

Torneo Online ROCKET LEAGUE

REGLAS GENERALES

Estructura de competición: Eliminación directa BO3.

Método de inscripción: a través del enlace: <http://www.roquetasgs.com/>

Modalidad de juego: 2vs2.

Requisitos de participación:

- Residir en la península ibérica y baleares
- Plataforma: PC, Playstation, Xbox y Switch
- Uso de la plataforma DISCORD

INFORMACIÓN GENERAL

1.2 Reglamento General

Los administradores se reservan el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento y sin previo aviso.

Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haber leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.

1.3 Aplicación del Reglamento

Los usuarios del sitio, aceptan todas y cada una de las reglas aquí expuestas, así como las condiciones generales de uso.

GENERAL

2.1 Los jugadores son responsables de revisar periódicamente el reglamento del torneo para evitar cualquier mal entendido.

2.2 El ID o Nombre de Usuario de los jugadores tiene que ser exactamente el mismo al indicado en la inscripción. Será decisión de los organizadores si el jugador puede continuar con los partidos, aunque el nombre no este escrito de la misma manera que en la inscripción.

2.3 Cada jugador que no cumpla con el reglamento, será penalizado, pudiendo llegar a la expulsión del torneo, de acuerdo a la decisión del Administrador.

2.4 Toda solicitud y/o reclamación deberá ir ligada con pruebas contundentes, por lo contrario, si una solicitud y/o reclamación no va en conjunto con pruebas, la administración podrá hacer caso omiso.

2.5 Queda totalmente prohibido el uso el chat ingame para insultar o despreciar a los oponentes.

2.6 La inscripción se realizará a través del siguiente enlace:
<http://www.roquetasgs.com/>.

2.7 El torneo está restringido a las personas que residan en territorio nacional.

2.8 El reglamento puede presentar cambios para garantizar la experiencia de juego de los participantes.

2.9 El torneo se llevará a cabo por medio de rondas clasificatorias y eliminación directa.

2.10 Todo jugador deberá estar disponible 15 minutos antes del inicio de la partida, en caso contrario, el llegar tarde o no presentarse puede llevar a la descalificación.

2.11 Si un jugador se desconecta intencionadamente de la partida será eliminado, en caso contrario si es por un fallo de conexión, perderá la puntuación de esa ronda, pero podrá incorporarse en la siguiente siempre que demuestre a través de discord a un administrador que no ha sido desconexión voluntaria.

2.12 La administración no se hace responsables de los fallos de conexión de jugadores o de los servidores de ROCKET LEAGUE, ni tampoco de los errores que pudieran surgir con los periféricos de los jugadores.

2.13 Queda totalmente prohibido el uso de bugs o glitches.

2.14 Está permitido que cualquier jugador retransmita su partida, siempre que haga mención al ayuntamiento como organizador del torneo, en el título de la retransmisión.

PREMIOS

3.1 Los ganadores del torneo:

- **PRIMER CLASIFICADO:** Monitor 4K

- **PRIMER CLASIFICADO CATEGORIA ROQUETAS DE MAR:** Monitor 4K
 - Para optar a esta categoría, todos los miembros del equipo inscrito deben estar empadronada en el municipio de Roquetas de Mar

CLASIFICACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE PARTIDA

4.1 Ronda clasificatoria

- 2vs2.
- BO5.

4.2 Final

- 2vs2.
- BO5.

4.3 Configuración de partida:

- Modo de juego: Balón rueda
- Estadio DFH (Día).
- 2vs2
- Sin robots.
- Europa.

4.4 Asignación de victorias:

- Al finalizar el partido, todos los jugadores deberán pasar la foto del resultado, en el caso de que alguna foto no coincida se les solicitara a los jugadores los clips de la partida.
- Si algún jugador se niega a facilitar la repetición de la partida, en caso de que se la solicitara la organización para verificar el resultado, se le dará por perdido el partido.
- La captura o imagen se deberá facilitar a la organización de la competición a través de un discord que se creará solamente para la competición.