

## 1. REGLAMENTO TORNEO REGIONAL VIRTUAL FIFA 20 – PLAY STATION 4, XBOX ONE

### 1.1. PARTICIPANTES

#### 1.1.1. Ramas

El torneo regional FIFA 20 se realizará en las consolas de Play station 4, Xbox one y Computador en categoría y rama Única.

#### 1.1.2. Requerimientos de Competición

1.1.2.1. Consola Play Station 4, el juego FIFA 20 y acceso a jugar en línea

1.1.2.2. Consola Xbox One, el juego FIFA 20 y acceso a jugar en línea

#### 1.1.3. Cupos por Universidad

1.1.3.1. Podrán participar en el torneo regional de FIFA 20, (10) participantes por cada consola de videojuego.

1.1.3.2.

### 1.2. SISTEMA JUEGO

#### 1.2.1. Eliminación Directa: con partidos de ida y vuelta

Los partidos tendrán una duración de 12 minutos, es decir que cada tiempo de será de 6 minutos en cada una de las consolas de video juego.

### 1.3. NORMAS TÉCNICAS

1.3.1. El Reglamento de las competencias que se aplicará en los Torneo regional de FIFA 20, será el siguiente:

1.3.2. La organización será la única facultada para realizar los sorteos y manejar las planillas de competencias. Los sorteos de las llaves de competencia se realizarán de tal manera que los competidores de la misma universidad queden lo más separados posible.

1.3.3. Todos los deportistas participantes en el torneo regional de FIFA 20 deberán presentarse antes de la competencia con el carnet y en lo posible con camiseta institucional.

1.3.4. El torneo se realizará durante 8 días de manera virtual con la modalidad de eliminación directa, por lo cual los deportistas

deben contar con buena conexión a internet en los que jugaran un partido diario (ida y vuelta), en caso de empate se jugará un tercer partido y ganará el primero que anote un gol. Los jugadores deberán usar el mismo equipo durante todo el torneo.

- 1.3.5. Los deportistas que al momento de la competencia pierda su conexión a internet, o no se presente 15 minutos después de la hora programada, automáticamente quedara descalificado de la competencia. Es decisión del jugador ganador reprogramar el partido para el caso de inasistencia, o continuar el partido en el minuto que se perdió la conexión, recreando las condiciones del marcador que se tenía hasta ese momento
- 1.3.6. Para la verificación de la identidad los jugares deberán hacer videollamada antes del inicio del partido, y en caso que alguno de los dos lo exija mantenerla abierta durante el encuentro.
- 1.3.7. El juego se configurará a 6 minutos, velocidad normal, semiasistido, y con plantilla online, pero los jugadores podrán cambiar alguna de estas características si los dos lo deciden.
- 1.3.8. Los jugadores podrán programar sus partidos a partir de la liberación de la tabla del torneo y el jugador ganador tendrá hasta las 7:00 am del día siguiente para enviar la información del partido al correo asignado (el cual tendrá programada respuesta automática de recibido), esta información será la foto de los resultados, de la perdida de conexión, o los pantallazos de la conversación donde se programa e incumple la asistencia a un partido. En el cuerpo del correo se deberá indicar el ganador u otra información pertinente. Este método permite guardar todo el historial del torneo de manera segura.

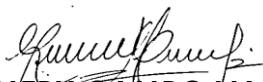
#### **1.4. NORMAS DISCIPLINARIAS**

- 1.4.1. Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar de las competencias al infractor.

#### **1.5. OTRAS DISPOSICIONES**

- 1.5.1. Es obligación de los deportistas y/o capitanes conectarse 15 minutos antes del inicio del partido de acuerdo a la hora acordada. Si un jugador no se presenta luego de 15 minutos de la hora acordada con su contrincante, pierde automáticamente. El jugador que gana por W.O. tiene la decisión si reprograma el partido o no.
- 1.5.2. Se entregará Diploma digital al (Campeón), (Segundo Lugar), (Tercer Lugar).
- 1.5.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se confirmarán los participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 1.5.4. Se creará un grupo de whatsapp con los capitanes o representantes de cada universidad, este espacio solo estará disponible para lo siguiente:
  - a) Sera el conducto normal para la notificación y resolución de situaciones, garantizando que se realice de una forma transparente y publica, en caso de ser necesario se realizarán sesiones virtuales con los jugadores, capitanes y o cualquier otra persona pertinente.
  - b) Se enviará la tabla del torneo todos los días a las 10:00 am, garantizando que todos los capitanes reciban la información, quienes tendrán hasta las 11:00 am para notificar alguna inconsistencia. La tabla será compartida nuevamente a las 12:00 m. oficializando su aprobación y enviada a los correos de las universidades y de la comisión técnica de ASCUN para que esta pueda ser subida a sus redes sociales

Cordialmente,



**ROSMERY CAMPO VALENCIA**

Coordinador(a) ASCUN Deporte y Actividad Física Nodo Caribe