

Reglamento Oficial Solstice Series 2026

1. Introducción

Bienvenidos a la primera temporada de Solstice Series, una competición amateur/semi profesional de Rocket League creada para ofrecer un entorno competitivo, serio y entretenido para jugadores de nivel intermedio.

La participación en la competición implica la aceptación total de este reglamento.

La organización se reserva el derecho de modificar, interpretar o ampliar cualquier apartado del presente documento con el objetivo de garantizar el correcto desarrollo de la competición.

2. Formato de la competición

2.1 Estructura general

La competición estará dividida en:

- Fase Regular
- Playoffs

2.2 Participantes

La temporada contará con un total de 12 equipos participantes.

2.3 Fase Regular

- La fase regular constará de 11 jornadas.
- Todas las series de fase regular se jugarán en formato BO5.
- La organización establecerá un calendario oficial orientativo para cada jornada.
- Las fechas podrán ajustarse por motivos organizativos, competitivos o de retransmisión.

Calendario provisional:

Jornada 1 — 12/13 Julio
Jornada 2 — 15/17 Julio
Jornada 3 — 18/21 Julio
Jornada 4 — 24/26 Julio
Jornada 5 — 28/30 Julio
Jornada 6 — 31 Julio / 2 Agosto
Jornada 7 — 7/9 Agosto
Eclipse Week:
Jornada 8 — 11/13 Agosto
Jornada 9 — 15/16 Agosto

Jornada 10 — 18/20 Agosto
Jornada 11 — 22/23 Agosto

La organización podrá modificar el calendario si lo considera necesario para el correcto desarrollo de la competición.

2.3.1 The Eclipse Week

Durante la fase regular, Solstice Series celebrará una semana temática especial denominada:

The Eclipse Week

Esta fase especial de la competición coincidirá con la semana del eclipse solar de agosto de 2026 y podrá contar con:

- Branding exclusivo
- Overlays personalizadas
- Producción audiovisual temática
- Retransmisiones especiales
- Contenido adicional
- Activaciones comunitarias y promocionales

Las jornadas incluidas dentro de The Eclipse Week (Jornadas 8 y 9) formarán parte oficial de la fase regular y mantendrán las mismas normas competitivas establecidas en el presente reglamento.

La organización se reserva el derecho de ampliar, modificar o adaptar los elementos visuales y audiovisuales relacionados con The Eclipse Week.

2.4 Sistema de clasificación

La clasificación se determinará mediante los siguientes criterios:

1. Victorias - Derrotas (V-D)
2. Enfrentamiento directo (solo en empate entre 2 equipos)
3. Diferencia de juegos
4. Diferencia de Goles (Goles a favor - Goles en contra)

En caso de empate entre más de dos equipos, se seguirá con el orden de criterio establecido.
Los “juegos” hacen referencia a los mapas individuales disputados dentro de cada serie.

2.5 Clasificación a Playoffs

Los 8 mejores equipos de la fase regular clasificarán a playoffs.

2.6 Ventaja competitiva Top 4

Los equipos que finalicen entre las posiciones 1ª y 4ª obtendrán acceso directo a cuartos de final.

2.7 Play-In

Los equipos clasificados entre 5ª y 8ª posición disputarán una ronda Play-In:

- 5º vs 8º
- 6º vs 7º

Los ganadores avanzan a cuartos de final.

2.8 Playoffs

- Todas las series de playoffs se disputarán en formato BO7.
- El cuadro de playoffs se determinará según seed y clasificación final de fase regular.

Calendario provisional de playoffs:

- Viernes 28 Agosto — Play-Ins
- Sábado 29 Agosto — Cuartos de Final
- Domingo 30 Agosto — Semifinales y Gran Final

La organización podrá ajustar horarios y distribución de partidos según necesidades de retransmisión.

3. Participación y elegibilidad

3.1 Requisitos de MMR

La competición está orientada a jugadores dentro de un rango aproximado de:

MMR mínimo: 1000
MMR máximo: 1600

La organización podrá aceptar excepciones puntuales si considera que no afectan al equilibrio competitivo.

3.2 Smurfing y cuentas secundarias

Está totalmente prohibido:

- Utilizar cuentas smurf
- Ocultar nivel real

- Compartir cuentas
- Suplantar identidad

Las infracciones podrán derivar en:

- Descalificación inmediata
- Expulsión permanente
- Anulación de resultados

3.3 Formato de equipos

Todos los encuentros se disputarán en formato 3v3.

3.3.1 Sustituciones

Se permiten sustituciones en una serie siempre que dicho cambio cumpla las siguientes condiciones:

- El suplente deberá estar registrado en la competición
- Solo se podrán cambiar jugadores entre partidos y habiéndose anunciado con antelación en el chat del servidor.
- La realización de sustituciones durante un juego activo podrá derivar en la pérdida administrativa del mapa correspondiente.

3.4 Rosters

- Cada equipo podrá registrar un máximo de 5 jugadores.
- Solo podrán competir jugadores registrados oficialmente.
- No estarán permitidos jugadores externos bajo ninguna circunstancia.

3.5 Capitán de equipo

Cada equipo deberá designar un capitán oficial.

El capitán será responsable de:

- Comunicación con administración
- Gestión de horarios
- Representación oficial del equipo
- Gestión de roster
- Resolución de incidencias administrativas

3.6 Mercado de fichajes

- Los cambios de plantilla estarán permitidos hasta finalizar la Jornada 4.
- Una vez cerrada la Jornada 4, los rosters quedarán bloqueados.

- No podrán realizarse nuevas incorporaciones salvo aprobación administrativa excepcional.

3.7 Obligaciones competitivas

Todos los participantes deberán:

- Presentarse puntualmente a los encuentros programados
- Mantener una comunicación activa y respetuosa con administración
- Facilitar el correcto desarrollo de retransmisiones y partidos oficiales
- Respetar las decisiones administrativas
- Cumplir las normas establecidas en el presente reglamento

La administración podrá sancionar comportamientos que dificulten deliberadamente el correcto funcionamiento de la competición.

4. Programación y horarios

4.1 Jornada semanal

Cada jornada dispondrá de una ventana semanal oficial para disputarse.

4.2 Día oficial

La organización establecerá un día y horario recomendados con el objetivo de facilitar:

- Retransmisiones
- Seguimiento competitivo
- Organización general

4.3 Reprogramaciones

Los equipos podrán acordar cambios de horario siempre que:

- Exista acuerdo mutuo
- Se comunique a administración
- El partido se dispute dentro del plazo oficial de la jornada

4.4 Flexibilidad administrativa

La administración podrá:

- Ampliar plazos
- Permitir excepciones
- Intervenir en conflictos horarios

si considera que favorece el correcto desarrollo de la competición.

5. Ausencias y forfeits

5.1 Jugadores necesarios

- Todos los partidos deberán disputarse en formato 3v3.
- Un equipo deberá contar con 3 jugadores elegibles para iniciar una serie.
- No estará permitido jugar en inferioridad numérica.

5.2 Elegibilidad

- Solo podrán participar jugadores registrados oficialmente en el roster.
- No estarán permitidos jugadores externos bajo ninguna circunstancia.

5.3 Tiempo de espera

Existirá un margen de cortesía de 10 minutos respecto a la hora acordada.

5.4 Forfeit administrativo

Si un equipo:

- No comparece
- No reúne jugadores suficientes
- Abandona la serie

la administración podrá otorgar derrota administrativa por 0-3. Las derrotas administrativas contabilizarán oficialmente como resultado 0-3 a efectos de clasificación, diferencia de juegos y estadísticas generales de la competición.

5.5 Reincidencia

La acumulación de forfeits podrá derivar en:

- Sanciones adicionales
- Expulsión de la competición
- Anulación parcial de resultados

6. Gestión de partidos y retransmisión

6.1 Lobbies oficiales

Los lobbies serán creados y gestionados por administración u organización oficial de Solstice Series. El servidor a elegir será Europa (EU) salvo circunstancias externas.

Todos los jugadores presentes en el lobby deberán encontrarse registrados oficialmente en la competición.

6.2 Configuración oficial de partida

Todos los encuentros deberán disputarse utilizando la configuración competitiva estándar de Rocket League.

La selección de mapas será realizada por la administración, salvo mutuo acuerdo entre ambos equipos y previa aprobación de la administración.

La administración podrá restringir temporalmente determinados mapas en caso de:

- errores visuales
- problemas de rendimiento
- bugs
- incidencias competitivas

El servidor oficial de competición será Europa (EU), salvo indicación administrativa contraria.

6.2 Replays y estadísticas

La organización será responsable de:

- Guardar replays
- Registrar resultados
- Gestionar retransmisiones
- Recopilar estadísticas oficiales

6.3 Resultados oficiales

Los resultados oficiales serán publicados directamente por la administración en la página web oficial.

7. Desconexiones y problemas técnicos

7.1 Pausas y desconexiones

En caso de:

- Desconexión
- Problemas técnicos
- Errores de servidor
- Incidencias que afecten al desarrollo normal del partido

la serie podrá ser pausada temporalmente por administración.

7.2 Reanudación de partidas

La administración decidirá el método de reanudación más apropiado según el contexto de la incidencia, pudiendo optar por:

- Reanudar desde posiciones originales
- Reanudar desde saque
- Mantener marcador actual
- Modificar marcador
- Reiniciar el juego completo

7.3 Criterio administrativo

La decisión administrativa tendrá en cuenta factores como:

- Momento de la desconexión
- Ventaja competitiva existente
- Posesión probable
- Impacto sobre la jugada
- Estabilidad del lobby
- Integridad competitiva

7.4 Abuso de incidencias técnicas

La organización podrá sancionar cualquier intento de:

- Aprovechar incidencias técnicas
- Forzar reinicios
- Alterar deliberadamente el ritmo competitivo

8. Conducta y deportividad

8.1 Comportamiento esperado

Todos los participantes deberán mantener una conducta respetuosa y deportiva dentro y fuera del juego, incluyendo:

- Partidos
- Discord oficial
- Chats
- Redes sociales
- Retransmisiones relacionadas con la competición

8.2 Conductas sancionables

La organización podrá sancionar comportamientos como:

- Toxicidad excesiva
- Insultos personales
- Acoso
- Discriminación
- Ghosting
- Match fixing
- Uso de cheats o exploits
- Suplantación de identidad
- Conductas antideportivas reiteradas

8.3 Contexto competitivo

La organización entiende la existencia de:

- Rivalidad competitiva
- Emoción
- Pique deportivo moderado

Sin embargo, será la administración quien determine cuándo una conducta sobrepasa los límites aceptables.

8.4 Posibles sanciones

Las sanciones podrán incluir:

- Advertencias
- Pérdida de juegos
- Derrota administrativa
- Suspensión temporal
- Expulsión definitiva

8.5 Sanciones que afecten a la alineación

En caso de que un jugador sea sancionado con suspensión competitiva durante uno o varios encuentros, el equipo deberá disputar dichos partidos utilizando jugadores elegibles disponibles dentro de su roster oficial.

Si el equipo no dispone de suficientes jugadores habilitados para completar una alineación válida, podrá recibir derrota administrativa en las series afectadas.

No obstante, durante las primeras 4 jornadas de competición, los equipos podrán incorporar nuevos jugadores conforme a la normativa de mercado y registro de roster establecida en el presente reglamento.

9. Identidad de equipos y branding

9.1 Nombres de equipo

Todos los equipos deberán utilizar:

- Un nombre identificable
- Apropiado
- Legible
- Acorde al entorno competitivo de la competición

La administración podrá rechazar nombres que:

- Resulten ofensivos
- Sean inapropiados
- Dificulten retransmisiones
- Perjudiquen la imagen de la liga

9.2 Logos e identidad visual

Los equipos podrán utilizar:

- Logos
- Colores
- Identidad visual propia

siempre que cumplan estándares mínimos de calidad y profesionalidad.

No estarán permitidos:

- Contenidos NSFW
- Imágenes ofensivas
- Material protegido sin autorización
- Elementos considerados inapropiados por administración

9.3 Nombres ingame

La organización podrá solicitar cambios en:

- Nombres de jugador
- Tags
- Identidades visuales

si considera que afectan negativamente:

- A la retransmisión
- A la presentación visual
- A la imagen de la competición

9.4 Estabilidad de identidad

No estarán permitidos cambios de:

- Nombre de equipo
- Logo principal
- Identidad competitiva

una vez iniciada la temporada, salvo aprobación administrativa excepcional.

10. Retransmisión y contenido audiovisual

10.1 Retransmisión oficial

Solstice Series se reserva el derecho oficial de:

- Retransmitir partidos
- Producir contenido
- Utilizar imágenes, clips y estadísticas relacionadas con la competición

Incluyendo:

- ID de jugador In-Game
- Nombre del equipo
- Logo del equipo

10.2 Co-streams

Los co-streams estarán permitidos siempre que:

- Sean comunicados previamente a administración
- No interfieran con la retransmisión oficial
- Respeten la imagen y normas de la competición

La organización podrá revocar permisos de co-stream en caso de incumplimiento.

10.3 POVs de jugadores

Los jugadores podrán retransmitir sus partidas individuales salvo indicación administrativa contraria.

La organización podrá exigir:

- Delay obligatorio
- Restricciones visuales
- Ajustes específicos para determinados encuentros

10.4 Uso de contenido

La participación en la competición implica la autorización para que Solstice Series pueda utilizar:

- Nombres
- Logos
- Clips
- Jugadas
- Estadísticas
- Contenido audiovisual

con fines:

- Promocionales
- Informativos
- De retransmisión

11. Premios y reconocimientos

11.1 Gala de premios

Al finalizar la temporada, Solstice Series podrá celebrar una gala de premios oficial con reconocimientos individuales y colectivos basados en estadísticas, rendimiento y votaciones administrativas.

11.2 Categorías

Las categorías podrán incluir, entre otras:

- MVP de la temporada
- Máximo goleador
- Máximo asistente
- Mejor promedio de puntuación
- Jugador más demoledor
- Jugador más demolido
- Gol más rápido
- Gol más potente
- Gol más lejano
- Mejor jugada de la temporada

11.3 Naming y branding

La organización podrá asignar:

- Nombres propios
- Branding específico

- Identidades visuales

a los distintos premios y reconocimientos oficiales de la competición.

11.4 Criterio de selección

Los premios podrán determinarse mediante:

- Estadísticas oficiales
- Votación administrativa
- Votación comunitaria
- Combinación de varios criterios

Será totalmente transparente el criterio seguido para la elección siempre que algún jugador lo solicite.

12. Administración y autoridad competitiva

12.1 Autoridad administrativa

La administración de Solstice Series tendrá la última palabra sobre:

- Interpretación del reglamento
- Resolución de conflictos
- Aplicación de sanciones
- Incidencias técnicas
- Situaciones no contempladas explícitamente en este documento

12.2 Integridad competitiva

La organización podrá tomar decisiones excepcionales si considera que:

- Existe riesgo para la integridad competitiva
- Se está abusando de vacíos reglamentarios
- Una situación perjudica el correcto desarrollo de la competición

12.3 Casos no contemplados

Cualquier situación no prevista en el reglamento será evaluada exclusivamente por la administración.

12.4 Modificaciones del reglamento

La organización se reserva el derecho de modificar, ampliar o actualizar el reglamento durante la temporada si resulta necesario para el correcto funcionamiento de la competición.

Todos los cambios serán comunicados de forma oficial mediante los canales indicados en el punto 13.

13. Canales Oficiales

13.1 Discord Oficial

Todos los participantes deberán:

- Permanecer dentro del Discord oficial
- Revisar anuncios y comunicaciones
- Mantener una comunicación activa con administración

13.2 Página Web Oficial

Toda la información de relevancia así como resultados, partidos, clasificación, etc serán publicados en la página web oficial.

13.3 Redes Sociales

Como mencionado en el punto 10, la organización se reserva el derecho a publicar en cualquier red social, siendo estás comunicadas antes del comienzo de la temporada.

14. Espíritu de la competición

Solstice Series nace con el objetivo de crear una competición seria, cuidada y entretenida, donde jugadores y espectadores puedan disfrutar de una experiencia competitiva de calidad.

La organización priorizará siempre:

- Fair play
- Profesionalidad
- Espectáculo
- Comunidad e Integridad competitiva