

REGLAMENTO  
REGLAMENTO  
REGLAMENTO



eFÚTBOL

# REGLAMENTO

## **1. Disposiciones Generales**

- 1.1 El torneo internacional CLA EuroCup (en adelante, el "torneo") es una competencia de deportes electrónicos que presenta a cuatro jugadores de cada división de la liga de deportes electrónicos CyberLive!Arena ("CLA").
- 1.2 Cada torneo se identifica por un número único de temporada ("Temporada") y se desarrolla durante 21 días naturales, divididos en cuatro etapas:
  - a) CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios (Etapa 1 - Clasificatorios): Con una duración de 18 días, esta es la fase inicial de clasificación.
  - b) CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad (Etapa 2 - Última Oportunidad): Una fase de grupos de un día que ofrece una última oportunidad para clasificar.
  - c) CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos (Etapa 3 - Fase de Grupos): Otra fase de grupos de un día que reduce aún más la competencia.
  - d) CLA EuroCup eFútbol Playoffs (Etapa 4 - Playoffs): La etapa final de un día donde se determina al campeón de la temporada.
- 1.3 Cada torneo concluye con 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 EA Sports FC 25.
- 1.5 El torneo está abierto a jugadores de deportes electrónicos mayores de 18 años que hayan recibido la debida acreditación y aprobación de los organizadores.
- 1.6 Todos los eventos se realizan en instalaciones especializadas de deportes electrónicos, donde los participantes y organizadores deben adherirse a las normas sanitarias e higiénicas establecidas.

## **2. Procedimiento para los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios**

- 2.1 Los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios representan la primera etapa (clasificatoria) del torneo. Esta etapa se extiende durante 18 días naturales, ocurriendo de martes a viernes durante un período de tres semanas.

- 2.2 Durante esta etapa, los participantes compiten en el modo Kick-Off en el nivel de dificultad Legendario, usando la configuración de equipo "Overall 95".
- 2.3 Como parte de los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios, los participantes participan en una serie de partidos (en adelante, "series"). Estas series se llevan a cabo en un formato de todos contra todos, con los participantes jugando cara a cara en dos rondas.
- 2.4 El ganador de cada partido se determina dentro del tiempo reglamentario de juego. "Tiempo reglamentario" se refiere a dos mitades, cada una consistente en noventa unidades de tiempo en el juego, equivalentes a diez minutos de tiempo real. El tiempo adicional otorgado por los árbitros virtuales dentro del juego también puede incluirse en este tiempo reglamentario.
- 2.5 Al final del tiempo reglamentario, los resultados se registran en las estadísticas de la serie. Si un partido concluye en empate, los participantes seleccionan la opción "Aceptar el empate", sin aplicar tiempo extra (Gol de Oro, Clásico o Tanda de Penaltis).

### **3. Determining the Winner of the Series in the CLA EuroCup eFootball Daily Qualifiers**

- 3.1 Los puntos se otorgan a los jugadores según los resultados de los partidos de la siguiente manera:
  - a) Victoria: 3 puntos
  - b) Empate: 1 punto
  - c) Derrota: 0 puntos
- 3.2 Si un partido no puede continuar o completarse debido a fuerza mayor, ambos participantes reciben 0 puntos.
- 3.3 En casos donde un partido es interrumpido por razones técnicas, el marcador en el momento de la interrupción se registra en la clasificación (sección de Goles) y se considera para determinar el ganador de la serie.
- 3.4 Cuando dos participantes logran el mismo número de puntos, las posiciones en la serie, incluido el ganador y otros lugares, se determinan según los siguientes criterios, en orden de prioridad:

- a) Diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra) en todos los partidos de la serie
- b) Total de goles a favor en todos los partidos de la serie
- c) Diferencia de goles en enfrentamientos directos dentro de la serie
- d) Total de goles a favor en enfrentamientos directos dentro de la serie
- e) Mayor tasa de victorias en todas las participaciones en torneos de liga

Todos los resultados de los partidos se registran en las estadísticas en línea del torneo, que se actualizan continuamente.

#### **4. Determinación de los Participantes de CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad y Fase de Grupos Basado en los Resultados de los Clasificatorios Diarios**

4.1 Basado en los resultados de cada serie en los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios, los participantes reciben Puntos EuroCup (en adelante, "puntos") de acuerdo con sus posiciones:

- a) Primer lugar - 3 puntos
- b) Segundo lugar - 1 punto
- c) Tercer lugar - 0 puntos

4.2 Todos los resultados de las series se registran en la tabla de líderes de la división, que se actualiza al final de cada serie.

4.3 En casos donde los participantes tienen el mismo número de puntos en la serie, sus posiciones en la tabla de líderes de la división se determinan según los siguientes criterios, en orden:

- a) Diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra) en todos los partidos jugados durante los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios
- b) Total de goles a favor en todos los partidos jugados durante los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios
- c) Diferencia de goles en enfrentamientos directos dentro de los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios
- d) Total de goles a favor en enfrentamientos directos dentro de los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios
- e) Mayor tasa de victorias en todas las participaciones en torneos de liga

- 4.4 Los dos mejores jugadores de cada división avanzan automáticamente a la tercera etapa del torneo, la CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos. Los participantes que ocuparon el tercer y cuarto lugar de cada división avanzan a la etapa CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad, formando un grupo para esta siguiente fase.
- 4.5 Si un jugador que se ha clasificado a través de los Clasificatorios Diarios no puede continuar en el torneo debido a circunstancias imprevistas, su lugar se otorga al siguiente jugador mejor clasificado en la tabla de líderes de la división.

## **5. Circunstancias de Fuerza Mayor en los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios**

- 5.1 Si un partido programado no puede llevarse a cabo debido a problemas técnicos, se marca como "Cancelado" y no se reprogramará.
- 5.2 Si surgen problemas técnicos durante un partido con marcador activo, haciéndolo imposible de completar, el partido se considera "Interrumpido". El marcador de un partido interrumpido se registra en las estadísticas oficiales; sin embargo, no se declara ningún ganador. Los partidos interrumpidos no se reprograman y mantienen el estado "Interrumpido".
- 5.3 Un partido solo puede reanudarse en circunstancias específicas si el problema se identifica antes del inicio o final de la primera mitad:
- a) El partido no comenzó según lo programado
  - b) Se seleccionó un equipo incorrecto
  - c) Se determinó una alineación de equipo incorrecta
  - d) Se seleccionaron incorrectamente los lados local/visitante

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

- 5.4 En casos donde un jugador no puede participar debido a fuerza mayor, se puede organizar un reemplazo urgente. Cualquier punto previamente obtenido se transfiere al jugador sustituto.
- 5.5 Si un reemplazo no es factible, la serie continúa sin el participante originalmente programado.

## **6. Disposiciones Generales para CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad, Fase de Grupos y Playoffs**

- 6.1 Las etapas CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad, Fase de Grupos y Playoffs se llevan a cabo en línea. Los participantes compiten en el modo Ultimate Team en el nivel de dificultad Legendario, utilizando la función Modo Competitivo.
- 6.2 Para los partidos en casa, se asignan diferentes servidores por división:
  - a) División croata – servidor de Fráncfort
  - b) Divisiones ucraniana y rumana – servidor de Varsovia
  - c) División polaca – servidor de París
  - d) División rumana (para partidos específicos) – servidor de Fráncfort
- 6.3 Durante las etapas CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad, Fase de Grupos y Playoffs, los participantes representan uno de cuatro equipos. Cada nombre de equipo incluye el identificador de la división (UA para Ucrania, HR para Croacia, PL para Polonia, RO para Rumanía) y un número secuencial (por ejemplo, "UA Equipo 1").
- 6.4 Las asignaciones de equipos se basan en los resultados de los participantes en los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios y permanecen fijas hasta que concluye el torneo.
- 6.5 Los formatos de los partidos varían según la etapa:
  - a) Última Oportunidad y Fase de Grupos: Los partidos siguen un formato al mejor de 2 (BO2).
  - b) Playoffs: Los partidos se llevan a cabo en un formato al mejor de 3 (BO3).
- 6.6 Cada partido se juega para determinar un ganador. Si no se decide un ganador durante el tiempo reglamentario, el partido procede a una tanda de penaltis.
- 6.7 El "Tiempo reglamentario" consiste en dos mitades de noventa unidades de tiempo en el juego, equivalentes a doce minutos de tiempo real. El tiempo adicional, otorgado por árbitros virtuales, también se cuenta dentro del tiempo reglamentario.



## **7. Procedimiento para la Etapa CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad**

- 7.1 La CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad es la segunda etapa (de grupos) del torneo, celebrada los sábados cada tres semanas. Esta etapa está abierta a jugadores que ocuparon el tercer y cuarto lugar en cada división basándose en los resultados de los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios.
- 7.2 En esta etapa, se forma un grupo donde los participantes compiten en series al mejor de 2 (BO2) en enfrentamientos directos. Dentro de cada serie BO2, los participantes juegan un partido en casa y otro fuera.
- 7.3 Todos los resultados de los partidos y series se registran en la clasificación del grupo, que se actualiza continuamente en línea.
- 7.4 Los puntos se otorgan basándose en los resultados de los partidos:
  - a) Victoria: 3 puntos
  - b) Empate: 1 punto
  - c) Derrota: 0 puntos
- 7.5 Si varios participantes acumulan el mismo número de puntos, sus clasificaciones en la tabla del grupo se determinan por:
  - a) Diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra) en todos los partidos de la etapa CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad
  - b) Total de goles a favor en todos los partidos de la etapa CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad
  - c) Diferencia de goles en enfrentamientos directos dentro de la etapa CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad
- 7.6 Los cuatro mejores participantes del grupo avanzan a la siguiente etapa, la CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos.
- 7.7 Los participantes que ocupen del quinto al octavo lugar en el grupo son eliminados del torneo.

## **8. Procedimiento para la CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos**

- 8.1 La CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos es la tercera etapa (de grupos) del torneo, celebrada los domingos cada tres semanas.

- 8.2 Los participantes en la Fase de Grupos incluyen a jugadores que ocuparon el primer y segundo lugar en sus divisiones basándose en los resultados de los CLA EuroCup eFútbol Clasificatorios Diarios, así como a jugadores que ocuparon del primer al cuarto lugar en la CLA EuroCup eFútbol Última Oportunidad. En total, 12 jugadores de 4 divisiones compiten en esta etapa.
- 8.3 Se forman dos grupos: Grupo A y Grupo B. Los jugadores se asignan a estos grupos al azar, con la regla de que ningún grupo puede contener más de dos representantes de la misma división.
- 8.4 En la Fase de Grupos, los participantes compiten en series al mejor de 2 (BO2) en enfrentamientos directos, con cada serie incluyendo un partido en casa y otro fuera.
- 8.5 Todos los resultados de los partidos y series se registran en la clasificación del grupo, que se actualiza continuamente en línea.
- 8.6 Los puntos se otorgan basándose en los resultados de los partidos:
- Victoria: 3 puntos
  - Empate: 1 punto
  - Derrota: 0 puntos
- 8.7 En caso de empate en puntos, las clasificaciones en la tabla del grupo se determinan por:
- Diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra) en todos los partidos de la etapa CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos
  - Total de goles a favor en todos los partidos de la etapa CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos
  - Diferencia de goles en enfrentamientos directos dentro de la etapa CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos
- 8.8 Los dos mejores jugadores de cada grupo avanzan al cuadro superior de los Playoffs de la CLA EuroCup eFútbol, compitiendo al día siguiente. Los participantes que ocuparon del tercer al sexto lugar en cada grupo continúan en el cuadro inferior de los Playoffs.



## **9. Circunstancias de Fuerza Mayor en la CLA EuroCup eFútbol**

### **Fase de Grupos**

- 9.1 Si un partido programado no puede continuar debido a problemas técnicos, se marca como "Cancelado" y no se reprogramará.
- 9.2 En casos donde surgen problemas técnicos durante un partido en curso, se restablece la conexión y el partido se reanuda desde el minuto en que ocurrió la desconexión. Si la interrupción ocurre durante una tanda de penaltis, el partido se reanudará desde el último minuto del tiempo reglamentario, y los participantes deben jugar hasta el marcador que se registró en el momento de la desconexión.
- 9.3 Si un jugador no puede participar en un partido programado debido a fuerza mayor, recibirá una derrota técnica (independientemente de los resultados previos de la serie). Si un jugador no puede continuar en el torneo debido a fuerza mayor, no se organizará ningún reemplazo, y se le asignará una derrota técnica en todos los partidos restantes.

## **10. Procedimiento para los Playoffs de la CLA EuroCup eFútbol**

- 10.1 Los Playoffs de la CLA EuroCup eFútbol son la cuarta y última etapa del torneo, celebrados todos los lunes, tres semanas después de la etapa anterior. El ganador de esta etapa es coronado como el campeón de la temporada.
- 10.2 Basado en los resultados de la CLA EuroCup eFútbol Fase de Grupos, los jugadores se organizan en un cuadro de Doble Eliminación para los Playoffs.
- 10.3 Formación del Cuadro Superior:
  - a) El jugador del primer lugar del Grupo A enfrenta al jugador del segundo lugar del Grupo B.
  - b) El jugador del segundo lugar del Grupo A enfrenta al jugador del primer lugar del Grupo B.
- 10.4 Formación del Cuadro Inferior:
  - a) El jugador del tercer lugar del Grupo A enfrenta al jugador del sexto lugar del Grupo B.

- b) El jugador del cuarto lugar del Grupo A enfrenta al jugador del quinto lugar del Grupo B.
  - c) El jugador del quinto lugar del Grupo A enfrenta al jugador del cuarto lugar del Grupo B.
  - d) El jugador del sexto lugar del Grupo A enfrenta al jugador del tercer lugar del Grupo B.
- 10.5 Todas las series dentro de los Playoffs de la CLA EuroCup eFútbol se juegan en un formato al mejor de 3 (BO3), con cada partido continuando hasta que se determine un ganador. Si no se decide un ganador durante el tiempo reglamentario, se utiliza una tanda de penaltis para decidir el resultado.
- 10.6 El jugador que comienza la serie en casa está posicionado en la parte superior del cuadro de la serie.
- 10.7 Los jugadores que pierden una serie en el cuadro superior se trasladan al cuadro inferior para continuar compitiendo, mientras que los jugadores que pierden una serie en el cuadro inferior son eliminados del torneo.
- 10.8 Todos los resultados de los partidos y series se registran en la clasificación del torneo, que se actualiza en tiempo real en línea.

## **11. Circunstancias de Fuerza Mayor en los Playoffs de la CLA EuroCup eFútbol**

- 11.1 En casos donde surgen problemas técnicos durante un partido en curso, se restablece la conexión y el partido se reanuda desde el minuto en que ocurrió la desconexión.
- 11.2 Si un partido programado no puede continuar debido a problemas técnicos que se espera tarden más de dos horas en resolverse, el organizador puede optar por finalizar el torneo antes sin declarar un ganador. En este caso, toda la temporada del torneo se considerará 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. Adherencia a los Principios de Juego Limpio**

- 12.1 A los participantes del torneo se les prohíbe estrictamente involucrarse en el amaño de partidos o en cualquier arreglo que predetermine los resultados de los partidos, violando los principios de integridad deportiva y equidad. Cualquier intento de influir en los resultados de los partidos, independientemente de la forma o del nivel de participación del jugador, constituye una violación 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 los oponentes y cumplir con sus responsabilidades de buena fe, en total conformidad con las reglas del torneo.
- 12.3 Si se determina que cualquier participante se ha involucrado en el amaño de partidos u otras acciones destinadas a manipular los resultados de los juegos, será inmediatamente descalificado del torneo actual y vetado de todas las futuras competencias celebradas bajo las federaciones UCEF, ESUH, STEP y la liga CyberLive! Arena. La descalificación es definitiva y no puede ser apelada.