



Reglamento:
Torneo FIFA 23 Legacy Cup
FIFA 23 – Ultimate Team

Introducción

El propósito de este documento es establecer las pautas para la Legacy Cup ("Competencia"), que se llevará a cabo en línea en una modalidad 1 vs 1. La presente Competencia es organizada por U1ST SPORTS MÉXICO, S.A. DE C.V. (en adelante, "YouFirst" o la "Organizadora") para RESTAURANTES ADMX, S. DE R.L. DE C.V. (en adelante, "Mcdonalds") para el juego FIFA 23 en su versión de Xbox One y PlayStation 4. La competencia se llevará a cabo desde el 28 de marzo del 2023 hasta el 26 de abril del 2023.

Las Reglas oficiales (en adelante, las "Reglas") establecidas en este documento se aplicarán a todos los equipos y jugadores participantes. Al registrarse para participar, se acepta cumplir con estas Reglas, las cuales pueden estar sujetas a cambios en cualquier momento a discreción de la Organizadora o de cualquier persona autorizada por ella.

En caso de requerir aclaraciones o resolver conflictos, se puede consultar a los árbitros a través del soporte dentro de la plataforma de la Competencia, y solo su decisión será válida y definitiva.

1. Elegibilidad y Registro

- 1.1. Para participar en el torneo, los jugadores deben tener la nacionalidad del país en el que se realiza el torneo y encontrarse residiendo legalmente en dicho país. Se considera que un jugador reside legalmente en uno de los siguientes países: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, México, Perú, Puerto Rico, Uruguay, Venezuela o Panamá.
- 1.2. Los jugadores deben demostrar su nacionalidad y residencia. Los árbitros pueden realizar verificaciones aleatorias y solicitar documentos como el pasaporte, la identificación nacional o los comprobantes de domicilio. La falta de estos documentos puede resultar en la eliminación del jugador del torneo.
- 1.3. La edad del jugador con el fin de garantizar la seguridad y la integridad del juego, se establece que ningún jugador será considerado elegible si no ha cumplido los 16 años cumplidos a la fecha de inicio del torneo, sin excepciones. En el caso de los jugadores que sean menores de 18 años y mayores de 16 años, se requerirá la autorización correspondiente de sus padres o tutores legales para poder participar en el evento.
- 1.4. Registro de jugadores. Los jugadores interesados en participar deberán registrarse a partir del 15 de marzo al 26 de marzo siguiendo los siguientes pasos:
 1. Ingresar en la web del torneo: www.fifa23legacycup.pro
 2. Llenar todos los datos que se piden en el formulario de inscripción y darle a enviar. Una vez enviado, se enviará un mensaje al cabo de dos horas al email registrado en el que se recibirá su código único y exclusivo al jugador.
 3. Ingresar el código en la plataforma de acceso alojada en la web: app.fifa23legacycup.pro

4. En la plataforma app.fifa23legacycup.pro ,podrás realizar tu check in una hora antes de empezar el torneo (punto 4.1), así podrás visualizar tus encuentros próximos así como el bracket.
- 1.5. Los jugadores deben tener el mismo nombre y número de ID en el formulario web del torneo y en FIFA 23. Si no coinciden, el administrador decidirá si pueden jugar o no. Los nombres deben cumplir con las normativas del torneo, y se reserva el derecho de rechazar un nombre y pedir al jugador que elija uno que cumpla con las reglas.
- 1.6. Se requiere que los jugadores usen su propia cuenta de PlayStation ID o Xbox Live y no se les permite participar en la cuenta de otro jugador o con múltiples cuentas. La infracción de esta regla resultará en la descalificación inmediata del participante, el equipo arbitral se reserva el derecho de solicitar de forma aleatoria a los participantes que demuestren la propiedad de su cuenta de PlayStation ID o Xbox Live. Esta medida se implementa para garantizar la integridad y equidad del torneo.

2. Responsabilidad del participante.

- 2.1. Los jugadores son responsables de su propio equipamiento, lo que incluye, pero no se limita a: la protección y correcto funcionamiento de su consola, la versión correcta y actualizada del juego al momento de su partida, la estabilidad de su conexión a Internet, el porcentaje y estado de las baterías de sus controles, y el rendimiento del juego en sus dispositivos.
- 2.2. Los jugadores tendrán que estar conectados a la plataforma de torneos integrada en la web oficial durante el torneo. A través de ella podrán comunicarse con la organización o reportar incidencias.
- 2.3. El torneo se jugará en la última versión disponible del juego en las plataformas PlayStation 4 y Xbox One. En caso de que se utilice la consola PlayStation 5 o Xbox Series X/S, se permitirá jugar con la edición descargada de FIFA 23 de PlayStation 4 y Xbox One.
- 2.4. Check in para poder participar en el torneo será necesario hacer check In en la plataforma app.fifa23legacycup.pro una hora antes del torneo(punto 4.1)
- 2.5. Es responsabilidad de ambos jugadores agregarse como amigos, de no hacerlo podrían perder su encuentro.
- 2.6. Es necesario que los jugadores posean la aplicación de comunicación Discord instalada en sus dispositivos móviles o computadoras y que tengan una cuenta debidamente registrada. La información del servidor de Discord oficial que se utilizará en la Fase Final se comunicará a los jugadores calificados a través de correo electrónico. Es obligación de los jugadores unirse al discord proporcionado y cambiar su apodo dentro del servidor siendo el mismo que su ID de su plataforma correspondiente. (Xbox / PS)

3. Formato de torneo

3.1. Estructura Competitiva

- **Fase Qualifiers** : Los torneos están abiertos para todos los jugadores que cumplan con los requisitos de elegibilidad y registro.
Los Clasificatorios abiertos siguen un formato de 1 vs 1 y eliminación simple , se jugará un torneo por país y por plataforma(Xbox y PlayStation), avanzan a la fase de grupos los mejores (1-14) por país y consola.(3.3)
- **Fase de Grupos** : Los mejores 64 jugadores por consola se enfrentarán en un formato Round Robin en grupos de 8 jugadores con partidas ida y vuelta donde acumularan puntos por victoria o empate, siendo los 2 mejores jugadores por grupo quienes avancen a la Fase Final.
- **Fase Final** : Los mejores 16 jugadores por consola se enfrentarán en un bracket de eliminación directa donde el sembrado será en un sorteo donde los primeros lugares se enfrentarán a los segundos lugares.

3.2. Definición de Términos.

Partida o Juego: Instancia de la competencia en la que se juega hasta que se determine un ganador.

Enfrentamiento : Conjunto de partidas que se juegan hasta finalizar con todas y donde los ganadores se determinan por acumulación de puntos.

3.3. Formato de Fase Qualifiers.

- **Número de torneos:** 24 (uno por país y plataforma).
- **Jugadores por torneo:** 1024.
- **Formato de torneo:** Eliminación directa.
- **Formato de enfrentamiento** : Mejor Ida y Vuelta (Bo2)
- **Modo de juego:** Partido clásico en FIFA Ultimate Team.

Local y visitante : El jugador de arriba en la hoja de bracket será quien se encargue de crear la partida y después, invitar a su rival , en la vuelta se invierte el host.(2.5)

- **Avanzan a Fase de Grupos:** 64 jugadores por plataforma distribuidos de la siguiente manera:

Torneo	Clasificados PlayStation	Clasificados Xbox
México	14	14
Brasil	14	14
Argentina	12	12
Colombia	8	8
Ecuador	4	4
Chile	3	3
Uruguay	3	3
Perú	2	2
Costa Rica	1	1
Puerto Rico	1	1
Venezuela	1	1
Panamá	1	1

Empate en clasificatorio: Se jugará un partido adicional a gol de oro.

Criterio de clasificados por país a fase de grupos. Se realizará de la siguiente manera por país.

México y Brasil. Los participantes cuartos de final clasificarán a la fase de grupos, los participantes que perdieron los octavos de final, competirán en eliminación directa hasta semifinal y estos participantes de semifinal clasificarán a la fase de grupo, adicionalmente los participantes que perdieron cuartos de semifinal competirán en eliminación directa hasta semifinal y estos participantes de semifinal clasificarán a la fase de grupo.

Argentina. Los participantes de cuartos de final clasificarán a la fase de grupos, los participantes que perdieron los octavos de final, competirán en eliminación directa hasta semifinal y estos participantes de semifinal clasificarán a la fase de grupos.

Colombia. Los participantes de cuartos de final clasificarán a la fase de grupos.

Ecuador. Los participantes de cuartos de final clasificarán a la fase de grupos.

Chile y Uruguay. Los participantes de semifinal clasificarán a la fase de grupos, los participantes que perdieron en cuartos de final competirán en eliminación directa hasta que se defina un ganador y este participante clasificará a la fase de grupo

Perú. Los participantes de semifinal clasificarán a la fase de grupos

Costa Rica, Puerto Rico, Venezuela y Panamá. El ganador del torneo clasificará a la fase de grupos.

Jugadores insuficientes. En el caso de que un Qualifier no obtenga ningún jugador válido, la organización podrá reestructurar el número de plazas disponibles para cada país, añadiendo

la plaza vacante a cualesquiera del resto de clasificatorios siguiendo como criterio la participación en los mismos.

3.4. Formato de Fase de Grupos.

Después de completarse la fase de Qualifiers, los 64 mejores jugadores avanzarán a la siguiente etapa del torneo. Esta fase consistirá en grupos de 8 jugadores en formato Round Robin, donde todos los jugadores se enfrentarán en partidas de ida y vuelta. Los jugadores serán sorteados para colocarse en cada uno de los 8 grupos (A, B, C, D, E, F, G, H), donde competirán todos contra todos.

Se realizará un sorteo en la plataforma del torneo el jueves 30 de marzo para asignar a cada jugador a un grupo, se podrá revisar los cambios ya realizados directamente en la plataforma.

Este formato de grupo permitirá que cada jugador tenga la oportunidad de competir contra todos los demás en su grupo, asegurando una competición justa y completa. Al final de la fase de grupos, los 2 mejores jugadores de cada grupo avanzarán a la siguiente etapa del torneo, mientras que los demás serán eliminados del torneo.

- **Número de grupos:** 8 grupos por plataforma.
- **Jugadores por grupo:** 8.
- **Formato de grupo:** Todos contra todos ida y vuelta.
- **Formato de enfrentamiento:** Al mejor de 1 (Bo1).
- **Modo de juego:** Partido clásico en FIFA Ultimate Team.
- **Puntos por victoria:** 3.
- **Puntos por empate:** 1.
- **Puntos por derrota:** 0.
- **Jugadores que avanzan:** 16 Jugadores por plataforma.

Local y visitante : Los jugadores local y visitante serán seleccionados según la siguiente estructura que representa los partidos de un solo grupo:

Empate en la tabla de la Fase de Grupos. En caso de existir empates en puntos entre dos o más jugadores al finalizar todos los partidos de un grupo, se definirá las posiciones de dichos Jugadores empatados según los siguientes criterios de desempate:

1. Enfrentamientos directos entre los jugadores empatados, número de encuentros ganados entre los jugadores empatados .
2. Promedio de goles entre los jugadores empatados (goles a favor dividido entre goles en contra).
3. Mayor número de goles de local.
4. Mayor número de goles de visitante.
5. Puntos de disciplina:
 - Tarjeta roja o expulsión por doble amarilla menos tres puntos.
 - Tarjeta amarilla menos un punto.
6. Sorteo.

Jornada 1		
Local		Visitante
Jugador 1	vs	Jugador 2
Jugador 3	vs	Jugador 4
Jugador 5	vs	Jugador 6
Jugador 7	vs	Jugador 8

Jornada 2		
Local		Visitante
Jugador 1	vs	Jugador 3
Jugador 2	vs	Jugador 4
Jugador 5	vs	Jugador 7
Jugador 6	vs	Jugador 8

Jornada 3		
Local		Visitante
Jugador 1	vs	Jugador 4
Jugador 2	vs	Jugador 3
Jugador 5	vs	Jugador 8
Jugador 6	vs	Jugador 7

Jornada 4		
Local		Visitante
Jugador 1	vs	Jugador 5
Jugador 2	vs	Jugador 6
Jugador 3	vs	Jugador 7
Jugador 4	vs	Jugador 8

Jornada 5		
Local		Visitante
Jugador 1	vs	Jugador 6
Jugador 2	vs	Jugador 5
Jugador 3	vs	Jugador 8
Jugador 4	vs	Jugador 7

Jornada 6		
Local		Visitante
Jugador 1	vs	Jugador 7
Jugador 2	vs	Jugador 8
Jugador 3	vs	Jugador 5
Jugador 4	vs	Jugador 6

Jornada 7		
Local		Visitante
Jugador 1	vs	Jugador 8
Jugador 2	vs	Jugador 7
Jugador 3	vs	Jugador 6
Jugador 4	vs	Jugador 5

Jornada 8		
Local		Visitante
Jugador 2	vs	Jugador 1
Jugador 4	vs	Jugador 3
Jugador 6	vs	Jugador 5
Jugador 8	vs	Jugador 7

Jornada 9		
Local		Visitante
Jugador 3	vs	Jugador 1
Jugador 4	vs	Jugador 2
Jugador 7	vs	Jugador 5
Jugador 8	vs	Jugador 6

Jornada 10		
Local		Visitante
Jugador 4	vs	Jugador 1
Jugador 3	vs	Jugador 2
Jugador 8	vs	Jugador 5
Jugador 7	vs	Jugador 6

Jornada 11		
Local		Visitante
Jugador 5	vs	Jugador 1
Jugador 6	vs	Jugador 2
Jugador 7	vs	Jugador 3
Jugador 8	vs	Jugador 4

Jornada 12		
Local		Visitante
Jugador 6	vs	Jugador 1
Jugador 5	vs	Jugador 2
Jugador 8	vs	Jugador 3
Jugador 7	vs	Jugador 4

Jornada 13		
Local		Visitante
Jugador 7	vs	Jugador 1
Jugador 8	vs	Jugador 2
Jugador 5	vs	Jugador 3
Jugador 6	vs	Jugador 4

Jornada 14		
Local		Visitante
Jugador 8	vs	Jugador 1
Jugador 7	vs	Jugador 2
Jugador 6	vs	Jugador 3
Jugador 5	vs	Jugador 4

0

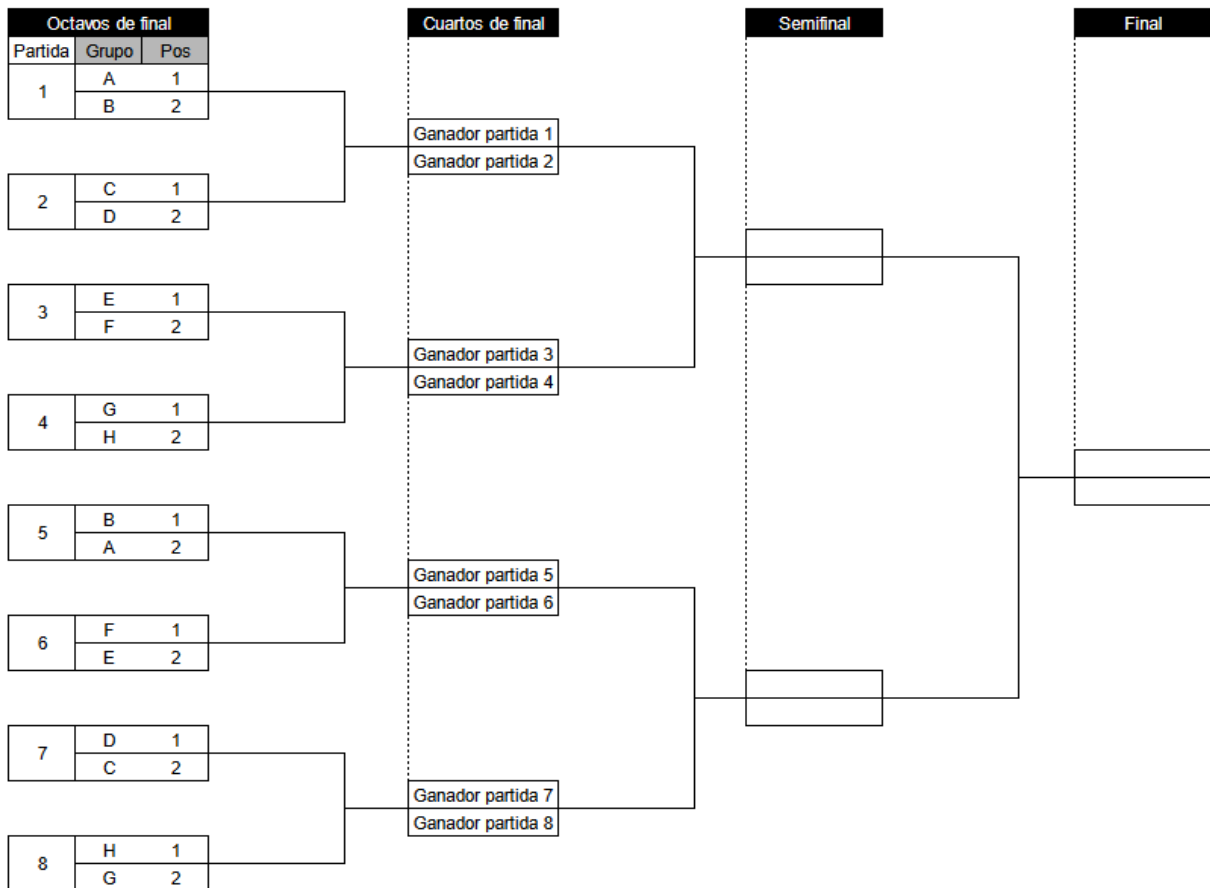
3.5. Formato de Fase Final.

La Fase Final del torneo consistirá en un bracket de eliminación directa, conformado por los dos primeros lugares de cada grupo que avanzaron. La estructura de enfrentamiento, asignación de local y visitante de esta fase será como está definida en el apartado 3.5.1

- **Número de jugadores:** 16 Jugadores por plataforma.
- **Formato de torneo:** Eliminación directa.
- **Formato de enfrentamiento :** Al mejor de 3 juegos (Bo3) hasta semifinal.
- **Formato de enfrentamiento partida final:** Al mejor de 5 juegos (Bo5).
- **Modo de juego:** Partido clásico en FIFA Ultimate Team.

Partido empatado en Fase Final. En caso de terminar un juego del enfrentamiento empatado se debera disputar un juego adicional a gol de oro para definir un ganador de esta partida. (No se permite el empate)

3.5.1



4. Calendario de competición.

- 4.1. Horarios, Fase Qualifiers.** Los horarios se basarán en la hora de Ciudad de México (UTC-6). Por lo tanto, los participantes deberán ajustar sus relojes según su ubicación geográfica y la hora correspondiente en Ciudad de México.
- **Inicio del torneo:** 29 de marzo
 - **inicio de check-in:** 16:00 horas
 - **inicio del torneo:** 17:00 horas

Todos los torneos comenzarán el 29 de marzo. El check-in para los jugadores será a las 16:00 horas, mientras que el inicio del torneo será a las 17:00 horas. Es importante que los jugadores estén atentos al horario de Ciudad de México (UTC-6) para poder participar en el torneo en el momento adecuado y cumplir con los plazos establecidos.

- 4.2. Horarios de partida Fase Qualifiers.** Una vez asignada su primera partida tendrá una hora (1.hr) para concretarse y seguir a su siguiente partida.
- 4.3. Horarios, Fase de Grupos.** Dado que los equipos de esta fase son mixtos, compuestos por jugadores de diversas nacionalidades, los horarios se basarán en la hora de Ciudad de México (UTC-6). Por lo tanto, los participantes deberán ajustar sus relojes según su ubicación geográfica y la hora correspondiente en Ciudad de México.

Fechas y horarios, Fase de Grupos		
Xbox / PlayStation		
Jornada	Día	Hora (Tiempo de México)
Jornada 1	1 de abril	16:00
Jornada 2		
Jornada 3		
Jornada 4	2 de abril	16:00
Jornada 5		
Jornada 6		
Jornada 7	4 de abril	17:30
Jornada 8		
Jornada 9	5 de abril	17:30
Jornada 10		
Jornada 11	11 de abril	17:30
Jornada 12		
Jornada 13	12 de abril	17:30

Jornada 14		
------------	--	--

4.4. Horarios Fase Final.

Los horarios de enfrentamientos a partir de cuartos de final serán otorgados personalmente por medio de discord y correo electrónico. (5.1)

Fechas y horarios, Fase Final (Fase 3)			
Plataforma	Ronda	Día	Hora
Xbox	Octavos de final	18 de abril	16:00
	Cuartos de final	19 de abril	TBD
	Semifinal	25 de abril	TBD
	Final	26 de abril	TBD
PlayStation	Octavos de final	18 de abril	16:00
	Cuartos de final	19 de abril	TBD
	Semifinal	25 de abril	TBD
	Final	26 de abril	TBD

5. Enfrentamientos

Es responsabilidad de los árbitros, como miembros de la organización, juzgar cada asunto, pregunta y situación que surja antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones tomadas por los árbitros son consideradas definitivas y no se permitirá su discusión o modificación posteriormente.

5.1. Asistencia y tolerancia. Habrá 10 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada en la plataforma. El tiempo de pausa entre partidas será de 5 minutos a partir de que termine la partida anterior. En el caso de la Fase Final tendrás que presentarte en el canal de texto de discord correspondiente a tu enfrentamiento 1 hora antes del horario proporcionado por correo y en el discord oficial de la competencia. (4.4)

5.2. Este documento es una guía detallada que indica cómo crear una partida y enviar invitaciones a los oponentes correspondientes.

- Agregar a tu rival como amigo de Xbox o PlayStation.
- Dentro del juego ir al menú "Amistosos" dentro del apartado FIFA Ultimate Team.
- Elegir el modo Partido Clásico.
- Invita a tu rival de tu lista de amigos.
- Configura la partida.

- Es necesario grabar tu plantilla completa incluyendo banca donde se muestre el nombre de tu contrincante y el inicio del partido
- Inicien la partida.

5.3. Configuración de la partida:

- **Modo de juego:** FIFA Ultimate Team.
- **Duración:** 6 minutos por mitad.
- **Velocidad de juego:** Normal.
- **Nivel de dificultad:** Legendario.
- **Tipo de partido:** FUT Clásico.
- **Estadio:** Estadio de FUT Champions.
- **Tipo de defensa:** Defensa táctica.

5.4. Tu equipo debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Hasta 3 ICONOS/TOTY.
- Hasta 4 jugadores no ICONOS/TOTY con una calificación de 90 o superior. Todos los demás jugadores deben tener una calificación de 89 o menos.
- El portero no tiene restricciones y no cuenta para estos límites.
- Esto se aplica tanto a los 11 titulares como a los suplentes.
- Los elementos de préstamo están permitidos.
- Solo se permiten elementos adquiridos a través de la jugabilidad, sobres en la tienda del juego, alguna promoción que estuvo disponible para todos los jugadores o el mercado de transferencias.

La configuración aquí descrita engloba a los jugadores titulares y suplentes.

5.5. Nombre plantilla FIFA Ultimate Team. El nombre que se le asigne a la plantilla en FIFA Ultimate Team debe ser completamente respetuoso, evitando el uso de cualquier término ofensivo, grosero o vulgar, así como cualquier otra palabra que pudiera interpretarse de manera negativa o inapropiada.

5.6. Configuración del mando FUT. La configuración del mando tiene que encontrarse en modo competitivo y con la siguiente configuración:

- **Cambio general competitivo:** Activado.
- **Regate ágil contextual:** Desactivado.
- **Despejes automáticos:** Desactivado.
- **Pase elegante automático:** Desactivado.
- **Tiros automáticos:** Desactivado.
- **Cabezazos asistidos:** Desactivado.
- **Encarar:** Manual.

5.7. Limitaciones en los elementos de juego.

Si se detectan problemas conocidos en algún elemento del juego durante una competición, se pueden aplicar restricciones en cualquier momento. Si un jugador desobedece intencionalmente estas restricciones, puede ser expulsado de la competición y perder el juego como resultado

5.8. Interrupciones o pausas.

Las pausas solo se permitirán durante los momentos de balón parado, como el saque inicial, saque de centro, saque de meta, saque lateral, saque de esquina, tiro libre o tiro penal. Si se realiza una pausa mientras el balón está en juego, el equipo arbitral evaluará la situación. Si la pausa afecta el resultado del juego o la continuidad del juego, el equipo arbitral puede descalificar al jugador que realizó la pausa. Cada jugador tendrá un máximo de 3 pausas disponibles.

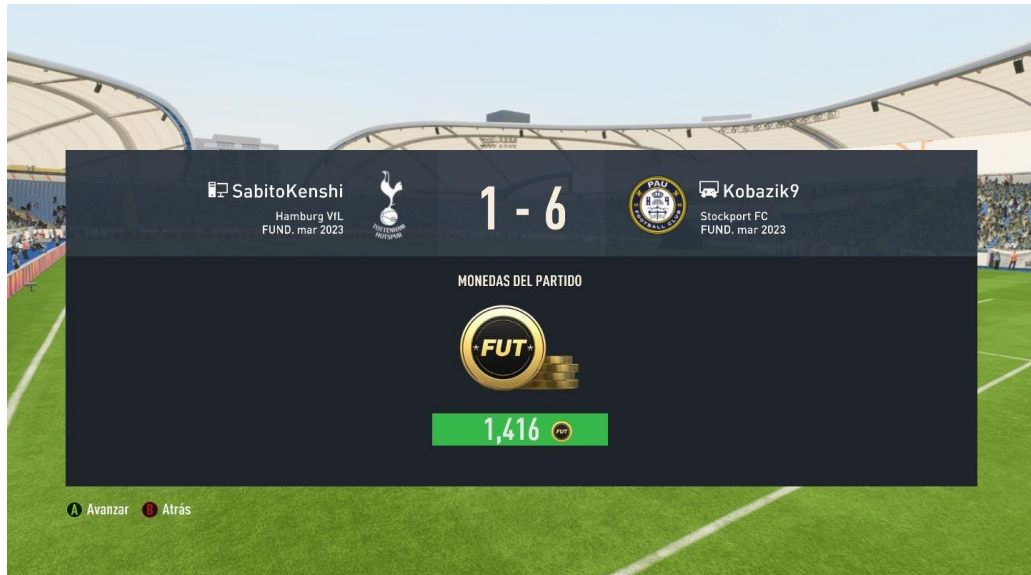
5.9. Puntuaciones o marcador. Después de cada juego, ambos jugadores deben tomar una captura de pantalla de los resultados y presentarla en la plataforma al final del enfrentamiento para reportar los resultados. Si no se cumple con el plazo para presentar los resultados, se debe informar al equipo administrativo a través del sistema de soporte de chat

Si después de que ambos jugadores hayan indicado la victoria o la derrota en el juego, no se ha registrado un resultado o ha habido una disputa reportada por al menos uno de los dos jugadores, el partido se considerará como conflicto. En ese caso, aparecerá un mensaje emergente en tu cuenta solicitando que contactes al equipo de soporte a través del chat de la página web para resolver la disputa

En caso de que surja una disputa, el equipo de arbitraje puede pedir el vídeo de la alineación y el inicio del juego como prueba (5.3)

Presentar pruebas de la victoria es requisito obligatorio. Si el administrador solicita las pruebas, es obligatorio enviarlas a través de la plataforma, de lo contrario, se considerará como una pérdida automática

La evidencia de victoria aceptable es una captura de pantalla de la pantalla siguiente en cada una de sus partidas:



Además, en las partidas de la Fase de Grupos y Fase Final, se requerirá la captura adicional que se indica a continuación, lo que significa que se necesitan dos capturas de pantalla por partida

RESUMEN	POSESIÓN	TIROS	PASES	DEFENSA	EVENTOS
TASA DE ÉXITO EN REGATES: 86%	57	% De Posesión	43		TASA DE ÉXITO EN REGATES: 89%
	4	Tiros	20		
	1.3	Goles esperados	5.9		
	121	Pases	182		
	76	Entradas	49		
	7	Entradas con éxito	10		
	20	Recuperaciones	20		
	8	Atajadas	1		
	3	Faltas Cometidas	1		
	2	Fueras de lugar	0		
	1	Tiros de esquina	7		
	2	Tiros Libres	4		
	0	Penales	1		
	2	Tarjetas Amarillas	0		
	0	Tarjetas rojas	0		
PRECISIÓN EN TIROS: 50%					PRECISIÓN EN TIROS: 70%
PRECISIÓN DE PASES: 79%					PRECISIÓN DE PASES: 84%

- 5.10. **Reporte de resultados de Fase Final.** Al final de cada partida los jugadores son responsables de hacer captura de la pantalla de resultados y reportarla en el canal de texto de discord correspondiente a tu enfrentamiento con el formato de reporte proporcionado por los árbitros. (5.1)
- 5.11. **Evidencias de resultado alterado.** Si se presentan pruebas falsas que intenten engañar sobre los resultados, se tomarán medidas inmediatas de descalificación.
- 5.12. **Transmisión de partidas personales.**

Los jugadores podrán transmitir su partida en sus cuentas personales y redes sociales de manera pública siempre y cuando dicha partida no sea seleccionada para ser transmitida en los canales oficiales del torneo (durante las primeras etapas de la competencia), siempre y cuando cumpla con los requisitos descritos a continuación (naming, chatbot, etc.) y cuente con la expresa autorización de la organización:

- En el título de la retransmisión debe constar #FIFA23LegacyCup
- (Opcional) Incorporar un chatbot que redirija a la web oficial del torneo
- Queda prohibido mencionar marcas comerciales que no formen parte de la competencia (McDonald 's, McDelivery o Coca-Cola) durante el stream.

Para solicitar la transmisión deben ponerse en contacto con los administradores del torneo a través de la plataforma de acceso al mismo. El incumplimiento de cualquiera de los requisitos conlleva a penalizaciones para el jugador llegando incluso a la expulsión del torneo en función de la gravedad.

5.13. Transmisión de partidas oficial.

Al llegar a la Fase Final, los jugadores tendrán que transmitir sus partidas de manera obligatoria. En caso de rehusarse se podría realizar una descalificación.

El árbitro asignado a su partida compartirá con ustedes la información de acceso de una cuenta de Twitch / Youtube la cual tendrán que cargar en su consola.

En cuanto al proceso de juego, ambos jugadores deberán presentarse en discord 1 hora antes de su enfrentamiento, un personal de arbitraje les asistirá con la configuración de su transmisión en Twitch o Youtube dependiendo del caso.

Una vez terminada la configuración de transmisión se deberá seguir el proceso del reglamento 5.2 e iniciar la partida únicamente cuando el equipo de arbitraje les indique.

En la fase final todas las partidas se transmitirán a partir de cuartos de final. En esta fase, se puede requerir a los usuarios que pongan la webcam durante su partida para la retransmisión.

Los enfrentamientos de cuartos de final hasta semifinal tendrán inicio cada día (4.4) a partir de las 16:00 Horas (Horario Ciudad de México) con una hora aproximadamente entre enfrentamientos.

Los enfrentamientos de la final tendrán inicio el día 18 de Abril a las 16:00 Horas (Horario Ciudad de México) con 1 hora y 40 minutos aproximadamente entre enfrentamientos. (4.4)(3.5)

6. Desconexiones y remakes.

6.1. Remakes. Los Árbitros pueden considerar rehacer una partida, a su entera discreción.

- 6.2. Interrupción en la conexión.** En caso de que un jugador pierda la conexión, automáticamente perderá la partida en curso, pero tendrá la posibilidad de continuar jugando las siguientes partidas de esa misma serie. En caso de no haber evidencia de partida por desconexión se reiniciará la partida con marcador 0-0.
- 6.3. Problemas de Latencia.** La responsabilidad de garantizar la calidad de la conexión a Internet y la comunicación entre los jugadores recae únicamente en los participantes. Bajo ninguna circunstancia se permite que los jugadores soliciten una pausa o un reinicio del juego debido a problemas de latencia o mala calidad de la red.
- 6.4. Problemas de conexión.** En ocasiones, los jugadores pueden encontrarse con la situación en la que no pueden conectarse entre sí debido a la incompatibilidad entre sus proveedores de servicios de Internet. Si este es el caso, la partida será cancelada y ninguno de los jugadores avanzará a la siguiente ronda, ya que no es posible determinar un ganador en estas circunstancias.

7. Premios

- 7.1. Cantidad.** 25.000 USD entre los finalistas de ambos torneos de la siguiente forma:

Por cada torneo:

- 1- Consola (PS5 o XBOX X, dependiendo del torneo) + 6.000 USD.
- 2- 3.000 USD.
- 3- 1.500 USD.
- 4- 1.000 USD.
- 5- Sorteo de Tarjeta Regalo, dependiendo de la plataforma (PS4 o Xbox One), por valor de 900 USD, entre los viewers de los streams (excluidos jugadores).

Si no se dispone de las consolas como premio por disponibilidad, el ganador tendrá la opción de canjear su premio por su equivalente en efectivo en dólares estadounidenses. Sin embargo, se debe tener en cuenta que el valor de los premios en efectivo puede verse afectado por las comisiones bancarias o los impuestos del país de destino.

- 7.2. Entrega de premios.** La entrega del premio se llevará a cabo en coordinación con los ganadores, quienes deberán presentar un documento de identificación oficial y legal para verificar su identidad, así como proporcionar información adicional necesaria para la entrega del premio.

El premio será entregado dentro de un plazo máximo de 60 días después de que se cuente con toda la información requerida, a excepción de los posibles retrasos que puedan surgir debido a procesos burocráticos en cada país o a la disponibilidad de las consolas.

- 7.3. Requisitos para menores de edad.** Si el ganador es menor de 18 años pero mayor de 16 años, se requerirá una autorización escrita por parte de sus padres o tutores legales para reclamar el premio, junto con una identificación oficial.
- 7.4. Caducidad del premio.** Una vez finalizada la competición, el jugador tendrá un plazo de 60 días para reclamar su premio presentando la documentación requerida. Si el jugador no presenta la documentación requerida dentro de ese plazo, no podrá reclamar el premio.

8. Código de conducta

- 8.1.** Este código de conducta establece las expectativas de comportamiento para los jugadores y los procedimientos disciplinarios. Al seguir este código de conducta, podemos asegurarnos de que todos los participantes disfruten de una experiencia positiva y justa durante el torneo de no ser así las sanciones estarán sujetas a sanciones a discreción de los árbitros:
- **Respeto:** Todos los jugadores deben respetarse mutuamente, independientemente de sus habilidades o creencias personales.
 - **Comportamiento justo:** Los jugadores deben jugar de manera justa y seguir las reglas del juego. Cualquier forma de trampa o explotación del juego está estrictamente prohibida.
 - **Lenguaje y comportamiento apropiados:** El lenguaje ofensivo, discriminatorio o violento no será tolerado en el chat del juego o en las redes sociales del torneo. Los jugadores también deben evitar cualquier comportamiento que pueda ser considerado acoso o intimidación.
 - **Protección de la privacidad:** Los jugadores deben respetar la privacidad de otros jugadores y no compartir información personal sin su consentimiento.
 - **Prohibición de la publicidad:** La publicidad o promoción de cualquier producto o servicio no está permitida durante los partidos o en cualquier plataforma relacionada con el torneo.
 - **Responsabilidad de los resultados:** Los jugadores son responsables de sus propios resultados y deben evitar culpar a otros jugadores o a factores externos por sus derrotas.
 - **Medidas disciplinarias:** Se establecerán medidas disciplinarias para aquellos jugadores que violen las reglas del código de conducta, que pueden incluir la descalificación del torneo o la prohibición de participar en futuros eventos.
 - **Resolución de conflictos:** Si surge algún conflicto entre jugadores, se debe informar a los organizadores del torneo para que puedan tomar medidas adecuadas para resolver el problema.
 - **Cambios en el código de conducta:** Los organizadores del torneo se reservan el derecho de realizar cambios en el código de conducta en cualquier momento, y los jugadores deben estar informados sobre cualquier cambio importante.
- 8.2. Sanciones.** Después de descubrir cualquier violación a las reglas establecidas anteriormente por parte de algún jugador, la organización se reserva el derecho de emitir sanciones según su criterio.

- 8.3. Derecho a publicar.** La organización, así como los patrocinadores, tendrán el derecho de hacer una declaración pública por correo electrónico, redes sociales o en la plataforma del torneo en la que se exponga la sanción impuesta al jugador.