



# Reglamento oficial Liga e-Super Liga 2018

## Club Atlético Belgrano

### Clasificatorio online

## CONSIDERACIONES PREVIAS

Por medio del presente reglamento se intenta fomentar un ambiente propicio mediante el cual el jugador pueda desarrollar normalmente sus habilidades. Este es el reglamento que regirá. Club Atlético Belgrano, en su carácter de Organizador de la Competencia, considera fundamental la conducta de los jugadores durante el desarrollo del Torneo, basado principalmente en el respeto a los compañeros, los rivales, árbitros y los miembros del Staff organizador. Las reglas y reglamentación del presente torneo para FIFA 19 han sido decididas y desarrolladas por la Organización. La participación de este torneo será solo para mayores de 16 años cumplidos al momento del inicio del certamen, sin excepción alguna.

## FICHA TÉCNICA

Nombre: Clasificatorio online Club Atlético Belgrano a la Liga e-Superliga de FIFA 19  
Reglamento valido en la fase online  
Plataforma Online: PlayStation 4  
Versión: FIFA19 actualizado

## 1. REGLAS TORNEO

- 1.1 El juego a utilizar debe ser FIFA19 para PlayStation 4.
- 1.2 Los usuarios que compitan en esta fase deberán tener cuenta de PlayStation Plus activa, sin excepción.
- 1.3 Los usuarios que compitan en esta fase deberán ser socios del Club Atlético Belgrano y tener su cuota social al día, a la fecha de realización del torneo clasificatorio.
- 1.4 Fase online partidos Bo2, eliminación directa, en caso de empate global en goles se jugará un partido adicional en donde habrá gol de plata (resultado de los primeros 45 minutos) en caso de llegar al segundo tiempo se aplicará gol de oro (anota gol gana), en caso de persistir el empate se jugará otro partido solo a gol de oro, hasta definir el ganador.
- 1.5 Los cruces de ronda serán aleatorios e informados solamente por la plataforma, para mantenerse informado, deberán acceder a la plataforma diariamente.
- 1.6 Cada participante deberá ingresar a la plataforma para informarse de sus rivales, coordinar los partidos, reportar resultados y avanzar en el torneo de manera obligatoria, es responsabilidad de participante utilizar el medio de competencia oficial del torneo.

1.7- Queda prohibido el uso de formaciones custom, esto es, cualquier formación que no se puede elegir desde el juego por defecto (4-4-2, 4-3-3, etc), para esto recomendamos a los jugadores que permitan que corra la pantalla inicial del partido para ver la formación de su rival.

1.8- CAMBIOS: Se permite hacer todos los cambios de jugadores (un suplente por un titular), o cambios en las Formaciones (4 4 2 a 4 3 3, por ejemplo) que el juego permita, cuando la pelota no esté en juego (pelotas paradas).

1.9- Queda expresamente prohibido hacer tiempo en campo propio pasando el balón entre los defensores y el arquero, y que ningún atacante, si esto es comprobado durante un periodo prudente en un video, el participante podrá ser descalificado. La decisión estará sujeta al comité organizador.

1.10- El Arquero debe ser utilizado durante todo el partido en modo automático, pudiendo el jugador solo utilizar de cortar centros, salir a achicar y sacar la pelota con el pie o la mano..

1.10.1 En las configuraciones de partido deben figurar, estas indicaciones:

Estrellas de Equipo: Cualquiera

Tiempo: 6 minutos

Defensa: Táctica

Plantillas: Online actualizadas

Cámara: TV (puede cambiarse si ambos jugadores están de acuerdo)

Velocidad del Juego: Normal

Lesiones: activado

Offside: activado

Clima: Despejado

Localia: Como el fixture disponga

## **2. DIAS Y HORARIOS**

2. Las inscripciones estarán cerradas para anunciado pertinentemente en redes sociales del club sin excepción.

2.1 Cada fase tendrá una fecha límite para ser jugada y reportada, siendo la fecha límite el plazo final para jugar y definir la serie, en caso de no llegar a un acuerdo, ambos jugadores quedarán descalificados, el horario límite para reportar una partida será el de las 23:59 HS. De la fecha estipulada.

2.2 Para coordinar un partido con un rival, deberán acceder a la plataforma oficial o a un grupo de whatsApp oficial del área de e-Sports de Belgrano donde se deberán establecer fecha y horario de juego, en caso de no ser cumplido por alguno de los participantes y tampoco cambiado por medio del chat en el plazo vigente, se podrá reportar estas pruebas para obtener la victoria, todo cambio y acuerdo sin excepción debe ser tratado por medio del chat en la plataforma, no se aceptaran reclamos con pruebas fuera del chat oficial.

2.3 No se aceptará coordinación de partidos por otro medio que no sea la plataforma oficial de la competencia.

2.4 Los rivales tendrán un periodo de 30 minutos, a partir del primer reporte realizado, para presentar un reclamo y no estar de acuerdo con el resultado

reportado, si lo hacen podrán recibir asistencia de un administrador. Si el rival no reclama el resultado en ese tiempo, se dará por entendido que acepta el resultado, cuando un rival acepta un resultado o no reclama el mismo, no podrá realizar un reclamo posterior, por haberse olvidado o estar fuera de tiempo, participar de la competencia es parte de la aceptación por el reglamento.

SOLO se puede reportar un W.O. (WalkOver) cuando el horario límite para reportar esta vencido, no antes.

Pasadas las 2 HS del horario límite de reporte, ningún reporte realizado será aceptado, dejando a los jugadores descalificados de la competencia sin excepción.

2.5 Los días y horarios de la fase eliminatoria se anunciarán en el transcurso de la competencia con un mínimo de 24 horas previo al enfrentamiento.

2.6 Los participantes registrados asumen tener la disponibilidad para competir al inscribirse en el torneo.

2.7 Las rondas de partidos estarán pre-establecidas y deberán jugarse antes de las 23:59hs, siendo este horario el plazo para reportar, los siguientes días:

Ronda 1: a confirmar

Ronda 2: a confirmar

Ronda 3: a confirmar

\*La cantidad de rondas estará sujeta a la cantidad de participantes, pudiendo ser mayor o menor a la indicada aquí.

### **3. DESARROLLO DE TORNEO**

3.1 En caso de sufrir una desconexión en las clasificaciones online, si el partido está por debajo de los 10 minutos de juego y sigue 0 a 0, se reiniciará, en caso de tener un resultado a favor de un equipo, el partido deberá continuar, por lo que se jugará el tiempo restante para terminarlo, manteniendo el resultado original, los jugadores deberán sacar foto de cada paso que realicen en la fecha.

3.2 Una segunda desconexión es descalificación, en caso de que los problemas sean ajenos al desarrollo del torneo y funcionamiento del juego.

3.3 Nadie puede alegar que desconoce el reglamento que se presupone, leído de antemano, antes de participar. Los administradores consideran que, con su inscripción a los torneos, da por aceptada las Reglas que la misma establezca, y conociéndolas de antemano.

3.4 Los administradores se reservan el derecho de modificar el reglamento sin previo aviso, con el fin de mejorar la experiencia de juego de los participantes, y solucionar conflictos no contemplados en el reglamento actual.

3.5 Los administradores se reservan el derecho de poder aplicar retroactivamente cualquier modificación al reglamento, si los administradores así lo creyeran conveniente.

3.6 Los goles a favor y en contra son importantes en la clasificación, en caso de que una ronda quede un número de jugadores desperejo se podrá utilizar la diferencia de goles, en caso de empate, los goles a favor o menor cantidad de goles en contra para dar acceso a quien deba avanzar en la competencia.

#### **4. JUEGO LIMPIO**

4.1 Tres advertencias significan la pérdida automática de un partido (3-0), una nueva advertencia significa la pérdida de la serie. Sin perjuicio de ello el árbitro y el comité organizador podrán descalificar a un jugador en un único acto, si la gravedad del caso lo requiriera así. Por ejemplo, en el caso de insultos reiterados al árbitro o a otros jugadores.

4.2 Los jugadores recibirán un "Warning" o podrán ser retirados del clasificatorio por:

1. Rechazar las reglas del torneo.
2. Recibir más de un "Warning" (advertencia)
3. Pretender el uso de reglas distintas a las aceptadas.
4. No respetar las decisiones del árbitro.
5. Las faltas de respeto hacia el árbitro, organización y/u otros jugadores serán consideradas faltas muy graves y se aplicarán las sanciones más duras posibles, incluyendo descalificación del jugador o del equipo entero a criterio de la organización y sin derecho a indemnización alguna, hayan recibido o no un warning previamente.

#### **5. SANCIONES**

5.1 Los niveles de sanción, serán exclusivamente manejados por el departamento de e-Sports de Club Atlético Belgrano y estos son inapelables, teniendo una escala de niveles para aplicar, dependiendo el grado de la falta.

- Advertencia.
- Match Loss.
- Descalificación de la actual competencia.
- Baneo Permanente.

#### **6. GANADOR**

6.1 El ganador del clasificatorio online se convertirá en el representante de Club Atlético Belgrano para la próxima e-Superliga FIFA 19.

6.2 El departamento de e-Sports de Club Atlético Belgrano se reserva el derecho de terminar la representación de quien resultara ganador del clasificatorio por el motivo

que fuera, sin que ello genere derecho a reclamo alguno por parte del representante contra el departamento de e-Sports de Club Atlético Belgrano.

6.3 SI el departamento de e-Sports de Club Atlético Belgrano, por el motivo que fuera, decidiera terminar la representación de quien resultara ganador del clasificatorio, podrá elegir reemplazarlo por quien considere, haya o no participado del certamen clasificatorio.

## **7. RESPONSABILIDAD**

7.2 El departamento de e-Sports de Club Atlético Belgrano limitan su ámbito de responsabilidad a la organización integral del presente torneo conforme los términos de este reglamento, deslindando toda otra responsabilidad no prevista expresamente en este reglamento.

## **8. AUTORIZACIÓN**

8.1 Los jugadores autorizarán al departamento de e-Sports de Club Atlético Belgrano a difundir sus nombres, documentos, domicilio, voces e imágenes y los de sus familiares, con fines comerciales, en los medios y formas que se disponga, y a que los datos registrados para participar de la promoción integren una base de datos que podrá ser utilizada por el Club Atlético Belgrano, sin derecho de compensación alguna, hasta transcurridos tres años del comienzo del torneo. De esta forma Club Atlético Belgrano y auspiciantes se reservan el derecho a realizar la acción publicitaria, de prensa, promoción, publicación y difusión que considere conveniente de los participantes del Torneo.

8.2 Con la sola participación, los Participantes prestan su expresa conformidad para la utilización y difusión de sus Nombres y Tipo y N° de Documento e Imágenes (imagen y voz) por los medios publicitarios y de comunicación que el Club Atlético Belgrano dispongan. La presente autorización es realizada en los términos del artículo 1071 bis del Código Civil, del artículo 11 del Pacto de San José de Costa Rica, del artículo 31 de la Ley N° 11.723, del art. 3, inc. h) de la Ley N° 22.362 y toda otra normativa concordante. En virtud de esta autorización, los Participantes no tendrán derecho a indemnización, pago o contra prestación alguna por la difusión y/o utilización mencionada precedente mente.

## **9. ACEPTACIÓN Y APROBACIÓN**

9.1 El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del clasificatorio tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten a su desarrollo. Es por ello que, la inscripción al torneo implica la total aceptación de las presentes regla. Por esta razón el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia. La organización, se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el reglamento y el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo del mismo. Del mismo modo se establece que las comunicaciones recibidas por el departamento de e-Sports

de Club Atlético Belgrano formarán parte de este reglamento. La misma aceptación a las presentes reglas implica la obligación de los participantes de colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por la organización. El departamento de e-Sports de Club Atlético Belgrano agradece la comprensión de las presentes y desea que los participantes obtengan su mejor performance a lo largo del Torneo, quedando a disposición para cualquier inquietud que se les presente.