

Reglamento

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir al participar en el torneo.

El incumplimiento de estas reglas puede ser penalizado como se describe, así cómo, se deberá tener presente que siempre será la administración de la competición la que tenga la última palabra. Las decisiones que no estén específicamente respaldadas o detalladas en este reglamento, o incluso vayan en contra del mismo, se podrán alterar/modificar en pro de la competición, para así preservar la excelencia del juego limpio y deportivo.

Esperamos que usted como participante, espectador o prensa disfrute de una competición agradable y haremos todo lo posible para que sea un torneo justo, divertido y emocionante para todos los involucrados.

ÍNDICE

1. Definiciones	3
1.1 Rango de validez	3
1.2 Participantes	3
1.2.1 Formato	3
1.2.1.1 Reglas del juego	3
1.3 Penalizaciones	3
1.3.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones	3
1.3.1.1 Advertencias	4
1.3.1.2 Descalificación	4
1.3.2 Combinación de penalizaciones	4
1.3.3 Penalizaciones por infracciones repetidas	4
1.4 Partidos en vivo	4
2. General	4
2.1 Cambios en las reglas	4
2.1.1 Leyes locales	5
2.2 Confidencialidad	5
2.3 Acuerdos adicionales	5
2.4 Retransmisión de partidos	5
2.4.1 Derechos	5
2.4.2 Renuncia a estos derechos	5
2.4.3 Responsabilidad del jugador	6
2.5 Comunicación	6
2.5.1 Web	6
2.5.2 Discord	6
2.5.3 Soporte	6
2.5.4 Resultados	6
2.6 Condiciones de participación	6
2.6.1 Restricción de edad	6
2.7 Detalles del jugador	7
2.7.1 Cuentas de juego	7
2.8 Cheating	7
2.8.1 Software	7
2.9 Inicio de partido	7
2.9.1 Puntualidad	7
2.9.2 No presentado	8
2.10 Procedimientos de partido	8
2.10.1 Resultado de partida	8
2.11 Protestas de partido	8
	1

2.11.1 Definición	8
2.12 Administración del torneo	9
2.13 Modificar fecha del partido	9
2.14 Derechos de imagen	9
3. Configuración de la partida	9
3.1 Rehost	9
4. Código de conducta y penalizaciones generales	9
4.1 Código de conducta	9
4.2 Penalizaciones generales	10
4.2.1 Negación de retransmisión de un partido	10
4.2.2 Proporcionar y cambiar los detalles de los participantes	10
4.3 Penalización por cheating	10
4.4 Manipulación de la competición	10
4.4.1 Penalización por manipulación de la competición	11
5. Aviso de Copyright	11
5.1 Cambios sobre el documento	12

1. Definiciones

1.1 Rango de validez

El presente supone el único reglamento válido para la totalidad de jugadores y partidos jugados dentro del alcance del torneo. Con su participación, el participante declara que entiende y acepta todas las reglas aquí descritas.

1.2 Participantes

Un participante es el equipo y/o jugador que participa en el torneo y está sujeto al reglamento.

1.2.1 Formato

1.2.1.1 Reglas del juego

El torneo se jugará a un partido hasta la ronda de cuartos. A partir de esta ronda se jugará a partido de ida y vuelta (sin prórroga). En caso de empate tras los dos partidos se jugará una tanda de penaltis.

Los equipos estarán compuestos de la siguiente manera:

- Hasta un (1) ICONO
- Hasta un (1) Héroe
- Hasta dos (2) objetos que no sean ICONO o Héroe con un OVR superior a 90
- Todos los demás objetos deben tener un OVR de 89 o inferior
- Portero (sin restricciones).
- Un Héroe adicional puede reemplazar a un ICONO en cualquier plantilla.
- Un no-ICONO o Héroe adicional con un OVR de 90 o superior puede reemplazar a un Héroe en cualquier plantilla.

Estas deberían ser todas las combinaciones permitidas:

1 ICONO, 1 HÉROE Y 2 jugadores 90+

0 ICONO, 2 HÉROE Y 2 jugadores 90+

0 ICONO, 1 HÉROE Y 3 jugadores 90+

1 ICONO, 0 HÉROE Y 3 jugadores 90+

El jugador local deberá agregar a su rival y será el que tenga que crear el partido con los siguientes detalles:

- Modo de juego: EA Ultimate Team.
- Plataformas: PS5.
- Duración del partido: 12 minutos (6 minutos por mitad).
- Controles: Cualquiera.
- Velocidad de juego: Normal.
- En caso de empate: Tiempo extra y penales en caso de ser necesario.

1.3 Penalizaciones

1.3.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones

Las penalizaciones se aplicarán por incumplir las reglas dentro del torneo. Pueden ser advertencias, multas monetarias o derrota por defecto, dependiendo del incidente en cuestión y, pueden ocurrir, combinaciones de dos o más de ellas. El jugador podrá apelar sobre las penalizaciones objeto impuestas.

1.3.1.1 Advertencias

Se realizarán advertencias para aquellos incidentes que la administración considere menores, como por ejemplo retrasarse, retrasar una retransmisión, información insuficiente sobre el jugador u otro material relacionado, etc. Cualquier ofensa repetida del mismo tipo llevará penalizaciones más severas, así como igualmente se podrá aumentar la penalización en caso de que la administración lo considere en pro de la deportividad de la competición.

1.3.1.2 Descalificación

Se producirá descalificación directa de la competición en los casos más graves que considere la administración, como por ejemplo, cheating, falta de respeto a la administración, intento de engaño, etc.

1.3.2 Combinación de penalizaciones

Los métodos de penalizaciones enumerados con anterioridad no se excluyen mutuamente y pueden administrarse en combinación, según lo considere conveniente la administración del torneo.

1.3.3 Penalizaciones por infracciones repetidas

Todas las penalizaciones descritas en este reglamento son aplicables a las ofensas por primera vez. Las ofensas repetidas generalmente serán castigadas más severamente.

1.4 Partidos en vivo

El término "Partidos en vivo" se refiere a todos los partidos que tienen lugar en un espacio público, durante eventos físicos, partidos en estudio o partidos transmitidos por CTK LIVE ESPORTS, S.L., y/o socio oficial.

2. General

2.1 Cambios en las reglas

La administración se reserva el derecho de modificar, eliminar o cambiar las reglas, sin previo aviso. La administración también se reserva el derecho de emitir un juicio sobre casos que no están específicamente cubiertos o que van en contra del reglamento para preservar el espíritu de competencia leal y deportiva. En el apartado 5.1 de este documento existe un registro de los cambios entre versiones.

2.1.1 Leyes locales

Si alguna norma o procedimiento está en conflicto con leyes locales, se ajustarán para cumplir con la legalidad de manera que se mantengan lo más fieles posible respecto al efecto originalmente previsto.

2.2 Confidencialidad

El contenido de las apelaciones, protestas, soportes, correos electrónicos, discusiones o cualquier otra correspondencia con la organización o administración del torneo se consideran estrictamente confidenciales. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento por escrito de la administración de CTK LIVE ESPORTS.

2.3 Acuerdos adicionales

La administración de CTK LIVE ESPORTS no se hace responsable de ningún acuerdo adicional, previo o posterior, ni acepta aplicar tales acuerdos entre jugadores individuales o equipos. La administración de CTK LIVE ESPORTS desaconseja en gran medida dichos acuerdos, y los acuerdos que vayan en contra del reglamento de CTK

LIVE ESPORTS no están permitidos bajo ninguna circunstancia.

2.4 Retransmisión de partidos

2.4.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión son propiedad de CTK LIVE ESPORTS, S.L. Esto incluye pero no se limita a: retransmisiones de voz, streams o retransmisiones de TV.

2.4.2 Renuncia a estos derechos

CTK LIVE ESPORTS, S.L. tiene el derecho de otorgar derechos de retransmisión para uno o varios partidos a un tercero o a los propios participantes. En tales casos, las retransmisiones deben haber sido acordadas, por escrito, con la administración del torneo, siempre, antes del inicio del partido.

2.4.3 Responsabilidad del jugador

Los jugadores no pueden negarse a que se emitan sus partidos, ni pueden elegir de qué manera se retransmitirá el partido. La emisión sólo puede ser rechazada por la organización.

2.5 Comunicación

2.5.1 Web

El principal método de comunicación oficial del torneo es la sala de chat de la web CTK LIVE ESPORTS.

2.5.2 Discord

A parte del sistema de tickets en la página web, e podrá contactar con la administración en el discord oficial de la RFEF: <https://discord.gg/xTG3DBfswZ>

2.5.3 Soporte

Los problemas que puedan surgir durante el transcurso de la competición deben reportarse mediante el sistema de reportes a través de la página web, cualquier otra vía de comunicación no se contempla como soporte y no será atendida.

2.5.4 Resultados

Los resultados de los partidos se comunicarán en la sala de cada partido adjuntando una captura de pantalla en la web de CTK LIVE ESPORTS. Ambos jugadores deben aceptar el resultado y, una vez aceptado, se considerará aceptado todo lo ocurrido en el partido renunciando así a cualquier opción de protesta

2.6 Condiciones de participación

2.6.1 Restricción de edad

Para participar en el torneo los integrantes deben de tener 16 años como mínimo.

2.6.2 País de origen

Para participar en el torneo los integrantes deben de tener la nacionalidad española, jugadores cuyo lugar principal de residencia (comprobado por un registro legal o una visa de larga duración – Las visas de 90 días no son suficiente) sea España y/o jugadores con un pasaporte español válido

2.7 Detalles del jugador

Cuando lo solicite la administración, los jugadores deben proporcionar toda la información requerida, que incluye, entre otros, el nombre completo, los datos de contacto, la fecha de nacimiento, la dirección, email, teléfono móvil, documento que acredite nacionalidad/residencia, ID del juego, usuario Discord, usuario Twitter e Instagram, foto y la foto del pasaporte.

2.7.1 Cuentas de juego

Es obligatorio rellenar correctamente la cuenta del juego en la página del jugador de CTK LIVE ESPORTS y disputar el partido con la misma cuenta, quedando terminantemente prohibido el uso de cuentas secundarias.

Una vez iniciada la partida, se asumirá por parte del jugador que la cuenta conectada en la partida es válida.

2.8 Cheating

2.8.1 Software

El uso de los siguientes programas se considera cheating: Multihacks, Wallhack,

Aimbot, modelos a color, sin retroceso, sin flash y cambios de sonido. Estos son solo ejemplos, otros programas o métodos también pueden considerarse cheating. Los jugadores tampoco tienen permitido ejecutar los siguientes programas: Teamviewer (o cualquier otro programa similar para compartir la pantalla), o máquinas virtuales de cualquier tipo, incluyendo pero no limitado a Hyper-V, VMWare o VirtualBox. Si se detectan estos programas durante un partido, el equipo quedará descalificado automáticamente de la competición.

2.9 Inicio de partido

2.9.1 Puntualidad

Todos los partidos deben comenzar como se indica en su web o tan pronto como termine el partido anterior. Todos los participantes deben estar listos 30 minutos antes de la hora programada para cada ronda. Si por cualquier circunstancia se da cuenta de que llegará tarde a un partido deberán informar al administrador del torneo lo antes posible. Cualquier retraso en la competición causado por un jugador llegando tarde puede llevar aparejada sanción que considere la administración en pro de todas las partes involucradas en la competición.

2.9.2 No presentado

Si un participante no está listo para jugar 5 minutos después del inicio programado del partido, se considerará que no se presenta. En ese caso, el participante será penalizado y perderá el partido por no presentado.

2.10 Procedimientos de partido

2.10.1 Resultado de partida

El resultado debe ser agregado y confirmado inmediatamente por ambas partes en la sala del partido de CTK LIVE ESPORTS, en caso de no alcanzar un acuerdo entre ambos equipos, será obligatorio entregar una captura de pantalla del mismo.

2.10.2 Almacenamiento y mantenimiento de media del partido

Los participantes deben guardar toda la media del partido (screenshots, etc.) mínimo durante 1 día después de que el torneo haya terminado.

2.11 Protestas de partido

2.11.1 Definición

Una protesta será realizada para problemas que afecten al resultado y correcto desarrollo del partido; incluso se puede presentar una protesta durante una partida para cosas como la configuración incorrecta del servidor y otros problemas relacionados. Una protesta es la comunicación oficial entre las partes y la administración de un torneo.

Si se abre una protesta, se podrá solicitar información con el fin de garantizar la integridad de la competición, realizando la comprobación oportuna para validar la información.

2.11.2 Reglas de protestas de partido

- **Deadline para protesta de partido**

El último momento en el que un participante puede protestar por un partido es antes de aceptar el resultado del partido en la sala de juego de CTK LIVE ESPORTS.

- **Contenidos de una protesta de partido**

La protesta deberá ser fundamentada y contener información detallada sobre por qué se presentó la protesta, cómo surgió la discrepancia y cuándo se produjo la discrepancia. Se puede rechazar una protesta si no se presenta la documentación adecuada. Un simple "son tramposos" no servirá. Debe de mantenerse en todo momento el respeto y los valores del juego limpio.

2.12 Administración del torneo

Las instrucciones de la administración del torneo siempre deben ser obedecidas y seguidas. De lo contrario, se podrán aplicar las sanciones oportunas.

2.13 Modificar fecha del partido

Modificar la fecha de un partido o "reschedule", en general, no está permitido. En caso de circunstancias extremas, la administración del torneo puede forzar un "reschedule" y decidir los términos del mismo, siempre, debiendo comunicarlo a los equipos afectados.

2.14 Derechos de imagen

Los jugadores y el equipo otorgan a CTK LIVE ESPORTS, S.L. el derecho de usar el material fotográfico, de audio y video generado durante la competición así como la imagen y

nombre del club con fines promocionales o informativos siempre que sean relacionados exclusivamente con la competición.

En ningún caso para promociones específicas de patrocinadores o productos patrocinados de la competición. Para acuerdos de este tipo se negociará caso por caso con las partes implicadas.

3. Configuración de la partida

3.1 Rehost

Si el jugador sufre una desconexión este perdería directamente la partida, salvo en situaciones especiales y cuando el árbitro especifique lo contrario (por ejemplo al principio de una partida)

4. Código de conducta y penalizaciones generales

4.1 Código de conducta

Todos los participantes de CTK LIVE ESPORTS aceptan comportarse de manera apropiada y respetuosa con los demás participantes, los espectadores, la prensa, CTK LIVE ESPORTS, S.L. y demás terceros. Ser modelos de buena deportividad a seguir es responsabilidad por ser un jugador y/u organizador de CTK LIVE ESPORTS y debemos comportarnos en consecuencia. Cualquier tipo de acoso debe ser reportado a la administración del torneo inmediatamente. El acoso incluye, entre otros, declaraciones o acciones ofensivas relacionadas con el género, la identidad y la expresión de género, la edad, la orientación sexual, la discapacidad, la apariencia física, el tamaño corporal, la raza, la religión. También se consideran acoso la publicación de imágenes sexuales/ofensivas en espacios públicos, intimidación deliberada, acoso, seguimiento, acoso vía fotografías o grabaciones, interrupción sostenida de charlas u otros eventos, contacto físico inapropiado y atención sexual no deseada. Se aplican restricciones similares no solo a los participantes, sino a todas las personas involucradas en CTK LIVE ESPORTS. Cualquier persona que rompa este código de conducta puede ser penalizada, incluso con su expulsión/desvinculación del proyecto.

4.2 Penalizaciones generales

4.2.1 Negación de retransmisión de un partido

Los participantes que se nieguen a que se emita su partida o que no realicen las adaptaciones necesarias para que suceda serán penalizados con la derrota de la partida.

4.2.2 Proporcionar y cambiar los detalles de los participantes

Los participantes que proporcionen detalles incorrectos serán penalizados. Si hay pruebas de información falsa, el jugador puede ser expulsado y/o descalificado el equipo.

4.3 Penalización por cheating

Si se descubre el engaño, se anularán los resultados del partido(s) en cuestión. El jugador será expulsado, el equipo será descalificado, perderá premio (si lo hubiera), y se le prohibirá participar en todas las competiciones de CTK LIVE ESPORTS por un período de 5 años. Esta duración puede ser menor, si hay factores mitigantes significativos en juego, pero también mayor, si existen circunstancias agravantes.

4.4 Manipulación de la competición

Ofrecer dinero/beneficios, hacer amenazas o ejercer presión hacia cualquier persona involucrada en el torneo con el objetivo de influir en el resultado de un partido se considera manipulación de la competición. El ejemplo más común es ofrecerle dinero a tu oponente para que puedas ganar.

4.4.1 Penalización por manipulación de la competición

Si se descubre la manipulación de la competición en CTK LIVE ESPORTS, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador será descalificado y perderá su premio.

4.5 Amaño de partidos

El uso de cualquier medio para manipular el resultado de un partido con fines que no son el éxito deportivo en el torneo en cuestión, se considera un amaño de la partida. El ejemplo más común es perder una partida intencionalmente para manipular una apuesta en la partida.

4.5.1 Penalización por amaño de partidos

Si se descubre el amaño de las partidas, se anularán los resultados de las partidas en cuestión. El jugador será descalificado.

4.6 Comportamiento antideportivo

Para un juego ordenado y agradable es esencial que todos los jugadores/equipos tengan una actitud deportiva y justa. Los delitos más importantes y más comunes se enumeran a continuación. Sin embargo, la administración puede asignar sanciones

para los tipos de comportamiento antideportivo que no se mencionan explícitamente (por ejemplo, acoso).

4.6.1 Falsificar resultados de partidos

Si se descubre que un equipo informa de resultados falsos en el canal de Discord dispuesto para este fin, o si intenta falsificar el resultado del partido, el equipo perderá el partido y será expulsado de la competición.

5. Aviso de Copyright

Todo el contenido que aparece en este documento es propiedad de CTK LIVE ESPORTS, S.L. o se está utilizando con el permiso del propietario. Todo el contenido de este documento es exacto según nuestro conocimiento. CTK LIVE ESPORTS, S.L. no asume ninguna responsabilidad por cualquier error u omisión. CTK LIVE ESPORTS, S.L. y las partes autorizadas se reservan el derecho de cambiar el contenido y los archivos en el sitio web en cualquier momento sin previo aviso o notificación.

5.1 Cambios sobre el documento

Versión 1

- Lanzamiento inicial de la normativa