



UNIVERSITY
ESPORTS



ROCKET
LEAGUE

Reglamento - Playoffs de
UNIVERSITY Esports
GAMERGY Qualifier

Índice

1. Introducción a los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier	3
1.1 Aplicación del reglamento	3
1.2 Identificación en Discord	3
1.3 Perfil del usuario	3
1.4 Publicación de información	4
Web	4
Discord	4
Redes sociales	4
1.5 Retransmisiones y eventos presenciales	4
2. Estructura de los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier	5
2.1 Acceso a los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier	5
2.2 Formato del bracket	5
2.3 Formato de los partidos	5
2.4 Calendario	5
Fase online	5
Fase presencial	6
2.5 Premios	7
3. Normativa de Rocket League	7
3.1 Normativa general	7
3.2 Normativa previa a un partido	8
Creación de partida	8
Penalizaciones por retraso	8
Alineación y elección de lado	8
Game ID de los jugadores	8
Verificación de identidad	9
3.3 Normativa durante el partido	9
Pausas	9
Cheats, bugs y/o exploits	10
No finalización del partido	10
3.4 Normativa posterior al partido	10
Introducir el resultado	10
Faltas de respeto	10
Cuentas secundarias / Suplantación de identidad	10
3.5 Normativa adicional y aclaraciones	11
Cambios en las plantillas	11
4. Retransmisiones	11

1. Introducción a los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier

Los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier es la última fase del primer split donde los mejores equipos universitarios de cada uno de los juegos diferentes dentro de la competición se disputan el proclamarse campeones nacionales en sus respectivas categorías. Esta fase pone el broche final al primer split y dispone de etapa online y etapa presencial en GAMERGY.

1.1 Aplicación del reglamento

Los participantes en UNIVERSITY Esports aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas. El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

Todo cambio significativo en la normativa que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por el [Discord oficial de UNIVERSITY Esports](#).

La organización se reserva el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento o sobre las situaciones que se salgan de la finalidad para la que la norma fue estipulada.

1.2 Identificación en Discord

Es requisito indispensable para todos los jugadores que vayan a disputar los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier estar dentro del [Discord de AUE GOLD](#). Al entrar a este Discord, los jugadores deberán indicar su universidad y su juego en el canal de [#presentación](#). **Para disputar cualquier partido** que haya que jugar en esta etapa, **los equipos deberán estar en el canal de voz** que tenga el nombre de su equipo de universidad y su categoría de juego durante todo el partido. Por ejemplo: *Spartans UVA RL*.

1.3 Perfil del usuario

Cada usuario debe seguir las especificaciones del [punto 1.2 de la Normativa de la Competición Regular de Rocket League](#).

1.4 Publicación de información

Web

La [web de UNIVERSITY Esports](#) es la plataforma desde la que se realizan todas las gestiones relacionadas con la competición. Es importante revisar con frecuencia las secciones de [competición](#) y [noticias](#) para estar al tanto de todas las novedades.

Discord

El [Discord de AUE GOLD](#) es la vía principal de comunicación entre organización y participantes en los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier. Además podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web, redes sociales y Discord Oficial de UNIVERSITY Esports, además de ser la herramienta de comunicación por voz. Además, podrá ser empleado si en algún momento falla la otra vía de comunicación. Es imprescindible que los jugadores de UNIVERSITY Esports dispongan de cuenta de Discord.

Redes sociales

Las redes sociales de UNIVERSITY Esports se utilizan para brindar a sus seguidores información rápida y directa de las competiciones junto con la publicación de actividades y contenido de la comunidad.

- X (Twitter): https://twitter.com/university_es
- TwitchTV: <https://www.twitch.tv/universityesportstv>
- Instagram: https://www.instagram.com/university_es/
- Discord: <https://discord.gg/universityesports>
- TikTok: https://www.tiktok.com/@university_es

1.5 Retransmisiones y eventos presenciales

La organización comunicará qué partidos se deberán **jugar en stream** de forma obligatoria. Todos los participantes deberán cumplir con los horarios de retransmisión establecidos. Una vez se haya asignado y cerrado la hora de juego de un partido en stream, dicha fecha quedará inamovible considerando los posibles retrasos causados por los enfrentamientos previos del directo. Ningún participante podrá rechazar su retransmisión en stream sin dar motivos de peso a la organización antes de cerrar la fecha de partido. En caso de incomparecencia en

un partido pactado para ser retransmitido, la penalización será la pérdida del encuentro y una falta grave.

Para los **eventos presenciales**, será obligatorio el uso de las camisetas proporcionadas por la organización. Además, no se permitirá la participación a jugadores que vistan con ropa de baño, de deporte y zapatos no cerrados. No seguir las reglas de vestimenta será sancionado por parte de la organización.

2. Estructura de los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier

2.1 Acceso a los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier

El acceso a los playoffs de UNIVERSITY Esports para la categoría de Rocket League está limitado para los ocho (8) equipos que hayan conseguido acumular más puntos durante los 4 torneos que tuvieron lugar en el primer split.

2.2 Formato del bracket

El formato de la competición para los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier en la categoría de Rocket League consiste en un **bracket de eliminación simple**. Este bracket se generará por *seeding*, dependiendo de la posición en el ranking obtenida por cada equipo se haya clasificado.

2.3 Formato de los partidos

Todos los partidos del bracket se jugarán al mejor de 5 partidas (**Bo5**), a excepción de la final que será al mejor de 7 partidas (**Bo7**).

2.4 Calendario

Fase online

Las rondas 1 y 2 del bracket, equivalentes a Cuartos de final y Semifinales se disputarán de manera online en el siguiente horario.

- Cuartos de Final: Sábado 2 de diciembre a las 10:00
- Semifinales: Sábado 2 de diciembre una vez finalizada la ronda anterior

Está permitido modificar los horarios de Cuartos de final, siempre y cuando se jueguen antes del sábado 2 de diciembre o ese mismo día. En



ningún caso se podrá aplazar un partido de estos a una fecha posterior a esta. Para jugar un partido fuera del horario que estipula la web, los equipos deben ponerse en contacto previamente y llegar a un acuerdo. Para pactar dicho horario se recomienda utilizar el chat habilitado para ello dentro del [Discord de AUE GOLD](#), de manera que la organización también esté al corriente de estas modificaciones. El acuerdo entre ambos equipos debe quedar siempre reflejado en ese chat por ambas partes para ser considerado efectivo. De lo contrario, éste se tomará como inválido. Será imprescindible avisar a algún responsable de competición en Discord. Si el responsable de competición no tiene conocimiento sobre dicho cambio, el partido jugado podrá ser dado por inválido, por lo que deberá jugarse en el horario preestablecido en web. **Si no se pudiese llegar a un consenso, el horario web será el que prevalecerá**, pudiendo esta decisión ser modificada en favor del equipo que haya colaborado ofreciendo varios horarios con el objetivo de evitar una incomparecencia de uno de los equipos.

UNIVERSITY Esports no garantiza la presencia de un responsable de juego o administrador en horarios que no correspondan con los predeterminados, por lo que la resolución de posibles conflictos deberá ser gestionada y resuelta por los usuarios del partido, de acuerdo a lo que estipula esta normativa.

Si el partido fuese a ser retransmitido por UNIVERSITY Esports, el horario sería inamovible y los equipos deberán estar disponibles **30 minutos antes del inicio del encuentro** en el juego y a través de Discord con el árbitro que vaya a llevar la retransmisión. La organización facilitará el discord de dicho árbitro.

Fase presencial

La final del bracket se disputará de manera presencial el fin de semana del **16 y 17 de diciembre** (*cualquier modificación de esta fecha será notificada a los jugadores con la mayor antelación posible*). La ubicación del evento será en el evento **GAMERGY**, en el recinto ferial de IFEMA, Madrid, y el equipo de administración de UNIVERSITY Esports les dará las indicaciones necesarias para la gestión de los desplazamientos. Los equipos deberán estar presencialmente donde se les indique y a la hora a la que se les convoque a través de Discord u otra vía de comunicación ellos. **El horario de este partido no será modificable**, salvo que la organización indique expresamente lo contrario.

Las instalaciones donde se jugará dispondrán de ordenadores y periféricos. No obstante, recomendamos a los jugadores llevarse sus propios periféricos (teclado, ratón, alfombrilla, cascos y mando en caso de ser necesario).

2.5 Premios

Los premios que los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier reparte para la categoría de Rocket League son:

- Ganador: 300€

Para la entrega de premios, el capitán del equipo ganador deberán rellenar un formulario que les llegará al correo electrónico de sus perfiles en la web con instrucciones concretas para rellenarlo. Se dará un margen de **2 semanas** para que los capitanes rellenen el formulario desde el momento en el que el correo es enviado. Si no se rellena el correo en dicho periodo de tiempo, se tomará como renuncia por parte de dicho equipo a la parte del premio que le corresponde.

3. Normativa de Rocket League

3.1 Normativa general

Todos los partidos de los playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier de Rocket League se jugarán desde el **juego oficial de Rocket League**, salvo que se indique expresamente lo contrario, en el **horario** que indique la web.

Cualquier queja sobre un partido debe exponerse a través de la página web dentro del partido o, del mismo modo, por Discord.

Es posible reclamar cualquier otra situación que no esté reflejada en la normativa y que cualquier equipo considere que deba ser revisada por el equipo arbitral. Las posibles sanciones para estos casos estarán sujetas a la decisión del equipo arbitral sin poder estipularse previamente en esta normativa.

La organización de UNIVERSITY Esports podría cancelar o modificar sin previo aviso cualquier evento o torneo debido a la falta de participación de los jugadores. Sólo los jugadores que estén físicamente en la final y que la disputen tienen derecho a los premios, siempre y cuando dicha ronda sea presencial de manera obligatoria. Cualquier incomparecencia invalidará la entrega de premios a posibles ganadores. Además se reserva el derecho de modificar a su criterio el

reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

3.2 Normativa previa a un partido

Creación de partida

La creación de partida correrá a cargo de los jugadores. Los partidos se jugarán siempre con la siguientes especificaciones:

- Estadio predeterminado: Estadio DFH
- Tamaño del Equipo: 3v3
- Dificultad de Bot: Sin Bots
- Mutantes: Ninguno
- Tiempo del Partido: 5 minutos
- Overtime: Ilimitado
- Unión por: Nombre/Contraseña
- Plataforma: La que cada jugador utilice.

Penalizaciones por retraso

- 5 minutos - Pérdida de la primera partida
- 10 minutos - Pérdida del partido *No Show*

Los tiempos especificados se aplican sobre la hora estipulada en la web para el partido. En caso de retraso por retraso en rondas anteriores, se aplicarán las sanciones que el árbitro indique.

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los equipos no dispone de 3 jugadores.

Alineación y elección de lado

No será necesario confirmar con antelación qué jugadores del equipo van a disputar cada ronda. La elección de lado en cada partida correrá a cargo de la posición en el bracket/partido, teniendo el lado azul el equipo arriba en el bracket / a la izquierda en el partido, y el lado naranja el equipo abajo en el bracket / a la derecha en el partido.

Game ID de los jugadores

Es necesario que cada equipo compruebe que los GameID de los jugadores del equipo rival se corresponden con los que figuran en la web.



En el supuesto caso de que algún jugador del equipo 1 **no tenga su GamelD debidamente registrado 24 horas antes del inicio del partido**, el equipo 2 podrá realizar una reclamación al equipo 1 antes del inicio de la partida. El equipo 1 deberá sustituir a dicho jugador por otro que sí esté correctamente registrado en la web. En caso de no disponer de suplentes o de otros jugadores debidamente registrados, el equipo que ha realizado la reclamación debe informar al cuerpo arbitral a través de la web o del Discord indicando una incidencia en ese partido y adjuntando las pruebas de esta, dándose el partido por finalizado con una victoria para el equipo que ha realizado la reclamación.

La reclamación de Game ID mal cumplimentado deberá realizarse siempre antes de empezar el partido. No se considerará válida la reclamación de un Game ID mal cumplimentado de manera posterior al partido.

La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a modificar esta sanción de acuerdo a sus intereses de retransmisión de partidos en streaming.

Verificación de identidad

La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a solicitar verificaciones de identidad en los partidos que ésta considere. Estas solicitudes se realizarán a través del [Discord de AUE GOLD](#). Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego que pueda alterar la integridad de la competición, además de la negación a esta verificación de identidad, será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

3.3 Normativa durante el partido

Pausas

En un enfrentamiento, los equipos dispondrán de un máximo de 1 minuto de pausa, utilizando el contador que el propio juego incorpora dentro de las partidas personalizadas. Tras finalizar este tiempo o si todos los jugadores confirman estar listos en el juego, éstos deberán entrar en su equipo lo antes posible para la siguiente partida.



No se contempla la posibilidad de pausar el juego a mitad de una partida ya comenzada.

Cheats, bugs y/o exploits

Utilización de cheats o sacar provecho de errores del juego de forma intencionada será gravemente sancionado por la organización.

No finalización del partido

Si no fuese posible terminar una partida, fase o torneo a causa de problemas ajenos a UNIVERSITY Esports, se pospondrá hasta poder hacerlo sin que la competición se vea afectada. En estos casos puntuales, habrá que avisar a través de Discord a la organización para que esté al corriente de lo sucedido.

3.4 Normativa posterior al partido

Introducir el resultado

Al finalizar un encuentro, debe subirse el resultado en la dirección web del partido en cuestión. Es obligatorio tomar una captura de pantalla de cada partida finalizada. De lo contrario, puede llegar a no reconocerse un partido como válido. Cuando se vaya a introducir el resultado en la web, se deben adjuntar las capturas de pantalla de todas las partidas que se han disputado, ya sean partidas jugadas o pruebas de infracciones como las mencionadas en secciones anteriores.

Faltas de respeto

No se tolerará ningún tipo de falta de respeto por parte de ninguna persona partícipe en UNIVERSITY Esports. Las sanciones podrán variar desde una amonestación verbal hasta la expulsión de la competición por tiempo indefinido.

Cuentas secundarias / Suplantación de identidad

La reclamación de cuentas secundarias se hará siempre posterior al partido. Para ello el equipo que quiera denunciar un caso de cuenta secundaria o suplantación de identidad debe indicarlo como incidencia en el encuentro, adjuntando las pruebas y justificándose debidamente. Una

reclamación de este tipo sin fundamento podrá conllevar una sanción para el equipo que la realice.

3.5 Normativa adicional y aclaraciones

Cambios en las plantillas

No está permitido realizar cambios en las plantillas de los equipos una vez que un torneo haya comenzado. Para realizar cambios en alguna plantilla, los equipos deberán esperar a que el torneo finalice. La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a modificar las plantillas de algunos equipos de acuerdo a la aplicación de las sanciones que considere oportunas.

4. Retransmisiones

Podréis encontrar la normativa relativa a streamings [AQUÍ](#).

Ningún administrador ni parte del staff de University Esports está autorizado a pedir cuentas y/o claves personales a ningún usuario. Cualquier petición similar por parte de un usuario ajeno o no a University Esports, deberá ser comunicada lo antes posible a cualquier responsable de juego o miembro de University Esports.

Esta normativa será válida en cualquier contexto exceptuando situaciones extraordinarias como la caída de la página web o del servidor de juego o cualquier otro caso que afecte al desarrollo de la competición.

El Reglamento General se estableció por los administradores de University Esports. Estos se reservan el derecho a modificar la normativa en cualquier momento y sin previo aviso.

En caso de que dos puntos de la normativa contemplen la misma situación, prevalecerá la más restrictiva.

La interpretación de esta normativa ha de realizarse, en primer lugar, conforme al fin último de la norma y de acuerdo a la voluntad para la que fue estipulada; y, en segundo lugar, de acuerdo a su contenido literal. Con respecto a posibles dudas interpretativas de esta normativa, la organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho de realizar las aclaraciones que considere necesarias, siendo, per se, la única parte cuya interpretación se considerará correcta y a la que los participantes deberán ajustarse.

Es obligación de todos los participantes haber leído el reglamento.

“THIS TOURNAMENT IS IN NO WAY SPONSORED, ENDORSED, OR ADMINISTERED BY, OR OTHERWISE ASSOCIATED WITH, PSYONIX LLC. THE INFORMATION PLAYERS PROVIDE IN CONNECTION WITH THIS TOURNAMENT IS BEING PROVIDED TO TOURNAMENT ORGANIZER AND NOT TO PSYONIX LLC.”