

ÀREA DE DEPORTES

UPV FIFA21 CUP

CONSIDERACIONES GENERALES

- El programa de e-Sports de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV) está organizado y dirigido por el Área de Deportes asesorado por organizadores especializados en cada modalidad deportiva.
- Los e-Sports serán Open, es decir abierto a chicos y chicas.
- Toda la información referida a los e-Sports se puede consultar en la WEB en el apartado e-Sports: www.upv.es/deportes
- La organización podrá cambiar o alterar en cualquier momento las acciones, normas o decisiones si cree conveniente.

REGLAMENTO GENERAL

I.-INSCRIPCIONES

- 1.1. Las inscripciones estarán abiertas del **1 de enero al 23 de enero. Máximo 48 jugadores** divididos en 16 grupos de 3 equipos.
- 1.2. Podrán participar alumnos, PAS-PDI y socios de deportes de la UPV. Las inscripciones se realizarán a través de la intranet.

:: Servicio de Deportes

- > Devolución/Donación de la Cuota de Deportes correspondiente al periodo Abril – Julio
- > Alta socios de deportes
- > Reservas de instalaciones deportivas
- > Inscripción, consulta y gestión de competiciones internas
- > Inscripción a actividades deportivas / Consulta de grupos
- > Competiciones externas, inscripción y consulta

Consulta de Competiciones

- > ALCOY EVENTOS 2021-2022
- > ALCOY LIGAS 2021-2022
- > ALCOY TORNEOS 2021-2022
- > e-Sports
- > GANDIA EVENTOS 2021-22
- > L.Interna 1. Vera 2021-2022
- > L.Interna 2. Vera 2021-2022
- > L.PAS-PDI. Vera 2021-2022
- > TORNEOS 1S GANDIA 21/22
- > TORNEOS 2S GANDIA 21/22
- > VERA EVENTOS

Competiciones inscritas

Campeonato	Competición	Grupo	Tipo	Equipo	Jugador
------------	-------------	-------	------	--------	---------

Inscripción equipos nuevos

Campus

Campeonato

Deporte

Mostrar

Campeonato	Competición	Tipo	Inscripción
e-Sports	UPV FIFA21 CUP	Sin requisito de ser socio	Aceptar
e-Sports	UPV GT-sport CUP 21-22	Sin requisito de ser socio	Aceptar
e-Sports	UPV LOL CUP 21-22	Sin requisito de ser socio	Aceptar

ÀREA DE DEPORTES

1.3. Cada jugador se inscribe en el día de la semana y franja horaria que desea jugar la liguilla de grupos (triangular).

LUNES 31 enero	MARTES 1 febrero	MIÉRCOLES 2 febrero	JUEVES 3 febrero	VIERNES 4 febrero
			G16-15,30H-17H	
G1- 20H-21,30H	G4-20H-21,30H	G7-20H-21,30H	G10-20H-21,30H	G13-20H-21,30H
G2- 20H-21,30H	G5-20H-21,30H	G8-20H-21,30H	G11-20H-21,30H	G14-20H-21,30H
G3-21,30H-23H	G6-21,30H-23H	G9-21,30H-23H	G12-21,30H-23H	G15-21,30H-23H

***IMPORTANTE. En el campo de observaciones indicar el usuario de PS4 para poder hacer las vinculaciones de usuario-inscripción.**

2.-CONSIDERACIONES GENERALES

2.1. La **UPV FIFA21 CUP**, se disputará bajo la plataforma de playstation4 (**PS4**) y con el juego **FIFA21**.

2.2. La **UPV FIFA21 CUP**, se disputará online, tanto en la fase de grupos como en la fase eliminatoria. Los jugadores tendrán que disputarlos en sus propias consolas, la UPV no proporciona ni consolas, ni juegos, ni material a los jugadores.

2.3. No hay un lugar designado donde los jugadores deban tener sus consolas, cada uno escogerá libremente desde dónde conectarse. Rogamos que se haga un test de internet antes de la conexión para asegurarse de que la conexión es suficientemente rápida para permitir el desarrollo del torneo sin ningún tipo de contratiempo.

2.4. Los participantes tendrán que aportar a la hora de la inscripción (en el campo de **observaciones**) el **nombre de usuario de PS4**.

2.5. Al acabar el periodo de inscripción, la organización facilitará el **calendario de competición** de la fase de grupos. Estará visible desde la **intranet** al menos 3 días antes del comienzo de la misma.

2.6. Al final de cada partido, los jugadores tendrán que aportar pantallazo en discord del resultado del partido.

2.7. Al final de cada partido, los jugadores de cada equipo podrán comunicar a la organización si han detectado algún tipo de incumplimiento o han detectado alguna anomalía o uso que no quede reflejado en este reglamento por parte del jugador contrario, pasando a adjuntarse en el acta los hechos para revisión posterior de los árbitros. Si se detectan acciones fuera de lo contemplado en este reglamento, el jugador infractor perderá automáticamente el encuentro aplicándose las **sanciones**

ÁREA DE DEPORTES

pertinentes. El uso de programas de terceros que mejoran, modifican o agregan características al juego, está estrictamente prohibido durante la competición y conlleva la expulsión inmediata así como elevar la infracción al Comité de Disciplina de la Universidad.

2.8. Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.

3.-SISTEMA DE COMPETICIÓN (online)

3.1. La UPV FIFA21 CUP se disputará en dos fases:

1ª FASE: GRUPOS. (Una única jornada. Duración 1 semana: del 31 de enero al 4 de febrero).

Los grupos estarán formados por 3 jugadores, por lo que en esta fase cada equipo disputará hasta un máximo de 2 encuentros, uno contra cada jugador de la tabla. Se disputará por sistema de liga de una sola vuelta dónde cada encuentro estará formado por dos partidos contra cada rival.

2ª FASE: PLAY OFF. – (duración 3 semanas: del 7 al 25 de febrero).

- “PRO-CUP” (1º y 2º clasificados de cada grupo). 3 SEMANAS DEL 7 AL 25 DE FEBRERO
 - Del 7 al 11 de febrero: 16avos.
 - Del 14 al 18 de febrero: 8avos y cuartos.
 - Del 21 al 25 de febrero: Semis y final. (streaming en directo por casters profesionales).

- “GLOBAL CUP” (3º clasificados de cada grupo). 3 SEMANAS DEL 7 AL 25 DE FEBRERO
 - Del 7 al 11 de febrero: 8avos.
 - Del 14 al 18 de febrero: cuartos.
 - Del 21 al 25 de febrero: Semis y final. (streaming en directo con casters profesionales)

Los encuentros de las fases eliminatorias a excepción de la final de la Pro-Cup, se jugarán en la modalidad “bo2” y en caso de empate se jugaría un tercer encuentro con GOL de ORO (primero en marcar gana). La final de la Pro-Cup, se jugará en la modalidad “bo3” (al mejor de 3)

ÀREA DE DEPORTES

3.2. La clasificación a las fases eliminatorias quedaría de la siguiente manera.

Los 48 jugadores inscritos se dividirán en 16 grupos de 3 integrantes cada uno. La clasificación en la tabla de la fase de grupos vendrá dada por un sistema de puntuación (Ver punto 3-4). Al final de la fase de grupos los 2 primeros equipos de cada grupo clasificarán a la Pro-Cup (fase eliminatoria) y el tercero de cada grupo pasará a la Global Cup (fase eliminatoria). Si la cuota de inscripción no alcanza los 48 jugadores, se reformularán las bases de clasificación a las distintas copas.

3.3. En la fase eliminatoria los equipos que pierdan en cualquiera de las fases quedarán eliminados del torneo.

3.4. A efectos de clasificación se otorgarán 3 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado, se restará 1 punto de la clasificación general por partido no presentado.

- El orden de clasificación se realizará por orden de mayor número de puntos. Si en la clasificación dos o más equipos tienen el mismo número de puntos, el desempate se realizará por el encuentro parcial de los jugadores implicados y si persistiese el empate, el golaverage particular en ese encuentro.

4.-NORMATIVA ESPECIFICA-DESARROLLO DE LOS PARTIDOS

4.0. Los usuarios tendrán que unirse a la plataforma de Discord (<https://discord.gg/3HXRg2CVZ5>).

Cada usuario está ubicado en un grupo, que puede ver en el lado izquierdo de la plataforma.

En ese grupo los usuarios podrán hablar con su rival y deberán de manera OBLIGATORIA adjuntar una foto con el resultado del partido.

4.1. Los jugadores que tienen que disputar el encuentro son obligatoriamente los jugadores inscritos en la competición. Queda determinantemente prohibido suplantar la identidad de un jugador. Si se produjese este caso, el jugador suplantado quedará eliminado de la competición e incluso el Comité de Competición podría estimar elevar la acción de ambos jugadores (suplantador y suplantado) al Comité de Disciplina de la Universidad (fraude informático, suplantación de identidad, falsificación de identidad...)

4.2. Los jugadores deben de conectarse, a la hora señalada del encuentro, al chat de Discord creado específicamente para esta competición. Un jugador se considerará no presentado a un partido si, pasados 15 minutos de la hora fijada

ÀREA DE DEPORTES

para su comienzo, no se ha presentado en el chat de Discord creado para la competición. En caso de que un equipo no se presente a un partido como sanción deportiva perderá el partido, sumando cero puntos, y se le descontará un punto de la clasificación general.

4.3. MODO DE JUEGO:

- Cada encuentro entre dos jugadores constará de dos partidos.
- Modo: Amistosos Online
- Plantilla: Media de 90
- Duración: 6 minutos por parte
- Velocidad del partido: Normal

4.4 La plantilla (equipo) que elige un jugador deberá mantenerlo para toda la competición. No se podrá cambiar de equipo.

4.5. Cualquier incidencia se tendrá que comentar por el mismo canal.

4.6. Las clasificaciones se subirán a la web de BATTLEFY. Los jugadores podrán seguir el torneo a través de esta página.

<https://battlefy.com/users/upv-e-sports-fifa>

5.- SANCIONES Y FAIR PLAY

5.1. Todos los-las participantes deben cumplir todo lo expuesto en este reglamento.

5.2. Toda conducta que la organización crea inaceptable, podrá acarrear la expulsión directa de participante.

5.3. Las faltas de respeto a participantes, equipos u organización a través de cualquier vía (redes sociales, chats, discord...con llevará elevarlo al Comité de Disciplina de la Universidad una vez valorado por el Comité de Competición.

5.4. Las sanciones derivadas de trampas, alteraciones de jugadores, alteraciones del juego que no sigan las reglas aquí expuestas, podrás conllevar la expulsión de la competición como mínimo e incluso inhabilitación, una vez reunido y valorado por el Comité de Competición que siempre podrá elevarlo al Comité de Disciplina de la Universidad.

6.- STREAMING

La fase final del campeonato será retransmitido en streaming por los canales habilitados por la organización de la UPV (en twitch y youtube):

- **Twitch: UPVesportsFIFA**
- **Youtube:UPVe-sports**

ÀREA DE DEPORTES

Las semifinales y finales serán comentadas por casters especializados.

Para aquellos-as que deseen retransmitir-comentar en streaming los partidos de la fase regular y eliminatorias de octavos y cuartos, deberán realizar la petición a través de poli[SOLICITA].

7.- DISCORD: CANAL DE CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN DEL CAMPEONATO.

Se ha creado un manual de ayuda para uso de discord así como una guía de entrada a las partidas. El manual se encuentra en la web de deportes/e-sports:

www.upv.es/deportes

ANEXO: CAMBIO DE SISTEMA DE JUEGO EN LA FASE DE ELIMINATORIAS

Debido al número final de inscritos y a que hay grupos que no han completado el cupo previsto, cambiamos el procedimiento de juego de la fase de eliminatorias para que todos los participantes puedan jugar más partidos y en definitiva que el campeonato sea más entretenido.

La inscripción final ha sido de 27 jugadores. Para evitar que la mitad de jugadores caigan en primera ronda si planteáramos un cuadro de 32, la fase eliminatoria se realizará de la siguiente manera:

BRACKET 1:

Fechas de juego: 7,8 y 9 de febrero a elegir entre los implicados en cada partido.

-Formado por 10 jugadores: Los **7 terceros** de los grupos de 3 y los **3 segundos** de los grupos de 2.

-Los 5 jugadores ganadores siguen en competición.

BRACKET 2:

Fechas de juego: 9,10 y 11 de febrero a elegir entre los implicados en cada partido

-Formado por 12 jugadores: los **7 segundos** de los grupos de 3 y los **5 jugadores** vencedores del BRAQUET 1.

-Los 6 jugadores vencedores siguen en competición.

BRACKET FINAL:

1ª ronda (octavos): Del 14 al 16 de febrero.

2ª ronda (cuartos): 17 y 18 de febrero

Semifinales y final: Del 21 al 25 de febrero (a ser posible el mismo día) (streaming en directo por casters profesionales).

-Formado por 16 jugadores: los **10 primeros** clasificados de la fase de grupos más los **6 jugadores** ganadores del BRAQUET 2.

-Braquet eliminatorio tras cada ronda.