



# **LAG**

## **— ESPORTS —**

## **REGLAMENTO OFICIAL EFOOTBALL 2022**

### **ÍNDICE**

- 1. Aclaración Preliminar.**
- 2. Descripción técnica.**
- 3. Reglas del torneo.**
  - 3.1 Información general.
  - 3.2 Formato de la competencia.
  - 3.3 Ingreso al torneo y su respectiva configuración.
  - 3.4 Consideraciones a tener en cuenta antes de comenzar el juego.
- 4. Autoridades del torneo.**
- 5. Reglas de conducta.**
  - 5.1 Se deberán cumplir las siguientes reglas de conducta.
  - 5.2 Penalidades.
- 6. Autorización del uso de imagen.**
- 7. Controversias.**



## 1. ACLARACIÓN PRELIMINAR

El conocimiento total de este Reglamento corre por cuenta del inscripto, es decir, si por negligencia o desconocimiento del Reglamento se cometiera una infracción, el inscripto no tiene derecho a réplica.

La violación o el incumplimiento de cualquier norma o regla pueden resultar en la descalificación del Evento, quedando dicha resolución sujeta a decisiones de la entidad organizadora.

El organizador se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el presente reglamento, con el objeto de mantener la integridad de la competencia

## 2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA.

La competencia intercolegial - Disciplina de Deporte Electrónicos (en adelante "Torneo") es una competencia basada en habilidades, que se juega con hardware y software de Sony PlayStation 4, a través del juego eFootball PES 2021/22 (según las actualizaciones correspondientes).

La competencia será desarrollada por Lag Esports comisión, con el objetivo de promover los buenos valores en la escena local. Brindarles a los jugadores una experiencia única en esta nueva disciplina que se suma de manera histórica a los juegos intercolegiales 2022, siendo esta su primera participación desde que se creó el programa en 1965.

## 3. REGLAS DEL TORNEO.

### 3.1) Información general.

Pueden participar alumnos de 12 a 18 años, nacidos en el 2004 al 2010 del Nivel Secundario. Se considera que aquellos inscriptos menores de edad cuentan con la autorización de sus padres para participar del torneo.

### 3.2) Formato de la competencia.

La competencia se desarrollará en dos fases.

### **Instancia departamental**

El profesor debe elegir 1 equipo representante por escuela de 3 jugadores mixto

Los equipos representantes de cada escuela competirán entre sí en fase de grupos como primera instancia, jugarán 3 partidos donde la victoria valdrá 3 puntos, empate 1 y la derrota cero.

**Playoff fase departamental** se jugará a eliminación directa con tiempo extendido a 6 min.



Esta modalidad de competencia se establece como predeterminada, pero puede sufrir modificaciones dependiendo la cantidad de alumnos inscriptos.

## **2da fase – Competencia entre los representantes de cada departamento.**

### **Instancia provincial.**

Una vez seleccionado el representante de cada departamento deberán esperar confirmación para jugar la última instancia provincial, El formato es de playoff, donde participarán los 24 equipos ganadores de las instancias departamentales.

Esta modalidad de competencia se establece como predeterminada, pero puede sufrir modificaciones dependiendo la cantidad de alumnos inscriptos.

### *3.3) Ingreso al torneo y su respectiva Configuración.*

El juego deberá configurarse de la siguiente

forma: -Estado de ánimo del jugador:

Normal (-->) -Lesiones: No

-Tiempo de los partidos: 10 minutos.

-Nivel de partido: Leyenda.

-Tiempo: Noche.

-Estación: Verano.

-Clima: Despejado.

-Altura del césped: Normal.

-Estado del terreno de juego: Normal.

-Cámara: Amplia Dinámica.

-Cambios permitidos: 3

-Condiciones local y visitante: medio

-Velocidad de los partidos: 0

-Balón: Por defecto o mediante acuerdo de los jugadores involucrados.

-Estadio: Aleatorio.

-Sentimiento de los jugadores: No

### *3.4) Consideraciones a tener en cuenta antes de comenzar el juego.*

-Los participantes pueden jugar con cualquier equipo o país que se encuentre dentro del juego.

-No está permitido el uso de los equipos clásicos.

-No es válida la elección de equipos o selecciones clásicas.

-El cambio de equipo o país durante el torneo sí está permitido.

-Las pausas del juego sólo están permitidas cuando sale la pelota del campo, en el entretiempo del partido, o cuando se debe cobrar alguna falta. No está permitido pausar el partido en pleno juego, bajo sanción de un llamado de atención en primera instancia y en segunda instancia se le descontará goles del partido a quien realice estas acciones con previa queja del oponente. Si la pausa se diera en una circunstancia clara de gol, la organización podrá tomar la decisión al respecto sin lugar a reclamo.



-Ante cualquier desperfecto técnico o similar el partido se debe retomar con las mismas condiciones (mismo minuto, resultados y tarjetas) a la hora en que se cortó el partido.

#### 4. AUTORIDADES DEL TORNEO.

La entidad organizadora del torneo velará por el buen cumplimiento del Reglamento Oficial del torneo, sus decisiones son inapelables y se aceptaran con deportividad.

#### 5. REGLAS DE CONDUCTA.

##### 5.1) *Se deberán cumplir las siguientes Reglas de conducta:*

- 1.- No se podrán rechazar las reglas del Torneo.
- 2.- No se podrá pretender el uso de reglas distintas a las previstas por el Reglamento.
- 3.- No debe haber comunicación agresiva entre participantes durante el partido, será exigido en todo momento la utilización de un correcto lenguaje.
- 4.- No debe haber abuso verbal hacia los individuos que desempeñen como árbitros, organizadores y/o coordinadores del Torneo.

##### 5.2) *Penalidades:*

- 1.- Los Participantes que rompan las Reglas de Conducta mencionadas precedentemente, recibirán un (1) llamado de atención. Si un jugador recibe una segunda advertencia, será descalificado del Torneo.

#### 6. AUTORIZACIÓN DE USO DE LA IMAGEN.

Con su sola inscripción, los participantes autorizan a los organizadores de a difundir sus nombres, documentos, voces, imágenes, fotografías(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes derechos a compensación, retribución, indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mentada.

#### 7. CONTROVERSIAS.

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de este Reglamento Oficial será dirimida únicamente por la entidad organizadora, cuyas decisiones son inapelables.