

TORNEO esports Universitario Andaluz FIFA

Normativa de competición 2020-2021

*Los participantes se comprometen a velar por el buen desarrollo del campeonato, atendiendo a los principios de **Juego Limpio**, con especial atención a la lucha contra el **fraude** que pudiera derivarse del uso de las nuevas tecnologías.*

Participantes

Competición destinada a miembros de las diferentes universidades andaluzas (Alumnos, PAS o PDI) con un máximo de participación de 4 inscritos por universidad.

Requisitos de participación:

- Conexión a internet
- Cámara web (uso para acreditación de participación y cumplimiento de reglas de juego)
- Disponer de Play Station 4, videojuego FIFA 21 y PS PLUS.

Los participantes de este Torneo autorizan la grabación del mismo por los medios establecidos por la Universidad organizadora, con fines de difusión del evento deportivo

Fecha de la competición

Semana del 10 al 14 de mayo a partir de las 16:00 h.

Sistema de competición

El Torneo se disputará en la plataforma Play Station 4.

Características del Torneo:

- La participación en el torneo será individual.
- Todos los partidos comenzarán a la hora indicada en la tabla de enfrentamientos que mandaremos posteriormente al periodo de inscripción. Si uno de los participantes se demora más de 15´ en comparecer en su enfrentamiento, el jugador presente realizará una captura de pantalla mostrando la hora y la incomparecencia de su rival y se la facilitará a los organizadores, siendo el vencedor del encuentro.
- El torneo tendrá dos fases:

Fase Previa (del 10 al 12 de mayo):

- Se realizarán 4 grupos (A-B-C-D), repartiendo a los diferentes participantes.
- Todos los integrantes de cada grupo disputarán un encuentro contra los demás participantes de su grupo.
- Cada jugador recibirá 3 puntos por cada encuentro vencido, 1 punto por cada empate y 0 puntos por cada derrota.

- Tras disputar todos los encuentros de esta fase, únicamente el participante con más puntos de cada grupo avanzará a la Fase Final.

Fase Final (13 de mayo):

- Semifinal 1: El 1er clasificado del Grupo A se enfrentará al 1er clasificado del Grupo C.
- Semifinal 2: El 1er clasificado del Grupo B se enfrentará al 1er clasificado del Grupo D.
- Final: Vencedor Semifinal 1 se enfrentará al Vencedor de la Semifinal 2.

- Si existe un empate en la clasificación final de la Fase Previa, se definirá la clasificación de los equipos empatados mediante el sistema de desempate:
 - 1er criterio: Se regirá por la clasificación del juego limpio conforme a los siguientes criterios:
 - Haber disputado todos los encuentros.
 - No abandonar encuentros (tirar del cable, desconexión, salir del partido, etc...).

 - 2º criterio: Si el empate persiste tras aplicar la anterior regla, el vencedor se determinará de la siguiente manera (únicamente aplicable en el formato Fase Previa):
 - El mayor average positivo entre goles anotados y recibidos teniendo en cuenta todos los partidos disputados.

 - 3º criterio: Si el empate persiste tras aplicar la anterior regla, el vencedor se determinará de la siguiente manera:
 - El jugador que haya anotado más goles sumando todos los partidos disputados.

 - 4º criterio: si el empate continua, se disputará un nuevo partido con las características similares a los anteriores. 8´cada parte. Si el empate persiste finalizada la dos partes, se decidirá a un nuevo partido con la regla Gol de Oro.

- Caso de empate en fase Final: el partido no puede acabar en empate. Si esto sucede, se buscará un nuevo partido Amistoso Online a 8´cada parte con la regla Gol de Oro.

- Todos los encuentros se disputarán en la modalidad **“Partidos Amistosos”** que ofrece el juego.

- La duración de cada parte será de 8 minutos.

- Las sustituciones estarán limitadas en base a las propias reglas de FIFA 21.

1. Antes del Torneo:

- La organización creará un grupo de WhatsApp con los participantes antes del comienzo del torneo.

- Se le facilitará a cada participante la lista de los usuarios de PS Plus a los que se enfrentará en el Torneo con 24h de antelación.
- Cada participante deberá contactar con todos sus rivales con antelación al encuentro, para evitar retraso en los partidos.
- Antes del comienzo del encuentro, los participantes deberán comunicar a su rival, que equipo disponible en el juego utilizarán para disputar el encuentro.
- Se jugará activando la media global de la plantilla a 85.

2. Durante el encuentro:

- El jugador ganador será el que al final del tiempo reglamentario consiga una mayor cantidad de goles.
- En caso de empate en la fase final una vez terminado el tiempo reglamentario, se disputará un nuevo partido Amistoso Online a 8' cada parte, con la regla Gol de Oro, hasta que haya un ganador.
- Se dará el encuentro por perdido (3-0) en el caso de que un jugador se rinda (tirar del cable, desconexión, salir del partido, etc...) antes de que acabe el partido.
- Si un jugador pierde la conexión durante la partida y no le es posible reconectarse, será descalificado y se le dará el partido por perdido (3-0).
- Si el jugador tiene cualquier error del juego, sistema, electricidad, etc...se le dará el encuentro por perdido (3-0).
- Si uno de los participantes no se presenta al encuentro a la hora programada en un plazo de 15 minutos, se le dará el partido como perdido (3-0).

3. Después del Encuentro:

- El encargado de comunicar el resultado final será el ganador del encuentro, debiéndolo comunicar por el grupo formado. El mensaje para comunicar el resultado será inmediatamente después de finalizar el encuentro y deberá seguir la siguiente estructura:

"Resultado n - n <<Victoria de "nombre del ganador" contra "nombre no ganador">>"

Inscripciones

Cada Universidad presentará la correspondiente inscripción Nominativa (según modelo facilitado por la organización), siendo responsables de los criterios de selección que estime oportuno para la selección de los participantes y del cumplimiento de los requisitos de



pertenencia a la comunidad universitaria correspondiente.

Plazo de inscripción hasta el miércoles 5 de mayo.

Premios

Clasificación individual:

Primer clasificado: trofeo + sudadera

Segundo clasificado: medalla + camiseta técnica

Incidencias

- Existirá un Comité de Competición compuesto por varias personas pertenecientes al Servicio de Deportes de Universidad Loyola, que tratará todas las reclamaciones presentadas por escrito ante él (serviciodeportes@uloyola.es). Es recomendable incluir pantallazos del juego, donde se justifique el motivo de reclamación.
- El plazo máximo de presentación de reclamaciones por escrito es 1 hora a partir de producirse el acto motivo de reclamación.
- Las decisiones del Comité de Competición serán inapelables en otras instancias.
- El Servicio de Deportes de Universidad Loyola se guarda el derecho de cualquier modificación o reajuste que se realice al presente reglamento.
- Cualquier duda, dirígete a nuestro email. Contacto: serviciodeportes@uloyola.es