

REGLAMENTO OFICIAL



Contenido

1.Elegibilidad	5
1.1Equipos participantes.	5
1.2 Edad del jugador.	5
1.3 Requisitos de nacionalidad.....	5
1.4 Requisitos de residencia.....	5
1.5 Prueba de residencia.....	5
1.6Estructuras de los Equipos.	6
1.7Sobre las cuentas de los jugadores.	6
1.8Nombre de jugador inadecuado.....	7
1.9Responsabilidad del jugador.	7
1.10 Cambio de jugadores.....	8
1.11 Patrocinios.....	8
1.12 Media Day.....	8
2 Formato de competición.....	8
2.1 Definición de Términos.....	8
2.1.1 Partida.....	8
2.1.2 Serie.....	9
2.2 Fases y formato de competición.....	9
2.3 Formato Suizo.....	9
2.3.1 Cronograma.....	10
2.3.2 Sistema de Clasificación.	10
2.4 Desempate en clasificación.	10
2.5 Playoffs.	12
2.5.1 Emparejamientos.....	13
2.5.2 Horarios.....	14
2.5.3 Cambio de equipos:.....	14
2.5.4 Nombres y cuentas de juego:.....	14
2.5.5 Determinación de Seed final en los Playoffs:.....	14
2.6 Normativa de partidas:	15
2.6.1 Papel de los Árbitros.	15
2.6.2 Versión de juego.....	15
2.6.3 Comunicación.....	16
2.6.4 Nombre en partida.....	16
2.6.5 Creación de la partida.....	16
2.6.6 Configuración de la partida.	16
2.6.7 Asistencia y tolerancia.....	18
2.6.8 Reporte de resultados.	19
2.6.9 Evidencias de resultados falsas.	19
2.6.10 Desempate de partidas.....	19

2.6.11 Desconexiones.....	19
2.6.12 Remake.....	20
2.6.13 Ping alto.....	20
2.6.14 Pausa.....	20
2.7 Transmisión de partidos:	20
2.8 Partidos presenciales:	26
3 Premio económico:.....	27
3.1 Distribución del premio.....	27
3.2 Expulsión del equipo:.....	29
4 Código de Conducta:.....	29
4.1 Conductas o acciones no permitidas:	29
4.2 Confidencialidad:	30
4.3 Infracciones:.....	30
4.4 Derecho de publicar:	30
4.5 Investigación del jugador:	30
4.6 Abandono de equipo:	30

Introducción y propósito

Este documento tiene como finalidad, regir la competencia eLiga ELPF ("Competencia"), que se desarrollará en Argentina, y será organizada por la Liga Profesional de Fútbol Argentino de AFA (**LPF**) y la International Esports association Srl ("**IESA**") para el juego EA Sports FC 26, modo Ultimate Team Competitivo (Competitive UT) de Electronic Arts, para PlayStation 5 (PS5). Lo aquí estipulado será lo denominado reglas oficiales ("**Reglas**") las cuales aplican a todos los jugadores participantes.

Todos los equipos participantes, y los jugadores que los representan, declaran conocer el presente reglamento en su totalidad, aceptando todas las cláusulas de este.

Si se acusa a algún equipo de incumplir alguna de las reglas establecidas en el presente reglamento, o de realizar algún tipo de trampa, se deberán presentar pruebas que respalden la sospecha, de otra manera ni IESA, ni LPF, iniciarán investigación alguna.

IESA y/o LPF solicitarán los soportes que consideren necesarios para garantizar el cumplimiento del reglamento. Si algún jugador presenta evidencias falsas, o se comprueba fraude, será descalificado del torneo.

IESA Y LPF se reservan el derecho de modificar el presente reglamento, en todo o en parte, según su mejor criterio, reservándose el exclusivo derecho de interpretación sobre las reglas.

1. Elegibilidad

1.1 Equipos participantes.

Únicamente se encuentran habilitados a participar de la competencia los equipos oficiales, integrantes de la Liga Profesional de Fútbol de AFA (Asociación del Fútbol Argentino), que LPF expresamente apruebe.

1.2 Edad del jugador.

Todos los jugadores que representen a los equipos deberán ser personas físicas que hubieran cumplido los 16 años de edad, sin excepciones. Los equipos deberán obtener la correspondiente autorización de por escrito de los padres, tutores o representantes legales de cualquier persona considerada menor de edad conforme a las leyes de su país, que desee participar en la competencia, quienes asumirán total responsabilidad por los actos llevados a cabo por los menores a su cargo, y quienes aceptarán los términos establecidos en el presente documento; ni IESA, ni LPF, serán responsables por las acciones de los menores bajo ninguna circunstancia.

1.3 Requisitos de nacionalidad.

No habrá restricciones de nacionalidad, pero todos los competidores deberán residir en forma única y exclusiva en el territorio nacional de la República Argentina.

1.4 Requisitos de residencia.

Para fines de estas Reglas se define como “**Residencia**” el encontrarse de manera física y legal dentro del territorio de la República Argentina al momento de disputar la partida.

En caso de no encontrarse dentro del territorio de la República Argentina, el jugador no podrá participar en ninguna partida hasta que ingrese legalmente.

1.5 Prueba de residencia.

Cualquier jugador que desee competir debe poder comprobar su residencia. Los árbitros podrán realizar verificaciones a lo largo del torneo para confirmar que la ubicación de los jugadores es la declarada; en las que equipo y jugadores deberán cooperar.

1.6 Estructuras de los Equipos.

Todos los equipos deberán presentar un (1) jugador titular que lo representará durante todo el torneo. A su vez, deberán contar con un (1) responsable administrativo, manager o similar, que funcionará de vínculo y contacto oficial con la IESA y LPF.

- A) Todos los jugadores deberán poseer una única cuenta propia de FC 26 con acceso al modo FUT Competitive (FC 26 ULTIMATE TEAM Competitivo) y una suscripción con usuario de PlayStation Plus que deberán utilizar durante toda la competencia.
- B) Un jugador nunca podrá pertenecer a dos equipos dentro del torneo de forma simultánea.
- C) Los jugadores inscritos deben tener disponibilidad completa para disputar todos los encuentros de la competición.
- D) LPF se reserva el derecho de solicitar documentación que acredite la nacionalidad y residencia legal de todos los jugadores en cualquier momento. En caso de no presentar la documentación, el jugador y equipo quedarán automáticamente descalificados de la competición. La evidencia documental aceptable incluye solo elementos legales y oficiales.

1.7 Sobre las cuentas de los jugadores.

- A) Las cuentas de los jugadores están sujetas a los términos de uso del juego. Cada jugador que participe deberá poseer una cuenta personal e intransferible de FC 26. Si se detectase que un jugador participa con una cuenta compartida podrá acarrear la expulsión de la competición, tanto personal como del equipo.
- B) En caso de que una o más cuentas de un jugador registrado, o su usuario de PlayStation Plus, sea baneada, antes o durante el desarrollo de la competencia, el jugador NO podrá competir por el tiempo en que su cuenta

esté baneada. En caso de que sea una suspensión permanente de la cuenta, el jugador quedará eliminado de la competencia.

C) No está permitido el uso de otra cuenta no registrada por ningún motivo. Los jugadores que incumplan podrán tener penalizaciones, incluyendo y no limitado a la descalificación del jugador.

D) Si se demuestra que algún jugador incurre en préstamo de cuentas (entiéndase como una persona usando una cuenta que no es de su propiedad), los jugadores involucrados podrán tener penalizaciones, incluyendo y no limitado a la descalificación del jugador, así como de la organización en cuestión y la pérdida uno o más partidos de la competencia.

E) Una vez inicie la competencia, los jugadores no podrán modificar su nombre de juego sin la expresa autorización de LPF. Los competidores que incumplan esta regla podrán ser descalificados la competencia.

1.8 Nombre de jugador inadecuado.

LPF se reserva el derecho de rechazar un nombre de jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, la LPF se reserva el derecho de cambiarlo o descalificarlo inmediatamente.

Esta misma premisa aplica para los nombres de los equipos. Los equipos deberán repetir el proceso de inscripción para poder competir en cada torneo.

No se permitirán TAG menores a dos (2) y mayores a tres (3) caracteres alfanuméricos.

1.9 Responsabilidad del jugador.

El equipo, y los jugadores que los representan, serán exclusivamente responsables de su propio equipamiento que se compone, pero no se limita a:

- La protección y funcionamiento de sus dispositivos y periféricos

- Software con el que compiten.
- Estabilidad de la conexión a Internet
- Actualizar el juego y que sus dispositivos lo puedan ejecutar.
- Rendimiento del juego en sus dispositivos.

Dispositivos permitidos: PlayStation 5 y sus componentes oficiales.

Los jugadores que no hayan podido finalizar el proceso de inscripción por cualquier motivo que fuere, y/o que hayan tenido problemas técnicos por razones ajenas a IESA y/o LPF, no tendrán derecho a formular reclamo alguno.

1.10 Cambio de jugadores.

Bajo ningún precepto se les permitirá a los equipos sustituir jugadores durante la competencia. Si uno de los jugadores no pudiese o quisiese continuar compitiendo, el equipo quedará descalificado.

Todos los partidos restantes de un equipo descalificado se darán por perdidos 5-0, resultado final global.

1.11 Patrocinios.

IESA y LPF se reservan el derecho de prohibirle a los equipos participantes vincular a la competencia patrocinadores relacionados a: apuestas, bebidas alcohólicas, cigarros, medicamentos, proveedores de armas, pornografía, juegos de azar, criptomonedas o productos afines, productos o servicios de competidores directos de IESA, LPF, Electronic Arts, y cualquier otro producto o servicio cuya comercialización o prestación esté prohibida o regulada por ley.

1.12 Media Day.

IESA celebrará un Media Day en el cual realizará el contenido audiovisual necesario para ejecutar la Liga según la forma y modo que considere oportuno. Los jugadores de los equipos están obligados a concurrir al Media Day en la fecha y hora que IESA establezca, debiendo concurrir con la camiseta oficial del equipo.

2 Formato de competición

2.1 Definición de Términos.

2.1.1 Partida.

Una instancia individual de una serie en la que se juega hasta que se determine un ganador.

2.1.2 Serie.

Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana la mayoría de las partidas.

2.2 Fases y formato de competición.

El torneo consta de tres (3) Qualys, cada una con 30 equipos compitiendo en un **formato suizo de 5 rondas**, seguido de un **playoff de eliminación directa (Bo1)** para definir el campeón de cada Qualy.

Al finalizar las 3 Qualys, se establecerá un **ranking general** para determinar los 13 equipos adicionales que acompañarán a los campeones en el **Playoff final de 16 equipos**.

2.3 Clasificación al Playoff final .

Al término de las 3 Qualys avanzarán al Playoff final los siguientes equipos:

1- **Los campeones de cada Qualy (3 equipos).**

2- **Los trece (13) mejores equipos del ranking general**, determinado por su desempeño en las qualys

Total: **Dieciséis (16) equipos clasificados.**

*En caso de que un equipo que ya haya clasificado a través de una qualy (Campeón) vuelva a obtener el primer lugar en otra, su cupo será asignado al equipo mejor posicionado en la tabla general que aún no haya clasificado, ocupando así el puesto número 14.

Resumen de Formato Qualys:

- **Número de torneos:** 3 Qualys
- **Formato de torneos:** Qualy + Playoff Final
- **Tipo de Torneos:** Online con transmisión solo en los partidos que LPF específicamente determine
- **Cantidad de Equipos:** 30
- **Modo:** FUT Competitive (FC 26 ULTIMATE TEAM Competitivo)
- **Formato de series:** 1 partida
- **Desempate:** Alargue y penales
- **Jugadores en partida:** 1v1
- **Sembrado:** Al azar

2.3.1 Cronograma.

Los enfrentamientos de la fase de grupos se realizarán a partir de las 18:00 horas (06:00 p.m.), hora argentina. La totalidad de los horarios y partidos serán oportunamente comunicado a los equipos. LPF se reserva el derecho de modificar los días y horarios a su mejor criterio.

Si el jugador no pudiese o quisiese disputar el partido en la fecha y horarios establecidos, **el equipo perderá el partido 5-0 y será susceptible de descalificación.**

2.3.2 Sistema de puntuación para el ranking general

Cada equipo acumulara puntos en la tabla general en funcion de:

- **Victorias en la fase suiza:**
 - Victoria = **3 puntos**
 - Derrota = **0 puntos**

- Bye = 3 puntos
- **Avance en el playoff de cada Qualy:**
 - **Campeon de la Qualy** = Clasificación directa al Playoff Final + 9 puntos
 - **Subcampeón** = + 6 puntos
 - **Tercer puesto** = + 4 puntos
 - **Cuarto puesto** = + 3 puntos
 - **Cuartofinalistas** = + 1 puntos

2.4 Desempate en clasificación.

En el caso de empate entre equipos en los puntos de clasificación se procederá de la siguiente manera:

A) Notas generales. Los siguientes puntos serán aplicables a todos los sistemas de desempate.

1) No se disputarán partidas de desempate, de no poder desempatar con uno de los criterios deportivos se procederá a un sorteo realizado al solo criterio de la eLPF. **2)** Si se debiera desempatar más de un puesto, se realizarán tantos sorteos como sean necesarios para designarlos. El primer sorteo será para otorgar el mayor seed posible, el segundo será para el seed que le sigue y así sucesivamente para otorgar todos los seeds necesarios.

B) Empate entre dos Equipos.

- 1)** Se ordenará a los equipos según la diferencia de goles que posean en la fase de grupos (goles a favor menos goles recibidos). El seed superior se le otorgará al equipo que posea la mayor diferencia de goles positiva respecto al otro equipo con quien empata.
- 2)** Si persistiera el empate, se le otorgará el seed superior al equipo que tuviera mayor cantidad de goles a favor.
- 3)** Si aun así persiste el empate, se tendrá en cuenta su enfrentamiento directo, el equipo que obtuvo la victoria entre ellos ocupará el seed superior en la clasificación.

C) Empates entre tres o más equipos. Reglas Generales

- 1)** Se ordenará a los equipos según la diferencia de goles que posean en la tabla general (goles a favor menos goles recibidos). El seed superior se le otorgará al equipo que posea la mayor diferencia de goles positiva respecto a los otros equipos con los que empata, el segundo equipo según la mayor diferencia de goles positivos tendrá el

seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

- 2) Si persistiera el empate, se tendrá en cuenta sus enfrentamientos directos. Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.
- 3) De seguir empatados, se ordenará a los equipos según la diferencia de goles que posean en sus enfrentamientos directos (goles a favor menos goles recibidos). El seed superior se le otorgará al equipo que posea la mayor diferencia de goles positiva respecto a los otros equipos con los que empata, el segundo equipo según la mayor diferencia de goles positivos tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.
- 4) Si los equipos estuvieran igualados en diferencia de goles, se tendrá en cuenta la cantidad de goles a favor en sus enfrentamientos directos. El seed superior se le otorgará al equipo que más goles a favor posea, el segundo equipo según cantidad de goles a favor tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

2.5 Playoff Final.

Los dieciséis (16) equipos clasificados de la tabla general se enfrentarán en una llave de eliminación directa al mejor de una partida (Bo2), con alargue y penales en caso de empate.

Las semifinales, tercer puesto y final se desarrollarán en un evento presencial. El equipo campeón de la competencia clasificará a Play-ins y Conmebol eLibertadores. El equipo sub-campeón también obtendrá cupo a play-ins. Si el jugador no quisiera, o no pudiera, disputar cualquiera de los torneos, se le podrá llegar a permitir al equipo cambiar al jugador, siempre que las circunstancias lo justificaran, y bajo la exclusiva determinación de Electronic Arts. Si no se permitiera la sustitución, se le dará el cupo al siguiente equipo clasificado.

Los jugadores que clasifiquen al Play-ins y Copa eLibertadores mediante otras competencias, pueden no llegar a ser elegibles para clasificar por la eLiga Profesional de Fútbol y su cupo se le otorgará al siguiente equipo clasificado, según determinación de Electronic Arts.

La partida la hosteará el equipo que posea el seed superior.

Los enfrentamientos se realizarán en función del seed final de la tabla general.

Resumen de Formato Playoff Finales:

- **Número de llaves:** 1
- **Formato de los Playoffs:** Eliminación directa
- **Tipo de Torneos:** Online con transmisión solo en los partidos que LPF específicamente determine
- **Cantidad de Equipos:** 16
- **Fase de inicio:** Octavos de final
- **Modo:** FUT Competitive (FC 26 ULTIMATE TEAM Competitivo)
- **Formato de series:** Serie Bo2
- **Desempate:** Alargue y penales
- **Jugadores en partida:** 1v1
- **Sembrado:** Según seed final de fase de grupos.

2.5.1 Emparejamientos.

2.5.2 Horarios.

Los enfrentamientos de los Playoffs se realizarán el día y fecha que estipule eLPF. La totalidad de los horarios y partidos serán debidamente anunciados a los competidores. La LPF se reserva el derecho de modificar los días y horarios a su mejor criterio.

2.5.3 Cambio de equipos:

Los equipos deberán competir con los mismos jugadores que los representaron en las qualys. Frente al supuesto que el jugador no quiera o no pudiera continuar compitiendo, el equipo será descalificado y se le otorgará el cupo al siguiente clasificado.

Si sucede durante los Playoffs, el equipo perderá el partido 5-0, resultado final global.

2.5.4 Nombres y cuentas de juego:

Los jugadores deberán participar con las mismas cuentas que registraron al inicio de la competencia.

Los jugadores tienen prohibido cambiar los nombres que utilizaron, la LPF se reserva el derecho de exigirle a los jugadores el cambio de todo nombre que considere inapropiado, bajo apercibimiento de expulsión de la competencia

2.5.5 Determinación de Seed final en los Playoffs:

Frente al supuesto de que EA solicite la determinación de los 16 puesto de los Playoffs se procederá de la siguiente manera: **A) Determinación del puesto 1° al 4°**

Del puesto 1° al 4° se procederá según su posición final.

B) Determinación del puesto 5° al 8° y del 9° al 16°

1) Se ordenará a los equipos según la diferencia de goles que posean en la fase de playoffs (goles a favor menos goles recibidos). El seed superior se le otorgará al equipo que posea la mayor diferencia de goles positiva respecto a los otros equipos con los que empata, el segundo equipo según la mayor diferencia de goles positivos tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

2) Si todos los equipos estuvieran igualados en diferencia de goles, se tendrá en cuenta la cantidad de goles a favor en la fase de playoffs. El seed superior se le otorgará al equipo que más goles a favor posea, el segundo equipo según cantidad de goles a favor tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

3) Si los equipos estuvieran igualados en goles a favor, se tendrá en cuenta la cantidad de goles en contra. El seed superior se le otorgará al equipo que menos goles en contra y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

4) Si aún así continuaran empatados, se sumarán los goles de los Playoffs a los goles de la fase regular y se repetirá el proceso.

5) Si en alguna de las instancias de desempate se fragmentara el empate entre menos equipos se resolverá utilizando el criterio correspondiente a ese tipo de empate y se volverán a aplicar las presentes reglas generales tantas veces como sea necesario.

EJ: Un empate entre cuatro (4) equipos se fragmenta en un empate entre dos (2) equipos y un empate entre otros dos (2) equipos.

Se evaluará por un lado el empate entre dos (2) equipos y por otro el empate entre los otros dos (2) equipos.

2.6 Normativa de partidas:

2.6.1 Papel de los Árbitros.

Son los miembros de la LPF que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.

2.6.2 Versión de juego.

Cada torneo se jugará con la versión disponible actual del juego, esto incluye plantillas, jugadores y equipos, en base a las restricciones presentadas en el presente reglamento.

2.6.3 Comunicación.

Se le suministrará a cada equipo el acceso a una sala privada del Discord Oficial de la competencia. Los jugadores deberán ingresar 15 minutos antes de la hora oficial de la partida y **colocarse como nombre de Discord su nombre de juego y el TAG.**

Únicamente podrán ingresar a la sala de Discord los jugadores que

disputarán la partida.

Toda duda, consulta o problema inmediatamente antes, durante y con inmediata posterioridad a la partida, deberá ser planteada a los árbitros oficiales de la competencia por este medio.

A su vez, toda notificación o comunicado será colocada en el canal general.

2.6.4 Nombre en partida.

El nombre de juego de los jugadores debe coincidir con la ID presentada al registro en la competencia. De no cumplirse esta regla un jugador puede negarse a comenzar la partida hasta que el rival tenga la ID correcta. **Si el jugador infractor no ingresa con la cuenta correcta, se considera que no está en condiciones de competir y la LPF podrá darle la partida por perdida.**

2.6.5 Creación de la partida.

Solo los jugadores podrán estar dentro de la sala de juego, sin derecho a ningún espectador ajeno a LPF o IESA.

En la fase de Qualys, la partida la creará el equipo que aparezca a la izquierda en fixture.

En los Playoffs, La partida la hosteará el equipo que posea el seed superior o el que resultare del sistema de desempate de seeds.

Nunca se debe aceptar jugar un desafío si no se está seguro de que se cumplen las normas. En caso de aceptar el desafío, el equipo asume el resultado final del mismo.

Tanto la partida de IDA, la VUELTA y el alargue y penales deberán ser disputados por la misma plantilla de jugadores (titulares + suplentes)

2.6.6 Configuración de la partida.

Los jugadores deberán crear la partida según los lineamientos que se compartirán a continuación:

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- **Reglas:** Por defecto
- **Duración:** 9 minutos por mitad.

- **Velocidad de juego:** Normal
- **Tiempo:** Sol / Despejado
- **Nivel de dificultad:** Legendario
- **Estadio:** Predeterminado
- **Pelota:** Predeterminada
- **Modo:** FUT Competitive
- **Equipos:** El propio de cada jugador en modo FUT
- **Jugadores a préstamo:** Permitidos
- **Jugadores limitados:** Hasta tres (3) TOTY/ICON de cualquier clasificación

Hasta un (1) Héroe de cualquier clasificación

Hasta cuatro (4) artículos que no sean TOTY, que no sean ICON o que no sean Héroe con un OVR de 91 o más

Todos los demás artículos deben tener un OVR de 90 o menos

Un artículo adicional que no sea ICON, que no sea TOTY o que no sea Héroe con un OVR de 91 o más puede reemplazar a un TOTY, un ICON o un Héroe en cualquier equipo

El TOTY Evolution NO se considerará un artículo TOTY.

Las restricciones se aplican tanto al once inicial como a los suplentes y no se aplican al portero titular

Los competidores pueden usar artículos de préstamo en su equipo

- **Tipo de defensa:** Defensa táctica
- **Cartas PRO de FC 26:** Prohibidas (Cartas de rango 99 entregadas a jugadores profesionales)

- **Versión del juego:** Última actualización disponible

LPF se reserva el derecho de remover o agregar limitaciones al juego, o

configuraciones de partida, cuando lo considere necesario y a su único criterio.

2.6.7 Asistencia y tolerancia.

Desde la hora oficial de partido, los equipos tendrán 15 minutos de tolerancia para crear la partida e invitar a su rival, a partir de la hora indicada para la partida.

Una vez finalizado este tiempo sin que un equipo se presentara a disputar cualquiera de las instancias, este perderá la partida de la jornada por 5-0, independientemente de los resultados que se hubieran dado en las partidas de IDA, VUELTA o alargue y penales.

Para informar sobre la inasistencia del rival, el equipo se deberá contactarse por Discord con alguno de los árbitros de la competencia y adjuntar las pruebas correspondientes dónde se pueda ver correctamente que él se ha presentado y el jugador rival no (por ejemplo: un screenshot de la invitación a la partida, junto con la fecha y hora de Windows). Los árbitros de la competencia, a su único criterio, podrán darle minutos adicionales al equipo no presentado si así lo determinaran.

Si algún jugador tomara la decisión de darle la oportunidad a su contrincante de iniciar el encuentro pasados los 15 minutos de tolerancia, esto será bajo su responsabilidad. No se dará lugar a reclamos posteriores por haber aceptado la partida.

Si el jugador no pudiera continuar compitiendo, sin importar la instancia en que se encuentra (IDA, VUELTA, alargue y penales), perderá la partida por Walk Over (WO) y será susceptible de descalificación.

Todas partidas resueltas por “WO” tendrán el resultado final 5-0 para el ganador, independientemente del resultado de las partidas de IDA, VUELTA o alargue y penales.

2.6.8 Reporte de resultados.

Al finalizar cada partida, partida de IDA, de VUELTA, alargue y penales, ambos jugadores deberán tomar captura de pantalla del resultado y adjuntarla en su sala de Discord.

En estas imágenes se tienen que ver el nombre de todos los jugadores y el marcador de cada uno.

Es obligatorio subir las pruebas de cada partido, sea victoria o derrota. Si un administrador las requiere deberá enviarlas. En caso de no enviarlas, al equipo se le podrá llegar a dar como perdido el partido y podrá llegar a ser descalificado.

2.6.9 Evidencias de resultados falsas.

Cualquier intención de engaño presentando pruebas falsas de resultados será castigada inmediatamente con la pérdida del partido, el jugador infractor podrá llegar a ser descalificado de la competencia.

2.6.10 Desconexiones.

No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo.

Si uno de los 2 equipos se desconectara de la partida, la misma deberá recrearse bajo los siguientes parámetros:

- a) Deben disputarla los mismos jugadores
- b) Idéntica configuración de partida
- c) Deber recrearse hasta el minuto de la desconexión
- d) Debe anotarse la misma cantidad de goles existentes hasta la desconexión
- e) Los competidores deben competir con los mismos equipos que habían utilizado en la partida desconectada
- f) Debe utilizarse la misma alineación y formación
- g) Los jugadores deben ser utilizados en el estado que se encuentren en la partida recreada

Si pasado 15 minutos de la desconexión el jugador desconectado no

regresara, perderá la partida de la jornada por Walk Over (5-0), sin importar el marcador del encuentro o el resultado de las instancias.

2.6.12 Remake.

Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juegos o algún bug que no permita jugar con normalidad.

2.6.13 Ping alto.

El participante es el único responsable por la calidad de su conexión a internet. Los participantes no pueden solicitar un remake debido a ping alto o malas condiciones de red.

2.6.14 Pausa.

Cada equipo tiene 10 minutos de pausa en cada partida, una vez superado ese tiempo, el partido se deberá reanudar. Un equipo puede tanto ceder su tiempo de pausa al rival como negarse a hacerlo. El árbitro podrá solicitar que se realice una pausa o se extienda este tiempo en caso de que lo considere necesario. Si en medio de la partida el jugador no puede competir vencido el tiempo reglamentario de pausa, se deberá continuar el juego.

2.7 Transmisión de partidos:

La LPF podrá transmitir uno o todos los partidos de la competencia, por sí o por medio de un tercero, que a su sólo criterio determine. A su vez, podrá exigirles a los participantes que capturen su imagen en vivo con una cámara web para ser transmitida junto a la partida.

En dicho caso, la partida a transmitirse se disputará bajo las siguientes pautas:

- A) Los equipos tienen prohibido realizar la transmisión de todos y cualquiera de los partidos de la competencia.
- B) Los equipos que disputen los partidos que se transmitirán deberán estar disponibles una (1) hora antes del horario de su partida.
- C) Los equipos deben tener desactivadas las notificaciones cuando disputen partidas que se transmitirán.

D) Todos los jugadores, independientemente de si su partido se transmite o no, deberán realizar la transmisión de sus partidas con sus consolas, conectándose al canal de Twitch que IESA le indique. Estos ceden a la LPF los derechos de propiedad y explotación sobre la transmisión realizada sin límite temporal o espacial.

Únicamente podrán transmitir por capturadora si ambos jugadores lo aceptan.

E) La LPF se comunicará con los equipos para indicarles la forma en que deben conectarse a ellas y el horario para hacerlo.

F) Los equipos tienen prohibido iniciar las partidas que se transmitirán hasta tanto la LPF no se lo indique.

G) A las partidas únicamente podrán ingresar los jugadores y el personal de IESA y LPF.

H) A los efectos de coordinar la transmisión de los partidos, la LPF podrá establecer una fecha de ensayos a la que los participantes se encuentran obligados a acudir, bajo apercibimiento de poder ser descalificados de la competencia. En el ensayo se les indicará la forma de realizará el stream y, de ser necesario, el canal al que deben hacerlo, la forma de configurarlo,

la configuración especial que debe tener la partida, y demás elementos y/o situaciones relacionadas a la transmisión de las partidas.

I) Los equipos tienen prohibido visualizar, reproducir, transmitir, proyectar, hacer referencia, directa o indirectamente, o de cualquier forma mostrar en la transmisión, en forma total o parcial, marcas, signos distintivos, banners o cualquier elemento inequívoco y/o distintivo, tanto virtual como físico, que represente o haga pensar en un elemento de las siguientes categorías:

Categorías prohibidas:

- 1.- Cualquier otro videojuego o desarrollador de videojuegos o publisher distinto a FC 26, Electronic Arts y/o IESA.
- 2.- Medicamentos.
- 3.- Armas de fuego, munición o relacionado.
- 4.- Pornografía o productos pornográficos.
- 5.- Tabaco o productos relacionados con el tabaco.
- 6.- Productos alcohólicos u otros cuya venta esté regulada por ley.
- 7.- Vendedores o mercados de artículos digitales que se sabe que son ilegales o que no cumplen con los Términos de Servicio de Electronic Arts.
- 8.- Empresas dedicadas a los juegos de azar, apuestas, incluyendo juegos tipo fantasy vinculados al deporte tradicional o a esports.
- 9.- Campañas políticas.
- 10.- Organizaciones benéficas que abanderan posiciones políticas o religiosas que no tienen buena reputación (Cruz Roja se considera un ejemplo de buena reputación).
- 11.- Criptomonedas o cualquier otro instrumento o mercado financiero no regulado.

La LPF se reserva el derecho de ampliar esta lista a su mejor criterio, teniendo la potestad de exigirle a los competidores remover todo y cualquier elemento que, a su mejor y único criterio, no deba aparecer en el tiro de cámara web del competidor. Se entiende por tiro de cámara, todo lo que es visible por medio de la cámara web del participante.

Tanto los jugadores que participan de la competencia, como los equipos y/o organizaciones de esports a las que pertenecen y/o representan, y demás miembros de su staff, aceptan expresamente que:

A) Han completado las instancias previas del torneo.

B) Tienen conocimiento de la temática del torneo y han leído y aceptado el presente reglamento.

C) Han sido debidamente informados acerca de los riesgos a los que estarán expuestos y manifestando expresamente que es su voluntad asumir dichos riesgos y participar del torneo bajo su exclusiva responsabilidad.

D) Se encuentran en perfecto estado de salud, tanto físico como psíquico. No padecen enfermedades ni afecciones de tipo cardíaco, y, por lo tanto, son aptos para someterme a situaciones que involucren altas emociones. Asimismo, aceptan someterme a cualquier examen médico y/o psíquico que la LPF considere necesario realizar en virtud de las particularidades del torneo, por médicos designados por la LPF.

E) Son mayores de 18 años conforme se acredita con la documentación presentada al inscribirse en el torneo. En el caso de los menores de edad, sus padres han suscrito las correspondientes autorizaciones para que sus hijos puedan participar de la presente competencia.

F) Tienen plena disponibilidad horaria para participar en la competencia

J) Su participación en la competencia será gratuita, sin perjuicio de los premios que se puedan llegar a obtener por mérito deportivo.

Tanto los jugadores que participan de la competencia, como los equipos y/o organizaciones de esports a las que pertenecen y/o representan, y demás miembros de su staff, aceptan expresamente que:

A) Guardar estricta confidencialidad acerca de toda la información que IESA y la LPF pongan en su conocimiento que tenga algún tipo de relación con la competencia. No compartirá dicha información con terceras personas.

Se obligan a realizar todos los actos razonablemente necesarios y adoptar todas las medidas conducentes para asegurar que la información recibida no sea utilizada por terceros, revelada o divulgada, total o parcialmente. No utilizarán la información para otro propósito que el de participar en la competencia. Aceptan y comprenden que el incumplimiento por su parte de lo anteriormente descrito

traerá aparejadas consecuencias sumamente graves para IESA y/o la LPF y que, por lo tanto, deberán indemnizarla por los daños y perjuicios que tal violación les ocasione.

B) Suscribir las Reglas Generales de Participación que la LPF prepare a tal efecto.

C) Se realicen filmaciones, grabaciones y se tomen fotografías de su persona, graben su voz, conversaciones, dichos, hechos y sonidos, durante y en conexión con mi participación en la competencia (en adelante, los “Materiales”), sin que deban pagar compensación alguna. Autorizan a IESA y/o LPF a exhibir, reproducir o publicar en cualquier forma tales fotografías, filmaciones y/o grabaciones en cualquier y todos los medios de comunicación, inclusive en las promociones de la competencia, y prestan su conformidad para que se publique su nombre y/o apodo. A tal efecto, otorgan su consentimiento expreso de acuerdo con los términos de las leyes vigentes, para ser filmados, grabados y/o fotografiados y para que las filmaciones, grabaciones e imágenes resultantes sean exhibidas, reproducidas o publicadas por la LPF.

D) Aceptan que la LPF será la dueña exclusiva de los resultados y ganancias de los Materiales con el derecho al registro de propiedad intelectual, al uso y otorgamiento de permisos para que otros lo usen, en cualquier forma y mediante cualquier medio. En consecuencia, autorizan expresa, irrevocable e incondicionalmente a la transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de los Materiales en todos y cualquier formato y/o medio de comunicación incluyendo, sin limitación alguna, los servicios de televisión por aire, antena, cable o satélite, radio, medios gráficos, cine, Internet (incluyendo, sin limitación, “streaming”, descargas (“downloads”),

“webcasting”, y video “on demand”) y servicios móviles y/o inalámbricos (incluyendo, sin limitación, “streaming”, descargas (“downloads”), “podcasting” y “wireless media”), en su totalidad o en una porción, con cualquier finalidad, sin límite de tiempo y no encontrándose dicha autorización limitada a la República Argentina y sin estar obligada a IESA a

realizar ningún tipo de pago adicional.

E) Autorizan expresamente a IESA y/o LPF a realizar distribuciones o reproducciones de los Materiales a través de cualquier soporte, incluyendo sin limitación alguna, soportes de audio, libros, Compact Disc, DVD, fotografías, imágenes tridimensionales, holográficas, grabaciones digitales, CD-ROM, redes informáticas o televisión interactiva, con cualquier finalidad, incluyendo -sin que implique limitación alguna- la utilización de la imagen y/o la voz de su persona para la producción y comercialización de ringtones, wallpapers, screensavers, videostreaming, figuritas, merchandising, y todo otro negocio derivado a implementarse en cualesquiera soportes digitales creados o por crearse en el futuro, sin límite de tiempo, no encontrándose dicha autorización limitada a la República Argentina y sin estar obligado IESA y/o LPF a realizar ningún tipo de pago adicional. Aceptan y autorizan a IESA a utilizar su imagen para la producción de productos de merchandising, sin derecho a contraprestación alguna por tal uso.

F) Asimismo, ceden y autorizan expresamente a utilizar su imagen para que IESA y/o LPF la difunda en Internet en una página o aplicación móvil la competencia, mediante la cual los usuarios de telefonía celular podrán acceder a los “Contenidos” del Torneo a través de sus teléfonos celulares y participar de las acciones de SMS o MMS que IESA y/o LPF genere en cada caso, entendiéndose por “Contenidos” lo siguiente, sin limitación: (i) la imagen de los Participantes; (ii) secuencias musicales (tonos); (iii) secuencias de los Circuitos Nacionales y sus Playoffs (videos); (iv) información de los Circuitos Nacionales y sus Playoffs; y (v) toda y/o cualquier otra incorporación vinculada a la competencia que pudieren efectuar IESA y/o LPF. Aceptan que los usuarios de telefonía celular

podrán acceder y hacer uso de los Contenidos a través de la mencionada página en Internet o bien desde sus celulares vía WAP o SMS o cualquier otra forma de acceso y comercialización desde su celular y hacer uso de los Contenidos conforme las condiciones que IESA establezca en la página

como parte de la definición del producto. Asimismo, la LPF podrá organizar acciones de SMS o MMS tales como, pero no limitado a: (i) formatos de trivias; (ii) votaciones; (iii) información y/o cualquier otra acción de SMS o MMS, vinculadas a la competencia, y conforme las normas y disposiciones que establezca la LPF.

G) La falta de emisión del material obtenido de la grabación de la competencia, no generará derecho de indemnización alguna a su favor. Aceptan voluntariamente que la LPF se reserva el derecho de emisión de las filmaciones, grabaciones, ediciones e imágenes resultantes, no existiendo obligación alguna de emitir dicho material.

2.8 Partidos presenciales:

Frente al supuesto de realizar eventos presenciales directamente relacionados con la competencia, LPF será responsable de afrontar la logística y los gastos relacionados con el traslado, de los jugadores, siempre que se encuentren dentro del territorio de la República Argentina, bajo los siguientes lineamientos:

- a) El jugador debe residir a una distancia mayor a cien kilómetros (100 km) de la locación del evento.
- b) La fecha del pasaje de IDA no poseerá una antelación mayor a cuarenta y ocho horas (48 hs) del evento.
- c) La fecha del pasaje de regreso estará sujeta a la participación del jugador en la competencia y la disponibilidad de pasajes.
- d) Los pasajes aéreos serán emitidos, según disponibilidad del operador del servicio, en la categoría "Económica".
- e) Los pasajes por transporte terrestre serán emitidos, según disponibilidad del operador de servicio, en las categorías CAMA o SEMI CAMA.
- f) No se abonará ni reintegrará el despacho de equipaje u objetos en bodega, de ser necesario su costo estará bajo el exclusivo cargo del equipo y/o del jugador.
- g) No se abonará ni reintegrará el costo del traslado desde la residencia del jugador al aeropuerto o terminales de transporte, su costo estará bajo el exclusivo cargo del equipo y/o del jugador.

- h) No se abonarán ni reintegrarán los gastos de viáticos o gastos personales.
- i) No se podrán realizar cambios en las fechas de los pasajes una vez emitidos.
- j) LPF no será responsable de la logística y los gastos relacionados con el traslado y estadía de los jugadores que residan fuera de la República Argentina, debiendo el equipo afrontarlo bajo su exclusiva responsabilidad.
- o) Frente al supuesto que uno de los jugadores participantes fuese menor de edad, el equipo es responsable de obtener los permisos y autorizaciones necesarias para que el menor pueda legalmente viajar al evento, tanto por avión, micro o automóvil.

3 Premio económico

Los premios económicos están sujetos a confirmación y serán anunciados oportunamente. Se estima que consistirán en una combinación de dinero en efectivo y productos.

3.2 Expulsión del equipo:

Si un equipo es expulsado de la competencia, todos sus partidos quedarán como perdidos 5-0 y se sumarán los puntos a los demás equipos.

Los equipos expulsados de la competencia no serán elegibles para el pago de premios, bonos o incentivos derivados de su participación en el torneo.

4 Código de Conducta:

4.1 Conductas o acciones no permitidas:

Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros.

- (a) Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
- (b) Hackeo. Cualquier modificación al juego o los servidores.
- (c) Aprovechamiento. Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
- (d) Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador.

- (e) Obscenidad y discriminación. Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- (f) Acoso. Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- (i) Discriminación y denigración. Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
- (j) Declaraciones negativas. Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de IESA, LPF o Electronic Arts.
- (k) Actividad criminal. Estar involucrado en actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.
- (l) Soborno. Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de IESA, LPF o Electronic Arts o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
- (m) Engaño. Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

4.2 Confidencialidad:

Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por IESA y/o LPF por ningún método de comunicación.

4.3 Infracciones:

Luego de descubrir que cualquier miembro de un equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LPF puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración.

4.4 Derecho de publicar:

La LPF tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un equipo.

4.5 Investigación del jugador:

Si un árbitro contacta a un miembro de equipo para una investigación, este está obligado a decir la verdad.

4.6 Abandono de equipo:

Todo jugador que, por voluntad propia, dejara de representar al equipo con el que se anotó en la competencia, en cualquier momento de la competencia, e instancias posteriores que pudiera acceder a través de la misma, podrá llegar a ser excluido de las próximas ediciones de la eLiga Profesional, impidiéndole su participación por el tiempo que la LPF del torneo determine a su mejor criterio.