

# Reglamento Copa Colombia Fedecolde Efootball Mobile

## 1. Aspectos generales

- **Personas habilitadas para participar:** En el torneo de la Copa Colombia Móvil Fedecolde del juego eFootball organizada FEDECOLDE, participarán personas de todo el país, sin restricción alguna.
- **Registro de participación:** La persona ganadora será la encargada de remitir las evidencias del resultado de los encuentros (pantallazo) al canal de discord de la ronda que disputa, esto deberá hacerlo máximo 30 minutos después de la competencia, de no ser así, tendrá una reducción total de los puntos obtenidos en la partida y se le solicitará a la otra persona la evidencia. En caso que la segunda persona tampoco envíe las evidencias se le restará un punto del global y se procederá dando por perdida la partida para ambos jugadores.
- **Punto 1.1:** En todo momento se les pedirá a los participantes la grabación del partido, la cuál será de tipo obligatorio y será utilizada para transmisiones e informes de noticiero en las páginas del torneo organizador. Cada jugador debe garantizar una buena conexión a internet y capacidad de su teléfono para dicho fin
- **Punto 1.2:** En los momentos que se esté transmitiendo una partida, no se actualizará la tabla de posiciones hasta que se termine la transmisión.
- **Punto 1.3:** Las partidas que deban ser grabadas por ambos jugadores y se les solicitará de manera aleatoria la grabación para subirla en el drive.
- **Punto 1.4:** La evidencia que deberán enviar al link será como se presenta en la imagen:



Con el apoyo de:

Miembros de:



PATROCINADOR OFICIAL



## 2. Manejo de canal de discord

- Punto 1.1: Todos los participantes estarán en el grupo general Copa Colombia Fedecolde, en dicho grupo se publicarán los enlaces para acceder al grupo de las rondas, en estos deberán adjuntar las evidencias de las partidas.

Una vez se termine la ronda y se recolectan las evidencias, se publicará por el grupo de las personas que pasan de ronda y al final del día se procederá a eliminar el grupo.

- Punto 1.2: Algunos de los partidos serán utilizados en transmisiones, la tabla no se actualizará hasta que termine la transmisión.

## 3. Sistema de puntuación de acuerdo con la cantidad de jugadores inscritos, se realiza el siguiente formato

### 4.

- Eliminación directa: Cada partido será de eliminación directa, con un formato de 6 minutos, prórroga y penales

- Partido único: No hay ida y vuelta, se juega a partido único

- Puntuaciones en de fase de grupos:

3 puntos por victoria

1 punto por empate

0 puntos por derrota

- Criterios de desempate:

1.Puntos

2.Diferencia de goles

3.Victorias

4.Enfrentamiento directo

5.Goles a favor

6.Goles en contra

## 5. Responsabilidades

- Justificaciones de falta y aplazamiento en una fecha:

Los jugadores podrán solicitar la reprogramación de su competencia en el canal de discord. por lo siguiente:

- Calamidad doméstica.
- Problemas de salud.
- Parciales o exámenes académicos

- Justificaciones de falta y aplazamiento 4.1:

La reprogramación deberá hacerse por lo menos con 2 horas de anticipación en caso de parciales y problemas de Salud, de lo contrario la reprogramación no se hará efectiva.

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



-Toda solicitud de reprogramación por los motivos ya mencionados deberá ser acompañada por el medio de verificación (constancia de asistencia al médico, correo del profesor en donde se programa el examen o parcial, entre otros)

-Los encuentros serán reprogramados para cualquier fecha dentro de la fase que se esté disputando y estará sujeta a la disponibilidad de tiempo del contrincante.

▪ Ausencia en partida 4.2:

Si un jugador no se presenta a la partida es responsabilidad del oponente, suministrar las capturas de pantalla donde se evidencie la ausencia del competidor.

▪ Ausencia en partida 4.3:

Si un jugador se sale voluntariamente del partido, este automáticamente perderá por “W”.

▪ Caída de internet 4.4:

Si un jugador sufre una caída de internet, se reinicia con el mismo marcador, siempre y cuando envíe el pantallazo como prueba, en este caso se esperará al jugador 10 minutos y jugarán el partido con el tiempo que faltaba para terminar el encuentro. Si en esos 10 minutos no logra conectar perderá por “W”.

6. Criterios de descalificación

▪ Descalificación por acumulación de W:

Si un jugador acumula dos derrotas por “W” quedará automáticamente descalificado del torneo.

▪ Omisión de evidencias:

Si el participante no envía las evidencias como se estipula, tendrá las sanciones que allí se consignan, además se le hará un llamado de atención, y si se reitera por una segunda ocasión la omisión el jugador será descalificado de los Juegos.

7. Reglas generales

▪ Elección de equipo:

Cada persona elegirá cualquier escudo de los disponibles en el juego.

▪ Elección de nombre:

Cada jugador tendrá que tener el nombre real con el que se inscribió y al lado el de su departamento, esto es de uso obligatorio.

Pasos a seguir:

Pantalla de juego:

Equipo base: Cualquier equipo

Nombre de equipo: Juan Jose Taborda

Con el apoyo de:

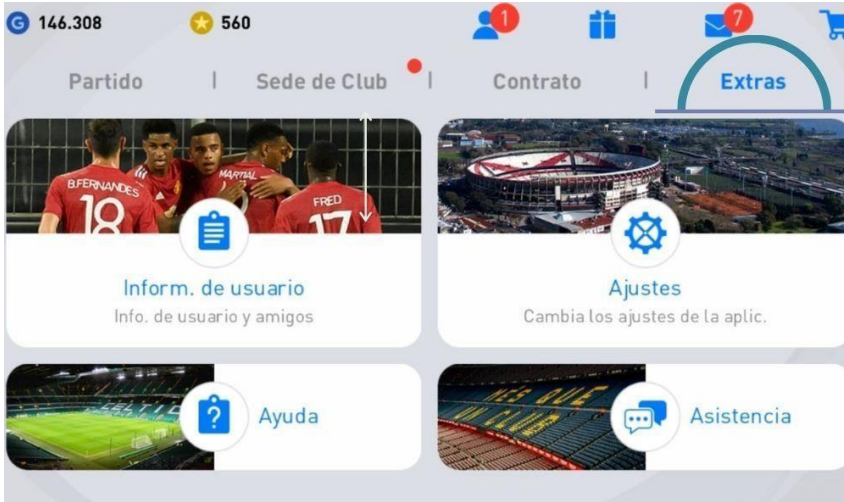


Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



Sancciones por mal uso de nombre

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



En caso de olvidar el nombre se le sancionará con la repetición del partido en las siguientes situaciones:

1. gana el partido
2. empató el partido.

Si pone mal el nombre y pierde, solo se le hará un llamado de atención.

- Reincidencia en mal uso de nombre:

Dado el caso de que un jugador reincide en la infracción de no poner el nombre más de dos veces se le

sancionará con la resta de un punto cada vez que lo haga.

- Prohibido el partido de desempate:

Está prohibido volver a jugar una fecha cuando hay empate con el fin de determinar un ganador, el participante que proponga la repetición por este motivo será penalizado con el W en contra en la fecha correspondiente. Si los 2 están de acuerdo en repetir para desempatar y el organizador tiene conocimiento del caso los 2 tendrán W.

- Tiempo de partido:

6 minutos, configuración predeterminada del juego.

- Restricción de plantilla:

No existe ningún tipo de restricción de plantilla, plantilla libre.

- Partidos con lag:

Se jugará el tiempo restante para terminar el partido y se tendrá en cuenta el marcador global, se deberá anexar la captura en donde se evidencie el marcador y el tiempo que se llevaba. También es válida la captura del chat del rival en donde haya confesión del marcador y tiempo que llevaban. Se debe evidenciar el motivo por el que se salió del partido.

Si un partido es injugable o afecta en momentos decisivos del partido, se salen de inmediato. No se debe esperar a que vayan perdiendo o que ustedes no puedan hacer los goles.

- Nota sobre el lag: Cuando se presenten problemas de lag, el jugador que quiera quejarse de esto, deberá informar a su rival del lag al momento de salirse del juego, los 2 participantes deben grabar inmediatamente un video saliendo del chat del organizador con destino a hacer el test de internet desde la aplicación SpeedTest. Estos videos y pruebas de internet deben hacerse máximo hasta 10 minutos desde que se presenta el inconveniente, quien no haga este procedimiento en el tiempo establecido o se niegue a hacer el video con la prueba correspondiente obtendrá el W independientemente del marcador que se llevaba.

- Toda decisión en temas de lag será tomada por los administradores

- Preferencia de Wi-Fi sobre datos

- Sana convivencia:

Respeto, ante todo. Los jugadores no podrán burlarse ni generar ningún tipo de conflicto durante el torneo, al incumplir esta regla se tomarán sanciones.

- Está totalmente prohibida la jaula, técnica de juego usada para aguantar el resultado.

## 8. Recomendaciones

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



- **Modo avión:** Los jugadores deberán activar el modo avión y activar el wifi para evitar interrupciones por llamadas que puedan recibir. Se aclara que el modo avión desactiva los datos, por lo que es necesario tener disponible una conexión wifi.
- **Inconformidades:** Las inconformidades de un partido solo se recibirán si se hacen antes de jugar el encuentro, de lo contrario éstas no serán tenidas en cuenta para aplicar correcciones reglamentarias.

Todas las solicitudes serán evaluadas por el comité disciplinario de la Comunidad de Pes Mobile Colombia y de ser necesario se adelantará un proceso en contra de los implicados y se procederá a anular la licencia competitiva ante la Federación. Los aspectos no contemplados en este reglamento serán remitidos al comité disciplinario de los juegos.

## 9 FECHAS Y HORARIOS

Inicia: 17 septiembre 2024

Finaliza: 17 octubre 2024

Hora: 7:00pm

### Con el apoyo de:



### Miembros de:

