



REGLAMENTOS DE LOS TORNEOS FÚTBOL ELECTRÓNICO



1. 1. DISPOSICIONES GENERALES

- 1.1. Un torneo es una competencia de deportes electrónicos en la que participan entre tres y cinco jugadores.
- 1.2. A cada torneo se le asigna un número exclusivo (en adelante, «Temporada»).
- 1.3. Los torneos de fútbol electrónico de CLA se llevan a cabo a diario durante todo el año calendario.
- 1.4. La frase «año calendario» hace referencia al período comprendido entre el 1 de enero y el 31 de diciembre. Cada año consta de doce meses (etapas).
- 1.5. Los cinco mejores jugadores del grupo se determinan al final de cada mes.
- 1.6. Todos los torneos se llevan a cabo en la consola de juegos PlayStation.
- 1.7. Los torneos se pueden desarrollar en los siguientes entornos de juego una versión con licencia del simulador de fútbol «EA Sports FC», del estudio Electronic Arts (en adelante, «FC»).
- 1.8. Si el torneo se lleva a cabo en el entorno de juego FC, los participantes compiten en el modo «Kick-Off», con el nivel de dificultad «Legendary».
- 1.9. Solo los jugadores mayores de 18 años pueden participar en los torneos. Todos los participantes deben contar con las debidas verificaciones y la autorización de los organizadores del evento.
- 1.10. Todos 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. PROCEDIMIENTO DE LA COMPETENCIA

- 2.1. Como parte del torneo, a cada participante se le asigna un equipo, que conserva la composición que tiene al momento de la competencia. El procedimiento se realiza mediante un sorteo en línea.
- 2.2. Los torneos de fútbol electrónico de CLA se llevan a cabo bajo la modalidad todos contra todos, es decir, los participantes juegan dos rondas de manera individual.

2.3. Si hay más de cinco jugadores interesados en participar en el mismo torneo, se divide a los jugadores en dos grupos («Grupo A» y «Grupo B») y juegan dos torneos separados.

2.4. El resultado se ingresa en las estadísticas del torneo al final del tiempo reglamentario. El ganador del partido también se determina dentro del tiempo de juego reglamentario.

2.5. La frase «Tiempo de juego» hace referencia a dos tiempos con una duración total de noventa unidades de tiempo de juego, lo que equivale a diez minutos de tiempo real.

2.6. El tiempo adicional otorgado por los árbitros virtuales en el entorno de juego también puede contabilizarse como parte del tiempo de juego reglamentario.

2.7. Si el partido termina en un «Empate» dentro del tiempo reglamentario, los participantes eligen la opción de juego «Aceptar un empate» sin tiempo suplementario (modos Gol de oro, Clásico o Tanda de penales).

3. DETERMINACIÓN DEL GANADOR DEL TORNEO

3. DETERMINACIÓN DEL GANADOR DEL TORNEO

3.1. Cada participante juega dos partidos contra todos los demás participantes del torneo (un partido «de local» y un partido «de visitante»).

3.2. En función de los resultados del partido, el jugador recibe puntos de acuerdo con el siguiente esquema:

- a) por una victoria: 3 puntos.
- b) por un empate: 1 punto.
- c) por una derrota: 0 puntos.

3.3. Si por circunstancias de fuerza mayor (Punto 5) no se puede celebrar o completar el partido, los participantes obtienen 0 puntos cada uno.

3.4. Si el partido se interrumpió por razones técnicas, el resultado de los participantes al momento en que se interrumpió el juego se ingresa en la tabla del torneo (sección «Goles») y se tiene en cuenta para determinar al ganador del torneo.

3.5. Si dos participantes obtienen la misma cantidad de puntos, el ganador del torneo, así como todos los demás lugares de la tabla de posiciones de la competencia, se definen de la siguiente manera:

a) en función de la cantidad de goles anotados en todos los encuentros celebrados dentro del torneo.

b) en función de la diferencia de goles anotados y recibidos en todos los encuentros celebrados dentro del torneo.

3.6. Los resultados de todos los partidos se ingresan en las estadísticas oficiales del torneo, que se actualizan en línea.

4. DETERMINACIÓN DE LOS CINCO MEJORES JUGADORES DEL MES

4.1. Al final de cada mes, se determinan los cinco mejores jugadores (en adelante, la clasificación «Top-5») entre todos los participantes de la competencia.

4.2. Los jugadores que hayan participado en más de treinta torneos dentro del período de un mes pueden ingresar al «Top-5».

4.3. A la hora de distribuir los lugares en el «Top-5», se tienen en cuenta los siguientes criterios:

a) el porcentaje de victorias por mes calendario.

b) la cantidad de goles anotados en todos los encuentros celebrados durante el mes calendario.

5. CIRCUNSTANCIAS DE FUERZA MAYOR

5.1. Si un partido programado no se puede jugar debido a problemas técnicos, el partido se cancela.

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

5.3. Si un partido tiene problemas técnicos y ya no se puede jugar, el partido se cancela. 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 no se inició a la hora programada.
- b) si se seleccionó incorrectamente al equipo.
- c) si se definió incorrectamente la formación de los equipos.
- 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, dependiendo de las circunstancias, se procederá a la sustitución anticipada o urgente del jugador. Si resulta imposible hacer una sustitución, el torneo se llevará a cabo sin el jugador previamente declarado.