

REGLAMENTO  
REGLAMENTO  
REGLAMENTO



HOCKEY ELECTRÓNICO

# REGLAMENTO

C Y B E R L I V E ! A R E N A



## **1. Disposiciones generales**

- 1.1 El torneo internacional "CLA EuroCup eHockey" (en adelante, el "torneo") es una competición de deportes electrónicos en la que participan cuatro jugadores de cada división de la liga de deportes electrónicos CyberLive!Arena (en adelante, "CLA").
- 1.2 A cada torneo se le asigna un número único (en adelante denominado la "Temporada").
- 1.3 El torneo consta de tres etapas, con una duración total de 21 días naturales:
  - a) Primera Etapa – Clasificación (en adelante denominada "CLA EuroCup eHockey Daily Qualifiers") tiene una duración de 19 días naturales, de martes a sábado, con descansos los domingos y lunes.
  - b) La segunda fase, fase de grupos (en adelante denominada "fase de grupos de la CLA EuroCup eHockey") se celebra el penúltimo día de la temporada actual del torneo, que cae en domingo, y dura 1 día.
  - c) La Tercera Etapa – Final (en adelante denominada "CLA EuroCup eHockey Final Six") tendrá lugar el último día de la temporada actual del torneo, que cae en lunes, y también tendrá una duración de 1 día.
- 1.4 Al finalizar cada torneo, se determina un ganador (en adelante denominado el "Campeón de la temporada").
- 1.5 Todas las etapas del torneo se juegan en la plataforma de juegos PlayStation, utilizando el juego de simulación deportiva NHL de EA Sports.
- 1.6 Los resultados de todos los partidos, así como los resultados de las series, se registran en la tabla del torneo, que se actualiza en tiempo real.
- 1.7 Los jugadores de deportes electrónicos mayores de 18 años pueden participar en el torneo. Todos los participantes deben tener la acreditación correspondiente y la aprobación de los organizadores.
- 1.8 Los torneos se llevan a cabo en plataformas de deportes electrónicos especializadas y fijas, y tanto los participantes como los organizadores deben cumplir con todas las normas sanitarias y de higiene.

## **2. Formato de los Clasificatorios Diarios de la CLA EuroCup eHockey**

- 2.1 Los Clasificatorios Diarios de CLA sirven como la primera etapa (clasificatoria) del torneo y se desarrollan de martes a sábado durante un lapso de tres semanas.
- 2.2 Los participantes compiten entre sí en el modo "Jugar ahora" en el nivel de dificultad "Superestrella".
- 2.3 Durante los Clasificatorios Diarios de CLA, los participantes juegan una serie de partidos (denominados "Series"). Las series siguen un sistema de todos contra todos, en el que cada participante juega contra todos los demás jugadores en dos rondas.
- 2.4 El tiempo de juego regular consta de tres períodos, cada uno de los cuales dura 20 unidades de tiempo de juego, lo que suma un total de 60 unidades de tiempo de juego (equivalentes a 12 minutos de tiempo real).
- 2.5 Si un partido termina en empate durante el tiempo regular, los participantes seleccionarán la opción de juego "Aceptar empate".
- 2.6 Una vez finalizado el partido, el resultado se registra en las estadísticas de la serie.

## **3. Determinación del ganador de una serie en los Clasificatorios Diarios de CLA EuroCup eHockey**

- 3.1 Al final de cada partido, se otorgarán puntos de la siguiente manera:
  - a) 3 puntos por una victoria
  - b) 0 puntos por una derrota
- 3.2 Si por circunstancias de fuerza mayor el partido no puede disputarse o completarse, ambos participantes recibirán 0 puntos.
- 3.3 Si un partido se interrumpe por razones técnicas, el resultado en el momento de la interrupción se registrará en la tabla del torneo (en la sección "Puntos"). Este resultado también se tendrá en cuenta para determinar el ganador del torneo.
- 3.4 En los casos en que dos participantes tengan el mismo número de puntos, el ganador de la serie y la clasificación general en la tabla del torneo se determinarán según los siguientes criterios:

- a) Diferencia de goles en todos los partidos de la serie
- b) Total de goles marcados en todos los partidos de la serie
- c) Diferencia de goles en los enfrentamientos directos de la serie
- d) Mayor tasa de victorias en todos los partidos de la liga.

3.5 Todos los resultados de los partidos se añaden a las estadísticas del torneo, que se actualizan en tiempo real.

#### **4. Selección de participantes para la fase de grupos de la CLA EuroCup eHockey basada en los clasificatorios diarios de la CLA EuroCup eHockey**

4.1 Después de cada serie, los participantes recibirán Puntos EuroCup (denominados "puntos") en función de su clasificación final:

- a) 3 puntos para el primer lugar
- b) 1 punto por el segundo puesto
- c) 0 puntos para el tercer puesto

4.2 Los resultados de todas las series se registran en la clasificación de la división, que se actualiza al final de cada serie.

4.3 En caso de empate en puntos, la clasificación de la división se determinará según los siguientes criterios:

- a) Diferencia de goles en todos los partidos jugados durante los Clasificatorios Diarios de CLA EuroCup eHockey
- b) Total de goles marcados en todos los partidos jugados durante los Clasificatorios Diarios de CLA EuroCup eHockey
- c) Diferencia de goles en los partidos cara a cara durante los Clasificatorios Diarios de CLA EuroCup eHockey
- d) Mayor tasa de victorias en todos los partidos de la liga.

4.4 Los cuatro mejores participantes de cada división avanzarán automáticamente a la siguiente etapa: la fase de grupos de la CLA EuroCup eHockey.

4.5 Un participante que se clasifique para la siguiente ronda a través de los Clasificatorios Diarios de CLA EuroCup eHockey tiene la opción de retirarse del torneo. Si decide hacerlo, el siguiente jugador en la clasificación de la división tendrá la oportunidad de continuar en el torneo.

## **5. Circunstancias de fuerza mayor en los Clasificatorios Diarios de Hockey de la CLA EuroCup**

- 5.1 Si un partido programado no puede celebrarse debido a problemas técnicos, el partido se considerará cancelado.
- 5.2 Los partidos cancelados no se reprogramarán y conservarán el estado "Cancelado".
- 5.3 Si durante un partido se producen problemas técnicos que hagan imposible su continuación, el partido se considerará interrumpido. Los partidos interrumpidos no se reprogramarán y conservarán el estado de "Interrumpido".
- 5.4 Un partido solo podrá reiniciarse en las siguientes condiciones, siempre que el problema se haya identificado antes de que se abriera el marcador y/o antes de que finalizara el primer tiempo:
  - a) El partido no comenzó según el cronograma.
  - b) Se seleccionó el equipo equivocado.
  - c) Las alineaciones de los equipos fueron establecidas incorrectamente.
  - d) Los equipos "local"/"visitante" fueron asignados incorrectamente.En todos los demás casos, el partido se considerará cancelado.
- 5.5 Si por circunstancias de fuerza mayor un jugador registrado no puede participar en un partido, se realizará una sustitución preestablecida o urgente.
- 5.6 En caso de sustitución, todos los puntos obtenidos previamente en la serie actual se transferirán al jugador sustituto.
- 5.7 Si no se puede encontrar un sustituto, la serie continuará sin el jugador previamente registrado.

## **6. Reglamento general para la fase de grupos de la CLA EuroCup eHockey y la Final Six de la CLA EuroCup eHockey**

- 6.1 La fase de grupos de la CLA EuroCup eHockey y la Final Six de la CLA EuroCup eHockey se celebrarán en formato online.

- 6.2 Los participantes compiten en el modo "Hockey Ultimate Team" en el nivel de dificultad "Superstar". Para todos los partidos se utilizan los servidores de EA Sports.
- 6.3 Tanto en la fase de grupos como en la Final Six, los participantes de cada división jugarán con equipos formados en el modo Ultimate Team. Estos equipos tendrán aproximadamente la misma fuerza para garantizar un juego justo y competitivo.
- 6.4 Los nombres de los equipos incluirán un identificador de división (UA - Ucrania, HR - Croacia, PL - Polonia) junto con un número (por ejemplo, "UA Equipo 1").
- 6.5 Los equipos se asignan a los participantes de la misma división en función de sus resultados en los clasificatorios diarios de CLA EuroCup eHockey.
- 6.6 Una vez asignados, los equipos son fijos durante la duración del torneo y no se pueden cambiar.
- 6.7 Todos los partidos de la fase de grupos y la Final Six de la CLA EuroCup eHockey se juegan en formato al mejor de 2 (BO2)
- 6.8 Cada partido de la serie se juega hasta que haya un ganador. Si el ganador no se determina durante el tiempo reglamentario, se realizará una serie de penaltis.
- 6.9 El tiempo regular consta de tres períodos, cada uno de los cuales dura veinte unidades de tiempo de juego, lo que suma un total de sesenta unidades de tiempo de juego, lo que equivale a doce minutos de juego en tiempo real.

## **7. Formato de la fase de grupos de la CLA EuroCup eHockey**

- 7.1 La fase de grupos de la CLA EuroCup eHockey es la segunda fase del torneo y se celebra los domingos cada tres semanas.
- 7.2 Tras los clasificatorios diarios de la CLA EuroCup eHockey, los cuatro mejores jugadores de cada división, en función de sus puntos EuroCup, avanzan a la fase de grupos.
- 7.3 En esta fase se forman dos grupos, el Grupo A y el Grupo B, cada uno de ellos compuesto por seis participantes. Los jugadores se asignan aleatoriamente a los grupos mediante un generador de números

aleatorios. No puede haber más de dos participantes de la misma división en el mismo grupo.

- 7.4 Los jugadores compiten en series BO2 (mejor de 2) utilizando un formato de todos contra todos, donde cada jugador se enfrenta a todos los demás jugadores de su grupo (un partido "local" y un partido "visitante").
- 7.5 Los puntos se otorgan en función de los resultados de cada serie BO2:
  - a) 3 puntos por victoria
  - b) 1 punto por empate
  - c) 0 puntos por derrota
- 7.6 Si los jugadores tienen el mismo número de puntos, la clasificación del grupo se determinará según los siguientes criterios:
  - a) Diferencia de goles en todos los partidos de la fase de grupos de la CLA
  - b) Total de goles marcados en todos los partidos de la fase de grupos de la CLA
  - c) Diferencia de goles en los partidos cara a cara en la fase de grupos de la CLA
  - d) Porcentaje de victorias en todos los partidos de liga
- 7.7 Los tres mejores participantes de cada grupo avanzan a la Final Six de la CLA EuroCup eHockey al día siguiente.
- 7.8 Los participantes que terminen del cuarto al sexto lugar en sus grupos serán eliminados del torneo.

## **8. Circunstancias de fuerza mayor en la fase de grupos de la CLA EuroCup eHockey**

- 8.1 Si surgen problemas técnicos durante un partido, éste se cancelará y al equipo local se le asignará una derrota técnica.
- 8.2 Si, debido a circunstancias de fuerza mayor, un jugador registrado llega tarde o no puede asistir al primer partido de la serie, se le dará una pérdida técnica para la serie.
- 8.3 Si un jugador registrado no puede continuar participando en el torneo debido a circunstancias de fuerza mayor, no se permitirá ninguna



sustitución y al jugador se le asignará una pérdida técnica para todos los partidos restantes.

## **9. Formato oficial de la fase final de seis partidos de la CLA EuroCup eHockey**

- 9.1 La Final Six de la CLA EuroCup eHockey representa la tercera y última etapa del torneo. Esta etapa se lleva a cabo el último lunes de la semana de cierre y el ganador es reconocido oficialmente como el campeón de la temporada.
- 9.2 Una vez finalizada la fase de grupos de la CLA EuroCup, los jugadores se agruparán para participar en esta etapa.
- 9.3 Cada participante compite en un formato de todos contra todos, en el que todos los jugadores se enfrentan entre sí en una serie BO2 (al mejor de 2). Cada serie consta de dos partidos: uno “de local” y otro “de visitante”.
- 9.4 Los resultados de todos los partidos y series se registran y se reflejan en la clasificación del torneo, que se actualiza en tiempo real.
- 9.5 Los puntos se otorgan después de cada serie BO2 de la siguiente manera:
  - a) 3 puntos por victoria
  - b) 1 punto por empate
  - c) 0 puntos por derrota
- 9.6 En los casos en que los participantes tengan el mismo número de puntos, la clasificación en la tabla de grupos se determinará según los siguientes criterios:
  - a) Diferencia de goles en todos los partidos de la Final Six de CLA EuroCup eHockey
  - b) Número total de goles marcados en todos los partidos de la Final Six de CLA EuroCup eHockey
  - c) Diferencia de goles en partidos cara a cara en la Final Six de CLA EuroCup eHockey
  - d) Porcentaje de victorias en todos los partidos de liga
- 9.7 El participante que obtenga el primer lugar en la Final Six de la CLA EuroCup eHockey, según los resultados acumulativos de la serie, será declarado campeón de la temporada.



## **10. Situaciones de fuerza mayor en la Final Six de CLA EuroCup eHockey**

- 10.1 En el caso de que un jugador registrado se retrase debido a circunstancias de fuerza mayor y no pueda asistir al primer partido de la serie, se le asignará automáticamente una pérdida técnica para esa serie.
- 10.2 Si un jugador registrado no puede continuar en el torneo debido a circunstancias de fuerza mayor, no se permitirán reemplazos. El jugador recibirá una pérdida técnica para todos los partidos restantes del torneo.

## **11. Cumplimiento del juego limpio**

- 11.1 Los participantes tienen terminantemente prohibido participar en amaños de partidos, es decir, en partidos cuyo resultado haya sido arreglado de antemano, vulnerando los principios de equidad e integridad deportiva. Cualquier intento de manipular el resultado de un partido, en cualquier forma o grado, se considerará una infracción grave de las reglas del torneo.
- 11.2 Todos los equipos y participantes deben adherirse a los principios de juego limpio, respetar a sus oponentes, honrar el espíritu de competencia y realizar sus tareas con integridad de acuerdo con las regulaciones del torneo.
- 11.3 Si se descubre que un participante está involucrado en amaños de partidos o en cualquier otra acción destinada a influir en los resultados de los juegos, será expulsado inmediatamente del torneo y se le prohibirá participar en todos los eventos futuros de las federaciones UCEF, ESUH, STEP o la liga CyberLive!Arena. Esta descalificación es permanente y no negociable.