



REGLAMENTO

COPA UPV FC24 –primavera25-

1. 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:
<https://www.upv.es/entidades/ad/e-sports-2>
- La organización podrá cambiar o alterar en cualquier momento las acciones, normas o decisiones si cree conveniente.
- **La suplantación/falsedad de identidad durante la participación será elevada a la máxima autoridad en esta materia en la UPV, siendo castigada y perseguida según la ley**

2. INTRODUCCIÓN-

- 2.1 La **LIGA UPV FC24-primavera-** se disputará en multiplataforma **PS4/PS5/PC/XBOX/ XBOX S** y con el juego **FC24**.
- 2.2. La **LIGA UPV FC24-primavera-** se disputará **ONLINE**. 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. La suplantación/falsedad de identidad será castigada con la expulsión del campeonato y la inhabilitación para futuros. Esta ilegalidad será elevada al Gabinete Jurídico de la Universidad que estipulará las sanciones que dicho organismo crea oportunas.
- 2.5. Previo al inicio, habrá una reunión online informativa y se facilitará email y teléfono de todos los participantes.
- 2.6. Se facilitará igualmente el enlace a Discord para que todos los jugadores tengan acceso.
- 2.7. El canal de comunicación sobre cualquier aspecto de la competición será Discord (en cada uno de los canales).

3. SISTEMA DE COMPETICIÓN-

- 3.1. Al tratarse de una competición multiplataforma, y dado el CROSSPLAY que permite el juego, crearemos 2 ligas: Una liga **CONSOLA** para los usuarios de PS4, XBOX (**6 jugadores**) y una liga **MULTIPLATAFORMA** para los usuarios de PC-ps5-S (**6 jugadores**).
- 3.2 Sistema de competición: Liga a 1 vuelta. Cada encuentro a Bo3.
- 3.3. Fechas de juego de cada jornada:

| |
|---|
| LIGA PS4 /XBOX J1: 24 FEB -2 MARZO J2: 10-16 MARZO J3: 31 MARZO -6 ABRIL J4:29 ABRIL-4 MAYO J5:12-18 MAYO |
|---|

| |
|---|
| LIGA PS5 / PC J1: 3-9 MARZO J2: 24-30 MARZO J3: 7-13 ABRIL J4: 5-11 MAYO J5: 12-18 MAYO |
|---|



- Después de la reunión técnica los jugadores tendrán ya capacidad para establecer contacto con sus rivales de cada jornada y establecer fecha y hora de juego de cada encuentro.
 - Las fechas concertadas de cada jornada deberán comunicarse en el canal correspondiente de discord.
 - Las jornadas no se pueden aplazar...cada jornada deberá de disputarse en las fechas establecidas.
 - Los jugadores que no facilitan la comunicación ni el establecimiento de fechas, serán sancionados con una tarjeta azul. 2 tarjetas azules significará expulsión.
- Sorpresas: la organización, a mitad de campeonato, trabajará para organizar un showmatch entre jugadores de la liga profesional y jugadores de la UPV.
- Final four: El día 22 de mayo dentro del Torneo UPV, se organizará una final four entre los 4 mejores de consola y los 4 mejores de multi.
- PREVIO COMIENZO COMPETICIÓN:
- La organización convocará una reunión técnica online con todos los jugadores para informar del desarrollo de la liga.
 - La organización facilitará los contactos de todos los capitanes.
- SOBRE LOS ENCUENTROS.
- Cada encuentro entre dos jugadores se disputará en modalidad BO3 (AL MEJOR DE 3 partidos). Los partidos se disputarán en el mismo encuentro (en la misma fecha)
 - deberán entrar en discord Al menos con 15 minutos de antelación a la hora prevista del partido los jugadores y avisar de que están preparados.
 - **Si pasados 15 minutos de la hora fijada para el encuentro un jugador no ha entrado en discord ni está preparado para comenzar, será considerado como un NO PRESENTADO y se le descontará dos puntos de la general.**
 - Al acabar el partido, habrá que dejar en discord en el apartado correspondiente pantallazo de los partidos y resultado del encuentro (deberá hacerlo el jugador que figura como local en el calendario, para evitar duplicidad):
 - **RESULTADO PARTIDO 1: GANADOR JUGADOR “ “. (O EMPATE)**
 - **RESULTADO PARTIDO 2: GANADOR JUGADOR “ “. (O EMPATE)**
 - **Si al acabar el partido no se hace pantallazo ni se indica resultado será considerado como NO PRESENTADO.**
 - **IMPORTANTE: AL INDICAR RESULTADO SE DEBE INDICAR EL NICK DEL JUGADOR NO EL NICK DE DISCORD.**
 - Los resultados y clasificación estarán visibles desde la Web de e-Sports así como desde la intranet.
- SOBRE LOS JUGADORES:
- Los usuarios tendrán que unirse a la plataforma de Discord. La organización enviará el enlace.
 - 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 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.

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

➤ **SOBRE 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
- Edición FC24

4.- SANCIONES Y FAIR PLAY

- 4.1. Todos los-las participantes deben cumplir todo lo expuesto en este reglamento.
- 4.2. Toda conducta que la organización crea inaceptable, podrá acarrear la expulsión directa de participante.
- 4.3. 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.
- 4.4. 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.

5.- 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

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\[SOLICITA\]](#).

6.- PREMIOS

Los mejores equipos de cada campeonato obtendrán los siguientes premios:

- DIPLOMA
- OBSEQUIO
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV UNIVERSITARIO PARA COMPETICIONES UNIVERSITARIAS (a criterio del Área de Deportes)
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV EN CAMPEONATOS NO UNIVERSITARIOS (a criterio del Área de Deportes)
- LOS MEJORES JUGADORES POR RANKING ACABADOS LOS DOS SPLITS (OTOÑO Y PRIMAVERA) RECIBIRÁN UNA BOLSA GAMER.