



REGLAMENTO EFOOTBALL LATAM LEAGUE (MODALIDAD 1 VS 1)

*La eFootball Latam League se realizará de manera Online en la modalidad 1 vs 1 y tendrá inicio el Lunes 19 de Octubre.

*La organización de este campeonato estará a cargo de eFootball Latam League, la misma que se encuentra compuesta por:

Argentina → Liga Argentina de PES → Alegroove PES.

Bolivia → Liga Boliviana de PES → Richard Salvatierra.

Chile → Liga Chilena de PES → Felipe Kaponi

Colombia → Colombia Liga Profesional → Edwin Montoya.

Costa Rica → PES Costa Rica → Luis Marín.

Ecuador → Liga Ecuatoriana de PES → John Rodríguez Vera.

México → PES México → Enndi Benavides.

Panamá → Pro Evolution Soccer Panamá → Ezequiel Panay.

Perú → Liga Peruana de PES → Renzo Cordiglia.

*Para cualquier duda adicional sobre el presente reglamento, comunicarse con el admin de tu país.

*

De la inscripción:

-El campeonato está diseñado para la participación de 256 personas sin lugar a tener ampliaciones.

-La inscripción tiene un costo de 10 dólares por persona.

-MÉTODO DE INSCRIPCIÓN:

De acuerdo y por interno al administrador de cada país.

*

Consideraciones generales:

-Cada jugador se hace responsable de.

1. Contar con una PlayStation 4.
2. Contar con una buena conexión a internet.
3. Contar con el juego eFootball PES 2021 (Versión Americana y actualizada)
4. Contar con PlayStation Plus.
5. NO tener NAT 3 (El NAT 3 restringe varias funciones dentro del juego)
6. Contar con Whatsapp
7. Contar con Facebook
8. Contar con un celular con cámara.
9. Contar con un PSN ID.
10. Contar con Documento de Identidad.

*El incumplimiento de alguno de estos puntos podrá costar la descalificación del torneo.

*El administrador de cada país se hace responsable por la conducta, buen accionar y cumplimiento de sus jugadores.

-Cómo máximo podrá jugar UNA persona desde una misma casa.

-Cada jugador elegirá a un club o país (menos equipos o países clásicos...Ejemplo: Argentina clásico, Brasil clásico).

-No estará permitido cargar datos de usuario.

-No estará permitido jugar con equipos MyClub o de Master League.

-Los clubes o países elegidos si se podrán cambiar en cualquier instancia del torneo.

-Se jugará con el eFootball PES 2021 versión americana y con la última actualización que esté en vigencia.

- La competición se llevará a cabo dentro de los vestíbulos amistosos online.

*

Cronograma:

Diseño de Bloque (32 personas por bloque).

Fase de grupos(32 personas)	Desde el Lunes 19 de Octubre al Lunes 2 de Noviembre
Jornada 1(Ida y Vuelta)	Desde el 19 al 23 de Octubre.
Jornada 2(Ida y Vuelta)	Desde el 24 al 28 de Octubre.
Jornada 3(Ida y Vuelta)	Desde el 29 de Octubre al 2 de Noviembre.
Fase de grupos (32 personas)	Lunes 19 de Octubre al Lunes 2 de Noviembre
Octavos de final (16 personas) MD3	Martes 3 de Noviembre a Domingo 8 de Noviembre
Cuartos de final (8 personas) MD3	Lunes 9 de Noviembre a Viernes 13 de Noviembre
Fase final: (32 personas) MD3	Sábado 14 de Noviembre- Domingo 15 de Noviembre

MD3 → MEJOR DE 3 PARTIDOS.

*

Del formato de competencia y coordinación:

-Una vez tengamos a todos los participantes inscritos la organización pasará a realizar el sorteo de grupos.

-Realizado el sorteo pasaremos a crear un grupo de Facebook en donde agregaremos a los 256 participantes. Anexo a ello, también agregaremos al grupo a los organizadores de eFootball Latam League en cada país. Es de responsabilidad de cada organizador agregar a los jugadores de su país.

-El torneo estará dividido en 8 bloques de 32 personas. Cada bloque se desarrollará de la siguiente manera:

- La primera ronda del torneo será una fase de grupos compuesta por 4 personas. Partidos de ida y vuelta, sin tiempo extra ni penales.
- Se respetará el orden de jornadas de juego
- Si hubiera más de un miembro del mismo país, esto deberán de jugar la primera jornada
- Cada jornada involucra jugar el ida y vuelta con el rival de turno

En la fase de grupos el empate valdrá un punto, el triunfo 3 y la derrota 0. (No hay tiempos extras).

Accederán a la siguiente ronda los 2 mejores posicionados de cada grupo. Para ello se tendrá en cuenta los siguientes parámetros:

- 1.Puntos Obtenidos.
- 2.Diferencia de goles (Goles a favor - goles en contra)
- 3.Mayor cantidad de goles a favor.
- 4.Resultado de enfrentamiento entre sí.
- 5.Menor cantidad de goles en contra.

Si persistiera el empate luego de estos 5 criterios, se pasará a realizar un desempate entre los involucrados.

Los terceros de cada grupo accederán a la **Copa de Plata**, un formato que congregará a 64 jugadores y los enfrentará mediante sorteo a un mejor de 3 partidos en cada llave hasta acceder a la final. El cronograma de la Copa de Plata irá a la par con el de la copa principal.

- Desde la segunda ronda del torneo central, así como en la **Copa de Plata**, los partidos serán a un mejor de 3 partidos (Con tiempo extra y penales). La llave de los cruces se dará de manera aleatoria según acuerde la organización.
- Accederán a la fase final del torneo central los 4 mejores jugadores de cada bloque. En esta etapa se realizará un nuevo sorteo.
- Para toda fase del torneo, salvo la "Fase Final", se crearán post de coordinación y post de resultados en donde los participantes deberán interactuar.
- Toda etapa se dará respetando el cronograma anexado en el punto anterior.
- En la "Fase Final" se tendrá un mayor control y rigurosidad en cuanto a temas de acreditación de identidades.

*

De los W.O:

- Para eventuales casos de w.o se tendrá en cuenta únicamente el post de coordinación en el grupo de facebook. La organización sugiere, sobre todo, que en la fase de grupos no esperen el último día de plazo para coordinar.
- Ejemplo de correcta coordinación:
Renzo: "Puedo dentro del plazo el lunes entre 17:00 a 20:00 p.m, el martes entre 14:00 a 17:00 p.m, el miércoles entre 19:00 a 21.30 p.m, el jueves no puedo".

Además, la organización podrá tomar en cuenta el hecho de que los jugadores aparezcan en el horario en el que coordinaron.

Se dará W.O en los siguientes casos:

- Desinterés para coordinar los partidos.
- Ante el hecho de posponer de manera repetitiva partidos previamente pactados.
- Abandono de la competencia.
- El w.o será equivalente a un 1 a 0.
- Aquella persona que en fase de grupos no termine sus partidos, perjudicando a otro participante de la tabla, será impedido de jugar los futuros torneos de eFootball Latam League con cargo de ser sancionado en su jurisdicción local.

*

De cómo crear una sala:

- Cualquiera de los 2 competidores a enfrentarse podrá crear la sala de juego. Sin embargo, de considerar necesario la organización podrá designar el salón para jugar la partida.
- Para ello, deben ingresar al juego y dirigirse a la opción empezar partido, luego de ello ir a vestíbulos para partidos amistosos.
- A continuación, te saldrán una serie de servidores a los que de acuerdo a la disponibilidad podrás acceder.
- Luego te aparecerá una ventana que dirá “Lista de Salón de juego”, deberás ir a la opción “Crear Sala de juego”. A continuación, podrás ver las opciones de Salón de juego. Deberás realizar la siguiente configuración:

Nombre de la sala: A criterio de cada jugador.

Seguridad: Limitar invitaciones.

Contraseña: De acuerdo a cada jugador.

Apretar “Siguiente”.

Te saldrán las opciones generales para partido, las cuales deberás configurar de la siguiente manera:

En fase de grupos:

Duración del partido: 10 minutos.

Lesiones: No.

Tipo de balón: A criterio del jugador.

Tiempo límite: Normal.

Tiempo de reposición: No.

Penales: No.

Número de cambios permitidos: 3

En fase de llaves (Eliminación directa):

Duración del partido: 10 minutos.

Lesiones: No.

Tipo de balón: A criterio del jugador.

Tiempo límite: Normal.

Tiempo de reposición: Sí.

Penales: Sí

Número de cambios permitidos: 3 (+1)

*Si hubiera alguna queja respecto a las reglas antes mencionadas que no se estuviera cumpliendo, este sólo procederá antes de los 5 primeros minutos de comenzar el partido. Esto siempre y cuando no se hayan convertido goles, o esté en una circunstancia de gol o hayan tarjetas rojas de por medio.

A continuación, dejamos las imágenes de como crear la sala:

Empezar partido

Enfréntate a otros usuarios o a la COM en diversos tipos de partidos.

Partido local >

Cooperativo >

Partido de selección al a >

Versus >

Liga >

Copa >

Vestíbulo partidos amist >



Momento Icónico

Información

PES2020

Seleccionar servidor

Servidor	Nro. de personas
US-01-EN	467/600
US-01-PT	549/700
US-01-ES	198/300
US-01-FR	193/300
US-01-Any	186/300

Confirmar Atrás


Seleccionar Vestíbulo

Vestíbulo	Nro. de personas
ES-01	76/100
ES-02	60/100
ES-03	60/100

ⓧ Confirmar ⓪ Atrás

Lista de Salón de juego

Crear Salón de juego

[650]Sala CLNRJ   

Dueño CLNRJ
Capacidad 2/2

[653]Sala jukabala6913   

Dueño jukabala6913
Capacidad 2/2

ⓧ Confirmar ⓪ Atrás ⓧ Buscar ⓧ Marcadores de otros partidos

PES2020

Opciones de Salón de juego

Elige y configura las opciones de la sala de juego en línea.

Nombre de la sala	Salón
Seguridad	Act. contraseña
Contraseña	*****

Siguiente

Confirmar Atrás

PES2020

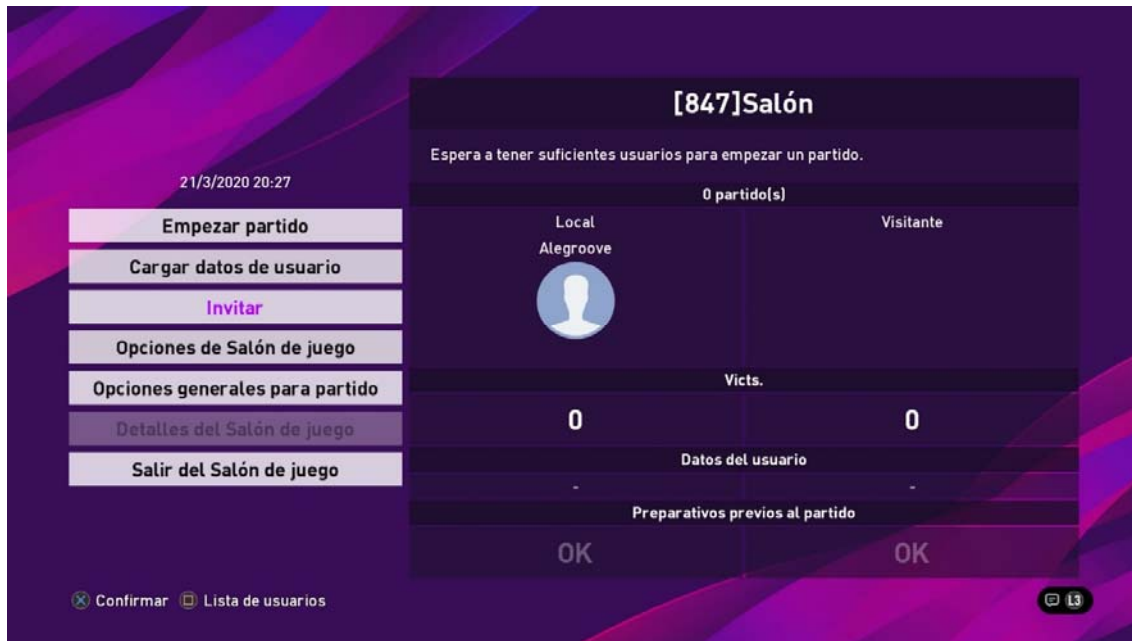
Opciones generales para partido

Fija el número de sustituciones posibles durante un partido. Si eliges "3 (+1 en reposición)", podrás hacer hasta 4 sustituciones en caso de que el partido vaya a tiempo de reposición.

Duración del partido	10 min.
Lesiones	No
Tipo de balón	REGISTA
Tiempo límite	Normal
Tiempo de reposición	No
Pen.	No
Nº de cambios permitidos	< 3 (+1 en reposición) >

Siguiente

Atrás

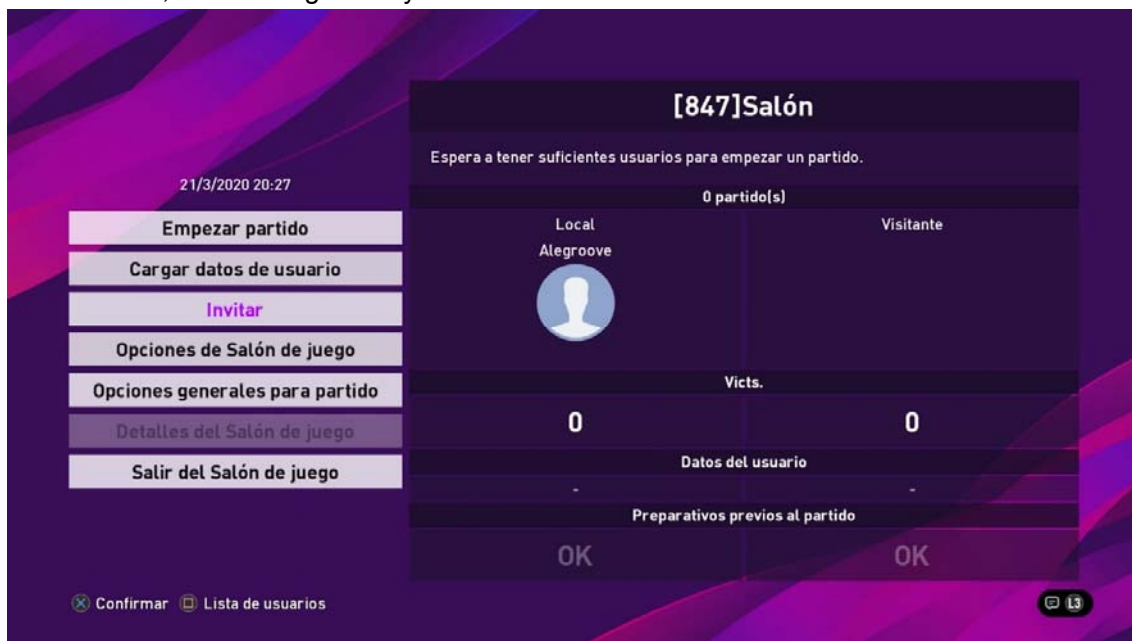


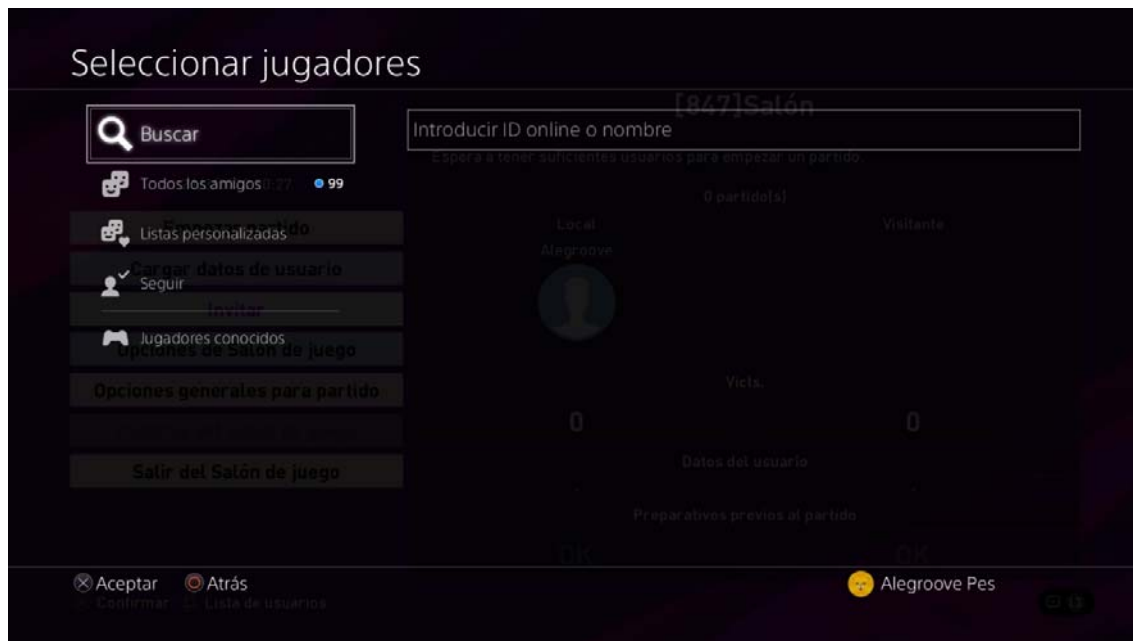
*

De cómo invitar a tu oponente al salón de juego:

-La persona que ha creado el salón de juego deberá invitar a su oponente, para ello deberá saber su PSN ID.

-Dentro del salón de juego deberá ir a la opción “Invitar” y buscar el PSN ID del jugador. A continuación, darle en siguiente y confirmar el envío de invitación.





*

Configuraciones adicionales:

-Una vez en el menú previo inicio de partido, deberás configurar las opciones de juego de la siguiente manera:

Tiempo: Noche.

Estación: Verano.

Clima: Despejado.

Altura del césped: Normal.

Estado del terreno de juego: Normal.

Estadio: Aleatorio.

Uniformes: Visibles y diferenciables.

* Se tendrá un reporte de incidencias con los jugadores que no creen las partidas de manera adecuada. En primera instancia serán advertidos, de ser reincidentes se procederá a la descalificación del torneo.

*

Del control y arbitraje:

- Ante cualquier actividad sospechosa, la organización procederá a tomar las medidas adecuadas y si se diera el caso pedir las pruebas necesarias. Llámese por actividad sospechosa el falseo de resultados, la suplantación de identidades y la manipulación de las conexiones.
- Ante cualquier observación se tendrá un reporte de incidencias. Los temas reiterativos podrán descalificar al jugador involucrado. Ejemplo: Reiteradas desconexiones.

- Cualquier tema de suplantación o similar podrá llevar a la expulsión del jugador del torneo con cargo a sanción al país que representa.

*

De la atención de reclamos por parte de jugadores durante el torneo:

- Todo reclamo deberá ser comunicado a la organización.
- Todo reclamo será validado con medios probatorios, entiéndase por medios probatorios a fotos y vídeos del partido. Es importante y recomendable que sepan grabar las partidas en sus consolas. Opción "Share".
- Todo reclamo es personal.
- Todo reclamo justificado y fundamentado irá al reporte de incidencias.
- Todo reclamo se debe hacer en el instante.
- Un reclamo no es sinónimo de volver a repetir un partido.

*

De la conectividad, internet, lag/delay y las desconexiones:

Antes que nada, queremos dejar claro que como organización asumimos el reto de llevar de la mejor manera el torneo, y de la misma manera esperamos que tanto los participantes como los líderes de clanes pongan de su parte para con el correcto desarrollo del mismo.

1. Somos conscientes que como organizadores estamos expuestos a que los jugadores presenten problemas de CONECTIVIDAD. Entiéndase por la misma a la situación por la cual no pueden conectarse dos jugadores en una sala. En base a esto:

En la fase de grupos:

- Si es que no se ha jugado ningún partido podremos pedirle al líder de clan un reemplazo inmediato que no esté participando en el torneo.
- Podremos realizar las pruebas necesarias con los involucrados para ver por parte de quien viene el problema y tomar las medidas respectivas.

En las fases posteriores a grupos:

- Podremos realizar las pruebas necesarias con los involucrados para ver por parte de quien viene el problema y tomar las medidas respectivas.

2. Entendamos que el INTERNET nos puede jugar una mala pasada; sin embargo, es responsabilidad de cada jugador velar por la velocidad del mismo y tratar de no generar LAG o DELAY. En base a esto, la organización recomienda:

- Tener una buena velocidad de subida y de bajada.
- Encargarse de que nadie más use el internet mientras están jugando.
- Jugar por cable de red y NO por WIFI.
- No cargar páginas ni videos de internet mientras juegan.

La organización está en toda la potestad de:

- Pedir test de velocidad.
- Pedir prueba de conexión a internet en la PS4.
- Realizar videollamadas para comprobar conexiones.

La organización además indica que:

- No requiere de reclamos en vano.
- Todo reclamo debe ser con pruebas y se aplicará de manera posterior al partido para el reporte de incidencias.
- El hecho de que se suscite el lag o delay y estés jugando un partido cuando vas perdiendo no quiere decir que este se deberá volver a jugar.
- Podrá tomar alguna decisión para con el partido. siempre y cuando el mismo se encuentre empatado, y ningún jugador se encuentre en situación de ventaja. Ejemplo: No se puede esperar para reclamar si va 1 a 1, pero tienes un jugador menos.

3. Además como organización tenemos muy en claro el tema de las DESCONEXIONES, por lo mismo que:

- Toda desconexión al ser informada pasará al reporte de incidencias.
- Toda desconexión en situación de peligro de gol debe ser acreditada con pruebas.

*

Del reporte de incidencias:

- Se presenta como un documento en donde la organización anotará todas las incidencias ocurridas en el torneo que considere pertinente anotar.
- No estará a la vista de los jugadores para evitar que los mismos saquen ventaja de la situación.
- Por un número considerable de incidencias por parte de la misma persona se procederá a descalificar al mismo previa advertencia interna al jugador.

*

De los premios:

En base a 256 participantes:

Copa Principal:

Primer Lugar: 1000 dólares
Segundo Lugar: 200 dólares

Copa de Plata:

Primer Lugar: 60 dólares.
Segundo Lugar: 40 dólares.

- Los gastos de envío serán cubiertos con lo del premio.
- La organización NO cubre los gastos de envío.

*

A tener en cuenta:

- El presente reglamento ha sido elaborado por eFootball Latam League.
- No hay reembolso, sin embargo, el cupo podría ser transferible si el jugador no ha jugado ningún partido y avisa con anticipación.
- Para cualquier reclamo sobre la coordinación sólo se tomarán en cuenta los mensajes publicados en las post oficiales de coordinación del grupo de facebook del torneo.
- La organización podrá actuar de la manera que crea conveniente ante alguna situación no establecida en el presente reglamento.
- El reglamento podrá ser modificado por la organización si es que lo considera conveniente.
- No nos hacemos responsables por desperfectos técnicos por parte de sus jugadores dentro del torneo.
- La organización no soportará todo intento manejable, irrelevante e injustificado de ganar en mesa por parte de algún jugador.
- Los horarios pueden estar sujetos a cambios por temas de desperfecto técnico en la organización. Caso de fuerza mayor
- Todo acuerdo interno entre dos jugadores de cara a la repartición de premios es válido. Debiendo dejar en claro, que previamente, le deben informar a los organizadores de los países involucrados.
- Los participantes deben ser conscientes de que debido a la coyuntura las conexiones de internet pueden variar de acuerdo al tráfico de las mismas. No deben ser estrictos con las quejas, la prioridad es competir y pasar un buen momento.

- La inscripción de un participante supone la aprobación del presente reglamento.
- Toda falta de respeto a la organización no será tolerada y traerá sanciones de por medio.
- No podrán participar jugadores que se encuentran fuera del continente americano.
- Todo jugador participante del torneo se compromete a ceder el uso de su nombre e imagen para los fines que la organización considere de cara al desarrollo de la competición.
- Los finalistas del torneo deben grabar las finales y enviársela a la organización. Estos partidos deben ser enviados con los comentarios del juego en OFF y dejando la mayor cantidad de repeticiones posibles.