



REGLAMENTO GENERAL

Torneo Clasificatorio Nacional EA SPORTS FC

Clasificación a los Juegos Sudamericanos de Esports

1. OBJETIVO

El presente reglamento tiene como finalidad establecer las normas, procedimientos, derechos y obligaciones que regirán el Torneo Clasificatorio Nacional de EA SPORTS FC, mediante el cual se determinará al jugador que representará a Ecuador en los Juegos Sudamericanos de Esports.

La participación en el torneo implica la aceptación total e incondicional de todas las disposiciones establecidas en este reglamento.

2. ORGANIZACIÓN

La organización del torneo estará a cargo de la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos (AEDE), la cual tendrá la autoridad exclusiva para:

- Interpretar el reglamento.
- Resolver controversias.
- Aplicar sanciones.
- Modificar aspectos operativos del torneo cuando sea necesario.
- Determinar situaciones no contempladas en este documento.

Las decisiones de la organización serán definitivas e inapelables.

3. ELEGIBILIDAD DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar los jugadores que cumplan con los siguientes requisitos:

Requisitos obligatorios

- Estar inscrito en la lista larga
- Ser ciudadano ecuatoriano.
- Presentar documento de identidad vigente.
- Poseer una cuenta propia de EA SPORTS FC.
- No encontrarse suspendido por EA Sports ni por organismos deportivos nacionales o internacionales.
- Aceptar el reglamento y código de conducta.

Restricciones

No podrán participar:

- Personas que utilicen cuentas de terceros.
- Jugadores sancionados por trampas o conductas antideportivas.
- Personal organizador o árbitros del torneo.
- Cualquier participante que incumpla los requisitos establecidos.

4. FORMATO DE COMPETENCIA

Sistema de Competencia

El torneo se desarrollará bajo el formato:

Todos contra Todos (Round Robin) (ida y vuelta)

Cada participante deberá enfrentarse una vez (ida y vuelta: 2 partidos) contra todos los demás jugadores inscritos.

Sistema de Puntuación

Resultado	Puntos
-----------	--------

Victoria	3
----------	---

Empate	1
--------	---

Derrota	0
---------	---

Victoria por forfait 3

5. CLASIFICACIÓN FINAL

La tabla general se ordenará según:

1. Mayor cantidad de puntos.
2. Diferencia de goles.
3. Mayor cantidad de goles anotados.
4. Resultado directo entre los jugadores empatados.
5. Menor cantidad de sanciones disciplinarias.
6. Sorteo realizado por la organización.

6. REPRESENTACIÓN INTERNACIONAL

El jugador que finalice en la primera posición de la tabla general será declarado Campeón Nacional y obtendrá el derecho de representar a Ecuador en los Juegos Sudamericanos de Esports, siempre que cumpla los requisitos exigidos por la organización internacional correspondiente.

En caso de impedimento:

- El cupo será ofrecido al segundo lugar.
- Si este no pudiera participar, se continuará según el orden de clasificación.

7. CONFIGURACIÓN OFICIAL DEL JUEGO

Videojuego

- EA SPORTS FC (última versión disponible).

Plataforma

- PlayStation 5

Configuración

- Dificultad: Competitiva.
- Velocidad: Normal.
- Duración de cada tiempo: 6 minutos.
- Clima: Desactivado o predeterminado.
- Lesiones: Activadas.
- Mano: Desactivada.
- Tiempo extra: No aplica en fase liga.
- Penales: No aplica en fase liga.

8. EQUIPOS Y PLANTILLAS

La organización determinará previamente el modo oficial:

- Solo Clubes reales predeterminadas.

En tema de elegir equipos:

- Se permitirá repetir equipos.
- No habrá restricción salvo disposición expresa.



9. PROGRAMACIÓN DE PARTIDOS

La organización publicará:

- Calendario oficial.
- Horarios.
- Canales de reporte.

10. AUSENCIAS Y FORFEITS

Tiempo de espera

Se otorgarán:

- 10 minutos de tolerancia.

Transcurrido dicho tiempo:

- Se declarará derrota por forfait.

Resultado oficial

3-0 a favor del jugador presente.

11. DESCONEXIONES

Desconexión involuntaria

Si ocurre una desconexión:

Antes del minuto 10 y el marcado esta 0-0

- El partido deberá reiniciarse completamente.

Después del minuto 10

La organización determinará:

- Reanudación.
- Reinicio.
- Validación parcial.

Tomando en cuenta:

- Marcador.
- Tiempo jugado.
- Evidencias disponibles.

12. EVIDENCIAS

Los jugadores deberán conservar:



- Capturas de pantalla.
- Videos.
- Fotografías del resultado final.

La organización podrá solicitarlas en cualquier momento.

13. REPORTE DE RESULTADOS

Al finalizar cada encuentro deberán enviarse:

- Resultado final.
- Captura oficial.
- Evidencia solicitada por la organización.

El incumplimiento podrá ocasionar sanciones.

14. CONDUCTA DEPORTIVA

Todos los participantes deberán mantener:

- Respeto.
- Integridad.
- Juego limpio.
- Profesionalismo.

15. CONDUCTAS PROHIBIDAS

Se consideran faltas:

Leves

- Lenguaje inapropiado.
- Retrasos reiterados.
- Incumplimiento administrativo.

Graves

- Insultos.
- Acoso.
- Conducta discriminatoria.
- Amenazas.
- Manipulación de resultados.



Muy Graves

- Uso de cheats.
- Hacks.
- Software ilegal.
- Suplantación de identidad.
- Compra o venta de partidas.
- Arreglo de resultados.
- Apuestas relacionadas con el torneo.

16. FAIR PLAY

Está prohibido:

- Manipular resultados.
- Beneficiarse de errores intencionalmente.
- Coordinar empates o marcadores.
- Cualquier práctica que afecte la integridad competitiva.

17. PROTESTAS Y RECLAMOS

Las protestas deberán:

- Presentarse por escrito.
- Dentro de las 24 horas posteriores al partido.
- Incluir evidencias.

La organización emitirá una resolución oficial.

18. ARBITRAJE

Los árbitros tendrán autoridad para:

- Supervisar encuentros.
- Validar resultados.
- Aplicar sanciones.
- Resolver incidencias.

Sus decisiones serán obligatorias.



19. SANCIONES

Las sanciones podrán incluir:

Advertencia

Para faltas leves.

Pérdida de partido

Para incumplimientos competitivos.

Descuento de puntos

Cuando corresponda.

Suspensión temporal

Para faltas graves.

Expulsión del torneo

Para faltas muy graves.

20. TRANSMISIONES Y DERECHOS DE IMAGEN

La participación implica autorización para:

- Transmisiones en vivo.
- Fotografías.
- Grabaciones.
- Publicaciones promocionales.
- Redes sociales.

21. EQUIPAMIENTO

Cada participante será responsable de:

- Control oficial compatible.
- Cuenta de juego.
- Configuración personal autorizada.
- Conexión estable a internet.



22. CONDICIONES TÉCNICAS

La organización podrá realizar:

- Verificación de cuentas.
- Verificación de identidad.
- Pruebas de conexión.
- Revisiones técnicas.

23. FUERZA MAYOR

La organización podrá:

- Suspende.
- Reprogramar.
- Modificar.

Cualquier encuentro afectado por:

- Fallas técnicas.
- Cortes eléctricos.
- Problemas de servidores.
- Desastres naturales.
- Situaciones de seguridad.

24. ANTIDOPAJE DIGITAL Y COMPETITIVO

Se prohíbe:

- Uso de software de asistencia.
- Automatizaciones.
- Macros.
- Herramientas de modificación.
- Acceso no autorizado a cuentas.

La organización podrá solicitar verificaciones técnicas cuando lo considere necesario.

25. MODIFICACIONES AL REGLAMENTO

La organización podrá actualizar este reglamento cuando existan razones técnicas, operativas o competitivas que así lo requieran.

Toda modificación será comunicada oficialmente a los participantes.

26. DISPOSICIÓN FINAL

Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la organización bajo criterios de equidad, integridad competitiva y respeto a los principios del deporte electrónico.

El jugador que ocupe el primer lugar de la clasificación general será proclamado Campeón Nacional de EA SPORTS FC y representante oficial de Ecuador en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.

