

# **TORNEO eFootball**

**Modalidad: Individual**

**Cupo mínimo de 16 jugadores a máximo para 64 personas.**

## **INTRODUCCIÓN**

El formato del torneo para este juego se desarrollará en tres (3) a máximo (5) cinco fases de clasificación y enfrentamiento directo hasta obtener a los finalistas.

## **PUNTUACIÓN**

El sistema de puntuación se establece según la posición del jugador y número de kills acumuladas, de esta manera se fijará su puntaje y posición final dentro del competitivo.

## **REQUISITOS Y RECOMENDACIONES**

- Tener instalada la aplicación “eFootball 2023” en su dispositivo móvil.
- Haber creado un usuario para ser identificado.
- Estar en atención al punto de información que se tendrá en el punto de información que habrá habilitado en el Centro Comercial para llevar una comunicación adecuada tanto con rivales como con los organizadores y árbitros.
- Realizar prácticas de manera previa para conocer la aplicación y el modo de juego.
- Cada partida a crear debe ser en modalidad:
  - Tres minutos por tiempo.
  - Seleccionar un único equipo con el cual jugarán hasta el final.
  - Si en enfrentamiento la selección de equipo es la misma no habrá problema con la selección espejo.
- Sorteadas las llaves de enfrentamiento deberá crear junto a su rival la invitación y su posterior cotejo de enfrentamiento.
- Es importante al momento de la actividad, en el móvil deshabilitar opciones como bloqueo automático y ajustar el apagado de pantalla a 5 minutos como mínimo, esto con el fin que el juego no saque al jugador de la partida por inactividad o tenga alguna instancia que afecte su jugabilidad.
- El jugador que no haya instalado el juego y no haya jugado las carreras de tutorial al momento de la actividad se declarará como W.O. esto con el fin de respetar el tiempo de los compañeros.
- Al finalizar la partida, el ganador tomará pantallazo del resultado final y lo enviará al medio que se disponga en el congreso técnico, de no hacer esto y no tener evidencia podrá ser decretado doble W.O.

## **REGLAMENTO GENERAL**

1. En caso de empates
  - 1.1. En caso de empates de presentarse un empate irán a:
    - 1.1.1. Tiempo de prórroga.
    - 1.1.2. Penalties.
2. W.O.
  - 2.1. Partidas individuales:

- 2.1.1. Se dará un tiempo de espera de 10 minutos a partir de la hora programada para que cada persona se presente en la mesa de juego, pasados estos 10 minutos y de no presentarse la persona se decretará el W.O (enviando pantallazo al encargado del respectivo grupo) y los demás integrantes de la sala podrán empezar la partida.
- 2.2. La persona que designe la organización para crear las mesas de juego tendrá que enviar la invitación a cada uno de sus competidores para tener creada la sala respectiva.
- 2.3. En caso que la partida quede mal creada y se finalice así el juego, será responsabilidad del encargado de crear la mesa y el jugador rival puede solicitar el respectivo W.O.
- 2.4. La conexión a internet y la carga de batería de las parejas es responsabilidad de cada participante, la Organización no se hace responsable por desconexiones durante las partidas o demoras para ingresar a la mesa creada.
- 2.5. Al finalizar la partida, la persona seleccionada por la organización tomará pantallazo del resultado final y lo enviará al medio que se disponga, de no hacer esto y no tener evidencia podrá ser decretado doble W.O.
- 2.6. Una vez realizado el congreso técnico y el sorteo de los grupos se establecerá la persona encargada de crear las mesas de juego para las partidas.
- 2.7. En caso de caída del servidor y la partida expulse al menos al 50% de los jugadores, se tendrá en cuenta para reiniciar la partida. En caso de expulsiones puntuales (inactividad, paso de juego a 2do plano o contestar llamadas) corre por responsabilidad del jugador.
- 2.8. Durante el transcurso de la partida está totalmente prohibido el uso de lenguaje ofensivo en el chat, en caso de presentarse, la persona agraviada puede tomar pantallazo, enviarlo a la organización y se procederá a realizar la expulsión del torneo del agresor.
- 2.9. Durante la partida está permitido todo tipo de estrategia que permita el juego.
- 2.10. En caso de desconexión de un participante durante partida, el sistema de aplicación seguirá jugando automáticamente, para estos casos no habrá ningún tipo de sanción.
- 2.11. El desarrollo de cada partida será regido por las reglas de la app, así como la administración del tiempo por turno y la adjudicación de movimientos adicionales.
- 2.12. La organización tiene la facultad y derecho de ampliar o tomar decisiones adicionales a lo manifestado en el presente reglamento de acuerdo con los sucesos que ocurran en el desarrollo del torneo.

**LA ORGANIZACIÓN TIENE LA FACULTAD DE AMPLIAR, MODIFICAR O CAMBIAR ESTE REGLAMENTO.**

---