

REGLAMENTO
REGLAMENTO
REGLAMENTO



BÁSQUETBOL ELECTRÓNICO

REGLAMENTO

1. Disposiciones Generales

- 1.1 El torneo internacional CLA EuroCup (en adelante denominado "torneo") es una competencia de deportes electrónicos que reúne a cuatro jugadores de cada división de la liga de esports CyberLive!Arena ("CLA").
- 1.2 Cada torneo se identifica por un número único de temporada ("Temporada") y se lleva a cabo durante 21 días consecutivos, divididos en cuatro etapas:
 - a) CLA EuroCup eBaloncesto Clasificatorias Diarias (Etapa 1 - Clasificatorias): Con una duración de 18 días, esta es la fase inicial de clasificación.
 - b) CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad (Etapa 2 - Última Oportunidad): Una etapa de grupos de un solo día que ofrece una última oportunidad de clasificación.
 - c) CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos (Etapa 3 - Fase de Grupos): Otra etapa de grupos de un solo día que reduce aún más la competencia.
 - d) CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis (Etapa 4 - Final de los Seis): La etapa final de un día en la que se determina al campeón de la temporada.
- 1.3 Cada torneo concluye con la coronación de un Ganador de la Temporada.
- 1.4 Todas las etapas del torneo se llevan a cabo en la plataforma PlayStation dentro del entorno del simulador deportivo NBA 2K.
- 1.5 El torneo está abierto a jugadores de esports mayores de 18 años que hayan recibido la debida acreditación y aprobación de los organizadores.
- 1.6 Todos los eventos se realizan en lugares especializados para esports, donde los participantes y organizadores deben cumplir con los estándares sanitarios e higiénicos establecidos.

2. Procedimiento para las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto

- 2.1 Las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto representan la primera etapa (clasificatoria) del torneo. Esta etapa abarca 18 días

consecutivos, llevándose a cabo de martes a viernes durante un período de tres semanas.

- 2.2 Durante esta etapa, los participantes compiten en el modo Play Now en el nivel de dificultad Superstar.
- 2.3 Como parte de las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto, los participantes juegan una serie de partidos (en adelante denominados "series"). Estas series se realizan en un formato de round-robin, donde los participantes se enfrentan en dos rondas.
- 2.4 El ganador del partido se determina durante el tiempo reglamentario, que incluye cuatro periodos de cinco minutos cada uno, sumando un total de 20 minutos de juego. En caso de empate, los tiempos extra duran tres minutos cada uno. Todo el tiempo de juego se mide en tiempo real.
- 2.5 Si el partido termina empatado durante el tiempo reglamentario, los competidores proceden a los tiempos extra, continuando hasta que un jugador consiga una ventaja de al menos un punto.
- 2.6 Si no se determina un ganador después de cuatro periodos de tiempo extra, el próximo partido programado será cancelado.
- 2.7 Al finalizar el tiempo reglamentario, el resultado se registra en las estadísticas de la serie.

3. Determinación del Ganador de la Serie en las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto

- 3.1 El porcentaje de victorias de cada participante se calcula en función de los resultados de todos los partidos jugados dentro de la serie.
- 3.2 Si circunstancias imprevistas hacen imposible comenzar o terminar un partido, a cada participante se le otorgará un 0% en su porcentaje general de victorias.
- 3.3 Si un partido es interrumpido por razones técnicas, los resultados de los participantes en el momento de la interrupción se registran en la tabla de clasificación del torneo (en la sección "Puntos") y se consideran para determinar al ganador del torneo.

- 3.4 Si dos participantes tienen el mismo número de puntos, el ganador de la serie y todas las demás posiciones en la tabla de clasificación del torneo se determinarán de la siguiente manera:
- Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en todos los partidos jugados en la serie.
 - Por el número total de puntos anotados en todos los partidos jugados en la serie.
 - Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en los enfrentamientos directos dentro de la serie.
 - Por el mayor porcentaje de victorias en todas las apariciones en torneos de la liga.
- 3.5 Los resultados de todos los partidos se registran en las estadísticas del torneo, las cuales se actualizan continuamente en tiempo real.

4. Determinación de los Participantes para la CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad y la CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos según los Resultados de las Clasificadorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto

- 4.1 Al final de cada serie, los participantes reciben Puntos EuroCup (en adelante denominados "puntos") según su clasificación final:
- Primer lugar - 3 puntos
 - Segundo lugar - 1 punto
 - Tercer lugar - 0 puntos
- 4.2 Todos los resultados de las series se registran en la tabla de clasificación de la división, que se actualiza al final de cada serie.
- 4.3 Si varios participantes tienen el mismo número de puntos al final de la serie, las posiciones en la tabla de clasificación de la división se determinarán de la siguiente manera:
- Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en todos los partidos jugados durante la etapa de Clasificadorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto.

- b) Por el número total de puntos anotados en todos los partidos jugados durante la etapa de Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto.
 - c) Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en los enfrentamientos directos durante la etapa de Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto.
 - d) Por el mayor porcentaje de victorias en todos los torneos de la liga.
- 4.4 Los participantes que terminen en primer y segundo lugar en sus divisiones avanzan automáticamente a la tercera etapa del torneo: CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos.
- 4.5 Los participantes que terminen en tercer y cuarto lugar en sus divisiones formarán un único grupo en la siguiente etapa del torneo: CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad.
- 4.6 Si un jugador que se clasificó durante las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto no puede continuar en el torneo debido a circunstancias imprevistas, su lugar será ocupado por el siguiente jugador mejor clasificado en la tabla de clasificación de la división.

5. Circunstancias de Fuerza Mayor Durante la Etapa de Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto

- 5.1 Si un partido programado no puede llevarse a cabo debido a problemas técnicos, se marcará como "Cancelado" y no será reprogramado.
- 5.2 Si surgen problemas técnicos durante un partido con un marcador activo, lo que hace imposible completarlo, el partido se considerará "Interrumpido". El marcador de un partido interrumpido se registrará en las estadísticas oficiales; sin embargo, no se declarará un ganador. Los partidos interrumpidos no serán reprogramados y mantendrán el estado de "Interrumpido".
- 5.3 Un partido solo podrá reanudarse bajo circunstancias específicas, si el problema se identifica antes del inicio o el final de la primera mitad:
- a) El partido no comenzó según lo programado.
 - b) Se seleccionó un equipo incorrecto.
 - c) Se determinó una composición de equipo incorrecta.

d) Los lados local/visitante se seleccionaron incorrectamente.

En todos los demás casos, el partido se considerará "Cancelado".

5.4 En los casos en que un jugador no pueda participar debido a fuerza mayor, se podrá organizar un reemplazo urgente. Todos los puntos obtenidos anteriormente serán transferidos al jugador sustituto.

5.5 Si no es posible un reemplazo, la serie continuará sin el participante originalmente programado.

6. Disposiciones Generales para CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad, CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos y CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis

6.1 Las etapas CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad, CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos y CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis se llevan a cabo en línea.

6.2 Los participantes compiten en el modo "My Team" en el nivel de dificultad "Superstar", con la configuración de reglas "Limited" aplicada.

6.3 Las limitaciones de las reglas son revisadas por el organizador cada tres temporadas.

6.4 Los partidos se llevan a cabo en el servidor de "2K Sports".

6.5 Durante las etapas CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad, CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos y CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis, los participantes de cada división pueden representar a uno de los cuatro equipos. Los nombres de los equipos incluyen el identificador de la división (UA - Ucrania, HR - Croacia, PL - Polonia, RO - Rumanía) y un número secuencial (por ejemplo, "UA Team 1").

6.6 Los equipos se asignan a los participantes dentro de la misma división según sus resultados en las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto. Una vez asignado, el equipo permanece con el participante hasta el final del torneo y no puede ser cambiado.

6.7 Los partidos en las etapas CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad, CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos y CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis se juegan en el formato Best of 2 (en adelante denominado "Bo2").

- 6.8 Cada partido de la serie se juega hasta que se determine un ganador. Si el partido termina en empate durante el tiempo reglamentario, los participantes avanzan a tiempo extra, continuando hasta que uno de ellos consiga una ventaja de al menos un punto. El número de periodos de tiempo extra en un partido es ilimitado.
- 6.9 El ganador del partido se determina durante el tiempo reglamentario, que consta de cuatro periodos de cinco minutos cada uno, sumando un total de 20 minutos de juego. Cada periodo de tiempo extra dura tres minutos. Todo el tiempo de juego se mide en tiempo real.

7. Procedimiento para la CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad

- 7.1 La CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad es la segunda etapa (de grupos) del torneo, que se lleva a cabo los sábados cada tres semanas.
- 7.2 Los jugadores que terminen en tercer y cuarto lugar en sus respectivas divisiones durante las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto avanzan a la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad.
- 7.3 En la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad se forma un único grupo.
- 7.4 Los participantes compiten en series Bo2 según el formato round-robin, donde cada jugador se enfrenta a todos los demás jugadores. En cada serie, un partido se juega "en casa" y el otro "de visitante".
- 7.5 Los puntos se otorgan según los resultados de los partidos:
- a) Victoria: 3 puntos
 - b) Empate: 1 punto
 - c) Derrota: 0 puntos
- 7.6 Si varios participantes tienen el mismo número de puntos, sus posiciones en la clasificación del grupo se determinarán de la siguiente manera:
- a) Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en todos los partidos jugados en la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad.
 - b) Por el número total de puntos anotados en todos los partidos jugados en la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad.

c) Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en los enfrentamientos directos durante la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad.

d) Por el mayor porcentaje de victorias en todos los partidos de la liga.

7.7 Los participantes que ocupen del primer al cuarto lugar en el grupo avanzan a la siguiente etapa: CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos.

7.8 Los participantes que terminen entre el quinto y el octavo lugar en el grupo serán eliminados del torneo.

8. Procedimiento para la CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos

8.1 La CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos es la tercera etapa del torneo, que se lleva a cabo los domingos cada tres semanas.

8.2 La lista de participantes para la CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos está compuesta por jugadores que terminaron en primer y segundo lugar en sus divisiones durante las Clasificatorias Diarias del CLA EuroCup eBaloncesto, así como por jugadores que ocuparon del primer al cuarto lugar en la etapa de grupos de la CLA EuroCup eBaloncesto Última Oportunidad.

8.3 Un total de doce jugadores de cuatro divisiones participan en la CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos.

8.4 En la CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos, se forman tres grupos de cuatro participantes cada uno: Grupo A, Grupo B y Grupo C. Los jugadores se asignan a los grupos de manera aleatoria, con una regla: no puede haber más de dos jugadores de la misma división en un solo grupo.

8.5 Los participantes compiten en series Bo2 según el formato round-robin, donde cada jugador se enfrenta a todos los demás jugadores de su grupo. Cada serie consta de un partido "en casa" y otro "de visitante".

8.6 Los puntos se otorgan según los resultados de los partidos:

a) Victoria: 3 puntos

b) Empate: 1 punto

c) Derrota: 0 puntos

- 8.7 Si varios participantes tienen el mismo número de puntos, sus posiciones en la clasificación del grupo se determinarán de la siguiente manera:
- a) Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en todos los partidos jugados durante la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos.
 - b) Por el número total de puntos anotados en todos los partidos jugados durante la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos.
 - c) Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en los enfrentamientos directos durante la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos.
 - d) Por el mayor porcentaje de victorias en todos los partidos de la liga.
- 8.8 Los participantes que ocupen el primer y segundo lugar en sus grupos avanzan a la etapa final del torneo: CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis. Los demás jugadores serán eliminados del torneo.

9. Circunstancias de Fuerza Mayor en la CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos

- 9.1 Si un partido programado no puede llevarse a cabo debido a problemas técnicos, se declara "Cancelado". Los partidos cancelados no se reprogramarán y mantendrán el estado de "Cancelado".
- 9.2 Si surgen problemas técnicos durante un partido, este se cancelará, y al equipo local se le otorgará una derrota técnica.
- 9.3 Si un jugador registrado llega tarde a un partido o no puede asistir al primer partido de la serie debido a circunstancias de fuerza mayor, se le otorgará una derrota técnica para toda la serie.
- 9.4 Si un jugador registrado no puede continuar participando en el torneo debido a circunstancias de fuerza mayor, no se realizará ningún reemplazo, y se le otorgará una derrota técnica en todos los partidos restantes.

10. Procedimiento para la CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis

- 10.1 La CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis es la cuarta y última etapa del torneo, que se lleva a cabo los lunes cada tres semanas. El ganador de esta etapa es coronado como el campeón de la temporada.
- 10.2 Con base en los resultados de la CLA EuroCup eBaloncesto Fase de Grupos, los jugadores se agrupan en un único grupo.
- 10.3 Los participantes compiten en series Bo2 según el formato round-robin, donde cada jugador se enfrenta a todos los demás participantes. Cada serie incluye un partido "en casa" y otro "de visitante".
- 10.4 Los resultados de todos los partidos, así como los resultados de las series, se registran en la tabla de clasificación del torneo, que se actualiza continuamente en tiempo real.
- 10.5 Los puntos se otorgan según los resultados de los partidos:
 - a) Victoria: 3 puntos
 - b) Empate: 1 punto
 - c) Derrota: 0 puntos
- 10.6 Si varios participantes tienen el mismo número de puntos, sus posiciones en la tabla de clasificación del torneo se determinarán de la siguiente manera:
 - a) Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en todos los partidos jugados durante la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis.
 - b) Por el número total de puntos anotados en todos los partidos jugados durante la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis.
 - c) Por la diferencia de puntos (anotados vs. recibidos) en los enfrentamientos directos durante la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis.
 - d) Por el mayor porcentaje de victorias en todos los partidos de la liga.
- 10.7 El participante que ocupe el primer lugar en la etapa CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis con base en los resultados de las series disputadas será declarado el campeón de la temporada.

11. Circunstancias de Fuerza Mayor en la CLA EuroCup eBaloncesto Final de los Seis

- 11.1 En los casos en que surjan problemas técnicos durante un partido en curso, se restablecerá la conexión y el partido se reanudará desde el minuto en que ocurrió la desconexión.
- 11.2 Si un partido programado no puede continuar debido a problemas técnicos cuya resolución se estima que tomará más de dos horas, el organizador puede optar por finalizar el torneo de manera anticipada sin declarar un ganador. En este caso, toda la temporada del torneo será considerada cancelada.
- 11.3 Si un jugador no puede participar en un partido debido a fuerza mayor, recibirá una derrota técnica y será eliminado del torneo.

12. Adhesión a los Principios de Juego Limpio

- 12.1 Los participantes del torneo tienen estrictamente prohibido involucrarse en amañados de partidos o en cualquier acuerdo que predetermine los resultados de los encuentros, violando los principios de integridad deportiva y justicia. Cualquier intento de influir en los resultados de los partidos, independientemente de la forma o del nivel de participación del jugador, constituye una infracción grave del reglamento del torneo.
- 12.2 Todos los equipos y participantes están obligados a adherirse a los principios de juego limpio, demostrar respeto hacia sus oponentes y cumplir con sus responsabilidades de buena fe, en total cumplimiento con las reglas del torneo.
- 12.3 Si se determina que un participante estuvo involucrado en amañados de partidos u otras acciones destinadas a manipular los resultados de los encuentros, será descalificado inmediatamente del torneo actual y se le prohibirá participar en todas las competencias futuras organizadas por las federaciones UCEF, ESUH, STEP y la liga CyberLive!Arena. La descalificación es definitiva y no puede ser apelada.