

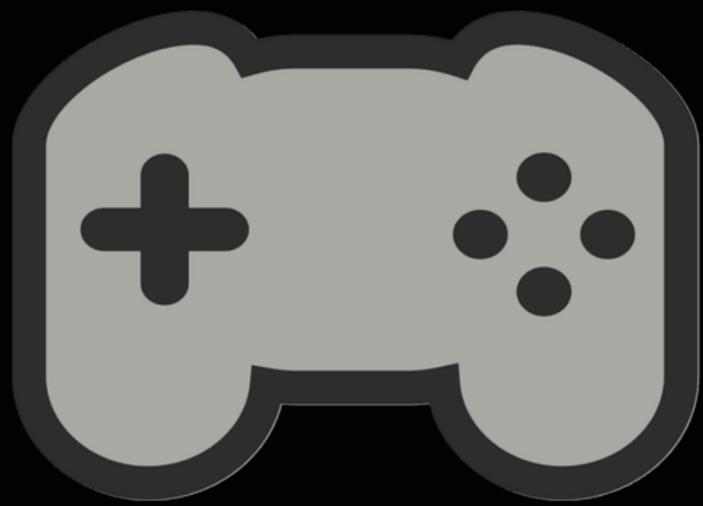
I Torneo e-Fútbol FCYLF

FÚTBOL EN TODAS SUS VERSIONES



@FCyLF





ÍNDICE

I TORNEO FCYLF E-SPORTS

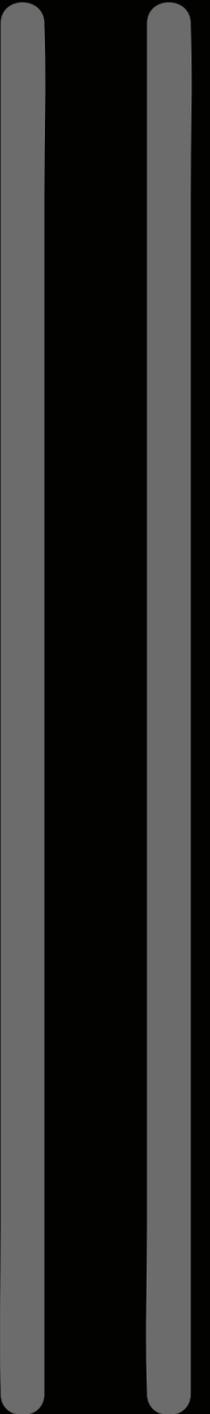
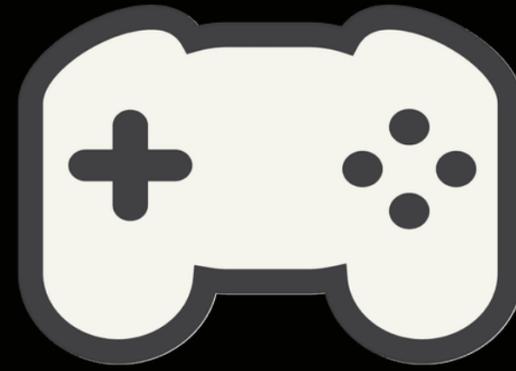
1. PARTICIPANTES
2. CALENDARIO
3. REGLAMENTO
4. RETRANSMISIÓN



PARTICIPANTES



2. CALENDARIO



3. REGLAMENTO

1. Los partidos se jugarán a través de las **Temporadas Amistosas Online de FIFA Ultimate Team**. El jugador que esté marcado como local deberá agregar a su rival e invitarle al partido.
2. Se debe configurar la duración de cada parte a **6 minutos**.
3. Hay un límite de **media máxima** en las plantillas, situado en 86.
4. Solo se permite utilizar **4 cartas de icono como máximo** en la disputa de un partido.
5. No se permite la utilización de **jugadores cedidos** en los partidos de la competición, ni cartas de mejora de atributos o entrenamiento.

3. REGLAMENTO

ASISTENCIA

El tiempo **límite máximo de retraso** respecto al horario será de **10 minutos**. Una vez pasados, el jugador/a presente ganará el encuentro.

JUEGO LIMPIO

- No está permitido sacar ventaja de defectos del juego ya conocidos. Se da por supuesto que los jugadores los conocen y tratan de evitar el utilizarlos. La competición se reserva el derecho a actuar como considere oportuno en caso de incumplir esta norma
- La competición se reserva el derecho a avisar, sancionar o expulsar a un usuario si su comportamiento se considera nocivo o perjudicial para la deportividad o la buena imagen del torneo. Esto incluye todos los ámbitos (conversaciones, redes sociales, etc...).

3. REGLAMENTO

DESCONEXIONES Y ABANDONOS

- Si el partido se cae antes del minuto 10, se empezará desde el minuto cero, conservando el resultado hasta el momento.
- En caso de sufrir una caída de la conexión tras el minuto 10, el resultado hasta el momento seguirá siendo válido. Se debe jugar el tiempo restante de partido, añadiendo cinco minutos, desde el minuto cero, con el número de jugadores presentes en el campo en el momento de la caída (p.e., si la caída se produce en el minuto 70, se jugarán 25 minutos de un nuevo partido). Si se ha producido una expulsión, el tiempo no comenzará a contar hasta que no se provoque de nuevo. Una vez superado el tiempo, si la eliminatoria sigue en empate, se continuará hasta el final de los 90 minutos del nuevo partido.

3. REGLAMENTO

- Si la conexión durante un partido imposibilita el disputarlo en ningún caso, será la competición la que decida el modo de actuar. Las desconexiones intencionadas serán penalizadas con la derrota del partido para el usuario infractor.
- Si la desconexión es debida a problemas ajenos al funcionamiento del juego, siendo responsabilidad de uno de los jugadores, se concederá la victoria al rival cuando se cumpla una tercera caída y si no hay acuerdo entre jugadores.

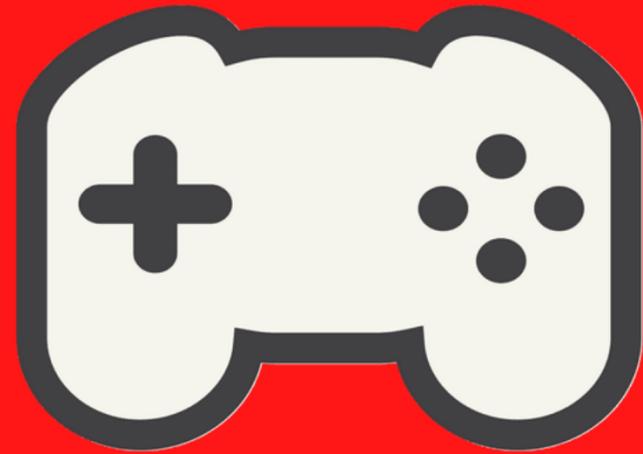
Se considerará que un usuario ha abandonado la competición cuando no se presente o llegue tarde a, al menos, dos partidos. Una vez esto ocurra, todos los resultados serán dados como victoria al resto de usuarios por la media de goles que hubiese recibido hasta el momento. En caso de no haber recibido ninguno, el resultado default sería de 1-0. Los partidos ya disputados mantendrán su resultado.

4. RETRANSMISIÓN

Los jugadores deben tener capacidad para hacer stream, dado que los partidos serán emitidos y algunos de ellos casteados en la televisión de la Federación.

Para poder retransmitir desde la PlayStation 4 es necesario seguir estos pasos:

1. En el menú de ajustes, vincular la cuenta de Twitch o YouTube que consideren, independientemente de si está activa o es una cuenta secundaria.
2. Con el botón de SHARE, darle a retransmitir en el canal correspondiente que previamente se ha vinculado y desmarcar las opciones que aparecen (micrófono y comentarios, para que no aparezcan en la transmisión).
3. Pasar el enlace o canal al contacto que se facilite 10 minutos antes de los partidos para poder coger la señal y utilizarla en el directo.



I TORNEO FCYLF E-SPORTS

