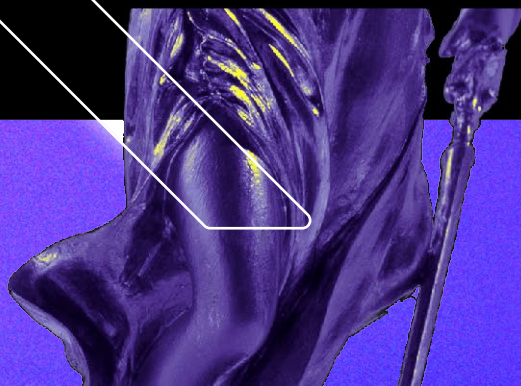




LIGA UNIVERSITARIA

REGLAMENTO

**ROCKET
LEAGUE**

REGLAMENTO ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CONTACTO

DESCRIPCIÓN GENERAL

ADMINISTRACIÓN

DECISIONES DEL ÁRBITRO

MEDIDAS DISCIPLINARIAS

REGLAMENTO GENERAL

PARTICIPACIÓN

DE LOS PARTICIPANTES

CUENTAS

IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

DE LOS EQUIPOS

CAMBIOS DE NOMBRE DE EQUIPO

COMPETENCIA

SISTEMA DE PUNTOS

ASISTENCIA Y HORARIOS

PUNTUALIDAD

CAMBIO DE ROASTERS

CAMBIOS EN LA PLANTILLA

CAMBIO DE HORARIO Y FECHAS

PENALIZACIONES

PACTOS

PARTIDAS TRANSMITIDAS

ANTES DEL PARTIDO

DURANTE EL PARTIDO

DESPUÉS DEL PARTIDO

CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO

FALTAS

SANCIONES

CREACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA
PARTIDA

CAMBIOS EN EL REGLAMENTO



INTRODUCCIÓN LIGA UNIVERSITARIA

Este reglamento servirá como regulación de la **Liga Universitaria Colombia** que se llevará a cabo de manera online.

La liga está organizada completamente por **INDERCOL**. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El reglamento está sujeto a cambio en cualquier momento por **INDERCOL** y los cambios serán notificados en el momento.

La identificación de los jugadores es obligatoria y se deberá validar a través de su credencial universitaria cuando lo solicitamos, en caso de no tener credencial universitaria, deberán contar con su CC, cartilla militar o pasaporte, un documento que cuente con su fotografía y nombre completo; se tomará en cuenta la documentación pedida obligatoriamente al momento de la inscripción a la Liga (horario universitario, comprobante de inscripción universitaria, constancia de estudio universitario o cualquier documento que confirme que estás estudiando actualmente).



CONTACTO

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia.

Discord: <https://discord.gg/67KQHbqZMz>



DESCRIPCIÓN GENERAL

- **Plataforma:** Multiplataforma.
- **Jugadores:** 3 titulares y 1 suplente.
- **Servidor:** US East (US West en caso de que ambos equipos estén de acuerdo).
- **Arena:** DFH Stadium.
- **Modo de juego:** Soccar. (3 vs 3)
- **Formato:**
 - Fase 1:** Está sujeto a decisión de cada University Leader.
 - Fase 2:** Doble eliminación al mejor de 3.
 - Fase 3:** Round robin al mejor de 1.
 - Playoffs:** Eliminación directa al mejor de 3.
 - Final:** Eliminación directa al mejor de 5.

ADMINISTRACIÓN

La administración podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

- Toda la información y **reglas explicadas en este reglamento están sujetas a cambio** de ser necesario. Todos los jugadores inscritos recibirán una debida notificación en el momento.
- La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia limpia.

DECISIONES DEL ÁRBITRO

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento de la Liga y el espíritu del juego. Se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

MEDIDAS DISCIPLINARIAS

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores o equipos que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.



REGLAMENTO GENERAL

PARTICIPACIÓN

- Sólo se Todos los jugadores interesados en participar deberán crear una cuenta en la plataforma de torneos <https://ligauniversitaria.co> y deberán registrarse de manera correcta en el link de torneo respectivo dentro de la misma plataforma.
- Los jugadores deben pertenecer a la misma universidad que representan y deben ser estudiantes activos en el periodo académico en el que se está llevando a cabo la Liga.

DE LOS PARTICIPANTES

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento, teniendo en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro de la Liga.

Los participantes deberán ser estudiantes activos en sus universidades, y se permitirá a aquellos egresados con un máximo de un año de haber concluido sus estudios.

CUENTAS

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma.
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con algún administrador para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación.
- Cada participante es responsable de actualizar su cuenta del juego.
- Cada participante puede registrarse con solo una cuenta de Rocket League.
- Los jugadores deben usar su propia cuenta registrada de Rocket League, si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente de la competición.
- No se permite el uso de cuentas múltiples, no registradas en el torneo o ajenas a su propiedad.

IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Es imprescindible rellenar los datos del perfil de jugador en la web de LIGA UNIVERSITARIA COLOMBIA, tanto el nombre de juego como los documentos de matrícula, además de poder ser identificable en todo momento. Los encuentros se disputarán de manera online durante toda la competición hasta la final.



REGLAMENTO GENERAL

DE LOS EQUIPOS

- Los equipos deben constar de un total de 3 jugadores titulares obligatoriamente y 1 suplente si así lo desean.
- Tienen como opción reforzar al equipo representante con jugadores de la misma universidad que hayan estado en otros equipos en su torneo interno.
- **Será válido únicamente si el equipo pasa a la fase 2 de la competencia o en caso de fuerza mayor justificada.**
- Se le otorgará la premiación a los 3 jugadores que jueguen la final y en caso de que el equipo incluya a los suplentes deberán ser repartidos de manera equitativa entre todos los integrantes (la premiación para los suplentes dependerá completamente del equipo).
- Solo jugadores inscritos en la plantilla principal y suplentes pueden participar.
- Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como capitán, persona que pueda velar por los intereses del equipo ante la Liga y que tenga contacto con la administración.
- Los nombres de los equipos deben ser apropiados, no se permiten nombres que inciten a la violencia, xenófobos, vulgares y fuera de contexto. Si hubiere caso de un equipo con algún nombre de esta clase, debe hacer cambio de nombre o no será tenido en cuenta en el momento de registro.
- Si un equipo se presenta a un partido compareciendo un jugador que no figure en la alineación previamente registrada, se considerará derrota automática para el equipo infractor.

CAMBIOS DE NOMBRE DE JUEGO

- ♦ Todos los jugadores deberán tener el nombre de juego actualizado en la plataforma en su cuenta.
 - Burlas.
 - Obscenidades
 - ♦ Está prohibido que los nombres de los participantes contengan:
 - Racismo.
 - Misoginia.
 - Nombres de marcas, productos o alusiones políticas.
 - Vulgaridades.
 - Hagan referencia y/o incitación a la violencia.
 - Xenofobia.
 - Palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
 - Homofobia.
- ♦ **Están prohibidos los cambios de nombre de juego una vez iniciado el bracket de torneo. En caso de realizar un cambio y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.**



COMPETENCIA

SISTEMA DE PUNTOS ROUND ROBIN

El Sistema por el que se registrará la competición y la clasificación será el siguiente:

♦ Victoria : 3 puntos ♦ Derrota : 0 puntos.

Criterio de desempate es resultado de enfrentamiento directo. En caso de triple empate, dependerá de la supremacía del grupo, si el empate persiste los equipos deberán jugar un triangular previo a la siguiente fase con el fin de definir los clasificados.

ASISTENCIA Y HORARIOS

Es responsabilidad de todos los jugadores estar al pendiente de la información publicada tanto en la página web como del discord, enviada a sus correos registrados y de mantenerse en contacto con la administración de la Liga. En caso de que dos equipos de una misma llave no se presenten a jugar su enfrentamiento o no se presenten todos los jugadores de ambos equipos, ambos equipos perderán dicho encuentro.

PUNTUALIDAD

Los jugadores deberán estar listos en el lobby **5 minutos antes** de la hora fijada para el partido. En el caso de la primera ronda del torneo, será necesario que estén en el lobby **10 minutos antes**. Si fuera un partido que se transmitirá por **stream de Liga Universitaria**, los jugadores deberán estar en el lobby de **15 a 30 minutos antes**. **Además, tendrán que estar en los canales de discord asignados (para la revisión de cuentas).**

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo **si uno de los jugadores falta**, en caso de que un equipo no cuente con su alineación, **el partido se dará por perdido**.



CAMBIO DE ROSTER (ENTRE PARTIDAS)

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine la Liga, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario o administración del torneo según corresponda 5 minutos antes de lanzar partida, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.

Una vez iniciada la fase de preparación del juego no serán admitidos ningún tipo de cambios en la alineación.

CAMBIOS EN LA PLANTILLA

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves y grupos del torneo (todos los jugadores registrados no podrán ser cambiados o sustituidos después de que se publiquen las llaves o dé inicio a las fases de competiciones).



CAMBIO DE HORARIO Y FECHA (NO STREAM)

En caso de no poder jugarse una partida (que no sea de transmisión), el horario y día se pactará entre los equipos, siendo el más conveniente para cada uno, avisando con tiempo a los jueces de Liga Universitaria Colombia. **La página web ofrecerá un horario de partido para que en el caso que no haya consenso o exista cualquier tipo de problema se juegue en dicho horario.**

Recordar que el partido nunca se puede atrasar, pero sí adelantar, siempre y cuando se avise a cualquiera de los administradores del torneo. Si no se llega a consenso entre los jugadores, el partido se disputará en la hora estipulada. **Recomendamos siempre como primera opción avisar a los administradores directamente.**

Una vez que el horario del partido ya se haya pactado, no se podrá cancelar con una antelación menor a 24 horas. Ej: El partido se ha pactado a las 20:00, por lo tanto, más tarde de las 20:00 del día anterior no se podrá cancelar. En caso de que se cancele, se dará la victoria al otro equipo. (Si la partida está calendarizada para transmisión, deberán avisar con 48 horas de anticipación para poder hacer cambio de partida para transmitir).

Para pactar dicho acuerdo se podrá emplear mediante el chat de la página web, correo, discord o cualquier medio de comunicación que utilicen. Una vez pactado el horario, el consenso entre ambos equipos debe **quedar siempre reflejado en el chat de juego dentro del discord por ambas partes para considerarse válido, si no, este se tomará como inválido.**

PENALIZACIONES

PENALIZACIONES POR RETRASO DE LA HORA DE COMIENZO DEL PARTIDO:

- 10 minutos: Pérdida del primer partido (Bo3) o pérdida de la serie (Bo1).
- 15 minutos: Pérdida de la serie (Bo3).

Por último, recordar que en el caso de que un equipo ceda para cambiar el horario de partido y así favorecer a que se dispute el mismo, siempre se irá a favor del sentido común en caso de cualquier incidencia sobre el nuevo horario.

Es imprescindible tomar pruebas para que la organización verifique los datos del partido. (Se debe mostrar hora, primer contacto con el rival y el transcurso del tiempo)



PACTOS

La hora predeterminada de juego **solo será válida si** los capitanes de ambos equipos intentan contactar con el contrario con una antelación **superior a 24 horas antes de la hora asignada por la organización**. Todo equipo que aparezca más tarde de dicha hora recibirá una derrota instantánea, a excepción del **CASO 3**.

Todo esto provoca que puedan darse diversas situaciones, es por esto que a continuación se especifica:

CASO 1. Ambos jugadores contactan dentro del plazo y discuten un horario pero no llegan a un acuerdo, en este caso la hora del partido será la establecida en la página web como referencia.

CASO 2. Un jugador intenta contactar con el rival en un plazo superior a 24 horas a la finalización de su hora establecida de partido, pero el rival no aparece o aparece pasadas las 24 horas del día anterior al partido; el equipo que intentó contactar dentro del plazo obtiene la victoria automática.

CASO 3. Si ningún jugador trata de contactar al rival: en ese caso la hora de partido predeterminada será la oficial, en caso de que uno de los dos equipos se presente y el otro no, podrá reclamar la victoria. Si ninguno de los dos se presenta, el partido se dará por nulo y ninguno obtendrá la victoria.

Partido nulo: Un partido nulo es aquel en el que, por circunstancias, no se ha podido jugar. Al no poder aplazarse, queda como no jugado y no dará victoria a ningún equipo.

PARTIDAS TRANSMITIDAS

(LIGA UNIVERSITARIA)

Se les comunicará con previo aviso a los equipos correspondientes que vayan a jugar en transmisión, dado que se grabará la partida antes de ser transmitida, **les pedimos discreción y confidencialidad hasta el momento que haya salido en transmisión el resultado**.

Una vez se haya asignado a cada equipo su hora de juego **queda inamovible dicha hora**, siempre teniendo en cuenta los posibles retrasos que puede tener los enfrentamientos previos.

Ningún equipo que se le haya comunicado que va a jugar en transmisión de Liga Universitaria, podrá rechazarlo a no ser que sea por causa mayor o dé motivos suficientes a la organización de ellos.

En el caso de este incumplimiento se podrán tomar medidas contra el jugador o el equipo, pudiendo conllevar una penalización.



ANTES DEL PARTIDO

INGRESAR A DISCORD

Como ya se ha mencionado, discord será la plataforma a utilizar para reportes de victorias en caso de no poder subir dentro de la página web, dudas o problemas una vez que la Liga dé inicio.

- Los participantes deberán estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- Los participantes deberán utilizar su nombre de usuario web en el servidor de discord.

LADO DEL MAPA (NARANJA Y AZUL)

- El equipo que esté posicionado en la parte superior (o izquierda) de la llave jugará del lado azul y el equipo que esté ubicado en la parte inferior (o derecha) jugará del lado naranja.
- No se cambiará el lado de juego entre partidos, tampoco entre re-hosts.

INGRESAR A LA SALA DE JUEGO

- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la partida.
- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket será el que se encuentre del lado izquierdo de la sala, y el equipo que se encuentra en la parte inferior del bracket en el lado derecho de la sala.
- Durante la fase de playoffs y final, Liga Universitaria creará las salas de partida para transmisiones.
- Los equipos deberán estar atentos al cronograma y verificar las rondas a jugar en un mismo día.
- Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera perderá por W.O. es responsabilidad del capitán del equipo presente, reportar este caso.
- Es responsabilidad de los equipos revisar y comprobar que todos los jugadores presentes sean los correspondientes al registro de cada equipo. No cumplir con los jugadores registrados puede llevar a la descalificación total del equipo.



ANTES DEL PARTIDO

AJUSTES DE LA SALA DE JUEGO

- **Nombre de la sala:** Definido por jugador.
- **Contraseña:** Definido por jugador.
- **Modo de juego:** Soccer
- **Arena:** DFH Stadium.
- **Tamaño del Equipo:** 3v3
- **Dificultad de los bots:** No bots.
- **Región:** US East (US West en caso de que ambos equipos estén de acuerdo).
- **Unirse mediante:** Nombre/Contraseña.
- **Configuración de equipo:**
 - a. TEAM NAME 1: Equipo lado azul. Colores Default.
 - b. TEAM NAME 2: Equipo lado naranja. Colores Default.
- **Mutators:** No.
- **Tiempo del juego:** 5 minutos.

REHOST

Los equipos podrán solicitar un re-host del partido siempre y cuando la partida no esté contada como partida registrada. **Un equipo sólo podrá pedir un re-host si:**

- Uno o más de sus jugadores tienen una conexión inestable.
- Uno o más de sus jugadores tiene problemas para conectarse a la sala.
- Hubo un error en la creación de la sala (En este caso, el re host contará para el equipo que creó la partida).

Los equipos tienen derecho a un solo re-host por serie. Si ambos equipos están de acuerdo, entonces no se le contará a ningún equipo.

PARTIDA REGISTRADA

aUna partida de Rocket League cuenta como partida registrada cuando se han cumplido al menos uno de los siguientes puntos:

- El reloj de la partida ha llegado al minuto 4:45.
- Se ha anotado el primer gol.

Una partida registrada no podrá ser re-hosteada a menos que ambos equipos estén de acuerdo o por solicitud del equipo de Liga Universitaria. En este caso, se tomará en cuenta el marcador actual y se respetará como marcador global para la partida re-hosteada.



DURANTE EL PARTIDO

SELECCIÓN DE LADO

Se les indica a los jugadores que no se unan a ningún lado del partido hasta que ambos equipos estén completos dentro de la sala. Si un jugador se une a un equipo y la partida comienza de forma prematura, se contará como re-host para ese equipo.

El abuso de iniciar partidas prematuras podría llevar a sanciones y amonestaciones al jugador y al equipo responsable.

PAUSAS

No se permiten pausas durante series. Los jugadores tendrán el minuto completo entre partidos como descanso reglamentado.

REINICIO DE PARTIDA

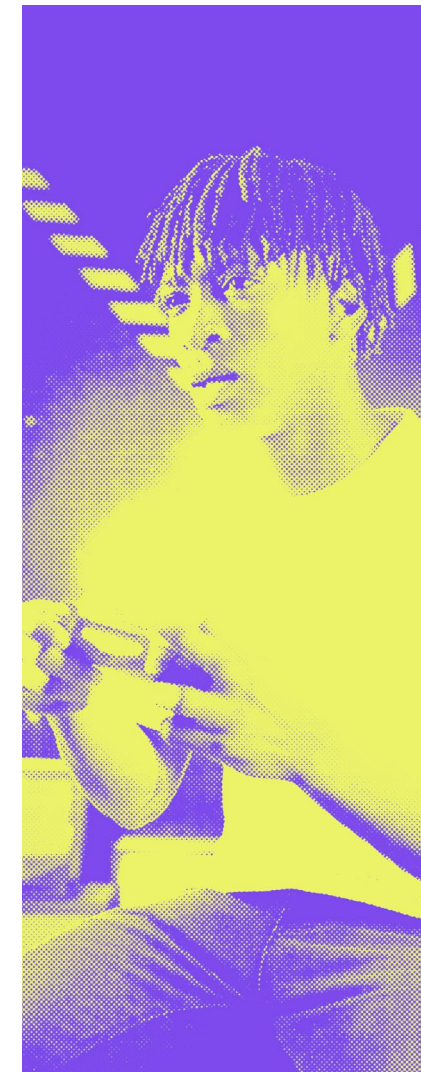
- Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de Psyonix. De ser así, se re-hosteará la partida con el marcador actual registrado como global.
- La única razón por la que una partida puede reiniciarse es por el punto de re-host explicado anteriormente.

DESCONEXIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador se hará responsable de cualquier tipo de desconexión durante cada partido, la Liga Universitaria no se hace responsable por ninguna ausencia de alguno de sus participantes, en caso de presentarse puede causar desde penalizaciones leves hasta pérdida del encuentro.

Solamente se tomarán en cuenta si se comprueba que existieron.

Problemas en el servidor o por un error dentro de la partida.





DESPUÉS DEL PARTIDO

REPORTE DE VICTORIAS

- Durante la liga los equipos participantes deberán hacer uso del discord oficial de Liga Universitaria para reportes directos de sus partidas durante todo momento.
- Si su contrincante no se presentó, deberá subir la captura de pantalla correspondiente en la web dentro del encuentro mostrando la fecha y hora como prueba.
- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un administrador principal de la liga, mediante el discord oficial.



CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO 1/2

Conducta en la competición

Liga Universitaria Colombia debe ser una competencia limpia, creemos en el compañerismo y en actitudes positivas como pilares de los deportes electrónicos, es por eso que la administración se asegurará de que cada uno de los enfrentamientos cumpla con las pautas y especificaciones del reglamento, así como el correcto comportamiento de cada uno de los equipos y sus integrantes.

Se sancionará cualquier acto, omisión o comportamiento que a consideración de los oficiales del torneo, viole estas reglas y los estándares de integridad establecidos por el torneo para una experiencia de juego competitivo.

Juego desleal

Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales del torneo:

- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre jugadores). De presentarse este caso, los jugadores involucrados serán descalificados, puede tomarse como confabulación cualquier acuerdo entre dos o más jugadores de no dañarse, impedir y/o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.
- Sobornos y apuestas están prohibidas; perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación o intentar inducir a otro jugador a hacer esto por cualquier otro motivo, llevará a la descalificación de los implicados, como el resultado en caso de que esto suceda.

- Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival se considerará como ilegal y llevará a la penalización con puntos y la descalificación inmediata del jugador.

La administración se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.

Suplantación (account sharing)

Jugar, solicitar, inducir, alentar o dirigir a alguien más a participar bajo la cuenta de otro jugador, está totalmente prohibido. De realizarse dicha acción llevará a la descalificación del jugador.

Uso de hacks

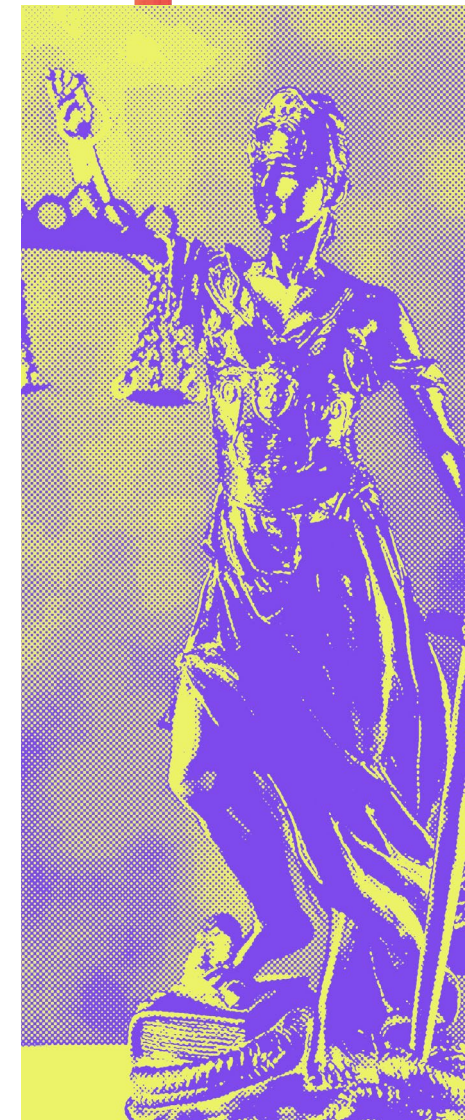
No se permite modificaciones al cliente de juego por parte de un jugador o persona que actúe en nombre de la misma.

Uso de exploits

No se puede utilizar ningún exploit durante los juegos del torneo, usar intencionalmente cualquier error en el juego para buscar una ventaja (determinado como parte de una lista de errores publicada), puede llevar a sancionar a la persona vinculada.

Uso de programas de cheats

Un jugador no puede usar ningún tipo de dispositivo de trampa y/o programa de trampa.



CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO 2/2

Desconexión intencional

Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente puede conllevar a sancionar al jugador.

Acoso

Están prohibidos actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

Comportamiento antisocial/Insultos

No se permite incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro contrario, fan u oficial, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.

Obscenidad y discurso discriminatorio

Los participantes no podrán usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensivo o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en la partida y o salas de comunicación en ningún momento. No podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición del torneo para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. No podrán usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.

Discriminación y denigración

Está prohibido ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.

Conducta no profesional

Publicación de declaraciones sin aprobación

Los participantes no pueden hacer anuncios si un oficial del torneo les ha solicitado no hacerlo.

Actividad criminal

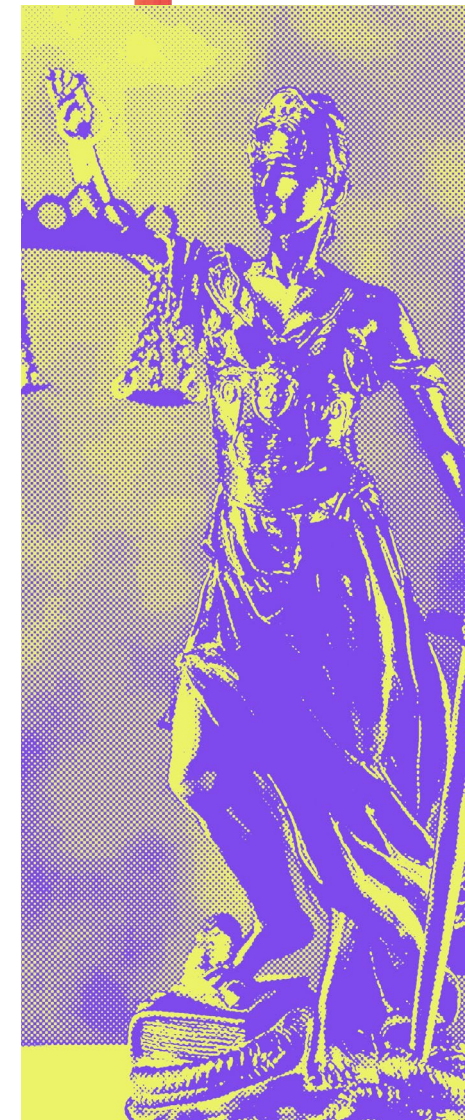
Un jugador no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente.

Atentado contra la moral

Los participantes no pueden verse involucrados en ninguna actividad que el torneo considere inmoral, vergonzosa o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.

No cumplimiento

Ningún participante puede rehusar o fallar en la aplicación de las instrucciones o decisiones de los oficiales del torneo.



FALTAS

Liga Universitaria Colombia sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un jugador debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación).

Se considerará falta cualquier acto emprendido por un jugador que cause un perjuicio a los derechos de algún otro jugador o a la integridad de la competición. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

Cualquier jugador con una falta grave será descalificado de la competición y excluido de todos los métodos de acceso al torneo durante al menos una temporada. Cualquier acumulación de tres faltas leves acarrea una falta grave. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

- No presentarse a la hora del partido acarrea una falta leve y sanción por retraso.
- No presentarse a la hora de un partido transmitido por Liga Universitaria Colombia acarrea una falta grave y la pérdida de puntos en esa partida.
- La transmisión de un partido sin cumplir las condiciones del stream por parte de un jugador acarrea una falta grave.
- La ayuda de terceros durante una partida conlleva una falta grave para todos los jugadores involucrados.
- El intento repetido de comunicación con el rival durante el transcurso de la partida. (El uso de emoticonos y comunicaciones del personaje dentro del juego queda excluido de esta regla). Esta falta puede ser tanto leve como grave dependiendo del contenido.
- Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial conlleva a la expulsión del infractor y/o infractores.

- Cualquier tipo de comportamientos similares a los que se describirán a continuación serán calificados como conducta antideportiva, conllevando la expulsión del torneo y sanciones de varias temporadas:
 - a. Difamación y/o insultos a otros participantes de la competición y/o a la organización tanto durante la realización del torneo como a posterioridad, mediante conversaciones directas, chat de transmisión y/o redes sociales.
 - b. Cualquier tipo de comentario racista, clasista o sexista en cualquier escenario.
 - c. Intento repetido de manipulación del reglamento para el beneficio propio.
 - d. Uso de la cámara durante las transmisiones para ridiculizar y/u ofender a terceros.
 - e. Pacto o tamaño de partidos de la competición.





SANCIONES

La organización del torneo se guarda el derecho de determinar la gravedad de la sanción.

Todos los programas de cheats están totalmente prohibidos y todo aquel que los utilice será expulsado de la competición. El uso de bugs (o fallos del juego) para sacar provecho de la situación está totalmente prohibido.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o el uso de cuentas que no pertenecen a los jugadores titulares o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

Los jugadores que se hayan inscrito con un nombre de jugador ofensivo, deberán hacer un cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados de la competición.

Liga Universitaria Colombia tomará medidas contra los participantes que estén inscritos en otras ligas con cláusulas de exclusividad.

Infringir cualquiera de las normas significa la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total del partido.

Los jugadores deben actuar de forma deportiva respecto a las desconexiones, una acumulación de acciones de dudosa deportividad conlleva sanciones.

La descalificación inmediata del jugador o equipo se realizará en los casos más extremos y nombrados anteriormente en este reglamento.



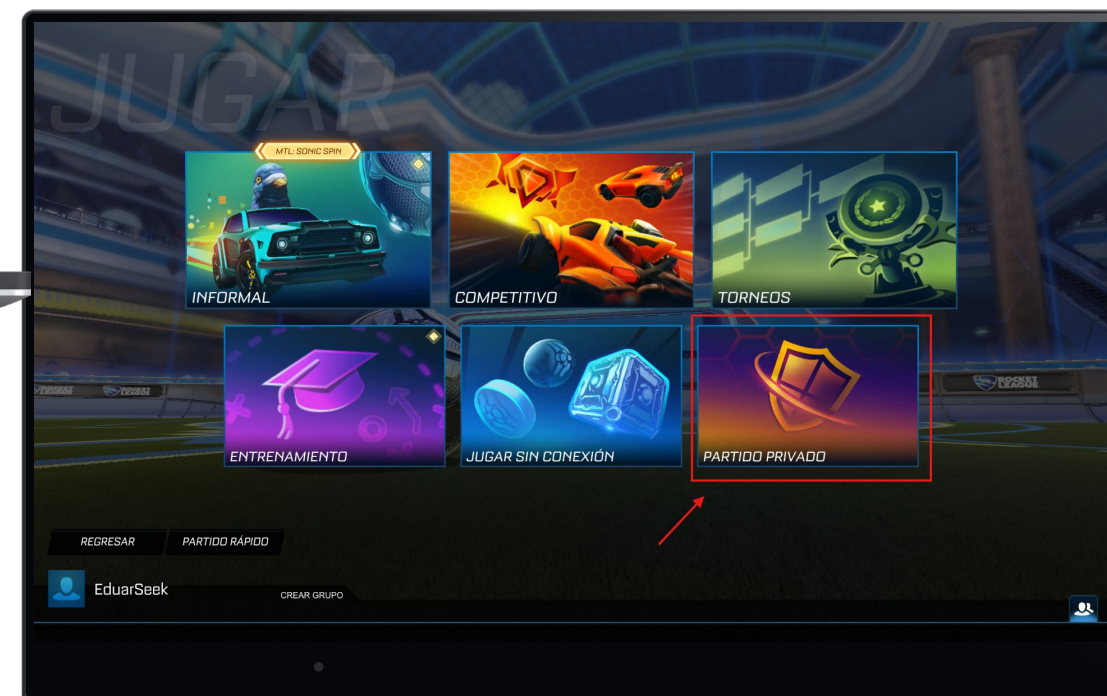


CREACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA PARTIDA



PARTIDA PERSONALIZADA

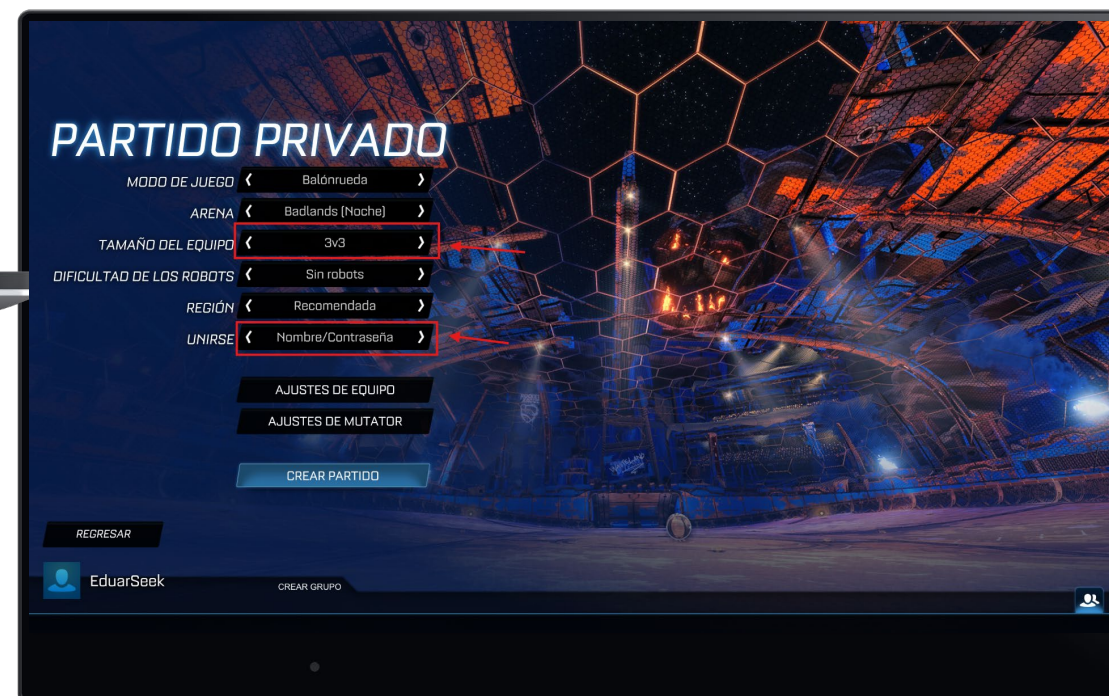
- Primero en la pantalla principal le das en JUGAR.
- Luego seleccionas PARTIDO PRIVADO.

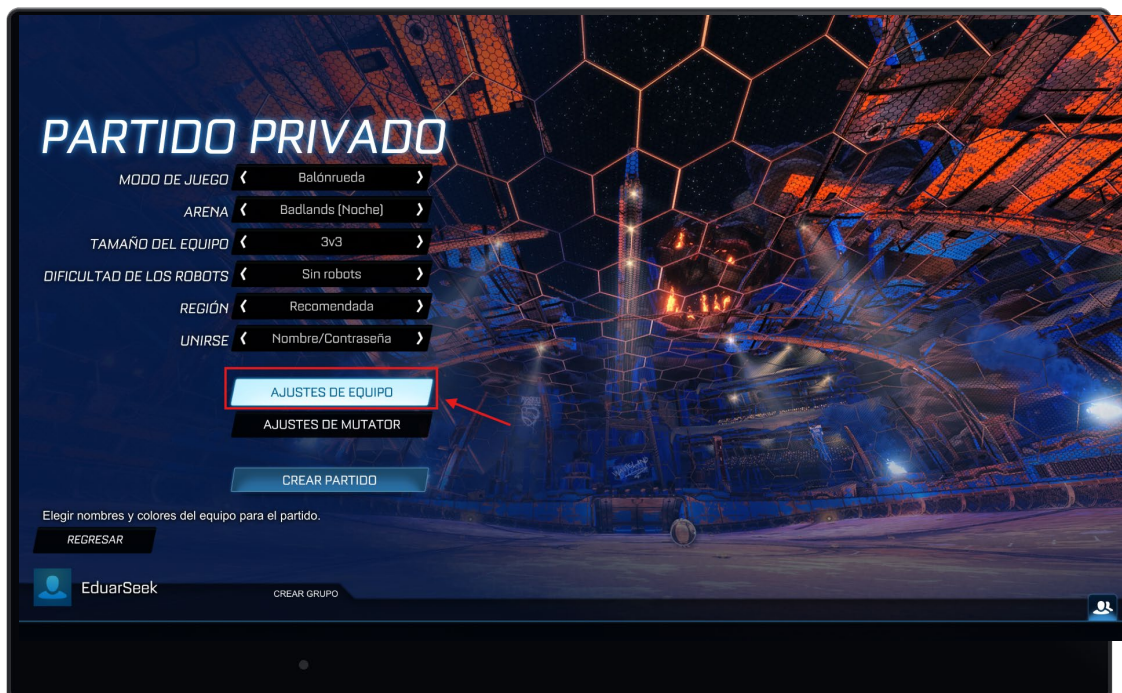




- Eliges CREAR UN PARTIDO PRIVADO

- Acomodas la configuración según el punto.





- Le das clic en “AJUSTES DE EQUIPO”

- En la parte de configuración de equipos, la persona que creó la sala debe poner nombres de equipos según correspondientes al punto
- Finaliza colocando nombre y contraseña para tu partida.
- Y para finalizar deberás ingresar nombre y contraseña (proporcionado por la persona que hizo la sala) para unirse a la partida.





REPORTES DE ABUSO

Para reportar una ofensa deberán tomar captura de pantalla y reportarla a los organizadores inmediatamente. En caso de que se considere a un equipo culpable se le dará una amonestación.

Las amonestaciones y/o descalificación pueden ir desde recibir ayuda exterior, no seguir indicaciones del torneo, comportamientos antideportivos, etc.

Estos reportes se pueden mandar a través de los métodos de contacto establecidos en la parte de **CONTACTO** de este reglamento.



FORMATO DE JUEGO

Se dispondrá de una fase de grupos, donde participaran 7 grupos de 6 equipos y 1 grupo de 5 equipos, donde se jugará al Bo1 (mejor de 1 partido). Cada victoria dará un total de 3 puntos al equipo vencedor, y la derrota 0 puntos al equipo perdedor. (anotación: En la segunda jornada se jugaran dos rondas). Teniendo en cuenta esto, se clasificarán 2 equipos de cada grupo. Pasando a la siguiente fase quedando así 16 equipos, conservando una clasificación tradicional (Bo5) con: octavos de final, cuartos de final, semifinal, Tercer lugar y Final, respectivamente.

CAMBIOS EN EL REGLAMENTO

La organización 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. Por esta razón, todos los jugadores inscritos deberán comprobar regularmente el presente reglamento para conocer las últimas actualizaciones del mismo. Los organizadores informarán a los jugadores de dichos cambios en caso de darse, a través de discord.

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarán de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación.

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

