



Reglamento del torneo
internacional de **eFootball**
«CLA EUROCUP»



1. Disposiciones generales

- 1.1 El torneo internacional de deportes electrónicos «CLA EuroCup» (en adelante, el «torneo») cuenta con cuatro jugadores de cada división de la liga de deportes electrónicos CyberLive Arena (en adelante, «CLA»).
- 1.2 A cada torneo se le asigna un número exclusivo («Temporada»).
- 1.3 El torneo consta de tres etapas y tiene una duración total de 14 días calendario:
 - a) La primera etapa, las clasificatorias (en adelante, «clasificatorias diarias de CLA»), tiene una duración de 12 días calendario.
 - b) La segunda etapa, la fase de grupos (en adelante, «Fase de grupos de CLA»), tiene una duración de 1 día calendario.
 - c) La tercera etapa, las eliminatorias (en adelante, «eliminatorias de CLA»), tiene una duración de 1 día calendario.
- 1.4 Al final de cada torneo, se determina un «ganador de la temporada».
- 1.5 Todas las etapas del torneo se llevan a cabo en la plataforma PlayStation, en el entorno del simulador deportivo FC24, de EA Sports.
- 1.6 Solo los jugadores de deportes electrónicos mayores de 18 años pueden participar en los torneos. Los organizadores exigen que todos los participantes cuenten con las verificaciones y la autorización necesarias.
- 1.7 Los torneos se llevan a cabo en sedes fijas especializadas en deportes electrónicos, y tanto los participantes como los organizadores deben cumplir con todas las normas sanitarias y de higiene correspondientes.

2. Organización de la fase de clasificatorias diarias de CLA

- 2.1 Las clasificatorias diarias de CLA son la primera ronda de clasificación del torneo, que se desarrolla durante 12 días calendario, de lunes a viernes, durante dos semanas.

- 2.2 Los jugadores compiten unos contra otros en el modo «Kick-Off», con el nivel de dificultad «Legendary» y la configuración de equipo «Overall 95».
- 2.3 La fase de clasificatorias diarias de CLA consiste en partidos entre jugadores (la «serie»). La serie se juega bajo la modalidad todos contra todos y los jugadores compiten entre sí en dos rondas.
- 2.4 El ganador del partido se determina durante el tiempo de juego reglamentario. El concepto de «tiempo de juego reglamentario» hace referencia a dos períodos de noventa unidades de tiempo de juego, que equivalen a diez minutos de tiempo real.
- 2.5 El tiempo adicional otorgado por los árbitros virtuales en el entorno del juego también puede contabilizarse como parte del tiempo de juego reglamentario.
- 2.6 El resultado se registra en las estadísticas de la serie al final del tiempo de juego reglamentario.
- 2.7 Si el partido termina en un empate dentro del tiempo de juego reglamentario, los participantes eligen la opción «Aceptar un empate» para evitar el tiempo suplementario (modos Gol de oro, Clásico o Tanda de penales).

3. Determinación del ganador de la serie en la fase de clasificatorias diarias de CLA

- 3.1 En función de los resultados del partido, el jugador recibe puntos de acuerdo con el siguiente esquema:
 - a) 3 puntos por una victoria.
 - b) 1 punto por un empate.
 - c) 0 puntos por una derrota.
- 3.2 Si el partido no puede celebrarse o completarse por razones de fuerza mayor, cada jugador recibe 0 puntos.
- 3.3 Si el partido se interrumpe por motivos técnicos, los resultados de los jugadores al momento de la interrupción se registran en la tabla de posiciones (sección «Goles») y se toman en cuenta para determinar al ganador de la serie.

- 3.4 Si dos concursantes tienen el mismo número de puntos, el ganador de la serie y todos los demás lugares en la clasificación se distribuyen de la siguiente manera:
- a) por la diferencia entre goles marcados y recibidos en todas las reuniones de la serie,
 - b) por el número total de goles marcados en todas las reuniones de la serie,
 - c) por la diferencia entre goles marcados y recibidos en los encuentros directos dentro de la serie,
 - d) por el número total de goles marcados en los encuentros directos durante la serie,
 - e) por la tasa de victorias más alta en todos los torneos de la liga.
- 3.5 Los resultados de todos los partidos se registran en las estadísticas del torneo, que se actualizan periódicamente en línea.

4. Determinación de los participantes de la fase de grupos de CLA en función de los resultados de las clasificatorias diarias de CLA

- 4.1 Al finalizar cada serie, los competidores reciben puntos EuroCup («puntos») de acuerdo con sus posiciones finales:
- a) 3 puntos para el primer lugar.
 - b) 1 punto para el segundo lugar.
 - c) 0 puntos para el tercer lugar.
- 4.2 Los resultados de todas las series se incluyen en la tabla de posiciones de la división. Los datos de la tabla de posiciones se actualizan al final de cada serie.
- 4.3 Si varios jugadores tienen el mismo número de puntos al final de la serie, las posiciones en el ranking de la división se distribuyen de la siguiente manera:
- a) por la diferencia de goles en todos los partidos clasificatorios diarios de CLA



b) por el número total de goles marcados en todos los partidos clasificatorios diarios de CLA,

c) por la diferencia de goles en los encuentros directos durante los partidos clasificatorios diarios de CLA,

d) por el número total de goles marcados en los encuentros directos durante los partidos clasificatorios diarios de CLA,

e) por la tasa de victorias más alta en todos los torneos de la liga.

4.4 Los competidores que terminen en las primeras cuatro posiciones de su división avanzan a la siguiente ronda, la fase de grupos de CLA.

4.5 Los jugadores que hayan avanzado a la siguiente ronda en función de los resultados obtenidos en las clasificatorias diarias de CLA se reservan el derecho de retirarse de las instancias posteriores de la competencia. En estos casos, el jugador que les siga en la tabla de posiciones de la división podrá seguir participando en el torneo.

5. Circunstancias de fuerza mayor en la fase de clasificatorias diarias de CLA

5.1 Si un partido no se puede jugar debido a problemas técnicos, el encuentro se considera cancelado.

5.2 Los partidos cancelados no se reprograman, sino que mantienen la categoría «Cancelado».

5.3 Si un partido no se puede jugar debido a problemas técnicos, se considera interrumpido. Los partidos interrumpidos no se reprograman, sino que mantienen la categoría «Interrumpido».

5.4 Un partido podrá reanudarse en los casos que se describen a continuación, siempre que el error se haya detectado antes de la apertura del marcador o del final del primer tiempo:

a) si el partido aún no ha comenzado.

b) si se seleccionó incorrectamente al equipo.

c) si se seleccionó incorrectamente la formación del equipo.

d) si se seleccionó incorrectamente el lado local/visitante.

5.5 En todos los demás casos, dicho partido se considerará cancelado.

5.6 Si por circunstancias de fuerza mayor el jugador declarado no puede participar en el partido, se procederá a la sustitución anticipada o urgente del jugador.

5.7 Cada vez que se retira y sustituye un jugador en un partido, los puntos que dicho jugador haya obtenido anteriormente se le otorgan al jugador que ingresó como reemplazo.

5.8 Si no hay forma de encontrar un reemplazo, la serie continuará sin el jugador programado inicialmente.

6. Disposiciones generales para la fase de grupos de CLA y la fase de eliminatorias de CLA

6.1 La fase de grupos de CLA y la fase de eliminatorias de CLA se llevan a cabo en línea.

6.2 Los jugadores compiten en el modo «Ultimate Team», con el nivel de dificultad «Legendary», utilizando la función «Competitive Mode».

6.3 Los partidos de local de la serie utilizan diferentes servidores:

a) los miembros de la división croata comparten el servidor Frankfurt.

b) los miembros de la división ucraniana comparten el servidor Warsaw.

c) los miembros de la división polaca comparten el servidor Paris.

6.4 Dentro de la fase de grupos y la fase de eliminatorias de CLA, los competidores de las divisiones pueden jugar para cuatro equipos. Los nombres de los equipos incluyen un identificador de la división (UA para Ucrania, HR para Croacia y PL para Polonia) y un número ordinal (por ejemplo: «UA Equipo 1»).

6.5 Los equipos se asignan a los jugadores de la misma división en función de sus resultados en las clasificatorias diarias de CLA.

- 6.6 El equipo se le asigna al jugador hasta la conclusión del torneo y no puede reemplazarse.
- 6.7 Los partidos de la fase de grupos de CLA se juegan bajo la modalidad «Mejor de 2» (BO2).
- 6.8 Los partidos de la fase de eliminatorias de CLA se juegan bajo la modalidad «Mejor de 3» (BO3).
- 6.9 Todos los partidos de la serie se juegan hasta que se determine un ganador. Si no se determina un ganador dentro del tiempo de juego reglamentario, el partido se define por medio de una tanda de penales.
- 6.10 La frase «tiempo de juego reglamentario» hace referencia a dos períodos de noventa unidades de tiempo de juego, que equivalen a doce minutos de tiempo real.

7. Organización de la fase de grupos de CLA

- 7.1 La fase de grupos de CLA es la segunda fase (por grupos) del torneo y se celebra cada dos sábados.
- 7.2 Una vez finalizadas las clasificatorias diarias de CLA, cuatro jugadores de cada división avanzan a la fase de grupos de CLA.
- 7.3 En la fase de grupos de CLA, se forman dos grupos: el Grupo A y el Grupo B. Los jugadores se distribuyen en los grupos de la siguiente manera:
 - 7.3.1 El Grupo A recibe:
 - a) a los jugadores que obtuvieron el primer y el tercer lugar en la división ucraniana.
 - b) a los jugadores que obtuvieron el segundo y el cuarto lugar en la división croata.
 - c) a los jugadores que obtuvieron el segundo y el tercer lugar en la división polaca.
 - 7.3.2 Los demás jugadores se asignan al Grupo B.

- 7.4 Los jugadores de una serie BO2 compiten entre sí bajo la modalidad «todos contra todos». Los jugadores disputan un partido «de local» y un partido «de visitante» por cada serie.
- 7.5 Los resultados de todos los partidos y series se registran en la tabla de posiciones y se actualizan periódicamente en línea.
- 7.6 Los competidores del formato BO2 reciben puntos de acuerdo con los resultados de la serie:
- a) 3 puntos por una victoria.
 - b) 1 punto por un empate.
 - c) 0 puntos por una derrota.
- 7.7 Si varios jugadores reciben la misma cantidad de puntos, los lugares de la tabla de posiciones del grupo se definen de la siguiente manera:
- a) en función de la diferencia entre los goles anotados y recibidos en todos los encuentros celebrados dentro de la etapa.
 - b) en función de los resultados de los encuentros personales.
 - c) en función de la diferencia entre los goles anotados y recibidos entre los jugadores durante la serie.
- 7.8 Los dos primeros clasificados en sus respectivos grupos competirán en la llave superior de las eliminatorias de CLA al día siguiente.
- 7.9 Los jugadores que obtengan del tercer al sexto lugar en sus respectivos grupos avanzan a la llave inferior de las eliminatorias de CLA.

8. Circunstancias de fuerza mayor en la fase de grupos de CLA

- 8.1 Si un partido programado no se puede jugar debido a problemas técnicos, se considera cancelado.
- 8.2 Los partidos cancelados no se reprograman, sino que mantienen la categoría «Cancelado».

- 8.3 Si ocurre un problema técnico durante el partido, se vuelve a conectar y se reanuda desde el punto en que se perdió la conexión.
- 8.4 Si se pierde la conexión durante la tanda de penales, el partido se reinicia desde el último minuto del tiempo reglamentario y los competidores deben volver a jugar el período desde el punto en que se perdió la conexión.
- 8.5 Si el jugador declarado no puede competir en el partido por razones de fuerza mayor, se le asigna una derrota técnica (independientemente de los resultados previos de la serie).
- 8.6 Si un jugador declarado no puede seguir participando en el torneo por razones de fuerza mayor, no se realiza sustitución alguna y se le asigna una derrota técnica en todos los partidos.

9. Organización de la fase de eliminatorias de CLA

- 9.1 Las eliminatorias de CLA conforman la tercera y última etapa del torneo y se llevan a cabo cada dos semanas, los domingos. El ganador de esta etapa es declarado ganador de la temporada del torneo.
- 9.2 La tabla de las eliminatorias de CLA se forma bajo la modalidad de doble eliminación, en función de los resultados de la fase de grupos de CLA.
- 9.3 La llave superior se conforma de la siguiente manera:
 - a) El competidor clasificado en el primer lugar del Grupo A juega contra el competidor clasificado en el segundo lugar del Grupo B.
 - b) El competidor clasificado en el segundo lugar del Grupo A juega contra el competidor clasificado en el primer lugar del Grupo B.
- 9.4 La llave inferior se conforma de la siguiente manera:
 - a) El competidor clasificado en el tercer lugar del Grupo A juega contra el competidor clasificado en el sexto lugar del Grupo B.
 - b) El competidor clasificado en el cuarto lugar del Grupo A juega contra el competidor clasificado en el quinto lugar del Grupo B.



c) El competidor clasificado en el quinto lugar del Grupo A juega contra el competidor clasificado en el cuarto lugar del Grupo B.

d) El competidor clasificado en el sexto lugar del Grupo A juega contra el competidor clasificado en el tercer lugar del Grupo B.

9.5 La fase de eliminatorias de CLA tiene un formato de serie BO3. Todos los partidos de la serie se juegan hasta que se determine un ganador. Si no se determina un ganador durante el tiempo reglamentario, el partido se define por medio de una tanda de penales.

9.6 El jugador que comienza la serie como local encabeza la tabla de posiciones.

9.7 Los jugadores que perdieron la serie de la llave superior siguen compitiendo en la llave inferior.

9.8 Los jugadores que pierden una serie en la llave inferior quedan eliminados del torneo.

9.9 Los resultados de todos los partidos y series se registran en la tabla de posiciones y se actualizan periódicamente en línea.

10. Circunstancias de fuerza mayor en la fase de eliminatorias de CLA

10.1 Si ocurre un problema técnico durante el partido, se vuelve a conectar y se reanuda desde el punto en que se perdió la conexión.

10.2 Si un partido programado no se puede jugar debido a problemas técnicos que pueden tardar más de dos horas en resolverse, el organizador se reserva el derecho de finalizar el torneo de forma anticipada sin declarar un ganador. En ese caso, se considera cancelada toda la temporada del torneo en cuestión.

10.3 Si el jugador declarado no puede participar en el partido por razones de fuerza mayor, se le asigna una derrota técnica y queda eliminado del torneo.