



# FISU AMERICA FÚTBOL ELETRONICO 2021

## REGLAMENTO ESPECÍFICO DEL FÚTBOL ELECTRÓNICO

### FISU AMERICA eSPORTS

1. La competición de Fútbol Electrónico se llevará a cabo de acuerdo con este Reglamento. Todos cada estudiantes-atletas deben conocer todas las reglas, programación, formatos de competencia y otra información antes de aceptar los términos de este documento. Al participar en la competición, cada jugador/a acepta los términos y condiciones establecidos en este reglamento.

#### REGLAS GENERALES

#### 2. CADA ESTUDIANTE- ATLETA DEBE:

- 2.1. Cumplir con los criterios de elegibilidad establecidos en el Reglamento General del concurso;
- 2.2. Tener una cuenta Battlefy válida para el clasificatorio en línea;
- 2.3. Aceptar los términos, y se compromete a estar presente en los días y horarios de los juegos establecidos por la Organización, estando sujeto a sanción en caso de W.O;
- 2.4. Demostrar un comportamiento compatible con el código de conducta especificado en la normativa general y específica del deporte, estando sujeto a sanción en los casos de incumplimiento de las normas, rabia, difamación, intolerancia y / o violencia;
- 2.5. Tener una ID de PSN que no se pueda cambiar durante todo el período de competencia;
  - 2.5.1. La ID de PSN debe ser única y están prohibidos los nombres vulgares, ofensivos y discriminatorios;
- 2.6. Los eSports de FISU America se llevarán a cabo en línea en su totalidad;
- 2.7. Es responsabilidad de cada estudiante-atleta / equipo conocer las condiciones de participación descritas en el Reglamento General del evento;
- 2.8. El FISU AMERICA ELETRONIC FOOTBALL 2021 incluirá los formatos:
  - 2.8.1. Individual femenino;
  - 2.8.2. Individual masculino.
- 2.9. El juego utilizado será FIFA 21;
- 2.10. La plataforma comprende los sistemas operativos para Playstation 4. Cada estudiante-atleta debe agregar a sus oponentes a PlayStation Network (PSN). Será posible encontrar su identificación, desde la plataforma del torneo en la pestaña Participantes;
- 2.11. Durante todo el campeonato, es responsabilidad total de cada estudiante-atleta mantener y usar su equipo;



2.12. Toda la información, resultados y clasificaciones pertinentes al evento / modalidad deberán ser consultados en los Boletines Técnicos de la competencia, así como en la plataforma oficial Discord y / o WhatsApp de la competencia;

2.13. Es responsabilidad de cada jugador/a realizar las actualizaciones necesarias a la plataforma del torneo, así como reportar resultados, grabar y enviar los enlaces de video de los partidos;

REGLAS ESPECÍFICAS

3. ETAPAS DE LA COMPETENCIA:

3.1. La competición de Fútbol Electrónico 2021 se llevará a cabo en el género femenino y masculino. **Cada país puede registrar 2 jugadores/as por género.;**

3.2. La competencia se desarrollará en 2 etapas: Ronda de Grupos y Ronda Eliminatoria

3.3. El horario será el que se describe en la siguiente tabla:

FISU AMERICA eSports			
On-line Mode		06/JUN/2021 a 09/JUL/2021	12/JUL/2021 a 07/AGO/2021
Fútbol Eletrónico	TM	GR	ER

TM – Reunión Técnica / GR – Ronda de Grupos / ER – Rondas Eliminatorias

4. EL SISTEMA DE DISPUTA:

4.1. Etapa en línea:

4.1.1. Fase de grupo: viaje de ida y vuelta, con la puntuación total de los dos juegos determinando el/la ganador/a de la fase en línea.

a) Foursquare al mejor de 2 (BO-2):

b) Sistema de puntos, todos/as contra todos/as en un solo turno.

c) Clasificados/as (dos) estudiantes-deportistas por grupo.

d) La clasificación de la tabla de puntuación estará determinada por el siguiente sistema:

Puntos de modo

Ganado - 3 Ptos

Un empate - 1 Pt

Derrota - 0 Pt

e) Todos los/as jugadores/as serán distribuidos/as a través de un sorteo aleatorio en la plataforma, llenando 8 grupos, cada uno con 6 estudiantes-deportistas, y no podrán formar parte del mismo grupo dos estudiantes-deportistas del mismo país.





- f) Los/as estudiantes-deportistas deben alternar quién será el/la anfitrión del servidor en la ida y en la vuelta;
- g) La fase de grupos concluirá después de 5 rondas, de las cuales los/as dos mejores clasificados/as de cada grupo pasarán a la Fase Eliminatoria.

**TABLA 1 - Fase de grupos**

Fase de fecha

Del 07/JUN/2021 al 12/JUN/2021 Primera Ronda

Del 15 al 20/JUN/2021 Segunda Ronda

Del 23 al 27/JUN/2021 Tercera Ronda

Del 30/JUN al 04/JUL/2021 Cuarta Ronda

Del 07 al 11/JUL/2021 Quinta Ronda

4.1.2. Ronda de eliminación: Ronda y Ronda, con la puntuación total de los dos juegos determinando el/la ganador/a de la Ronda en línea;

a) Todos los partidos serán distribuidos a través de un sorteo aleatorio por la plataforma, sin embargo, obedeciendo al sistema de que el/la primer/a clasificado/a de cada grupo, se enfrente a el/la segundo/a clasificado/a.

b) Los/as estudiantes-atletas deben alternar quién será el/la anfitrión del servidor en el primer partido y en el partido de vuelta;

c) La fase de eliminación se dividirá en: octavos de final, cuartos de final, semifinales y finales.

**TABLA 2 - Fase de eliminación**

Fase de fecha

Del 14 al 16/JUL/2021 Octavos de final

Del 21 al 23/JUL/2021 Cuartos de final

Del 26 al 30/JUL/2021 Semifinales

Del 2 al 06/AGO/2021 Finales

Sorteos:

4.1.3. Se tendrán en cuenta los siguientes criterios de desempate, en orden:

a) Mejor diferencia de goles (en el partido);

b) Mayor número de goles marcados en casa del oponente (en el enfrentamiento);

c) Mejor campaña (puntos totales);

d) 3er juego con Gol de Oro (el/la jugador/a con la mejor campaña será anfitrión);

e) Sorteo;

## 5. CONDICIONES DE JUEGO:

5.1. Se utilizarán las siguientes condiciones de juego:

5.1.1. Duración de cada tiempo: 6 (seis) minutos;

5.1.2. Controles: Cualquiera;

5.1.3. Velocidad: Normal;

5.1.4. Tipo de reparto: En línea;

5.1.5. Cámara: transmisión de TV;

5.1.6. Definiciones de volumen: estándar;

5.1.7. Narración: discapacitado;

5.2. Los partidos deben realizarse utilizando los equipos estándar en el juego, con clubes y selecciones seleccionados. Cualquier cambio manual en la configuración de los equipos puede dar lugar a sanciones;

5.3. Cada estudiante-atleta debe grabar todos los partidos usando el dispositivo de grabación incorporado en la consola o un dispositivo externo. Las grabaciones deben guardarse y estar disponibles para su carga.

5.4. Cada estudiante-deportistas debe acordar el horario de salida a realizar de acuerdo con el horario de cada fase / ronda;

5.5. Durante el intervalo entre la 1ª y la 2ª mitad, cada jugador/a tiene derecho de hasta 5 minutos para reiniciar ese juego;

5.6. En los casos de desconexión del partido, debido a un corte de energía, problema de red o cualquier factor adverso que impida que el juego continúe, el/la jugador/a afectado/a deberá informar al comité organizador y a su oponente del problema y solicitar el reinicio del juego;

5.7. Cada estudiante-atleta debe proporcionar una copia impresa con el puntaje y el tiempo de juego hasta el momento de la desconexión. Los/as jugadores en situación de partidos reiniciados deben jugar considerando el tiempo restante del reloj y los goles marcados antes de la caída;

5.8. Será más difícil tomar decisiones sobre las disputas posteriores al partido, por lo que se recomienda que cualquier problema se presente durante el partido y no después del mismo. La decisión de un árbitro es final y soberana;

5.9. Cada estudiante-atleta debe, después del final de cualquier juego, informar el resultado en la plataforma del torneo, proporcionando una impresión del puntaje final del juego de ida y vuelta. El informe del partido siempre debe ser publicado por el/la ganador/a del partido.

## 6. W.O'S Y DESCLASIFICACIONES:

6.1. Cada estudiante-deportista debe estar en el lobby del juego a la hora definida por la organización. Los/as jugadores/as tienen derecho a un retraso máximo de 15 minutos;

6.2. Cada estudiante-atleta afectado/a por la desconexión tendrá 20 minutos para reanudar el partido antes de tomar un W.O;



- 6.3. El/la estudiante-atleta que no esté presente en el tiempo estipulado para un partido obtendrá un W.O y su oponente ganará el partido por la puntuación de 3 a 0;
- 6.4. Los siguientes criterios están validados para la validación de W.Os:
  - 6.4.1. Ausencia de el/la jugador/a en el lobby dentro del tiempo asignado;
  - 6.4.2. Ausencia de respuesta de el/la jugador/a en Discord y grupos oficiales;
  - 6.4.3. Ausencia de informes de partidos una vez finalizado el partido;
- 6.5. En los casos en que ambos/as estudiantes-deportistas no se presenten a su enfrentamiento, por el motivo que sea, el doble W.O. Un doble W. Elimina a ambos/as estudiantes-atletas de la competencia;
- 6.6. Los/as estudiantes-atletas que se olviden de reportar sus resultados en la plataforma del torneo recibirán una W. O (no cumple con las recomendaciones en 5.10.). Tu oponente que una vez fue derrotado avanza a la siguiente etapa;
- 6.7. Cada estudiante-atleta está sujeto a descalificación si no cumple con cualquier condición contenida en este reglamento;
- 6.8. Desconexiones intencionales: si el/la estudiante-atleta no tiene motivo o motivo para desconectarse de un juego en curso;
- 6.9. Se prohíbe el uso de trampas, errores, fallas y / o cualquier programa proporcionado por terceros para hacer trampa, bajo pena de descalificación del jugador;
- 6.10. Compartir cuenta: jugar en la cuenta de otro/a jugador/a o solicitar, inducir, alentar a alguien a jugar en la cuenta de otro jugador;
- 6.11. Combinación de resultados: cualquier acuerdo entre dos o más jugadores/as que tenga como objetivo manipular y / o interferir con el progreso del evento;
- 6.12. Obsequios: Ningún/a estudiante-atleta puede aceptar obsequios, recompensas o compensaciones por los servicios prometidos, proporcionados o por ser proporcionados en relación con la competencia, incluido el servicio relacionado con derrotar o intentar derrotar a un equipo contrario o servicios designados como "entrega", u organizar un partido;
- 6.13. Engaño: Presentar evidencia falsa o mentir a los/as Árbitros;
- 6.14. Insinuaciones: Cuestionar la naturaleza u honestidad de cualquiera de los participantes del torneo sin probarlo;

## 7. PROCEDIMIENTOS DISCIPLINARIOS:

- 7.1. Penalidades:
  - 7.1.1. Cualquier acto de mala fe;
  - 7.1.2. Falta de compromiso con los partidos;
  - 7.1.3. Falta de ética deportiva;
  - 7.1.4. Agresiones verbales;
  - 7.1.5. Inserciones irracionales para alterar el entorno del torneo;
  - 7.1.6. Mala conexión, que dificulta y / o imposibilita la realización de los partidos;



- 7.1.7. Todos los casos siempre serán analizados por los/as operadores de la liga y siempre deben contener evidencia para probar las irregularidades;
- 7.2. Depende de la organización interpretar y juzgar cualquier estándar descrito en este reglamento.
- 7.3. Los casos omitidos serán resueltos mediante la coordinación de la modalidad, con el consentimiento de la Dirección General, y estas resoluciones no podrán contradecir el Reglamento General.

#### DERECHOS DE IMAGEN

Al inscribirse en nuestros campeonatos, todas y todos los participantes, sean jugadores/as profesionales o no, automáticamente de forma gratuita y con plenos derechos, de forma expresa e irrevocable e irreversible, autorizan: El uso libre y gratuito de cualquier cargo o cargo de su nombre, su imagen y su voz en fotos, archivos y / o medios digitales o no, así como en carteles, pancartas, películas y / o spots, jingles y / o viñetas, en cualquier tipo de medios y / o piezas promocionales, que incluyen televisión, radio, periódicos, carteles, pancartas, correo directo, Internet. Es decir, activos tangibles o intangibles, para la amplia difusión del campeonato.

La autorización descrita anteriormente no implica ni conlleva obligación alguna de divulgación o pago, y el/la ganador/a también se compromete, al recibir el premio, a firmar cualquier instrumento al respecto, siempre que lo solicite la empresa organizadora del campeonato. Las y los ganadores se comprometen a autorizar el uso de sus imágenes, sonidos de voz y nombres, en TV, películas, videos, fotos y carteles, anuncios en periódicos y revistas, por tiempo indefinido, para la difusión de premios o participación en nuestros torneos, como así como el uso de los datos contenidos en el registro para comunicar futuras acciones promocionales, sin ningún tipo de carga para la organización del concurso.

#### TÉRMINOS GENERALES

El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar todo o parte de los términos y condiciones de este Instrumento, y debe: informar a las y los participantes de cualquier cambio con la debida notificación a través del sitio web del Organizador;