



## Primer Torneo #CanarioGAMER

### INDICE BASES Y REGLAMENTO

- ARTÍCULO 1: ACERCA DEL JUEGO Y SISTEMA
- ARTÍCULO 2: INSCRIPCIONES
- ARTÍCULO 3: SORTEO Y FECHAS
- ARTICULO 4: CONFIGURACIONES DE PARTIDO
- ARTÍCULO 5: PROHIBICIONES Y CONSIDERACIONES DEL JUEGO
- ARTICULO 6: AUSENCIAS Y DESCONEXIONES
- ARTÍCULO 7: SANCIONES DE COMPORTAMIENTO
  
- ARTICULO 8: PREMIOS Y GANADORES

## **ARTÍCULO 1: ACERCA DEL JUEGO Y SISTEMA**

1. Version del juego: FIFA 17
2. Plataforma: PlayStation 4 y XBOX One
3. Modo: 1 vs 1
4. Actualizaciones: El juego debe estar actualizado a su más reciente versión.

## **ARTÍCULO 2: INSCRIPCIONES**

1. Las inscripciones se realizarán llenando un formulario on-line en [www.sanluissa.cl](http://www.sanluissa.cl), las bases se podrán ver en la misma página web.
2. El valor de la inscripción será de \$4.000.- para abonados y de \$3.000.- para no abonados por CADA categoría. Las cuales podrán ser canceladas a en nuestra tienda oficial ubicada en San Martín 320, Quillota hasta el día martes 12 de diciembre de 2017.
3. Un jugador podrá inscribirse en ambas categorías utilizando un cupo como máximo en cada una de ellas.
4. La inscripción incluye acceso al establecimiento donde se desarrollará la competición en cualquier momento en que se esté desarrollando el torneo. Además de entregar un descuento de 20% en todos los productos de nuestra tienda oficial.
5. Se prohíbe a los jugadores ingresar con alimentos o bebestibles al establecimiento.
6. La edad mínima para participar es de 12 años.

## **ARTICULO 3: SORTEO Y FECHAS**

1. En cada categoría (PS4 y XBOX) habrá un mínimo de 16 y un máximo de 64 cupos inicialmente, los cuales podrán ser aumentados en caso de existir una alta demanda de inscripciones.

## 2. Emparejamiento:

- a. Los jugadores serán emparejados de manera aleatoria tras un sorteo a realizarse en la sede del Club el día miércoles 13 de diciembre de 2017.
  - b. Torneo de 16 inscritos: 2 rondas de partidos de eliminación directa (8vos de final y 4tos de final) + 2 rondas de eliminación al mejor de tres partidos (semifinal y final)
  - c. Torneo de 32 inscritos: 3 rondas de partidos de eliminación directa (1ra ronda, 8vos de final, 4tos de final) + 2 rondas de eliminación al mejor de tres partidos
  - d. Torneo de 64 inscritos: 4 rondas de partidos de eliminación directa (1ra ronda, 2da ronda, 8vos de final, 4tos de final) + 2 rondas de eliminación al mejor de tres partidos.
3. En caso de existir una cantidad de inscritos inferior a los cupos de cuadros perfectos (16, 32, 64, etc.) se sorteará aleatoriamente los jugadores que se saltarán la primera ronda del torneo y esperarán rival, por ejemplo, en caso de haber 31 inscritos, un jugador aleatoriamente entrará al torneo de 32 automáticamente en 8vos de final.
- ## 4. Fechas y horarios:
- a. Para ambas categorías (PS4 y XBOX) los torneos se realizarán en paralelo en los días 14-15-16 de diciembre de 2017 entre las 11:00 y las 20:00.
  - b. En caso de que un jugador se inscriba en ambas categorías y en el sorteo quede agendado con partidos en mismo horario, se le re-agendará uno de los partidos al horario inmediatamente siguiente.
  - c. En caso de existir retrasos en el desarrollo del campeonato, el horario de estos podrá ser extendido hasta las 21:00, y comenzado al día siguiente a las 10:30 horas.
  - d. En el formulario de inscripción se solicitará restricciones de horario, las cuales serán respetadas dentro de lo posible por la organización, y en

caso de ser necesario agendar partidos en horarios restringidos, se buscará un acuerdo mutuo entre la organización y ambos jugadores.

#### **ARTICULO 4: CONFIGURACION DE PARTIDO**

1. La configuración de juego para todos los partidos clasificatorios online será la siguiente:

- Modo: Amistosos (1 vs 1)
- Duración de cada tiempo: 6 Minutos
- Nivel: Clase Mundial
- Velocidad del juego: Normal
- Cámara: Transmisión TV
- Radar: 2D
- Lesiones: No
- Offside: Si
- Equipos: Se debe seleccionar el equipo que organiza la clasificatoria
- Controles: Clásico, Alternativo o Personalizado (se permite la configuración individual de botones).
- Defensa: Táctica
- Anfitrión (Host): Como las llaves lo dispongan.

#### **ARTÍCULO 5: PROHIBICIONES Y CONSIDERACIONES DEL JUEGO.**

1. Antes de iniciar cada encuentro, ambos jugadores tendrán 60 segundos para realizar modificaciones en su alineación. Una vez concluido este tiempo, deberán iniciar el partido inmediatamente.

2. Cada jugador dispondrá de 3 pausas de no más de 30 segundos cada una siempre y cuando esta sea utilizada con fines tácticos (cambio de formación y/o de jugadores). Se prohíbe pausar el juego por otras causas, esto es aplicable solo en partidos presenciales.
3. No está permitido pausar el juego mientras el balón se encuentre en movimiento dentro de la cancha y sin consentimiento de su rival. El jugador que incurra en esta práctica deberá ceder inmediatamente el balón a su contrincante una vez retirada la pausa del juego (presencial).
4. Está estrictamente prohibido utilizar al arquero como jugador seleccionable. El jugador que incurra en esta práctica será sancionado con un gol en contra (presencial).
5. No esta permitido el uso de joystick personales, siempre y cuando estos sean desconectados y desvinculados de la consola una vez terminado cada encuentro (presencial).
6. El uso de formaciones personalizadas no está permitido, esto significa que solo se pueden utilizar formaciones que vienen por defecto en el juego. (Ejemplo: Puedo cambiar la formación del equipo por defecto a una 4-4-2 o 4-3-3)
7. No se podrán conectar periféricos al control que pueden interferir en la salida de audio del juego.(Audífonos u otro accesorio)
8. El uso de jugadas preparadas no está permitido.
9. Está prohibido el ingreso al area de juego con cualquier tipo de alimento y/o bebidas.

## **ARTÍCULO 6: AUSENCIAS Y DESCONEXIONES**

1. Los jugadores deberán presentarse en los horarios establecidos para cada una de las rondas, en caso que uno de los jugadores no se presente, perderá el partido por un resultado de 3-0.
2. En el caso que ambos jugadores no se presenten a disputar una de las rondas, será considerado como partido no disputado dejando la plaza libre en

la siguiente ronda.

3. Si se pierde la conexión durante el partido, este tiene que reiniciarse, sin embargo, el resultado y el tiempo al momento de la desconexión serán los mismos. Por ejemplo si el marcador iba 3-0 al minuto 70, se jugará los 20 minutos restantes con el jugador ganando 3-0.
4. En caso de una desconexión intencional por parte de uno de los jugadores, este será sancionado con la expulsión inmediata de la competencia.

#### **ARTÍCULO 7: SANCIONES DE COMPORTAMIENTO**

1. En el caso de que alguno de los jugadores insulte, moleste, agreda o interfiera con el transcurso normal del partido, será eliminado de la competencia automáticamente, del mismo modo, si daña la infraestructura, será sancionado con la eliminación automática de la competencia.

#### **ARTICULO 8: PREMIOS Y GANADORES**

1. Los ganadores de ambas categorías serán nombrados como los GAMERS OFICIALES del Club, los cuales participarán en la primera Liga LEF a organizarse por la Asociación Nacional de Fútbol Profesional representando a San Luis de Quillota.
2. Los campeones serán galardonados un ABONO al sector de Pinto, con una camiseta oficial estampada con el número 12 y su nombre gamer, con una foto oficial con el Plantel de Honor y con una sesión de firma de contratos y conferencia de prensa.
3. Los segundos lugares ganarán una polera Capelli a elección de la tienda SLQ.