

REGLAMENTO

COPA UPV ROCKET LEAGUE –otoño25-

1. CONSIDERACIONES GENERALES-

- El programa de e-Sports de la Universidad Politécnica de Valencia(UPV) está organizado y dirigido por el Área de Deportes asesorado por organizadores especializados en cada modalidad deportiva.
- Los e-Sports serán Open, sin restricción de género.
- Toda la información referida a los e-Sports se puede consultar en la WEB en el apartado e-Sports:
<https://www.upv.es/entidades/ad/e-sports-2>
- La organización podrá cambiar o alterar en cualquier momento las acciones, normas o decisiones si cree conveniente.
- **La suplantación/falsedad de identidad durante la participación será elevada a la máxima autoridad en esta materia en la UPV, siendo castigada y perseguida según la ley**
- ****LAS INSCRIPCIONES ESTARÁN ABIERTAS DURANTE TODO EL SPLIT****

2. INTRODUCCIÓN-

- 2.1 La **LIGA UPV Rocket League-otoño-** se disputará en multiplataforma **PS4/PS5/PC/XBOX/ XBOX S** y con el juego **Rocket League**.
- 2.2. La **Copa UPV RL-otoño-** se disputará **ONLINE**. Los jugadores tendrán que disputarlos en sus propias consolas, la UPV no proporciona ni consolas, ni juegos, ni material a los jugadores.
- 2.3. No hay un lugar designado donde los jugadores deban tener sus consolas, cada uno escogerá libremente desde dónde conectarse. Rogamos que se haga un test de internet antes de la conexión para asegurarse de que la conexión es suficientemente rápida para permitir el desarrollo del torneo sin ningún tipo de contratiempo.
- 2.4. La suplantación/falsedad de identidad será castigada con la expulsión del campeonato y la inhabilitación para futuros. Esta ilegalidad será elevada al Gabinete Jurídico de la Universidad que estipulará las sanciones que dicho organismo crea oportunas.
- 2.5. Previo al inicio, habrá una reunión online informativa y se facilitará datos de contacto de todos los participantes.
- 2.6. Se facilitará igualmente el enlace a Discord para que todos los jugadores tengan acceso y contactos de los jugadores.
- 2.7. El canal de comunicación sobre cualquier aspecto de la competición será Discord (en cada uno de los canales).

3. FECHAS DE JUEGO COPA:

La copa estará formada por 4 Torneos:

COPA ROCKET LEAGUE UPV OTOÑO:

- TORNEO 1 – SE DISPUTARÁ DEL : 3-9 DE NOVIEMBRE
- TORNEO 2 – SE DISPUTARÁ DEL 17-23 DE NOVIEMBRE
- TORNEO3 – SE DISPUTARÁ DEL 1-7 DE DICIEMBRE
- TORNEO 4 – SE DISPUTARÁ DEL 15-21 DE DICIEMBRE

4. SISTEMA DE COMPETICIÓN-

4.1. Al tratarse de una competición multiplataforma, podrán jugar todos contra todos.

4.2. FORMATO DE CADA TORNEO:

- Dependiendo del número de participantes, se dividirán en un ÚNICO grupo o varios.
- Los jugadores inscritos deberán comunicar su participación o no en cada Torneo llegado el momento. (el orden de confirmación determina la participación en el play in).
- Para cada torneo, el cuadro comenzará en cuartos: estará formado por un máximo de 8 jugadores...si hubiera más jugadores en un torneo habría un play in para determinar los 8 jugadores. (si por ejemplo hay 9 jugadores confirmados, los confirmados en 8º y 9º lugar, jugarían un play in para ser el 8º jugador de cuartos)
- Todos los participantes que confirmen participación en el torneo (incluidos los del play in) de partida tienen 1 punto, pasar a semis es un punto extra. Pasar a la final un punto extra. El ganador 1 punto extra.
- **Al finalizar los 4 torneos habrá una SUPERFINAL PARA CONOCER AL CAMPEÓN. (STREAMING)**

4.3. FUNCIONAMIENTO de cada TORNEO

- En la semana de cada torneo, Los lunes hasta las 14h será el plazo de confirmación de participación (Esto determinará el orden de participación del torneo. El primer jugador en confirmar, los primeros en confirmar tendrán preferencia de plaza en cuartos de final. Los últimos en confirmar, probablemente tengan que jugar un play in)...))
- Si hay más de 8 jugadores confirmados (9 por ejemplo): por orden de confirmación el 8º y 9º jugarían play in. Si hay 10 confirmados: el 7º y 8º jugarían play in por el 7º y el 9º y 10º por la octava plaza...
- **PLAY-IN:** Se jugará los lunes. Conocidos los 8 jugadores, el mismo lunes se hace sorteo de enfrentamientos de cuartos.
- **TORNEO: El día de juego de CUARTOS Y SEMIS SE JUGARÁN los JUEVES O VIERNES a decidir en la reunión. LA FINAL LO DECIDEN LOS FINALISTAS.**
- Jugador que confirme participación y no se presenta: TARJETA AZUL
- Jugador con dos tarjetas azules: expulsado.
- La organización facilitará los contactos de todos los capitanes.

4.4. SOBRE LOS ENCUENTROS

- Cada encuentro entre dos jugadores se disputará en modalidad BO2 (partido de ida y vuelta).
- deberán entrar en discord Al menos con 15 minutos de antelación a la hora prevista del partido los jugadores y avisar de que están preparados.
- **Si pasados 15 minutos de la hora fijada para el encuentro un jugador no ha entrado en discord ni está preparado para comenzar, será considerado como un NO PRESENTADO y se le descontará dos puntos de la general.**
- Al acabar el partido, habrá que dejar en discord en el apartado correspondiente pantallazo de los partidos y resultado del encuentro (deberá hacerlo el jugador que gana el encuentro):
- **RESULTADO PARTIDO 1: GANADOR JUGADOR “ “· (O EMPATE)**
- **RESULTADO PARTIDO 2: GANADOR JUGADOR “ “· (O EMPATE)**
- **En caso de empate (un ganador de cada partido), se recurrirá al golaverage y en caso de empate, otro partido a GOL DE ORO.**

- Si al acabar el partido no se hace pantallazo ni se indica resultado será considerado como **NO PRESENTADO** de ambos jugadores.
- **IMPORTANTE: AL INDICAR RESULTADO SE DEBE INDICAR EL NICK DEL JUGADOR NO EL NICK DE DISCORD.**
- Los resultados y clasificación estarán visibles desde la Web de e-Sports así como desde la intranet.

Para la creación del partido:

Jugar → Partidas personalizadas → Partido privado → Crear un partido privado.

La configuración del partido debe ser:

Arena: Champions Field.

Tamaño del equipo: 1v1.

Dificultad de los robots: Sin robots.

Cada partida vendrá configurado por DEFECTO, serán 5 minutos reglamentarios.

Por DEFECTO, en caso de empate los partidos se decidiran por gol de oro.

➤ SOBRE LOS JUGADORES:

- Los usuarios tendrán que unirse a la plataforma de Discord. La organización enviará el enlace.
- Los jugadores deberán enviar una foto de medio cuerpo o venir al Área de deportes a hacérsela.
- Al final de cada partido, los jugadores de cada equipo podrán comunicar a la organización si han detectado algún tipo de incumplimiento o han detectado alguna anomalía o uso que no quede reflejado en este reglamento por parte del jugador contrario, pasando a adjuntarse en el acta los hechos para revisión posterior de los árbitros. Si se detectan acciones fuera de lo contemplado en este reglamento, el jugador infractor perderá automáticamente el encuentro aplicándose las sanciones pertinentes. El uso de programas de terceros que mejoran, modifican o agregan características al juego, está estrictamente prohibido durante la competición y conlleva la expulsión inmediata, así como elevar la infracción al Comité de Disciplina de la Universidad.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los jugadores que tienen que disputar el encuentro son obligatoriamente los jugadores inscritos en la competición. Queda determinantemente prohibido suplantar la identidad de un jugador. Si se produjese este caso, el jugador suplantado quedará eliminado de la competición e incluso el Comité de Competición podría estimar elevar la acción de ambos jugadores (suplantador y suplantado) al Comité de Disciplina de la Universidad (fraude informático, suplantación de identidad, falsificación de identidad...)

4.- SANCIONES Y FAIR PLAY

- 4.1. Todos los-las participantes deben cumplir todo lo expuesto en este reglamento.
- 4.2. Toda conducta que la organización crea inaceptable, podrá acarrear la expulsión directa de participante.
- 4.3. Las faltas de respeto a participantes, equipos u organización a través de cualquier vía (redes sociales, chats, discord...con llevará elevarlo al Comité de Disciplina de la Universidad una vez valorado por el Comité de Competición.
- 4.4. Las sanciones derivadas de trampas, alteraciones de jugadores, alteraciones del juego que no sigan las reglas aquí expuestas, podrás conllevar la expulsión de la competición como mínimo e incluso inhabilitación, una vez reunido y valorado por el Comité de Competición que siempre podrá elevarlo al Comité de Disciplina de la Universidad.

5.- STREAMING

La fase final del campeonato será retransmitido en streaming por los canales habilitados por la organización de la UPV (en twitch y youtube):

- **Twitch:** UPVesportsFIFA
- **Youtube:**UPVe-sports

Las semifinales y finales serán comentadas por casters especializados.

Para aquellos-as que deseen retransmitir-comentar en streaming los partidos de la fase regular y eliminatorias de octavos y cuartos, deberán realizar la petición a través de [poli\[SOLICITA\]](#).

6.- PREMIOS

Los mejores equipos de cada campeonato obtendrán los siguientes premios:

- OBSEQUIOS: MERCHANDISING
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV UNIVERSITARIO PARA COMPETICIONES UNIVERSITARIAS (a criterio del Área de Deportes)
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV EN CAMPEONATOS NO UNIVERSITARIOS (a criterio del Área de Deportes)
- LOS MEJORES JUGADORES POR RANKING ACABADOS LOS DOS SPLITS (OTOÑO Y PRIMAVERA) en la ENTREGA DE COMPETICIONES que organizará en junio el área de Deportes, RECIBIRÁN TROFEO Y BOLSA GAMER