OPENFOBIA RL PRESENTA



REGLAMENTO OFICIAL ROCKETNOEL 2026

Organizado, gestionado y producido por: Openfobia RL

2V2 · SINGLE ELIMINATION · 18–20 DICIEMBRE 2026

1. Introducción

RocketNoel 2026 es un torneo de Rocket League 2v2 organizado por Openfobia RL.

La competición nace con el objetivo de ofrecer una experiencia competitiva accesible, entretenida y cuidada combinando competición abierta, espectáculo y una retransmisión oficial de calidad dentro de una ambientación especial de Navidad.

La participación en RocketNoel 2026 implica la aceptación íntegra del presente reglamento por parte de todos los jugadores y equipos participantes.

La organización se reserva la autoridad para interpretar y aplicar este reglamento así como para resolver cualquier situación no contemplada expresamente en el mismo siempre buscando garantizar el correcto desarrollo, la integridad competitiva y la experiencia de todos los participantes.

2. Formato de la competición

2.1 Modalidad

RocketNoel 2026 se disputará en modalidad 2v2 de Rocket League. La inscripción estará abierta a todos los jugadores que cumplan los requisitos establecidos. No existirá un límite máximo de equipos.
Será necesario un mínimo de 8 equipos; con menos de 8, el torneo se cancelará y no habrá premio.

2.2 Sistema de competición

La competición utilizará un sistema de eliminación directa (Single Elimination). Cada enfrentamiento se disputará como una serie al mejor de un número determinado de partidas (Best of). El equipo que pierda una serie quedará eliminado de la competición mientras que el ganador avanzará a la siguiente ronda. No habrá fase de grupos, lower bracket, segunda oportunidad ni sistema de repesca.

Win or go home.

2.3 Sorteo y cuadro

El cuadro de competición será generado mediante sorteo aleatorio. No se utilizarán:

- Cabezas de serie (seeds).
- MMR.
- Nivel competitivo.
- Clasificación previa.
- Cualquier otro criterio destinado a favorecer o separar determinados equipos.

Cuando el número de equipos inscritos no sea suficiente para completar un cuadro de eliminación directa, se asignarán los byes necesarios de forma aleatoria para alcanzar la estructura correspondiente. El cuadro se establecerá de forma que la competición avance hasta determinar los 8 equipos que formarán el Main Event.

2.4 Estructura de las rondas

La competición se dividirá en dos fases:

Qualifier Stage

- Comprenderá todas las rondas necesarias para reducir el número de equipos hasta

- el Top 8.
- Las series se disputarán en formato BO3

Main Event

- Comenzará oficialmente con los cuartos de final. (Top 8)
- Los cuartos de final y semifinal se disputarán en formato BO5
- La Gran Final se disputará en formato BO7

2.5 Distribución del torneo

Viernes 18 de diciembre — Qualifier Day

- Se disputarán las rondas clasificatorias necesarias para alcanzar el Top 8
- Estas rondas no serán retransmitidas oficialmente

Sábado 19 de diciembre — Cuartos de Final

- Se disputarán los cuatro cuartos de final
- Todas las series serán BO5
- Los encuentros serán retransmitidos oficialmente

Domingo 20 de diciembre — Championship Day

- Se disputarán las dos semifinales en formato BO5
- La Gran Final se disputará en formato BO7
- Los encuentros serán retransmitidos oficialmente

2.6 Avance entre rondas

El ganador de cada serie avanzará automáticamente a la siguiente ronda del cuadro. Las rondas posteriores podrán comenzar de forma dinámica, sin necesidad de esperar a que finalicen todos los encuentros de la ronda anterior, siempre que:

- El rival del equipo haya sido determinado
- Se hayan cumplido las condiciones necesarias para iniciar el encuentro

Si el rival todavía está disputando su encuentro anterior, el equipo permanecerá en estado de espera de rival y no comenzará a contar el tiempo de incomparecencia hasta que el enfrentamiento esté disponible.

3. Participación y elegibilidad

3.1 Requisitos de participación

La participación en RocketNoel 2026 estará abierta a cualquier jugador de Rocket League. No existirá ningún requisito ni limitación de MMR para participar. Cada equipo estará compuesto por 2 jugadores y ambos deberán estar correctamente registrados en el torneo antes de poder competir.

3.2 Equipos

Cada jugador podrá formar parte de un único equipo durante RocketNoel 2026. Un equipo deberá contar con dos jugadores para considerarse completo y poder participar en la competición. No se permitirán jugadores externos al equipo registrado ni la participación de sustitutos.

3.3 Capitán del equipo

Cada equipo contará con un capitán, que será el jugador encargado de crear el equipo durante el proceso de inscripción. El capitán será el principal responsable de:

- Gestionar la inscripción del equipo
- Mantener la comunicación con la organización cuando sea necesario
- Representar al equipo ante la organización
- Comunicar cualquier incidencia que afecte a su participación

La organización podrá contactar directamente con cualquiera de los jugadores cuando la situación lo requiera.

3.4 Cuentas secundarias

No estará permitido utilizar cuentas secundarias o cuentas creadas con la finalidad de ocultar deliberadamente la identidad de un jugador, eludir una sanción o falsear su participación.

La organización podrá solicitar información o evidencias adicionales cuando existan indicios razonables de una infracción de esta norma. Las infracciones podrán resultar en la descalificación del jugador o equipo, además de otras medidas administrativas que correspondan.

3.5 Bloqueo del equipo

Una vez que un equipo esté completo con sus dos jugadores registrados, su composición quedará bloqueada para el torneo. Cualquier modificación posterior únicamente podrá realizarse con autorización expresa de la organización y únicamente cuando exista una causa justificada.

4. Inscripción y check-in

4.1 Inscripción

La inscripción de los equipos se realizará a través de la plataforma oficial indicada por la organización. Para completar una inscripción será necesario:

- Registrar un equipo de 2 jugadores
- Proporcionar la información solicitada durante el proceso de registro
- Aceptar el presente reglamento
- Aceptar los términos y consentimientos requeridos por la organización

Una inscripción no se considerará válida hasta que el equipo haya completado correctamente todos los pasos requeridos Para inscribirse en la competición será completamente obligatorio formar parte del discord oficial de Openfobia RL.

4.2 Responsabilidad sobre la información

Los participantes serán responsables de proporcionar información veraz durante el proceso de inscripción. La organización podrá solicitar información adicional cuando sea necesario para verificar la identidad o elegibilidad de un participante. La utilización de información falsa, la suplantación de identidad o cualquier intento de manipular el proceso de inscripción podrá resultar en la descalificación del jugador o equipo.

4.3 Cierre de inscripciones

La organización establecerá y comunicará oficialmente la fecha y hora de cierre de las inscripciones. Una vez cerrado el periodo de inscripción no se admitirán nuevos equipos salvo autorización expresa de la organización.

4.4 Check-in

Los equipos deberán realizar el check-in a partir de 15 minutos antes del comienzo de la primera ronda. El check-in servirá para confirmar que los jugadores están disponibles y preparados para disputar sus encuentros. La organización comunicará previamente:

El horario de apertura del check-in

El horario límite para completarlo

El procedimiento que deberán seguir los participantes

5. Gestión de los partidos

5.1 Disponibilidad del encuentro

Los partidos estarán disponibles cuando el enfrentamiento correspondiente haya quedado determinado en el cuadro de competición. Los equipos deberán permanecer atentos a los canales oficiales y a la plataforma del torneo para conocer cuándo su encuentro estará disponible. Cuando un equipo esté esperando a que finalice el encuentro anterior de su posible rival, no comenzará el plazo de incomparecencia hasta que el enfrentamiento quede oficialmente determinado.

5.2 Preparación del encuentro

Una vez que el encuentro esté disponible, ambos equipos deberán marcar como listos en la plataforma establecida por la organización. Cuando ambos equipos estén “listos” y preparados se procederá a la creación de la sala privada correspondiente. Tanto el sistema como la organización podrá establecer qué equipo deberá crear la sala y qué equipo deberá unirse a ella.

5.3 Configuración de las partidas

Todos los encuentros deberán disputarse utilizando la configuración competitiva estándar de Rocket League. Salvo indicación expresa de la organización:

El servidor será Europa (EU)

No estarán permitidos Mutators

La organización podrá modificar determinados parámetros cuando resulte necesario por motivos técnicos, organizativos o relacionados con la retransmisión del evento.

5.4 Reporte de resultados

Este punto solo aplica a la fase de clasificación inicial, una vez iniciada la fase de Top 8 o superior el reporte de resultados correrá a cargo de la administración. Una vez finalizada una serie el resultado deberá ser reportado en la plataforma establecida por la organización. Ambos equipos deberán comprobar que el resultado comunicado es correcto. Cuando exista coincidencia entre los resultados comunicados por ambos equipos el resultado será validado automáticamente. En caso de discrepancia la organización podrá solicitar evidencias adicionales como capturas de pantalla, vídeos o replays y determinará el resultado de la serie.

5.5 Replays y evidencias

Los participantes deberán conservar los replays de sus encuentros cuando la organización así lo solicite o cuando puedan resultar necesarios para resolver una incidencia. La organización podrá solicitar replays, capturas, vídeos u otras evidencias relacionadas con un encuentro en cualquier momento durante la competición. Los participantes deberán colaborar con la organización cuando dichas evidencias sean requeridas.

6. Horarios, retrasos e incomparecencias

6.1 Horarios oficiales

La organización establecerá los horarios oficiales de comienzo de cada jornada y de las distintas rondas una vez el plazo de inscripción haya terminado. La Ronda 1 contará con una hora de inicio fija previamente comunicada.

Las rondas posteriores podrán desarrollarse de forma dinámica permitiendo que un encuentro comience antes de la hora objetivo. La organización establecerá para cada ronda una hora objetivo y un límite para evitar retrasos excesivos en el desarrollo del torneo.

6.2 Espera de rival

Cuando un equipo haya ganado su encuentro y su siguiente rival todavía esté disputando la ronda anterior, el equipo permanecerá en estado de espera de rival Durante este periodo no comenzará ningún plazo de incomparecencia Una vez determinado el enfrentamiento ambos equipos deberán estar preparados para disputar el encuentro.

6.3 Periodo de cortesía

Una vez que un encuentro esté oficialmente disponible comenzará un periodo de cortesía de 10 minutos para que ambos equipos se encuentren preparados y marquen el botón “Listo” en la plataforma. Durante este periodo, los jugadores deberán darle al botón de “listo” en la página del torneo.

6.4 Incomparecencia

Si transcurridos los 10 minutos:

- Ambos equipos están disponibles: el encuentro deberá comenzar
- Solo un equipo está disponible: el equipo no disponible quedará eliminado

Ningún equipo está disponible: la organización intervendrá para solucionar el

conflicto, pudiendo eliminar a uno o ambos equipos, reprogramar el partido o adoptar cualquier otra medida que se considere oportuna. La organización podrá ampliar excepcionalmente el período de cortesía cuando existan circunstancias justificadas..

6.5 Forfeit

Un equipo podrá quedar eliminado cuando:

- No se presente dentro del periodo establecido
- No disponga de los jugadores necesarios para disputar la serie
- Abandone un encuentro sin autorización expresa de la organización
- Sea sancionado con una derrota administrativa por decisión de la organización

Una derrota administrativa supondrá la eliminación del equipo del torneo.

7. Desconexiones y problemas técnicos

7.1 Responsabilidad del jugador

Cada jugador es responsable de disponer de un equipo, conexión a Internet, periféricos y configuración adecuada para participar.

7.2 Fase clasificatoria

Durante la fase clasificatoria previa al Top 8 la organización no intervendrá en desconexiones, problemas de conexión, fallos de hardware, software u otros problemas técnicos particulares de los participantes. Estos problemas no darán derecho por sí mismos a repetir una partida o modificar un resultado.

7.3 Main

Event

A partir del Top 8 los partidos estarán administrados por el staff de Openfobia RL. En esta fase la organización podrá intervenir ante problemas técnicos, pausas, desconexiones u otras incidencias que afecten al desarrollo de un encuentro.

7.4 Decisiones técnicas

En el Main Event, el staff podrá determinar, según las circunstancias, si una partida debe pausarse, reanudarse, repetirse o continuar. Sus decisiones tendrán como objetivo garantizar el correcto desarrollo del encuentro, la integridad competitiva y favorecer la retransmisión del evento.

7.5 Problemas generales

Si se produce un problema externo que afecte de forma generalizada al funcionamiento de Rocket League, sus servidores o a un número significativo de participantes la organización podrá adoptar las medidas que considere necesarias incluyendo pausar o aplazar encuentros.

8. Conducta y acciones prohibidas

8.1 Conducta general

Todos los participantes deberán mantener un comportamiento respetuoso hacia otros jugadores, equipos, miembros del staff, casters y demás personas relacionadas con RocketNoel 2026.

8.2 Acciones prohibidas

Quedan prohibidas, entre otras, las siguientes conductas:

Insultos, amenazas, acoso o comportamientos discriminatorios

Provocaciones o conductas destinadas a molestar deliberadamente a otros

participantes

Uso de trampas, exploits, modificaciones no permitidas o cualquier herramienta

externa que proporcione una ventaja competitiva

Compartir cuentas, suplantar a otro jugador o permitir que otra persona participe en

nombre del jugador registrado

Manipular resultados, abandonar deliberadamente una partida o colaborar con otro

equipo para alterar el desarrollo de la competición

Aprovechar deliberadamente errores o vulnerabilidades del torneo, de Rocket

League o de las herramientas utilizadas para obtener una ventaja indebida

Cualquier comportamiento que pueda comprometer la integridad de la competición o

perjudicar deliberadamente al torneo, a sus participantes o a la organización

8.3 Comunicación durante los partidos

Los participantes deberán utilizar los sistemas de comunicación establecidos para la competición de forma adecuada.

8.4 Sanciones

La organización podrá aplicar sanciones en función de la gravedad de la conducta, incluyendo advertencias, pérdida de una partida, descalificación del torneo o exclusión de futuras competiciones organizadas por Openfobia RL.

8.5 Casos no contemplados

La organización podrá sancionar comportamientos que, aun no estando descritos expresamente en este reglamento, supongan una vulneración evidente del espíritu de la competición o de la integridad competitiva.

9. Identidad de equipos y jugadores

9.1 Nombre del equipo

Cada equipo deberá participar bajo un nombre identificativo válido y apropiado. La organización podrá solicitar el cambio de un nombre que resulte ofensivo, discriminatorio, inapropiado o que pueda generar confusión con otro participante o con la organización.

9.2 Cambios de identidad

Una vez iniciada la competición, los jugadores no podrán modificar su identidad o participar bajo una identidad diferente con el objetivo de ocultar su participación o generar confusión. Cualquier cambio excepcional deberá ser autorizado por la organización.

9.3 Logos y elementos visuales

Los equipos podrán utilizar sus propios nombres, logos y elementos visuales siempre que sean apropiados y no vulneren derechos de terceros ni las normas de RocketNoel 2026.

9.4 Suplantación de la organización

No estará permitido utilizar nombres, logos, identidades o elementos visuales que puedan hacer creer que un jugador o equipo representa oficialmente a Openfobia RL o a RocketNoel 2026 sin autorización.

10. Retransmisión y contenido audiovisual

10.1 Retransmisión oficial

Openfobia RL 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 y contar con la autorización de esta
- 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 Openfobia RL pueda utilizar:

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

con fines:

- Promocionales
- Informativos
- De retransmisión

11. Premios

11.1 Prize Pool

RocketNoel 2026 tendrá un prize pool de 30 €, entregado íntegramente al equipo ganador de la competición, conforme a las condiciones establecidas en el presente reglamento.

11.2 Entrega

Los premios serán entregados al capitán de cada equipo por uno de los distintos medios que Openfobia RL propondrá una vez terminada la competición. La administración no se hace cargo ni tiene nada que ver en posibles disputas con respecto al reparto del premio entre los formantes de un equipo.

11.3 Modificaciones

Openfobia RL podrá modificar las condiciones de entrega del premio por motivos organizativos, legales o técnicos, informándose a los participantes.

11.4 Elegibilidad para recibir premios

Para poder optar a premios económicos, los participantes deberán:

- Cumplir íntegramente el presente reglamento
- Haber participado legalmente en la competición
- No encontrarse sancionados por infracciones graves
- No haber participado en actividades fraudulentas o anticompetitivas
- Facilitar un método válido para la recepción del premio
- Mantener una conducta acorde a los principios de integridad competitiva de

Openfobia RL

La organización podrá solicitar información adicional razonable si resulta necesaria para verificar la legitimidad competitiva de un participante o equipo.

11.5 Restricciones de pago y responsabilidad

La organización no será responsable de limitaciones personales, regionales, fiscales, bancarias o de plataforma que impidan a un jugador o equipo recibir premios económicos.

Será responsabilidad del equipo proporcionar una alternativa válida para la recepción del pago.

En caso de que un equipo o participante no facilite un método válido de cobro dentro de un plazo razonable establecido por administración, la organización podrá:

- Retener temporalmente el premio
- Reasignarlo administrativamente
- Declararlo desierto

según considere oportuno.

Cada participante será responsable de cualquier obligación fiscal derivada de la recepción de premios económicos.

11.6 Suspensión o cancelación de premios

La organización se reserva el derecho de suspender, retener o cancelar cualquier premio económico en caso de detectar:

- Compartición de cuentas
- Match fixing
- Suplantación de identidad
- Manipulación competitiva

Conductas fraudulentas

Incumplimientos graves del reglamento

La decisión administrativa será definitiva.

12. Comunicación

12.1 Canales oficiales

Toda la información oficial de RocketNoel 2026 será comunicada a través de los canales oficiales de Openfobia RL.

12.2 Discord

El servidor oficial de Discord de Openfobia RL será el principal canal de comunicación entre la organización y los participantes durante el torneo.

12.3 Información de los partidos

Los horarios, emparejamientos, avisos y cualquier información relacionada con la competición se comunicarán a través de la plataforma oficial del torneo y/o los canales oficiales de Openfobia RL.

12.4 Responsabilidad de los participantes

Los participantes son responsables de mantenerse informados y consultar regularmente los canales oficiales durante su participación.

12.5 Comunicaciones de la organización

Las instrucciones y decisiones comunicadas por miembros autorizados del staff deberán ser respetadas por todos los participantes.

13. Administración y autoridad competitiva

13.1 Autoridad administrativa

Openfobia RL o cualquiera de sus integrantes del Staff tendrán la última palabra sobre:

Interpretación del reglamento

Resolución de conflictos

Aplicación de sanciones

Incidencias técnicas

Situaciones no contempladas explícitamente en este documento

13.2 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

13.3 Casos no contemplados

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

13.4 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 12