

REGLAMENTO  
REGLAMENTO  
REGLAMENTO



BÁSQUETBOL ELECTRÓNICO

# REGLAMENTO

## **1. Disposiciones Generales**

- 1.1 El torneo internacional CLA EuroCup eBasketball (en adelante denominado "torneo") es una competencia de deportes electrónicos que reúne a cuatro jugadores de cada división de la liga de esports CyberLive!Arena ("CLA").
- 1.2 A cada torneo se le asigna un número único (en adelante – "Temporada").
- 1.3 El torneo dura 21 días naturales y consta de tres etapas:
  - a) Primera etapa – clasificatoria (en adelante – "CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers"), con una duración de 19 días naturales.
  - b) Segunda etapa – fase de grupos (en adelante – "CLA EuroCup eBasketball Group Stage"), con una duración de 1 día.
  - c) Tercera etapa – fase final (en adelante – "CLA EuroCup eBasketball Final Six"), con una duración de 1 día.
- 1.4 Cada torneo concluye con la coronación de un Ganador de la Temporada.
- 1.5 Todas las etapas del torneo se llevan a cabo en la plataforma PlayStation dentro del entorno del simulador deportivo NBA, publicado por 2K Sports. Este torneo no está afiliado ni patrocinado por Take-Two Interactive Software, Inc. ni por sus licenciantes.
- 1.6 Los resultados de todos los partidos, así como los resultados de las series, se ingresan en la tabla del torneo, que se actualiza continuamente en línea.
- 1.7 El torneo está abierto a jugadores de esports mayores de 18 años que hayan recibido la debida acreditación y aprobación de los organizadores.
- 1.8 Todos los eventos se realizan en lugares especializados para esports, donde los participantes y organizadores deben cumplir con los estándares sanitarios e higiénicos establecidos.

## **2. Procedimiento para la realización de la etapa CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers**

- 2.1 CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers es la primera etapa (clasificatoria) del torneo, que dura 19 días naturales, de martes a sábado, durante tres semanas.
- 2.2 Durante esta etapa, los participantes compiten en el modo Play Now en el nivel de dificultad Superstar.

- 2.3 En la etapa CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers, los participantes disputan series de encuentros (en adelante – "series"). Estas series se juegan en formato round-robin, donde cada participante se enfrenta dos veces a cada oponente.
- 2.4 El ganador del partido también se determina dentro del tiempo reglamentario. "Tiempo reglamentario" se refiere a cuatro cuartos de cinco minutos cada uno, sumando un total de veinte minutos de juego. La duración de una prórroga (tiempo adicional) es de tres minutos de juego. El tiempo de juego es equivalente al tiempo real.
- 2.5 Si el partido termina en empate durante el tiempo reglamentario, los participantes juegan prórrogas hasta que uno de ellos termine una prórroga con una ventaja de al menos un punto.
- 2.6 Si no se determina un ganador después de cuatro periodos de tiempo extra, el próximo partido programado será cancelado.
- 2.7 Al finalizar el tiempo reglamentario, el resultado se registra en las estadísticas de la serie.

### **3. Determinación del ganador de la serie en la etapa CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers**

- 3.1 Basado en los resultados de todos los partidos jugados dentro de la serie, se calcula el porcentaje de victorias de cada participante.
- 3.2 Si debido a circunstancias de fuerza mayor la realización o finalización de un partido se vuelve imposible, se añade un 0% al porcentaje total de victorias de cada participante.
- 3.3 Si un partido es interrumpido por razones técnicas, los resultados de los participantes en el momento de la interrupción se registran en la tabla de clasificación del torneo (en la sección "Puntos") y se consideran para determinar al ganador del torneo.
- 3.4 Si dos participantes tienen el mismo número de puntos, el ganador de la serie y todas las demás posiciones en la tabla de clasificación del torneo se determinarán de la siguiente manera:
  - a) por la diferencia de puntos (anotados menos recibidos) en todos los partidos jugados en la serie;

- b) por el número total de puntos anotados en todos los partidos jugados en la serie;
- c) por la diferencia de puntos (anotados menos recibidos) en los enfrentamientos directos dentro de la serie;
- d) por el mayor porcentaje de victorias en todas las participaciones en torneos de la liga.

3.5 Los resultados de todos los partidos se registran en las estadísticas del torneo, las cuales se actualizan continuamente en tiempo real.

#### **4. Determinación de los participantes de la etapa CLA EuroCup eBasketball Group Stage basada en los resultados de las CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers**

4.1 Al final de cada serie, los participantes reciben Puntos EuroCup (en adelante denominados "puntos") según su clasificación final:

- a) Primer lugar - 3 puntos
- b) Segundo lugar - 1 punto
- c) Tercer lugar - 0 puntos

4.2 Todos los resultados de las series se registran en la tabla de clasificación de la división, que se actualiza al final de cada serie.

4.3 Si varios participantes tienen el mismo número de puntos según los resultados de la serie, las posiciones en la clasificación de la división se determinan de la siguiente manera:

- a) por la diferencia de puntos (anotados menos recibidos) en todos los partidos de la etapa CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers;
- b) por el número total de puntos anotados en todos los partidos de la etapa CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers;
- c) por la diferencia de puntos (anotados menos recibidos) en los enfrentamientos directos dentro de la etapa CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers;
- d) por el mayor porcentaje de victorias en todas las participaciones en torneos de la liga.

4.4 Los participantes que ocuparon los cuatro primeros lugares en su división avanzan automáticamente a la siguiente etapa — CLA Group Stage.

4.5 Si un jugador que se clasificó durante las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers no puede continuar en el torneo debido a circunstancias imprevistas, su lugar será ocupado por el siguiente jugador mejor clasificado en la tabla de clasificación de la división.

## **5. Circunstancias de fuerza mayor en la etapa CLA EuroCup Daily Qualifiers**

5.1 Si un partido programado no puede celebrarse debido a problemas técnicos, el partido se declara cancelado.

5.2 Los partidos cancelados no se reprograman y mantienen el estado "Cancelado".

5.3 Si ocurren problemas técnicos durante un partido con marcador abierto que imposibiliten su finalización, el partido se declara interrumpido. El marcador del partido interrumpido se registra en las estadísticas oficiales, pero no se otorga la victoria a ningún participante. Los partidos interrumpidos no se reprograman y conservan el estado de "Interrumpido".

5.4 Un partido solo podrá reanudarse bajo circunstancias específicas, si el problema se identifica antes del inicio o el final de la primera mitad:

- a) El partido no comenzó según lo programado.
- b) Se seleccionó un equipo incorrecto.
- c) Se determinó una composición de equipo incorrecta.
- d) Los lados local/visitante se seleccionaron incorrectamente.

En todos los demás casos, el partido se considerará "Cancelado".

5.5 En los casos en que un jugador no pueda participar debido a fuerza mayor, se podrá organizar un reemplazo urgente.

5.6 En caso de sustitución de un participante, todos los puntos obtenidos anteriormente en la serie actual se transfieren al jugador sustituto.

5.7 Si no es posible un reemplazo, la serie continuará sin el participante originalmente programado.

## **6. Disposiciones generales para las etapas CLA EuroCup eBasketball Group Stage y CLA EuroCup eBasketball Final Six**

- 6.1 Las etapas CLA EuroCup eBasketball Group Stage y CLA EuroCup eBasketball Final Six se llevan a cabo en formato online.
- 6.2 Los participantes compiten en el modo "My Team" en el nivel de dificultad "Superstar", con la configuración de reglas "Limited" aplicada.
- 6.3 Las limitaciones de las reglas son revisadas por el organizador cada tres temporadas.
- 6.4 Los partidos se llevan a cabo en el servidor de "2K Sports".
- 6.5 En las etapas de la CLA EuroCup eBasketball Group Stage y de la CLA EuroCup eBasketball Final Six, los participantes de las divisiones pueden representar tres equipos. Los nombres de los equipos incluyen el identificador de la división (UA – Ucrania, HR – Croacia, PL – Polonia) y un número secuencial (por ejemplo, "UA Team 1").
- 6.6 Los equipos se asignan entre los participantes de una misma división en función de sus resultados en las CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers.
- 6.7 Una vez asignado, el equipo permanece con el participante hasta el final del torneo y no puede ser cambiado.
- 6.8 Los partidos de las etapas CLA EuroCup eBasketball Group Stage y CLA EuroCup eBasketball Final Six se juegan en formato Best of 2 (en adelante – "Bo2").
- 6.9 Cada partido de la serie se juega hasta que se determine un ganador. Si el partido termina en empate durante el tiempo reglamentario, los participantes avanzan a tiempo extra, continuando hasta que uno de ellos consiga una ventaja de al menos un punto. El número de periodos de tiempo extra en un partido es ilimitado.
- 6.10 El ganador del partido también se determina dentro del tiempo reglamentario. "Tiempo reglamentario" se refiere a cuatro cuartos de cinco minutos cada uno, sumando un total de veinte minutos de juego. La duración de una prórroga (tiempo adicional) es de tres minutos de juego. El tiempo de juego es equivalente al tiempo real.

## **7. Procedimiento para la etapa CLA EuroCup eBasketball Group Stage**

- 7.1 La CLA EuroCup eBasketball Group Stage es la segunda etapa del torneo, celebrada los domingos cada tres semanas.
- 7.2 Basándose en los resultados de las CLA EuroCup eBasketball Daily Qualifiers, avanzan a la CLA EuroCup eBasketball Group Stage cuatro jugadores de cada división que hayan obtenido la mayor cantidad de EuroCup Points.
- 7.3 En la etapa CLA EuroCup eBasketball Group Stage se forman tres grupos de cuatro participantes: grupo A, grupo B y grupo C. La asignación de los jugadores a los grupos se realiza de forma aleatoria, respetando una regla: en un mismo grupo no puede haber más de dos representantes de la misma división.
- 7.4 Los participantes compiten en series Bo2 según el formato round-robin, donde cada jugador se enfrenta a todos los demás jugadores de su grupo. Cada serie consta de un partido "en casa" y otro "de visitante".
- 7.5 Los puntos se otorgan según los resultados de los partidos:
  - a) Victoria: 3 puntos
  - b) Empate: 1 punto
  - c) Derrota: 0 puntos
- 7.6 Si varios participantes tienen el mismo número de puntos, las posiciones en la tabla del grupo se determinan de la siguiente manera:
  - a) por la diferencia de puntos (anotados menos recibidos) en todos los partidos jugados en la etapa CLA EuroCup eBasketball Group Stage;
  - b) por el número total de puntos anotados en todos los partidos jugados en la etapa CLA EuroCup eBasketball Group Stage;
  - c) por la diferencia de puntos (anotados menos recibidos) en los enfrentamientos directos dentro de la etapa CLA EuroCup eBasketball Group Stage;
  - d) por el mayor porcentaje de victorias en todas las participaciones en torneos de la liga.

7.7 Los participantes que ocuparon el primer y segundo lugar en sus grupos avanzan a la etapa final del torneo — CLA EuroCup eBasketball Final Six. Los demás jugadores son eliminados del torneo.

## **8. Circunstancias de fuerza mayor en la etapa CLA EuroCup eBasketball Group Stage**

8.1 Si un partido programado no puede llevarse a cabo debido a problemas técnicos, se declara "Cancelado". Los partidos cancelados no se reprogramarán y mantendrán el estado de "Cancelado".

8.2 En caso de problemas técnicos durante el partido, el partido se cancela y se otorga una derrota técnica al equipo local.

8.3 Si un jugador registrado llega tarde a un partido o no puede asistir al primer partido de la serie debido a circunstancias de fuerza mayor, se le otorgará una derrota técnica para toda la serie.

8.4 Si un jugador registrado no puede continuar participando en el torneo debido a circunstancias de fuerza mayor, no se realizará ningún reemplazo, y se le otorgará una derrota técnica en todos los partidos restantes.

## **9. Procedimiento para la etapa CLA EuroCup eBasketball Final Six**

9.1 La CLA EuroCup eBasketball Final Six es la tercera y última etapa del torneo, celebrada todos los lunes, cada tres semanas. El ganador de esta etapa se considera el campeón de la temporada.

9.2 Basándose en los resultados de la etapa CLA EuroCup eBasketball Group Stage, los jugadores forman un grupo.

9.3 Los participantes compiten en series Bo2 según el formato round-robin, donde cada jugador se enfrenta a todos los demás participantes. Cada serie incluye un partido "en casa" y otro "de visitante".

9.4 Los resultados de todos los partidos, así como los resultados de las series, se registran en la tabla de clasificación del torneo, que se actualiza continuamente en tiempo real.

9.5 Los puntos se otorgan según los resultados de los partidos:

a) Victoria: 3 puntos

- b) Empate: 1 punto
- c) Derrota: 0 puntos

9.6 Si varios participantes tienen el mismo número de puntos, las posiciones en la tabla del grupo se determinan de la siguiente manera:

- a) por la diferencia de puntos (anotados menos recibidos) en todos los partidos jugados en la etapa CLA EuroCup eBasketball Final Six;
- b) por el número total de puntos anotados en todos los partidos jugados en la etapa CLA EuroCup eBasketball Final Six;
- c) por la diferencia de puntos (anotados menos recibidos) en los enfrentamientos directos dentro de la etapa CLA EuroCup eBasketball Final Six;
- d) por el mayor porcentaje de victorias en todas las participaciones en torneos de la liga.

9.7 El participante que ocupe el primer lugar en la etapa CLA EuroCup eBasketball Final Six basado en los resultados de las series jugadas será declarado campeón de la temporada.

## **10. Circunstancias de fuerza mayor en la etapa CLA EuroCup eBasketball Final Six**

10.1 Si un partido programado o en curso no puede llevarse a cabo debido a problemas técnicos, se cancela el partido y se asigna una derrota técnica al equipo local.

10.2 Si, por circunstancias de fuerza mayor, un jugador registrado llega tarde al partido o no puede asistir al primer partido de la serie, se le asignará una derrota técnica en esa serie.

10.3 Si un jugador no puede participar en un partido debido a fuerza mayor, recibirá una derrota técnica y será eliminado del torneo.

## **11. Adhesión a los Principios de Juego Limpio**

11.1 Los participantes del torneo tienen estrictamente prohibido involucrarse en amañados de partidos o en cualquier acuerdo que predetermine los resultados de los encuentros, violando los principios de integridad deportiva y justicia. Cualquier intento de influir en los resultados de los

partidos, independientemente de la forma o del nivel de participación del jugador, constituye una infracción grave del reglamento del torneo.

- 11.2 Todos los equipos y participantes están obligados a adherirse a los principios de juego limpio, demostrar respeto hacia sus oponentes y cumplir con sus responsabilidades de buena fe, en total cumplimiento con las reglas del torneo.
- 11.3 Si se determina que un participante estuvo involucrado en amaños de partidos u otras acciones destinadas a manipular los resultados de los encuentros, será descalificado inmediatamente del torneo actual y se le prohibirá participar en todas las competencias futuras organizadas por las federaciones UCEF, ESUH, STEP y la liga CyberLive!Arena. La descalificación es definitiva y no puede ser apelada.