presentado ganará la partida. Si no se presenta ninguna de las dos partes, sería un partido no jugado, no sumando puntos a ninguno de los dos equipos.
- Se contará como no presentado si el equipo COMPLETO (3 jugadores) no está pasados 15 minutos de la hora fijada.

9 REGLAS DURANTE EL JUEGO

- No se pueden utilizar programas de terceros.
- Están prohibidos los cambios de nombre una vez inscrito en el torneo.
- No se permitirá jugar a miembros externos al equipo.
- No se podrán utilizar los agentes o mapas que salgan nuevos una vez empezado el torneo.
- En caso de mala conexión u otros problemas técnicos ajenos a la organización, será responsabilidad del jugador y no se podrá reportar.

- Si en mitad de una serie un equipo 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.
- Están prohibidos los espectadores dentro de las partidas.
- Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido.

10 RETRANSMISIÓN PARTIDAS

- La gran final no se podrá retransmitir bajo ningún concepto, este derecho queda reservado a la organización.
- Se podrá retransmitir todos los partidos, siempre y cuando la organización no lo vaya a realizar.
- Se deberá comunicar a la organización que se hará directo.

11 PREMIO

Los premios para el equipo ganador será merchandising variado de la escuela (gorras, tazas, camisetas, entre otros).

12 PROTECCIÓN DE DATOS

De acuerdo con lo dispuesto en la normativa vigente en materia de protección de datos personales, le informamos que el responsable del tratamiento de sus datos personales recogidos a través de este formulario es la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), cuya dirección postal es calle Altagracia nº 50, 13071-Ciudad Real y teléfono 926295300. Así mismo, le informamos que al rellenar este formulario y enviarlo da su consentimiento a la UCLM para tratar sus datos personales con el único fin de gestionar su participación en la convocatoria de los premios para deportes e-sports de la Escuela Superior de Informática de la Universidad de Castilla-La Mancha del año 2022. Sus datos no serán cedidos o comunicados a terceros, salvo obligación legal.

Le comunicamos que puede consultar sus datos personales almacenados en ficheros de la UCLM a través del sitio web www.uclm.es, así como ejercitar los derechos de acceso, rectificación y supresión, así como los demás derechos recogidos en la normativa de protección de datos personales, mediante solicitud por escrito dirigida al delegado de protección de datos de la UCLM a la dirección postal arriba indicada o en el correo electrónico proteccion.datos@uclm.es, acompañando la petición de un documento que acredite su identidad. También tiene derecho a presentar una reclamación ante la autoridad de control española (www.aepd.es) si considera que el tratamiento no se ajusta a la legislación vigente.

Puede obtener más información sobre el tratamiento de sus datos personales y descargar el Código de Conducta de Protección de Datos Personales en la Universidad de Castilla-La Mancha en www.uclm.es/psi.

IMPORTANTE: la organización se reserva el derecho a modificar el reglamento antes del comienzo del torneo y durante su transcurso si así fuera necesario, al igual que aplicar medidas no mencionadas en este documento de manera extraordinaria.

IMPORTANTE: cualquier incidencia deberá ser comunicada a los organizadores, los cuales tomarán las medidas que mejor se ajusten al reglamento y espíritu de juego. Las decisiones de estos serán definitivas.

IMPORTANTE: el incumplimiento de cualquiera de las reglas anteriores supondrá la eliminación del equipo en la competición. En caso de haberse realizado los partidos, no se podrán garantizar los premios.

