



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

- [1. PARTICIPANTES](#)
- [2. TIEMPO DE PREPARACIÓN](#)
- [3. TIEMPO DE INICIO](#)
- [4. GRABACIÓN DE JUEGOS](#)
- [5. PAUSA / DESCANSO / TIEMPO DE ESPERA](#)
- [6. ORGANIZADOR COLOMBIA](#)
- [7. MÉTODO DE PARTIDOS](#)
- [8. DESEMPATES PARA FASE DE GRUPOS](#)
- [9. SELECCION DE LADO \[Local o Visitante\]](#)
- [10. FORMATO DEL TORNEO](#)
- [11. CONDICIONES DE PARTIDO](#)
- [12. OBLIGACIONES DEL PARTIDO](#)
- [13. EXPLOITS Y BUGS](#)
- [14. RESULTADOS](#)
- [15. COMPORTAMIENTOS PROHIBIDOS](#)
- [16. MAL FUNCIONAMIENTO](#)
- [17. CAMBIOS EN REGLAMENTO](#)



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

1. PARTICIPANTES

- A. Todos los participantes de las **Clasificatorias Colombia** deben tener 18 años o más.
- B. Se jugará en consola PS5 y PS4
- C. **Solo podrán jugar personas con ciudadanía Colombiana que vivan en Colombia.**
- D. Los oficiales y el personal del torneo no pueden participar en eventos que presiden activamente.
- E. Sólo los jugadores con una cuenta válida de PlayStation Network (no cuentas PSN que estén oficialmente BANEADOS) pueden participar en la competición.
- F. Todos los jugadores deben competir con su propia cuenta de PlayStation Network. No se permite jugar en la cuenta de otro jugador.
- G. Las clasificatorias constan de 3 fases:
 - a. Fase 1 [online]: Grupos **“BO3”** [victoria = 1 punto, derrota = 0 puntos]
 - b. Fase 2 [online]: Eliminación directa o mata-mata
 - i. **“BO3”** Mejor de 3 partidos
 - 1. 8vos ó 16vos si aplica
 - ii. **“BO5”** Mejor de 5 partidos
 - 1. Aplica desde Cuartos de final [**4tos de final**]
 - c. Fase 3 [Presencial]: Final en Cartagena - Colombia
 - i. A disputarse Abril 10 y 11 de 2024
 - ii. La organización se encarga de desplazamientos y viáticos
 - iii. **“BO5”** Mejor de 5 partidos
- H. El ganador del torneo obtendrá un cupo para jugar las clasificaciones al Mundial de Arabia 2024, a disputarse en Río de Janeiro [fecha por definir]
 - a. Cabe aclarar que el ganador debe tener pasaporte al día.

2. TIEMPO DE PREPARACIÓN

Los tiempos de preparación son los primeros cinco (5) minutos antes de la hora de inicio (a menos que se especifique lo contrario) y los cinco a diez (5-10) minutos entre juegos. Los equipos deberían aprovechar este tiempo para comprobar si están preparados de forma óptima. Durante este tiempo, los jugadores deben hacer lo siguiente:

- A. Inicia sesión en tu consola e inicia el juego.
- B. Verifica todo tu equipo, conexión a Internet, batería del controlador, etc.
- C. Consulta el calendario oficial de tu oponente y sigue los pasos necesarios proporcionados por el organizador local para comenzar un partido.
- D. El uso de su hardware que pueda ser requerido deberá ser comunicado a los responsables del torneo antes de la instalación [**OFFLINE**].



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

- E. Señala al jugador contrario que el juego está listo para comenzar.
- F. La violación del tiempo de preparación será penalizada con una advertencia que, si se repite, dará lugar a una penalización creciente, como una victoria predeterminada para el oponente (**en las series BO3, BO5 y BO7, el oponente obtiene una victoria predeterminada solo por el primer partido**).

3. TIEMPO DE INICIO

La hora de inicio de la ronda la determina el organizador del torneo. Es un tiempo fijo o el final de la ronda anterior (**en promedio, el tiempo de finalización +10 minutos**).

A la hora de inicio programada, todos los oficiales y jugadores del torneo deben estar listos. Es responsabilidad de los responsables del torneo anunciar los horarios de inicio.

- A. Para las rondas ONLINE, los jugadores rivales deberán ponerse de acuerdo para una fecha y hora de juego que cumpla con los tiempos dados por la organización.

4. GRABACIÓN DE JUEGOS

Una grabación de juego es cuando ambos jugadores serán grabados por el sistema operativo de PS5. Después de iniciada la grabación del juego, los reinicios sólo se permiten en casos excepcionales.

Una grabación de juego se puede iniciar cuando se cumplen las siguientes condiciones:

- A. Ambos jugadores son cargados en la arena.
- B. Se realizó el saque inicial.
- Para efectos de clasificaciones **ONLINE** un jugador puede grabar un partido y adjuntar como evidencia en caso de reclamaciones sobre algún jugador o algún encuentro disputado, dicho caso será revisado por la organización.



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

5. PAUSA / DESCANSO / TIEMPO DE ESPERA

En caso de que se produzcan interrupciones en el partido debido a circunstancias imprevistas, como cortes de energía, fallas en la conexión a Internet o errores que impidan que el partido continúe, el partido se reiniciará y se jugará el tiempo restante. La puntuación del juego anterior se contará y continuará manualmente.

Antes de comenzar oficialmente el partido, todos los eventos, como tarjetas amarillas y rojas, deben replicarse para garantizar que el juego pueda reanudarse.

6. ORGANIZADOR COLOMBIA

El organizador local de los Clasificatorios Nacionales del XV Campeonato WE es la Federación Nacional local, en este caso **FEDECOLDE**.

La federación nacional local tiene la última palabra en todas las protestas relacionadas con las Clasificatorias Nacionales del Campeonato WE.

7. MÉTODO DE PARTIDOS

- A. **Formato del juego:** Todos los partidos deben jugarse en un partido de prueba, utilizando equipos de clubes asociados oficiales [Equipos licenciados] y clasificaciones generales uniformes (**estadísticas con equilibrio habilitado**).
- B. La federación nacional local establece el formato de clasificación. Todos los formatos deben tener un ganador claro, que representará a la nación en el 15º Campeonato WE. [**ver 1 Participantes**]



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

8. DESEMPATES PARA FASE DE GRUPOS

Si varios participantes tienen la misma puntuación en una fase de grupos, su orden de clasificación se determinará según los siguientes criterios.

- A. El resultado entre sí [Sólo partidos disputados entre los equipos empatados].
 - a. Ejemplo: si jugadorA y jugador B empatan en puntos, el ganador del enfrentamiento entre A y B, sería quien avanza.
- B. Diferencia de goles (en todos los partidos)
- C. Goles a favor

En casos excepcionales, el Árbitro puede dictaminar de otra manera para determinar el orden en un empate no resuelto.

- A. Disputar un último juego
- B. Suerte, lanzamiento de moneda o sorteo ONLINE.

9. SELECCION DE LADO [Local o Visitante]

Partiendo que un enfrentamiento es **JugadorA vs JugadorB**, para fases donde se juegue **Mejor de 3 {BO3}** se jugará así:

- A. Partido 1, Local: Jugador A
- B. Partido 2, Local: Jugador B
- C. Partido 3 “de ser necesario”, **Local por sorteo**, la organización se encargará de hacer un sorteo previo a disputarse la serie.

Para la ronda final PRESENCIAL [**Mejor de 5**] se jugará así:

- A. Partido 1, Local: Jugador A
- B. Partido 2, Local: Jugador B
- C. Partido 3, Local: Jugador A
- D. Partido 4, Local: Jugador B [**de ser necesario**]
- E. Partido 5, Local: Por sorteo [**de ser necesario**]



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

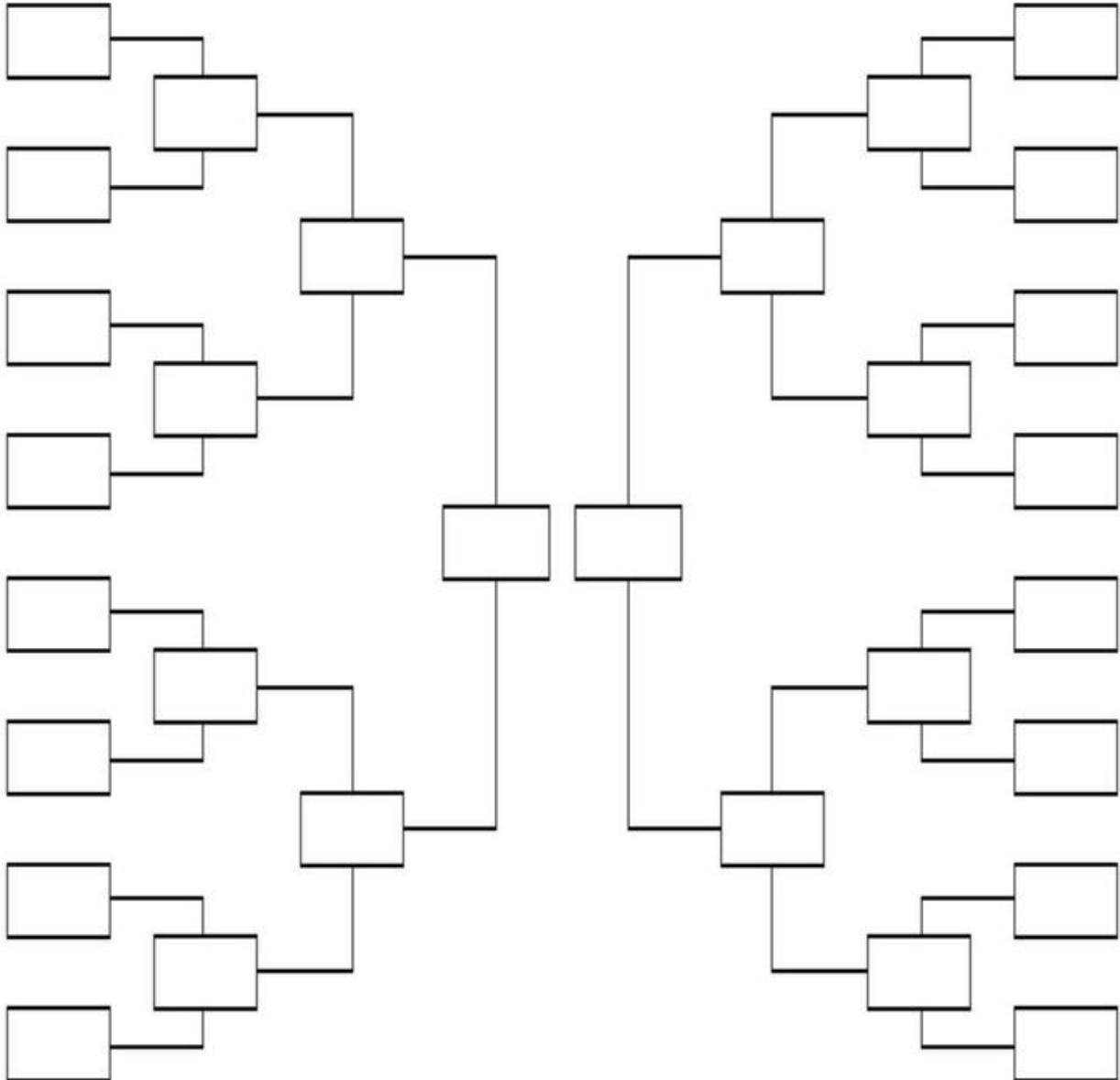
10. FORMATO DEL TORNEO

- A. Se jugarán 8 grupos, de 4, 5, ó 6 jugadores respectivamente [según cantidad de inscritos], pasando los 2 mejores del grupo a la siguiente ronda.
- B. Según la cantidad de inscritos se evaluará la posibilidad de generar 16 grupos y mantener la misma estructura. [Si la cantidad de jugadores es 64 ó más]
- C. Los grupos se llamarán:
 - a. Grupo A
 - b. Grupo B
 - c. Grupo C
 - d. Grupo D
 - e. Grupo E
 - f. Grupo F
 - g. Grupo G
 - h. Grupo H
 - i. * Otros 8 grupos si la cantidad de jugadores es 64 ó más.
- D. Las rondas de finales, mata mata ó muerte súbita se jugarán de la siguiente manera:
 - a. Lado Izquierdo
 - i. Grupo **A 1ro** vs Grupo **B 2do**
 - ii. Grupo **C 1ro** vs Grupo **D 2do**
 - iii. Grupo **E 1ro** vs Grupo **F 2do**
 - iv. Grupo **G 1ro** vs Grupo **H 2do**
 - b. Lado derecho
 - i. Grupo **B 1ro** vs Grupo **A 2do**
 - ii. Grupo **C 1ro** vs Grupo **D 2do**
 - iii. Grupo **E 1ro** vs Grupo **F 2do**
 - iv. Grupo **G 1ro** vs Grupo **H 2do**
 - c. **Recordas, se juega al mejor de 3 partidos.**
 - d. **Si la cantidad de jugadores es 64 ó más, se jugará fase de 16vos de final**
- E. Calendario de rondas
 - a. **Grupos**, Marzo 7 al 20 de 2024
 - b. **8vos** de final, Marzo 21 al 23 de 2024
 - c. **4tos** de final, Marzo 23 al 25 de 2024
 - d. **Semifinales**, Marzo 25 al 27 de 2024
 - e. **Final** Presencial Cartagena, Abril 10 y 11 de 2024
 - f. * Si la cantidad de jugadores es 64 o más, tendríamos estos cambios:
 - i. **Grupos**, Marzo 7 al 18 de 2024
 - ii. **16vos** de final, Marzo 19 al 21 de 2024
 - iii. Demás rondas conservan sus fechas.

[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

g. Imagen de referencia





[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

11. CONDICIONES DE PARTIDO

Se utilizan las siguientes configuraciones de juego para los partidos:

- Nivel de partido: Superestrella
- Velocidad del juego: 0
- Condición (en casa y fuera): normal
- Lesiones: APAGADO
- Tiempo del partido: 10 min.
- Tiempo extra: ON
- N° Suplentes: 5
- PK: ON
- Balón: eFootball™ 2024
- Tipo de cursor: nombre del jugador (si el partido se realiza en el escenario o se transmite)
- Selección de equipo: Clubes asociados oficiales (**no se permite Napoli**):
 - se permiten los mismos equipos
 - https://www.konami.com/efootball/en-us/page/license_efootball

Configuración del estadio:

- Estadio: Estadio eFootball™
- Hora: Noche
- Temporada: Invierno
- Clima: Buen tiempo
- Longitud del césped: Normal
- Condiciones de tono: Normal

Configuración de cámara y audio:

- Tipo de cámara: Panorámica dinámica
- Zoom: 2
- Altura: 2
- Guía direccional: APAGADO (Bajo la configuración del controlador)
- Modo de audio: deportes electrónicos

Configuración de la pantalla del partido:

- Mostrar radar: inferior
- Casillas de nombre de jugador: ACTIVADAS
- Nivel de ataque/defensa: ACTIVADO
- Información del nivel de ataque/defensa: ACTIVADO
- Radar (en casa y fuera de casa): color de uniforme
- Indicador de potencia: ENCENDIDO



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

- Indicador de resistencia: APAGADO
- Visualización del cursor: ENCENDIDO
- Tiempo/Puntuación: ACTIVADO
- Mostrar nombres de jugadores: Equipo contrario: ACTIVADO
- Guías de piezas fijas: DESACTIVADAS
- Mensajes de celebración de objetivos: DESACTIVADO
- Selección de equipo: las posiciones de local y visitante se deciden mediante la organización.
- Controladores permitidos: PS5 Dual Sense [Aplica final presencial]

12. OBLIGACIONES DEL PARTIDO

- A. Los jugadores que no estén listos para jugar dentro de los 10 minutos posteriores a la hora de inicio del partido están sujetos a sanciones que incluyen una posible pérdida del partido.
- B. Los jugadores no pueden perder voluntariamente un partido sin la autorización previa de los Organizadores del Torneo ,e incluso con autorización, si los motivos detrás de la pérdida se consideran inexcusables, el jugador estará sujeto a sanciones adicionales por perder.
- C. Durante un partido en curso, los participantes tienen prohibido cortar escenas de repetición (**solo para partidos transmitidos y final presencial**)
- D. Los participantes pueden presionar pausar el juego solo mientras la pelota está fuera de juego (**estado Deadball**). Si los participantes violan esta regla, están sujetos a sanciones adicionales, el árbitro puede darle un gol al oponente o incluso darle una victoria.
- E. Para presencial: Durante el partido, cada participante podrá presionar pausa un máximo de 3 veces por cada tiempo, en un máximo de 180 segundos en total.
- F. Para Online: Durante el partido podran pausar lo que les permita el juego en sus tiempos de pausa configurado en el partido: NORMAL
- G. Si un participante recibe una tarjeta roja y se le acaban las pausas, podrá hacer una pausa más.
- H. **Prohibido hacer la conocida Jaula de Pájaro, devolver el balón al arquero 2 veces o más en una misma jugada.**

13. EXPLOITS Y BUGS

El exploit incluye, entre otras, cualquier otra característica del juego que no funcione correctamente.



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

Ejemplo de exploit: Está prohibido pasar el balón al portero mediante un pase de bug

- rodilla -> cabeza -> portero

14. RESULTADOS

- Para partidos en línea, después de finalizar un partido, el jugador debe tomar capturas de pantalla de los resultados y confirmar el resultado con el árbitro.
 - La organización explica como realizarlo
- El resultado no confirmado por el árbitro no se contará.

15. COMPORTAMIENTOS PROHIBIDOS

- Si un jugador comete mala conducta o cualquier acto inapropiado en un evento de equipo, el árbitro puede tomar medidas disciplinarias contra el equipo que pueden incluir una advertencia, advertencia, penalización o expulsión.
 - Para este caso el equipo es de 1 sola persona.
- Cada participante debe mostrar el respeto necesario hacia los árbitros y otros participantes. Los insultos y conductas injustas o irrespetuosas hacia cualquier persona no serán tolerados y serán sancionados.
- Cada participante debe intentar ganar todos los juegos en cada etapa de la competencia. Está estrictamente prohibido perder intencionalmente por cualquier motivo.

16. MAL FUNCIONAMIENTO

Cuando la consola o el mando funcione mal, el jugador deberá informar al árbitro.

En las situaciones enumeradas a continuación, el set correspondiente quedará anulado y se llevará a cabo una revancha del set.



[Clasificatorias Colombia] eFootball™ Reglamento

Latest Update: 15/01/2024

- A. En el caso de errores no identificados o de errores no intencionados.
- B. Cuando la decisión de una victoria o una derrota es imposible de decidir por el desarrollo del partido.

17. CAMBIOS EN REGLAMENTO

Este reglamento se aplica a Clasificatorias Colombia y puede modificarse en los siguientes casos:

- A. Las reglas están sujetas a cambios después del lanzamiento de nuevos parches.
- B. Al descubrir otros factores razonables.
- C. Decisión oficial del árbitro principal.

Los árbitros también pueden juzgar cualquier caso que no esté específicamente cubierto en este documento y su autoridad se extiende para cubrir el torneo en su totalidad: además de este documento de reglas.

Cualquier cambio realizado entrará en vigor desde el momento en que dichos cambios sean comunicados a los participantes.