

# Golden Dust Rising Stars: Season 2



**REGLAMENTO**  
rev. 4.0 (15/02/2020)

## **CONTENIDO:**

- 1. Introducción**
- 2. Rising Stars Circuit: Visión General**
- 3. Novedades GDRS Temporada 2**
- 4. Formato**
- 5. Inscripciones**
- 6. Configuración de la temporada**
- 7. Transferencias / fichajes**
- 8. Abandonos**
- 9. Preparación del partido**
- 10. Reportes, faltas y sanciones**
- 11. Prizepool Star League**
- 12. Retransmisión**
- 13. Administración**
- 14. Espíritu de la comunidad**



# 1. Introducción

**Golden Dust Rising Stars** es una competición 3v3 PC/PS4/XB1 para equipos de 3 a 5 jugadores que forman parte de una **liga compuesta por múltiples divisiones**. Cada equipo jugará una serie BO5 contra todos los otros equipos de su división, yendo a un ritmo de **un enfrentamiento por semana**. Una vez finalizados todos los enfrentamientos, se establecerá una clasificación que permitirá a los mejores equipos enfrentarse en los **playoffs post-season**.

Así mismo, GDRS es una competición comunitaria que ha sido diseñada para dar un **entorno competitivo amistoso** a la escena pero totalmente regulado por parte del equipo organizativo de Golden Dust Cup. Las reglas son muy simples para que no haya problemas para jugar, la más importante es que si te registras en la competición juegues hasta el final de temporada.

Las reglas de este documento rigen la GDRS. Cada jugador acepta incondicionalmente cumplir estas reglas y las decisiones que los miembros de Golden Dust Cup hagan sobre esta competición. Estas reglas están sujetas a cambios por parte de Golden Dust Cup.

## Enlaces de interés:

Sitio web: <https://goldendustcup.info/>  
Enlace al registro de la liga: <https://registro.goldendustcup.info>  
Discord de Golden Dust Cup: <https://discord.goldendustcup.info>  
Twitter: <https://twitter.com/GoldenDustCup>  
Email de contacto: [contact@goldendustcup.info](mailto:contact@goldendustcup.info)



## 2. Rising Stars Circuit: Visión General

**Rising Stars Rocket League** es un circuito europeo de 4 competiciones regionales que conducen a un evento final, la **Superstar League**. Cada competición regional es creada y ejecutada por un organizador de torneos: Francia + Bélgica + Suiza a cargo de **Rocket Baguette**, España + Portugal a cargo de **Golden Dust Cup**, Alemania + Austria a cargo de **Team Firewall** y la European Rising Stars, que actúa como Liga Regional por su propia cuenta para aquellos equipos que no pueden jugar en ninguna de las mencionadas anteriormente

Los jugadores del circuito Rising Stars pueden clasificarse para la Superstar League con una de las plazas que ofrece cada una de las competiciones regionales en su liga de Tier 1 (Star League). La Superstar League es realizada por Rocket Baguette y cuenta con la colaboración de Golden Dust Cup y Team Firewall.

### 2.1 Objetivos

El principal objetivo de la iniciativa Rising Stars es sentar las bases de una emocionante escena amateur y promover la futura generación de jugadores profesionales de Rocket League. Además de estos jugadores, los aspirantes a realización, casters, analistas, y árbitros entre otros también necesitan un marco por el que coger experiencia y así asegurar un buen desarrollo del futuro talento en Rocket League Esports.

### 2.1 Experiencia

Ésta es la experiencia que esperamos de los jugadores tengan al participar:

#### 2.1.1 Jugadores casual

Queremos que los jugadores casuales redescubran Rocket League por el alto nivel competitivo que tiene este juego, e invitarlos a convertirse en jugadores más activos, miembros de la comunidad y fans de los deportes electrónicos.

#### 2.1.2 Jugadores competitivos

Queremos que los torneos regionales doten de una gran experiencia de torneo a los competidores de la Rising Stars. Queremos que los jugadores crean que jugar en este circuito es una excelente manera de mejorar su juego.

#### 2.1.3 Jugadores Top-tier

Queremos inspirar a los mejores jugadores de Rocket League para que continúen poniendo a prueba su skill proporcionándoles un auténtico desafío, una escena competitiva y una oportunidad para desarrollar su propio potencial.



### 3. Novedades GDRS Temporada 2

- ★ Esta temporada, **el acceso a la Star League** se hará a través de unos **clasificatorios online**. 4 torneos en bracket de doble eliminación serán jugados y los 4 mejores equipos de esos torneos serán clasificados para la Star League.
- ★ Los equipos que no hayan podido clasificarse para la Star League podrán inscribirse a la GDRS a través de los registros generales que funcionan con el mismo sistema de seed por MMR como la temporada anterior.
- ★ La temporada introduce un sistema de **promoción y descenso** entre la **Star League** y la **Rising League**.
- ★ Los **coach / mánagers** ahora pueden registrarse en los rosters.
- ★ Los **jugadores fichados** solo podrán participar en un enfrentamiento de GDRS **a partir del lunes siguiente** del aviso al admin (con el objetivo de deshacernos de los fichajes provisionales).
- ★ Las inscripciones están permitidas a cualquier jugador a partir del rango **Diamante 1**.
- ★ Las inscripciones también están permitidas a cualquier jugador de **RLCS**.
- ★ Los MMR de las playlist 1v1 y 2v2 están limitados a 1500.
- ★ Un jugador que **no haya jugado** un partido de GDRS de la temporada **podrá ser fichado dentro de otro equipo**.
- ★ Los derechos de retransmisión de la **Star League** son exclusivos del equipo Golden Dust Cup.
- ★ La **fase regular** de la **Star League** tendrá una retransmisión en directo en el canal de Twitch de GDCTV todos los jueves de 20:00 a 22:00h. Los **equipos recibirán** al inicio de la competición el **calendario predefinido** con los días que deben jugar a la hora programada por los admins de GDRS.
- ★ El funcionamiento del sistema **Streamers Afiliados** ha sido revisado.
- ★ El sistema de penalizaciones ahora se llama **comodines** y ha sido revisado.



## 4. Formato

### 4.1 General

La temporada 2 de Golden Dust Rising Stars tendrá lugar entre el lunes 20 de enero (obertura de registros) hasta domingo 14 de junio de 2020 (final de la Superstar League).

- ★ La GDRS está compuesta por **cuatro clasificatorios abiertos**, una **temporada regular de 7 semanas de fase de liga** seguido por **una semana de playoffs**.
- ★ A través de 4 clasificatorios abiertos online, un total de 16 equipos accederán a la Star League, la liga de tier más alto.
- ★ Cada división está compuesta por un máximo de 8 equipos, todos los cuales compiten en BO5 durante un período de 7 a 9 semanas consecutivas a razón de un partido por semana según un **calendario predefinido y comunicado de antemano**. Una semana comienza el lunes a las 00:00 y termina el domingo a las 23:59.
- ★ Los **capitanes / coaches / managers** de cada equipo son responsables de la organización de los partidos. Entre ellos acuerdan una fecha para jugar este BO5.
- ★ Se establece **una clasificación para cada división** basada en los siguientes criterios por orden de importancia:
  - El número de partidos (BO5) ganados.
  - La diferencia de partidos ganados (número de partidos ganados menos el número de partidos perdidos).
  - El porcentaje de partidos ganados (número de partidos ganados dividido por el número total de partidos jugados).
    - Si dos equipos siguen aún empatados, se tomará en cuenta el resultado de su confrontación directa.
    - Si hay tres o más equipos empatados, la diferencia de goles (goles marcados menos goles encajados) serán tomados en cuenta para decidir el desempate entre todos ellos.
- ★ Al final de la temporada regular, **los top 3 equipos de cada división** se clasificarán para los **playoffs** con bracket de eliminación directa.
- ★ Al final de los playoffs, los 3 mejores equipos de la Star League (primera división) ascenderán a la liga Europea Rising Stars Superstar League.
- ★ La estructura ideal de la GDRS es la siguiente:

Liga Tier 1:	Star League Blue	Star League Red
Liga Tier 2:	Rising League Blue	Rising League Red
Liga Tier 3:	Shooting League Blue	Shooting League Red
Liga Tier 4:	Meteors League Blue	Meteors League Red
...		

- Hay que tener en cuenta que la Liga Tier 2 e inferiores pueden estar comprendidas por 2 o 4 divisiones dependiendo del nivel de los participantes.



## 4.2. Específico de la Star League / Rising League

Las 16 plazas de la Star League para la GDRS S3 se reparten de la siguiente forma:

- ★ Los diez mejores equipos de la Star League S2 (top 5 de ambas divisiones Blue y Red) serán invitados a la Star League S3 (conservan la plaza).
- ★ Los dos equipos que hayan terminado en última plaza de su división de la Star League (top 8) perderán la plaza de la Star League.
- ★ Los dos finalistas de los playoffs de la Rising League (top 1 y 2) serán invitados a la Star League GDRS S3 (ascendidos automáticamente).
- ★ Un torneo de promoción/descenso a doble eliminación se jugará entre:
  - Los cuatro equipos que estén en 6a y 7a posición de las divisiones de la Star League (Star Blue y Star Red).
  - Los dos equipos que perdieron en semifinales (top 3 y top 4) de los playoffs de la Rising League.
  - De esos seis equipos, dos de ellos se clasificarán y tendrán plaza para la Star League GDRS S3.
- ★ Para aceptar la invitación a la Star League GDRS S3, los equipos deberán conservar dos jugadores que hayan jugado un mínimo del 75% de partidos del equipo en la S2.
- ★ Finalmente, dos torneos clasificatorios se jugarán al comienzo de la GDRS S3 para las dos plazas libres en la Star League. Los equipos relegados de la Star League podrán participar en estos torneos.

## 5. Inscripciones

### 5.1. Generales - Rising League e inferiores

- ★ El número de plazas para la GDRS temporada 2 es **ilimitado**. La administración de la GDRS se reserva el derecho de rechazar una inscripción.
- ★ Si te inscribes, te comprometes a que tu equipo disputará **todos** los partidos de la temporada GDRS.
- ★ Las inscripciones están abiertas a todos los jugadores de **PC, PS4 y XB1** por encima del rango **Diamante 1**.
- ★ En Rising League, los rosters están sujetos a una restricción de nacionalidad: los equipos deben tener al menos dos jugadores con nacionalidad española y/o portuguesa en los partidos. Esta restricción no se aplica a equipos de la Shooting League (tercera división) y divisiones inferiores.
- ★ Cada equipo deberá tener asignado un capitán, dicho capitán debe ser Español o Portugués.
- ★ Para registrarse se debe utilizar un formulario web. **Un formulario completado = equipo registrado**.
- ★ Cada equipo debe rellenar en el formulario de inscripción una lista de mínimo 3 jugadores o máximo 5 jugadores con el nombre de usuario, el identificador de



discord, la plataforma, el identificador SteamID64 / PSN / Xbox Gamertag, la nacionalidad y una dirección de correo electrónico para cada jugador.

- ★ Un equipo puede registrar un coach / mánager proporcionando un apodo / identificador de discord y una dirección de correo electrónico. Puede gestionar la organización de partidos al igual que el capitán. Además, se le permite asistir a los partidos de su equipo siempre y cuando el equipo rival esté de acuerdo.
- ★ Cada participante tiene la **obligación de registrarse mediante su cuenta principal de juego**. Es considerada la cuenta **principal** la que haya obtenido su **mayor rango** en 2v2 o 3v3 durante la temporada competitiva actual (o la temporada previa si la actual ha comenzado hace menos de un mes). Cada otra cuenta usada por el jugador es considerada una “**cuenta smurf**”. Registrarse o jugar con una cuenta smurf causará la descalificación y **baneo del jugador y su equipo**.
- ★ Un jugador que haya jugado en un equipo no podrá unirse a otro equipo del circuito Rising Stars en el transcurso de la temporada.
- ★ Se podrá adjuntar un logo de equipo en formato .png de dimensiones cuadradas y sin fondo. El logo debe cumplir con unos estándares de calidad. Si el logo no se adjunta o la organización cree que no cumple con un estándar de calidad se asignará un logotipo genérico para el equipo.
- ★ Al menos dos miembros del equipo, incluido el capitán, deberán unirse al **Discord de Golden Dust Cup** y estar presente durante toda la temporada. La administración de GDRS se reserva el derecho de excluir a un equipo en caso de dificultades en la comunicación con él.
- ★ No hay edad mínima para competir en la GDRS, pero los menores de 16 deberán presentar una autorización de un tutor legal para poder participar. En caso de participar, el jugador no podrá recibir bajo ningún concepto ningún beneficio económico de la participación en la competición.

## 5.2. Específica - Star League

- ★ Un equipo calificado tendrá su roster registrado para la Star League GDRS S2. Este equipo tendrá la posibilidad de completar su roster con uno o dos sustitutos, dentro del límite de 5 jugadores por roster, antes de la fecha límite del domingo 16 de febrero, 11.59pm. Los fichajes más allá de esta fecha se contarán como cambios / sustituciones autorizados durante la temporada.
- ★ En Star League, los rosters están sujetos a una restricción de nacionalidad: los equipos deben tener al menos dos jugadores con nacionalidad española y/o portuguesa en los partidos.
- ★ Un jugador clasificado que haya jugado en un equipo no podrá unirse a otro equipo del circuito Rising Stars en el transcurso de la temporada.
- ★ Un equipo que no se haya clasificado puede registrarse para el GDRS S2 utilizando el formulario de registro general. Este será colocado en una división de acuerdo con su MMR.
- ★ No hay edad mínima para competir en la GDRS, pero los menores de 16 deberán presentar una autorización de un tutor legal para poder participar. En caso de



participar, el jugador no podrá recibir bajo ningún concepto ningún beneficio económico de la participación en la competición.

### 5.3. Específica - Clasificatorios a la Star League

- ★ Para clasificarse en la Liga GDRS de Tier 1, los equipos deberán competir primero en uno de los 4 clasificatorios de la Star League. Los 4 mejores equipos de cada uno de los 4 clasificatorios de Star League obtendrán así el total de las 16 plazas de la Star League.
- ★ Los equipos entrarán en un bracket de doble eliminación, lo que significa que un equipo no podrá seguir jugando en el bracket si pierde dos veces. En cada clasificatorio de la Star League, los dos equipos finales restantes en el Winner Bracket superior y los dos equipos finales restantes en el Loser Bracket inferior serán los elegidos para competir en las divisiones de la Star League.
- ★ Todos los partidos del bracket superior (WB) y del bracket inferior (LB) están en BO3 con la excepción de las rondas de octavos de final, cuartos de final y semifinal del bracket superior (WB) y la ronda de cuartos de final del bracket inferior (LB) que son en BO5. El seeding será determinado por Golden Dust Cup.

#### 5.3.1. Restricciones de roster

- ★ Los equipos solamente pueden registrar tres jugadores en los torneos clasificatorios. En caso de clasificarse, podrán agregar hasta dos sustitutos antes del comienzo de la temporada.
- ★ Las inscripciones están abiertas a todos los jugadores de PC, PS4 y XB1 por encima del rango Diamante 1.
- ★ En los clasificatorios de Star League, los rosters están sujetos a una restricción de nacionalidad: los equipos deben tener al menos dos jugadores con nacionalidad española y/o portuguesa en los partidos. Esta restricción no se aplica a equipos de la Rising League (segunda división) y divisiones inferiores.
- ★ Un jugador que se ha clasificado para la Star League no puede unirse a otro equipo del circuito Rising Stars en el transcurso de la temporada.
- ★ Cualquier jugador que ha fallado en clasificarse en uno de los clasificatorios de la Star League, puede jugar en los clasificatorios restantes, incluido con diferente roster. Sin embargo, un jugador no puede participar en un mismo clasificatorio con dos o más equipos diferentes.
- ★ Si te inscribes, te comprometes a que tu equipo disputará la integridad de los partidos de la temporada de la GDRS.

#### 5.3.2. Creación y desarrollo de los partidos

- ★ Al comienzo de cada partido, los jugadores deberán presentarse a la página del torneo mediante la plataforma smash.gg estando logueados en su cuenta, así podrán acceder a su pantalla de partido donde deberán confirmar su presencia. Una





vez que los dos equipos estén presentes, los jugadores podrán comunicarse en la plataforma smash.gg a través de la pestaña de chat de la pantalla de partido. La plataforma dará instrucciones a los dos equipos: uno será responsable de crear la partida privada con el nombre y contraseña del lobby indicados, el otro será responsable de unirse a esta partida privada. Una vez se haya disputado la serie, ambos equipos deberán confirmar el resultado en la pantalla de partido.

- ★ Estas operaciones se realizarán para cada partido, con la excepción de los partidos retransmitidos por Golden Dust Cup: los administradores del torneo darán instrucciones a los jugadores a través del chat de la pantalla del partido en smash.gg.
- ★ Configuración del lobby: todas las arenas estándar/ 3v3 / no bots / sin mutators / tiempo de juego: 5 minutos / entrar por: nombre y contraseña / Plataformas: Steam, PS4 y Xbox / Servers: Europa. Número de series en los enfrentamientos: bracket superior a Bo5, lower bracket a Bo3 a excepción de las finales que serán a Bo5.
- ★ Puntualidad: todos los equipos deben tener tres jugadores en el lobby del partido en línea antes de la hora de inicio del partido. Cuando uno de los dos equipos presente su presencia, el rival dispone de diez minutos para confirmar la suya antes de ser descalificado. Los equipos que no tengan tres jugadores listos para jugar dentro de los 10 minutos posteriores al inicio del partido están sujetos a una descalificación. Si después de diez minutos de la hora de inicio del partido ningún equipo ha confirmado su presencia, la plataforma clasificará a uno de los dos equipos al azar.
- ★ Desconexiones: en caso de desconexión, el equipo afectado continuará jugando el partido individual dentro de la serie de partidos. El jugador desconectado se puede incorporar durante el partido en el que se produjo la desconexión si todavía sigue en marcha o si ya terminó deberá hacerlo entre las pausas de los partidos de la serie, pero no puede unirse en medio de un siguiente partido de la serie. Después de una desconexión, si un jugador no puede volver a unirse durante ese mismo partido, el jugador tendrá 5 minutos para volver a unirse antes de que comience el próximo partido de la serie.
- ★ No está permitido tener espectadores en los partidos a menos de que Golden Dust Cup diga lo contrario.

## 6. Configuración de la temporada

- ★ El acceso a la Star league se logra únicamente mediante invitación directa y clasificaciones.
- ★ Para el resto de ligas y divisiones, un sistema de gestión interna de la GDRS se encarga del seeding de los equipos inscritos mediante la asignación de un MMR de equipo donde tendrán un seeding correspondiente al MMR del equipo como se muestra a continuación:
  - Para cada jugador, seleccionamos su mayor MMR obtenido durante la temporada actual en 1v1, 2v2 y ambos 3v3. El valor obtenido será el MMR del jugador.



- El valor obtenido del cálculo de la media de los 3 mejores MMR de los jugadores del equipo es el MMR del equipo.
- Los MMR de las playlist 1v1 y 2v2 están limitadas a 1500.
- ★ En caso de disparidades demasiado grandes en los niveles de los equipos registrados que nos impidan establecer divisiones homogéneas, nos reservamos el derecho de ajustar el número de divisiones, retirar equipos o extender el período de registro.
- ★ Al tratarse de divisiones ilimitadas, el seeding hará que los equipos queden distribuidos por su MMR de entre la Rising League (segunda división) hasta la Starbase (última división), la Star League (primera división se accede mediante los clasificatorios online previos).
- ★ Los nombres identificativos para las divisiones son:
  - Star League: Tier 1
  - Rising League: Tier 2
  - Shooting League: Tier 3
  - Meteors League: Tier 4
  - Comets League: Tier 5
  - Satellites League: Tier 6
  - Starbase League: Tier 7

En caso de muchos registros de equipos, se añadirá más divisiones a cada una de las 7 ligas establecidas (por ejemplo: Star Blue, Star Red, Star Yellow, Star Green).

- ★ Si te registras, te comprometes a jugar toda la temporada.
- ★ Las inscripciones están abiertas a todos los jugadores de PC, PS4 y XB1 por encima del rango **Diamante 1**.
- ★ Para registrarse en el resto de ligas por debajo de la Star League se debe utilizar un formulario web.

## 7. Transferencias / fichajes

### 7.1. Antes del cierre de inscripciones

- ★ Un equipo puede agregar o eliminar jugadores antes del final del período de registro. Esta operación es manual, el capitán debe contactar a un administrador en el Discord de Golden Dust Cup para proporcionarle la información del jugador agregado o eliminado.

### 7.2. Después del cierre de inscripciones

- ★ No se autorizará ninguna transferencia / fichaje (salida o llegada) entre el final de las inscripciones y el comienzo de la competición (estimada en el momento en que el admin haga contacto dentro del canal de Discord dedicado diciendo que la temporada acaba de comenzar).

### 7.3. Después del inicio de la competición

- ★ Cada equipo tiene derecho a **dos fichajes** durante la temporada.



- ★ Los equipos no pueden fichar un jugador cuyo MMR aumente la media de su equipo, ya que habrían entrado en una división superior originariamente. El admin de la división será responsable de llevar a cabo esta verificación antes de validar un fichaje. Esta regla no se aplica a la Star League ni en la Rising League.
- ★ Después de la validación por parte del admin, **los fichajes serán efectivos el lunes siguiente**. El nuevo fichaje no puede jugar hasta el lunes siguiente a la aprobación del admin.
- ★ Un equipo no puede tener menos de 3 jugadores y más de 5 jugadores en su roster.
- ★ Cualquier modificación del roster, sea cual sea, **debe ser notificado** al admin de la división correspondiente; de lo contrario, no se tendrá en cuenta.
- ★ Jugar un partido con un fichaje sin que éste haya sido validado por el admin o antes del lunes siguiente de la validación del admin es equivalente a jugar con un jugador no registrado en el roster (y su consecuente falta).
- ★ Un jugador puede cambiar su cuenta de juego que registró en las inscripciones solo cuando se trata de un cambio de plataforma (PS4, PC, XB1). Es por tanto imposible, por ejemplo, registrar una cuenta de Steam en el lugar de otra cuenta de Steam. Dicho cambio de cuenta de juego deberá ser validado por el admin de la división correspondiente y será considerado como otro fichaje cualquiera, es decir, el jugador que quiere cambiar su cuenta de juego a otra plataforma no podrá jugar hasta el lunes siguiente a la aprobación del admin de su división y contabilizará como un fichaje de los dos autorizados que dispone su equipo. Si juega un partido con la nueva cuenta de otra plataforma sin que esta haya sido validada por el admin o antes del lunes siguiente de la validación del admin es equivalente a jugar con un jugador no registrado en el roster (y su consecuente falta).
- ★ El fichaje de un jugador que ya hubiera formado parte de ese mismo equipo anteriormente durante la temporada en curso se considera un fichaje más y se contabiliza como tal para los dos reclutamientos autorizados de ese equipo.
- ★ Un jugador que ya está registrado en la GDRS puede unirse a un equipo diferente (traspaso) siempre que él no haya jugado ningún partido de la temporada regular de GDRS para su equipo. En caso de que ya haya jugado algún partido, no podrá unirse a otro equipo. Si el jugador ha jugado en los clasificatorios de la Star League con un equipo que se clasificó, no puede unirse a un equipo diferente en esta temporada.

## 8. Abandonos

- ★ Si a pesar de todos los esfuerzos posibles por parte de administración y del equipo, el equipo se ve forzado a abandonar, sus resultados pasados ya no se tendrán en cuenta en la clasificación y en las estadísticas de la temporada de la división.
- ★ Si durante la última semana de la temporada regular, dos equipos enfrentados en esa jornada abandonan la competición, sus resultados anteriores serán conservados. El partido será considerado como perdido 0-3 para ambos equipos.
- ★ Cualquier equipo o jugador que abandone la temporada actual será sancionado con un ban para el equipo y/o jugadores para futuras competiciones. Un jugador no será



baneado siempre y cuando su equipo continúe la competición, pero sí que será baneado si su abandono conlleva la descalificación del equipo.

## 9. Preparación del partido

Cada partido se creará en sala privada con contraseña con los siguientes parámetros:

- ★ 3v3, servidor de europa, arena estandar y sin mutators.
- ★ Los **capitanes / managers / coach de cada equipo** se pondrán en contacto por canal de Discord establecido por el admin de su división donde acordarán juntos el día y la hora de la partido.
- ★ El administrador estará supervisando las conversaciones de los dos capitanes para asegurar que se realizan con respeto y buena voluntad. Cada admin será el encargado de crear la conversación.
- ★ Los cambios de jugadores están permitidos durante las series pero no durante un partido de la serie.
- ★ Un partido no puede comenzar hasta que ambos equipos tengan tres jugadores sobre el campo. Como medida de equidad deportiva con respecto a los otros equipos en una división, el 2v3 no está autorizado: se requiere que los equipos se encuentren completos para competir debidamente en sus series.
- ★ Los managers / coach inscritos dentro del roster no tienen autorización para asistir en los partidos del equipo como espectadores sin antes tener la aprobación del equipo rival. No se les está permitido jugar.
- ★ Todos los demás espectadores están prohibidos a no ser que formen parte de la whitelist de streamers afiliados, en ese caso se les permite el ingreso como espectadores siempre que ambos equipos del partido estén de acuerdo. Los espectadores marcados en la whitelist de streamers afiliados tendrán permiso de la GDRS para entrar a retransmitir el partido siempre y cuando cumplan las condiciones del punto 12.3. Streamers afiliados.
- ★ Si un espectador ingresa al campo durante un partido, se considerará inválido y debe repetirse a menos que el equipo responsable haya perdido el partido en cuestión. En caso de que el espectador que ingresa al campo durante un partido no sea de ninguno de ambos equipos, se considerará inválido y debe repetirse.
- ★ Al final del partido, uno de los dos capitanes es responsable de publicar los archivos .replay de todos los partidos de la serie en el canal de Discord de resultados de su división. En su defecto, como copia de seguridad, se pueden usar capturas de pantalla del marcador al final del partido. Si falta una replay o captura pantalla, los dos capitanes deben validar el puntaje de la serie. Las estadísticas de series incompletas no se tendrán en cuenta.
- ★ En caso de que el equipo al completo sea de consola, deberá pedir al equipo contrario de PC que sea el que suba los archivos .replay de cada partido al discord.
- ★ En caso de que ambos equipos del encuentro en su totalidad sean de consola, tendrán la obligación de subir capturas de pantalla de las estadísticas del final de cada partido de la serie.



## 10. Reportes, faltas y sanciones

- ★ El **forfait/rendición no existe** en GDRS. **Ningún resultado** será aceptado si los partidos no han sido jugados.
- ★ Para hacer cumplir el calendario de la temporada se establece un sistema de comodines. Si un equipo acumula **3 comodines**, será excluido de la competición.

Falta	Sanción
Más de 48 horas sin respuesta a los mensajes del admin o capitán / manager / coach contrarios.	1 comodín
Partido no jugado en el tiempo asignado (antes del domingo 23:59)	1 comodín para el equipo considerado responsable por el admin, o 0,5 comodín para cada equipo en caso de responsabilidad compartida
Imposibilidad de terminar una serie iniciada	1 comodín
Retraso de 15 minutos de la hora acordada para jugar una serie	1 comodín
Retraso de 45 minutos de la hora acordada para jugar una serie	1,5 comodines
Solicitud para posponer o modificar la hora del partido a falta de 3 horas de la hora que se había acordado	1,5 comodines
No presentarse a un partido acordado	1,5 comodines
Partido jugado con una cuenta de Steam / PSN / Xbox no registrada	1,5 comodines (+ eventualmente rejugar el partido)
No jugar un partido programado del streaming de la organización	1 comodín GDCTV para el equipo responsable
Rechazar jugar o organizar una serie	Descalificado
<b>Acumulación de 3 comodines</b>	Descalificado
<b>Acumulación de 3 comodines GDCTV</b>	Descalificado

- ★ Por cada partido no jugado en el tiempo asignado (antes del domingo 23:59), el administrador de división otorgará uno o más comodines:
  - tendrá que decidir, según la conversación entre los dos capitanes, el equipo que deberá utilizar un comodín.
  - Si es imposible que el administrador defina al equipo responsable, los dos equipos utilizarán 0,5 comodines cada uno.



- ★ Si no se pudo jugar un partido (aplazamiento de último minuto o ausencia de uno o ambos equipos) los dos capitanes (o coach / mánager) deben **reprogramar el partido** en una fecha posterior antes del final de la semana siguiente, en la que se le aplicarán el mismo procedimiento de sanción por retraso de siempre.
- ★ En caso de **desconexión de un jugador** durante el partido:
  - Si **no se ha marcado ningún gol** y el partido se ha jugado durante **menos de un minuto**, debe reiniciarse.
  - Si **se ha marcado un gol** o el partido se ha jugado durante **más de un minuto**, ambos equipos **deberán terminar el partido** actual.
  - Al final de este, se darán 10 minutos al equipo en inferioridad numérica para esperar al jugador desconectado o para traer un reemplazo. Si es imposible presentar a un tercer jugador después de **diez minutos**, el equipo en inferioridad será penalizado con **un comodín** y los dos capitanes deberán **planificar los partidos restantes de la serie** en una fecha posterior antes del final de la semana siguiente, en la que se le aplicarán el mismo procedimiento de sanción por retraso de siempre.
- ★ Si se detecta una **cuenta de juego no registrada**, su equipo perderá **1,5 comodines** y el partido tendrá que **volverse a jugar** excepto si el equipo culpable ha perdido el partido en el que hizo la infracción.
- ★ Se espera que cada capitán tenga cierta **disponibilidad** y **buena voluntad**, especialmente a principios de semana, para organizar los BO5 semanales y así ofrecer una experiencia agradable para todos. Una **comunicación amable y regular** es un signo de buena voluntad. No se le pide que esté presente todo el día en el Discord, se le pide que anticipe su organización y advierta a sus interlocutores a través del canal creado por tu administrador. Recordatorio: la aplicación Discord es gratuita en iOS, Android y otros teléfonos inteligentes.
- ★ Cualquier negativa a jugar conlleva la exclusión inmediata del equipo.
- ★ Cualquier equipo excluido de la competición tendrá a sus jugadores baneados de la GDRS de la próxima temporada.



# 11. Prizepool Star League

- ★ El prize pool de la Golden Dust Rising Stars Temporada 2 será de 1.000 € proporcionados por el patrocinador oficial del Circuito Rising Stars, Nicecactus Grassroots Esports Fund

## 11.1. Reparto:

- ★ 60% del Prize pool al equipo ganador de los playoffs.
- ★ 20% del Prize pool al equipo finalista de los playoffs.
- ★ 10% del Prize pool al cada equipo que haya perdido en semifinales de los playoffs.

Los 3 mejores equipos de la GDRS: Star League se clasificarán para la Superstar League teniendo esta un prize pool de 2.500 €, además es la máxima competición del circuito europeo Rising Stars.

# 12. Retransmisión

## 12.1. Star League

- ★ Los jugadores / equipos serán notificados antes de comenzar la fase regular cuál de sus series tendrán que jugarla en el horario programado y bajo retransmisión y cuál otras no.
- ★ El horario semanal de retransmisión de la fase regular Star League será todos los jueves de 20 a 22h y se retransmitirán 3 enfrentamientos:
  - 20:00h Primer enfrentamiento.
  - 20:45h Segundo enfrentamiento.
  - 21:30h Tercer enfrentamiento.
- ★ Para las series retransmitidas, los admins de Rising Stars serán los creadores de las salas del juego y proporcionarán a los capitanes el nombre contraseña del lobby.
- ★ Los equipos deben estar listos para jugar **20 minutos antes de la hora oficial programada** de una serie.
- ★ Para las series no retransmitidas, los jugadores están a cargo de configurar la partida, jugar la serie y enviar los archivos .replay de cada partido de la serie.
- ★ Si un equipo no puede jugar a la hora programada por los admins de GDRS, puede aplazar su serie utilizando un **comodín GDCTV**. Cada equipo de Star League tiene **dos comodines GDCTV** durante la temporada.
- ★ Para poder aplazar una serie (gastando un comodín) se debe notificar con mínimo una semana de antelación, es decir, el jueves anterior al partido que no se pueda jugar.
- ★ Si se avisa con menor anterioridad de una semana se consumirá dos comodines GDCTV.





- ★ Después de **haber utilizado** sus **dos comodines GDCTV**, un equipo **no puede** suspender más series **o será excluido** de la **Star League**.
- ★ Cuando se aplaza una serie, los equipos deben jugar su serie en otro momento durante la misma semana antes del siguiente domingo a las 11:59h CET. No hacerlo conlleva **un comodín** como sanción para el equipo responsable.
- ★ Cuando se excluye a un equipo durante la etapa de la liga inicial, todos sus resultados dentro de su división se eliminarán como si el equipo nunca hubiera existido en la liga.

## 12.2. Rising League

- ★ Cada miércoles de la fase regular, el equipo de Golden Dust Cup habilitará tres espacios de streaming. Todos los equipos de Rising League podrán solicitar ser retransmitidos en el canal de twitch de la organización a través del canal de Discord #petición-streaming, en #listado-de-streamings se podrá ver la disponibilidad. El horario de disponibilidad de retransmisión de la Rising League será todos los miércoles con el siguiente horario:
  - 20:00h Primer enfrentamiento.
  - 20:45h Segundo enfrentamiento.
  - 21:30h Tercer enfrentamiento.
- ★ En caso de querer ser retransmitidos y tras haberlo acordado ambos equipos, deberán de estar disponibles para jugar **20 minutos antes de la hora oficial programada** de una serie.
- ★ En caso de que no se pueda jugar el partido a la hora que estaba planeada por incomparecencia, el equipo o equipos culpables recibirán **dos comodines** como sanción además de no tener oportunidad de ser elegidos para ser retransmitidos de nuevo.

## 12.3. Streamers afiliados

- ★ Los derechos de retransmisión de la Star League son exclusivos del equipo Golden Dust Cup.
- ★ Para el resto de divisiones, los streamers afiliados deberán notificar en el canal de discord correspondiente de la GDRS de que van a hacer un directo o VOD de la competición de uno de los partidos de la liga. Cuando reciban la confirmación, podrán hacer las grabaciones (streaming o VOD) de partidos y subirlas a redes sociales siempre y cuando en el título del vídeo figure el nombre de la competición "Golden Dust Rising Stars" y el hastag oficial #GDRS.
- ★ Si la organización detecta que alguno de los streamers afiliados no cumple con el punto anterior, se les denegará el permiso de poder publicar contenido sobre la competición y se les retirará de la lista de streamers afiliados.
- ★ Golden Dust Cup tiene derecho a usar cualquier contenido creado por los streamer afiliados en la GDRS S2.





## 13. Administración

- ★ Los admins del torneo estarán generalmente disponibles para responder sus preguntas. No dudes en consultar regularmente los canales vinculados a GDRS en el discord de Golden Dust Cup.
- ★ Se designará un admin para cada división, responsable de preservar el campeonato. Será el encargado para los diferentes equipos de la liga, validará los resultados y los reportará, este también os ayudará a organizar los partidos entre los capitanes mediante discord.
- ★ El admin es responsable de resolver las disputas en su división y no podrán administrar una división en la cual juega su equipo.

## 14. Espíritu de comunidad

- ★ Para la gran mayoría de los participantes, la Golden Dust Rising Stars no les dará ninguna recompensa económica. Aun así para hacer que esta experiencia sea agradable, fuera del campo debemos de ser corteses, comprensivos y abiertos. Ten cuidado con trolls y provocaciones.
- ★ Dentro del campo, perderás posiblemente contra equipo mejores y eso te hará perder la cabeza. Mira las repeticiones de los partidos para ver que se puede mejorar.
- ★ También habrá momentos en los que os tocará jugar contra equipos de menos nivel al vuestro. Ganar siempre con humildad porque puede que el día de mañana sean ellos los que ganen a vuestro equipo.
- ★ También te tocará jugar contra jugadores agresivos en el campo y puedes hacer dos cosas. Jugar con su misma estrategia o probar una diferente que haga que su táctica no funcione. La frustración puede provocar caer en insultos o malos comportamientos por ello hay que ser inteligente y nunca caer en la trampa.
- ★ Todos estamos aquí por que nos apasiona Rocket League y es una pasión que a veces nos llega a frustrar. Pero recuerda... Es solo un juego :).

