



UNIVERSITY
ESPORTS



ROCKET
LEAGUE

Reglamento Temporada 9
UNIVERSITY Esports
GAMERGY Qualifiers
2023 - 2024

Índice

1. Introducción a UNIVERSITY Esports	4
1.1 Aplicación del reglamento	4
1.2 Perfil de usuario web	4
Game ID	4
Matrícula y DNI	5
Creación de equipos	6
Inscripción en los torneos de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier	6
1.3 Publicación de información	7
Web	7
Discord	7
Redes sociales	8
1.4 Retransmisiones y eventos presenciales	8
2. Estructura de Competición del Split 1	8
2.1 UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier	9
Formato	9
Sistema de puntuación	9
Ranking	10
Cambios de jugadores en los equipos	10
Jugadores elegibles para la fase de Playoffs	11
Horario	11
Calendario	12
2.2 Premios	12
Torneos UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier	12
Playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier	12
3. Normativa de Rocket League	12
3.1 Normativa general	12
3.2 Normativa previa a un partido	13

Creación de partida	13
Penalizaciones por retraso	13
Alineación y elección de lado	14
Game ID de los jugadores	14
Verificación de identidad	14
3.3 Normativa durante el partido	15
Pausas	15
Cheats, bugs y/o exploits	15
No finalización del partido	15
3.4 Normativa posterior al partido	15
Introducir el resultado	15
Faltas de respeto	16
Cuentas secundarias / Suplantación de identidad	16
3.5 Normativa adicional y aclaraciones	16
Cambios en las plantillas	16
4. Retransmisiones	16

1. Introducción a UNIVERSITY Esports

Con presencia en más de 14 países, UNIVERSITY Esports es la competición de esports interuniversitaria referente en el panorama nacional donde se habilita un entorno competitivo accesible para cualquier estudiante universitario. Además, UNIVERSITY Esports genera a su alrededor un ambiente de comunidad estudiantil idóneo para brindar formación focalizada en el sector de los esports y dar así visibilidad al amplio abanico de salidas laborales que este ofrece.

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](#).

El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

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 Perfil de usuario web

Cada usuario debe poseer una única cuenta en la [web](#). Para ello, basta con acceder al [menú de registro](#) y rellenar los campos necesarios. Ésta puede [configurarse](#) como se desee, siempre y cuando los datos introducidos sean veraces.

Game ID

Para participar en las competiciones de UNIVERSITY Esports es necesario tener **actualizado el apartado de [Game ID de vuestro perfil de](#)**

[usuario web](#). Para que vuestro Game ID de Rocket League sea correcto, éste debe cumplir:

- Que el IGN de Rocket League en vuestro perfil web tenga el mismo nombre que tenéis dentro del juego, independientemente de la plataforma en la que juguéis.
- Que, si jugáis desde otra plataforma diferente a Epic Games, vinculéis vuestra cuenta de vuestra plataforma (Steam, consola,...) a vuestra cuenta de Epic Games.

Es responsabilidad de cada jugador cumplimentar el perfil de jugador con su **cuenta principal** del juego. **Bajo ningún concepto se permitirá el uso de cuentas secundarias para competir. Tener un Game ID mal cumplimentado puede suponer la expulsión de la competición.**

No se permitirá el uso de Game ID o nombres de juego que contengan palabras malsonantes y/o puedan resultarle ofensivos a la organización. UNIVERSITY Esports notificará al jugador que incumpla este punto de la normativa y éste deberá cambiar el nombre de forma inmediata. En caso contrario, se expulsará al jugador de la competición.

Si se necesita **modificar el Game ID** en el perfil de usuario web una vez ya introducido uno con anterioridad, se deberá informar al equipo de administración a través del [servicio de asistencia de la web](#) abriendo una nueva consulta e indicando cuál es el nuevo Game ID que tienes y el motivo que ha propiciado el cambio de Game ID.

Matrícula y DNI

Para participar en UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier, será necesario estar **verificado por los administradores**. Para ello, se deberá subir al perfil de usuario web en la sección de “Subir matrícula” una copia del justificante de matrícula universitaria del curso 2023-2024 con 12 créditos ECTS o más provenientes de un estudio de grado o postgrado, y otra del DNI, cada una en su apartado correspondiente. Para que estos documentos se consideren válidos, deben contemplar lo siguiente:

- Matrícula Universitaria:
 - Justificante de matrícula formalizada
 - Nombre/logo de la universidad
 - Nombre, Apellidos y DNI del estudiante
 - Año lectivo del curso universitario 2023-2024
 - Número de créditos ECTS

- DNI:
 - Fotocopia por ambas caras
 - Datos fácilmente legibles

Esta información deberá estar correctamente verificada antes del comienzo de cualquier torneo de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier en el que se quiera participar. En el momento que un usuario/equipo se inscriba a un torneo UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier, el equipo de administración de UNIVERSITY Esports podrá realizar las comprobaciones de verificación en cualquier momento. **La imposibilidad de verificar a un participante como estudiante universitario puede suponer la expulsión de la competición.** Es por ello que se recomienda tener actualizada esta sección del perfil de usuario web con la mayor antelación posible. Ante cualquier duda o problema, se recomienda contactar con algún administrador a través del [servicio de asistencia en la web](#) o del [Discord oficial](#).

Creación de equipos

La creación de equipos previa a la inscripción en UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier para la categoría de Rocket League correrá a cargo de los jugadores.

Para crear un equipo en la web de UNIVERSITY Esports se debe acceder a la [sección de “Equipos” del perfil de usuario web](#), presionar el botón de [“Crea tu equipo”](#), rellenar de manera obligatoria el nombre del equipo y el juego para el que se va a crear, y confirmar la creación del equipo pulsando en el botón “+ Crear equipo”.

Los equipos estarán formados por 3 jugadores titulares y un máximo de 1 suplente. Para los torneos, todos los integrantes de un equipo deberán ser estudiantes.

Inscripción en los torneos de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier

Para formalizar la **inscripción en un torneo de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier de Rocket League**, será necesario buscarlo en la [sección “Inscríbete” de la web](#), clicar en el torneo que aparezca en estado “Inscripciones” y, una vez dentro, pulsar en el botón “Inscribirse”,

seleccionar el equipo con el que se quiere inscribir y confirmarlo. Esta acción deberá ser realizada por el **capitán del equipo / creador del equipo**.

La inscripción en los torneos de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier está limitada por los siguientes requisitos:

- Todos los miembros del equipo deben pertenecer a **una universidad** y, además, verse reflejado en sus [perfiles de usuario web](#).
- Todos los miembros del equipo deberán tener subidos a sus perfiles de usuario web el **justificante de matrícula universitaria y una fotocopia del DNI**, tal y como se menciona en la [sección anterior de “Matrícula y DNI”](#).
- El equipo deberá tener un **mínimo de 3 jugadores y un máximo de 4**.

Si el equipo no cumple alguno de estos requisitos, el sistema no permitirá la inscripción en el torneo de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier.




1.3 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 Oficial de UNIVERSITY Esports](#) es la vía principal de comunicación entre organización y participantes. Es por ello que se recomienda encarecidamente que **todos los participantes dispongan de cuenta de Discord**.

En la categoría de “competición”, en el canal de [ **comunicados**] iremos informando de los torneos y de las posibles actualizaciones. Además, podréis buscar otros compañeros universitarios ( **busco-equipo**) y tener una vista general simplificada de todos los torneos que están por venir ( **calendario**).

También encontraréis un **canal específico para Rocket League** en el cual podréis poneros en contacto con los rivales y con los administradores en caso de cualquier duda o problema, para poder acceder a este canal

deberéis de seleccionar el rol designado para Rocket League en el canal de “**Canales y Roles**”

Asimismo, el canal de Discord podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web y redes sociales, además de ser la herramienta de comunicación por voz.

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

1.4 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.

2. Estructura de Competición del Split 1

El sistema de Competición del Split 1 se basa en la celebración de **un campeonato** denominado “**UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier**”. Tras finalizar los torneos, **los 8 equipos con mayor puntuación se enfrentarán en una**

fase de Playoffs donde lucharán por un puesto en la **Final presencial en GAMERGY**.

2.1 UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier

A lo largo del campeonato de **UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier** se celebrarán un total de **cuatro (4) torneos**, estos se disputarán cada uno a lo largo de un único fin de semana en el horario que se establezca en la web, el cual podrá variar en función de la participación de cada uno.

Formato


El formato de cada uno de los torneos consta de un **bracket de eliminación simple** con todas las rondas a **Bo3** (best of three), **salvo la final** del bracket que será a **Bo5**. En función de la posición que se alcance se asignará una cantidad de puntos, proporcional cuanto mejor sea el resultado.

Los Playoffs se disputarán en un formato de **bracket de eliminación simple** con todas las rondas a **Bo5**, **salvo la final** que será a **Bo7**.

Sistema de puntuación

El sistema de puntuación vendrá determinado por la posición obtenida por un equipo al finalizar el torneo, estos puntos irán incrementando con cada torneo. A continuación se muestra la tabla de puntuación:



		UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifiers			
		T1	T2	T3	T4
POSICIÓN	1°	60	120	180	240
	2°	50	100	150	200
	3°	40	80	120	160
	5°	30	60	90	120
	9°	25	50	75	100
	17°	20	40	60	80
	33°	15	30	45	60
	65°	10	20	30	40
	NP	0	0	0	0

Ranking

Todos los participantes podrán ver sus puntos acumulados en el ranking, en el cuál, aparecerán todos los equipos inscritos que vayan cosechando puntos a lo largo de la temporada. En el supuesto de que hubiera un empate a puntos en el ranking entre varios equipos por la octava posición se emplearán los siguientes criterios de desempate para asignar dicha posición:

- El equipo que haya ganado más torneos
- El equipo con mejor posición media tras finalizar los torneos

En caso de persistir el empate tras aplicar los criterios anteriores se deberá de jugar un enfrentamiento entre los equipos implicados a Bo7.

Cambios de jugadores en los equipos

Los cambios de jugadores en los equipos están permitidos entre cada uno de los torneos, pero no se podrán realizar más de 1 cambio de jugador en total durante el transcurso del primer split, estos cambios se contabilizarán después del primer torneo, teniendo como referencia los jugadores participantes en dicho torneo como el equipo inicial.

Las solicitudes para un cambio de jugador se debe realizar a través de un ticket con el motivo “Cambio de jugador”, se deberá indicar el nombre en la web del jugador que ha de ser retirado y el nombre en la web del nuevo integrante.

Jugadores elegibles para la fase de Playoffs

Un jugador solo podrá ser elegible para jugar la fase de Playoffs si ha disputado **un torneo de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier** con el equipo al que quiere unirse, y siempre y cuando no esté en la alineación de otro equipo también clasificado.

En el caso en el cual 2 equipos se disputan el fichaje de un jugador el conjunto en el cual el jugador haya disputado más torneos tendrá la preferencia de elección, si ha disputado el mismo número de torneos con ambas escuadras, será el equipo con el que ha disputado el último torneo el que tenga preferencia de elección.

Horario

El horario de las rondas de los torneos de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier comenzará, por regla general, el **sábado a partir de las 10:00h y durante toda la mañana**. Las rondas se jugarán de manera consecutiva, una tras otra, hasta la finalización del bracket. Si fuese necesario por cantidad de participación o incidencias ocasionadas durante la realización del clasificatorio, el torneo podría aplazarse a partir de determinada ronda para continuar disputándose en horario de domingo a partir de las 10:00h.

El horario que habrá que seguir será el que aparezca en el torneo creado en la [web de UNIVERSITY Esports](#). Este horario estará publicado previamente al inicio del torneo y **no podrá ser modificado** por los equipos participantes.

Las **penalizaciones por retraso** de la hora establecida para cada ronda vienen estipuladas en la [sección Penalizaciones por retraso](#) de este mismo documento.

Calendario

El calendario de todos los torneos de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier de Rocket League en la Temporada 9 de UNIVERSITY Esports es el siguiente:

- Clasificatorio #1: Sábado 14 y Domingo 15 de Octubre
- Clasificatorio #2: Sábado 28 y Domingo 29 de Octubre
- Clasificatorio #3: Sábado 4 y Domingo 5 de Noviembre
- Clasificatorio #4: Sábado 18 y Domingo 19 de Noviembre
- Playoffs (Cuartos y Semifinales): Sábado 2 de Diciembre

Este calendario podría sufrir modificaciones debidas al calendario de la competición de UEMasters u otros eventos que así lo requieran. Si fuese necesario realizar algunos de estos cambios, se avisará con toda la antelación posible a través del [Discord Oficial de UNIVERSITY Esports](#) y los equipos deberán adaptarse a ellos.

2.2 Premios

Los torneos de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier reparten más de 4.500€ en premios.

Torneos UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier

El conjunto ganador de cada uno de los 4 torneos se llevará un premio monetario de 150€ a repartir entre los integrantes del equipo.

Playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier

Los dos finalistas de los Playoffs de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier disputarán la final de forma presencial en GAMERGY con todos los gastos pagados, al ganador de dicha final se le otorgará un premio de 300€ a repartir entre los jugadores del equipo.

3. Normativa de Rocket League

3.1 Normativa general

Todos los partidos de los torneos de UNIVERSITY Esports GAMERGY Qualifier 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 al responsable de competición disponible para cada jornada a través del canal de ayuda del [Discord de UNIVERSITY Esports](#) en la sección de Rocket League.

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. Sólo los jugadores que estén físicamente en la final, en el caso de que así se organice, y que la disputen tienen derecho a los premios. 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 GameID 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 UNIVERSITY Esports](#). 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 **David-Zebra#3213** para que la organización 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](#).

Es obligación de todos los participantes haber leído el reglamento.

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.

“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.”