



# REGLAMENTOS

## DE LOS TORNEOS BÁSQUETBOL ELECTRÓNICO



## 1. DISPOSICIONES GENERALES

- 1.1. Un torneo es una competencia de deportes electrónicos en la que participan entre tres y cinco jugadores.
- 1.2. A cada torneo se le asigna un número exclusivo (en adelante, «Temporada»).
- 1.3. Los torneos de básquetbol electrónico de CLA se llevan a cabo a diario durante todo el año calendario.
- 1.4. La frase «año calendario» hace referencia al período comprendido entre el 1 de enero y el 31 de diciembre. Cada año consta de doce meses (etapas).
- 1.5. Los cinco mejores jugadores del grupo se determinan al final de cada mes.
- 1.6. Los torneos pueden jugarse en computadoras personales (en adelante, PC) o en la plataforma PlayStation (en adelante, PS).
- 1.7. Todos los torneos se llevan a cabo en el entorno de la versión con licencia del simulador de básquetbol «NBA», del estudio 2K Sports (en adelante, NBA). Los participantes compiten en el modo «Quick Play», con el nivel de dificultad «Superstar».
- 1.8. Solo los jugadores mayores de 18 años pueden participar en los torneos. Todos los participantes deben contar con las debidas verificaciones y la autorización de los organizadores del evento.
- 1.9. Todos los torneos se llevan a cabo en sedes fijas especializadas en deportes electrónicos, y tanto los participantes como los organizadores deben cumplir con todas las normas sanitarias y de higiene correspondientes.

## 2. PROCEDIMIENTO DE LA COMPETENCIA

- 2.1. Como parte del torneo, a cada participante se le asigna un equipo, que conserva la composición que tiene al momento de la competencia. El procedimiento se realiza mediante un sorteo en línea.
- 2.2. Los torneos de básquetbol electrónico de CLA se llevan a cabo bajo la modalidad todos contra todos, es decir, los participantes juegan dos rondas de manera individual.
- 2.3. Si hay más de cinco jugadores interesados en participar en el mismo torneo, se divide a los jugadores en dos grupos («Grupo A» y «Grupo B») y juegan dos torneos separados.

2.4. El resultado se ingresa en las estadísticas del torneo al final del tiempo reglamentario. El ganador del partido también se determina dentro del tiempo de juego reglamentario. El resultado se ingresa en las estadísticas del torneo al final del tiempo reglamentario. El ganador del partido también se determina dentro del tiempo de juego reglamentario.

2.5. El tiempo reglamentario consta de cuatro cuartos de cinco minutos, lo que conforma un total de veinte minutos de tiempo de juego. La duración de un tiempo suplementario (tiempo adicional) es de tres minutos de tiempo de juego. El tiempo de juego equivale a tiempo real.

2.6. Si el partido termina en «Empate» dentro del tiempo reglamentario, los competidores juegan tiempo adicional hasta que uno de ellos complete el tiempo suplementario con una ventaja de uno o más puntos. La cantidad de tiempos suplementarios que puede haber en un partido es ilimitada.

### 3. DETERMINACIÓN DEL GANADOR DEL TORNEO

3.1. Cada participante juega dos partidos contra todos los demás participantes del torneo (un partido «de local» y un partido «de visitante»).

3.2. El porcentaje de victorias de cada participante se calcula en función de los resultados de todos los partidos disputados en el torneo.

3.3. Si por circunstancias de fuerza mayor (Punto 5) no se puede celebrar o completar el partido, a los participantes se les asigna un 0 % de porcentaje total de victorias.

3.4. Si el partido se interrumpió por razones técnicas, el resultado de los participantes al momento en que se interrumpió el juego se ingresa en la tabla del torneo (sección «Puntos») y se tiene en cuenta para determinar al ganador del torneo.

3.5. Si dos participantes tienen el mismo porcentaje de victorias, el ganador del torneo, así como todos los demás lugares de la tabla de posiciones de la competencia, se definen de la siguiente manera:

a) en función de la cantidad de puntos obtenidos en todos los encuentros celebrados dentro del torneo.

b) en función de la diferencia de puntos ganados y perdidos en todos los encuentros celebrados dentro del torneo.

3.6. Los resultados de todos los partidos se ingresan en las estadísticas oficiales del torneo, que se actualizan en línea.

#### 4. DETERMINACIÓN DE LOS CINCO MEJORES JUGADORES DEL MES

4.1. Al final de cada mes, se determinan los cinco mejores jugadores (en adelante, la clasificación «Top-5») entre todos los participantes de la competencia.

4.2. Los jugadores que hayan participado en más de treinta torneos dentro del período de un mes pueden ingresar al «Top-5».

4.3. A la hora de distribuir los lugares en el «Top-5», se tienen en cuenta los siguientes criterios:

- a) el porcentaje de victorias por mes calendario.
- b) la cantidad de puntos obtenidos en todos los encuentros celebrados durante el mes calendario.

#### 5. CIRCUNSTANCIAS DE FUERZA MAYOR

5.1. Si un partido programado no se puede jugar debido a problemas técnicos, el partido se cancela.

5.2. Los partidos cancelados no se reprograman, sino que mantienen la categoría «Cancelado».

5.3. Si un partido tiene problemas técnicos y ya no se puede jugar, el partido se cancela. Los partidos interrumpidos no se reprograman, sino que mantienen la categoría «Interrumpido».

5.4. Un partido podrá reanudarse en los casos que se describen a continuación, siempre que el error se haya detectado antes de la apertura del marcador o del final del primer cuarto:

- a) si el partido no se inició a la hora programada.
- b) si se seleccionó incorrectamente al equipo.
- c) si se definió incorrectamente la formación de los equipos.
- d) si se seleccionó incorrectamente el lado local/visitante.

5.5. En todos los demás casos, dicho partido se considerará cancelado.

5.6. Si por circunstancias de fuerza mayor el jugador declarado no puede participar en el partido, dependiendo de las circunstancias, se procederá a la sustitución anticipada o urgente del jugador. Si resulta imposible hacer una sustitución, el torneo se llevará a cabo sin el jugador previamente declarado.