

## **Liga Arena eSports**

### **REGLAMENTO**

#### **Introducción**

Este reglamento establece las normas y regulaciones que regirán todas las competencias organizadas por la Liga Arena eSports (en adelante, "Arena eSports") y será de aplicación obligatoria para todos los equipos inscritos durante la Temporada 4 en sus competencias nacionales e internacionales relacionadas con Arena eSports.

#### **Artículo 1: Competencias de Arena eSports**

##### 1.1 Competencias bajo la jurisdicción de Arena eSports

Arena eSports organizará y supervisará las siguientes competencias: la Liga Arena eSports, el Torneo Arena eSports y la Copa Arena eSports.

##### 1.2 Costo de Inscripción

Los equipos que deseen participar en las competencias de Arena eSports deberán abonar los siguientes costos de inscripción:

Liga Arena eSports NEXT GEN: 230.000COP

Torneo Arena eSports: 150.000COP

##### 1.3 Política de Reembolso

Arena eSports no realizará reembolsos de los costos de inscripción una vez que haya comenzado el torneo. Los equipos que hayan abonado la inscripción deberán solicitar cualquier reembolso 3 días antes de que dé inicio de las competencias de Arena eSports.

Los reembolsos se procesarán y se entregarán en un plazo de entre 5 y 7 días hábiles.

#### **Artículo 2: Formato de las Competencias**

##### 2.1 Liga Arena eSports NEXT GEN

La Liga Arena eSports corresponde a la primera división y contará con la participación de un total de 19 equipos divididos en 1 grupos. La competencia constará de una fase de todos contra todos, donde los primeros 8 equipos de cada grupo clasificarán para la fase final que formara de la siguiente manera:

Llaves Finales

Equipo (1er lugar) vs. Equipo (8vo lugar)  
Equipo (5to lugar) vs. Equipo (4to lugar)  
Equipo (7mo lugar) vs. Equipo (2do lugar)  
Equipo (3er) vs. Equipo (6to lugar)

## 2.1 Liga Arena eSports OLD GEN

La Liga Arena eSports corresponde a la primera división y contará con la participación de un total de 13 equipos. La competencia constará de una fase de todos contra todos a una sola ronda, donde los primeros 8 equipos clasificarán para la fase final que formara de la siguiente manera:

### **Pendiente**

### **Copa Arena NO APLICA**

### **Parágrafo 3: Formato de las Llaves en General**

3.1 Todas las llaves de eliminación que se disputen, ya sea en la Liga Arena eSports, Copa Arena o alguna Promoción, se llevarán a cabo en un formato de ida y vuelta sin considerar el criterio del gol de visitante. En caso de que ambos partidos concluyan en empate, se procederá a jugar un tiempo extra y, si es necesario, se determinará al ganador mediante una definición por tiros desde el punto penal. Si los partidos no terminan en empate, pero el marcador global es igualado, se jugará un tercer partido, el cual incluirá la definición por tiros desde el punto penal si fuera necesario.

EJ:

Arena FC 1 - 0 eSports FC  
eSports FC 1- 0 Arena FC  
VA A TERCER PARTIDO

Arena FC 1-1 eSports FC  
eSports FC 1-1 Arena FC  
NO VA A TERCER PARTIDO

### 3.2 Respecto al HOST en un tercer partido:

En la Liga Arena eSports NEXT GEN Y OLD GEN, el anfitrión del tercer partido será el equipo que haya finalizado en una posición más alta en la primera ronda.

En la Copa Arena eSports, el anfitrión de la Liga Arena eSports será seleccionado al azar por medio de un sorteo que definirá las llaves.

### **Parágrafo 4: Ítems de Desempate**

4.1 Para determinar la clasificación en los siguientes escenarios:

Liga Arena eSports OLD GEN Y NEXT GEN en su fase de todos contra todos.

Copa Arena eSports en la fase de grupos.

Los ítems de desempate se aplicarán en el siguiente orden:

- Puntos a favor.
- Diferencia de goles.
- Goles a favor.
- Goles en contra.

*En caso de que persista el empate después de los cuatro ítems anteriores y los equipos involucrados se hayan enfrentado entre sí, se tomará en cuenta el resultado del enfrentamiento directo.*

4.2 Si, después de aplicar los primeros cinco ítems de desempate, dos equipos aún están empatados, se llevará a cabo un único partido que culminará en una definición por tiros desde el punto penal si es necesario. El equipo que logre la victoria en este partido será el que gane el desempate.

4.3 Este partido adicional se programará en un horario diferente al de las partidas habituales de Arena eSports. Si la situación debe resolverse entre un martes y un jueves, el partido se llevará a cabo el miércoles a las 11:00 pm, hora colombiana. Los equipos involucrados pueden acordar otros horarios, siempre y cuando sea en ese día. Si la situación surge entre un jueves y un martes, el partido deberá jugarse a más tardar el lunes a las 11:00 pm. Los equipos involucrados podrán acordar otros horarios, pero nuevamente deberá ser en ese día. La modificación de los horarios requerirá un acuerdo mutuo entre los representantes de los equipos involucrados. En caso de que no se alcance un acuerdo mutuo para modificar el horario y uno de los equipos no se presente a jugar, independientemente del motivo, el equipo que se presente ganará por W y será el vencedor del desempate.

**Parágrafo 5: Tablas de Reclasificación (se podrán usar para determinar puestos en divisiones, torneos internacionales o cualquier otra cosa que determine la liga)**

5.1 Tanto la Liga Arena eSports Next Gen como la liga old Gen contarán con tablas de reclasificación independientes para cada competencia. En dichas tablas, no se tendrán en cuenta los resultados de la Copa Arena eSports.

5.2 En la Liga Arena eSports, se sumarán los puntos obtenidos en la fase de todos contra todos, playoffs, cuartos de final, semifinales y finales. En el Torneo Arena eSports, se contabilizarán los puntos acumulados en la fase 1, la fase final, cuartos de final, semifinales y finales.

**Parágrafo 6: Puntos de las Llaves**

6.1 Cuando se juegue un formato de llaves en cualquier competencia, se considerarán los siguientes escenarios:

6.2 Ganar o perder ambos partidos: En este caso, el equipo recibirá sus estadísticas de forma convencional.

Partido 1: Equipo 1 (1)-(0) Equipo 2

Partido 2: Equipo 1 (1)-(0) Equipo 2

Estadísticas del Equipo 1:

Puntos acumulados: 6

Goles a favor: 2

Goles en contra: 0

Estadísticas del Equipo 2:

Puntos acumulados: 0

Goles a favor: 0

Goles en contra: 2

6.3. Ganar un partido, perder otro y tener un empate en el marcador global: En este caso, el equipo recibirá sus estadísticas de forma normal.

Partido 1: Equipo 1 (1)-(0) Equipo 2

Partido 2: Equipo 1 (0)-(2) Equipo 2

Estadísticas del Equipo 1:

Puntos acumulados: 3

Goles a favor: 1

Goles en contra: 2

Estadísticas del Equipo 2:

Puntos acumulados: 3

Goles a favor: 2

Goles en contra: 1

6.3 Ganar un partido, perder otro y tener un empate en el marcador global: En caso de que se dispute un tercer partido que se resuelva en los 90 minutos o en el tiempo extra, se sumarán los goles a favor y en contra al resultado del segundo partido y se reflejarán en la plataforma. Si el tercer partido se define en una tanda de penales, el equipo que obtenga la victoria sumará un gol al resultado del segundo partido.

Partido 1: Equipo 1 (1)-(0) Equipo 2

Partido 2: Equipo 1 (0)-(1) Equipo 2

El tercer partido se jugó y finalizó de la siguiente manera:

Partido 3: Equipo 1 (2)-(0) Equipo 2

Estadísticas del Equipo 1:

Puntos acumulados: 6

Goles a favor: 3

Goles en contra: 1

Estadísticas del Equipo 2:

Puntos acumulados: 0

Goles a favor: 1

Goles en contra: 3

Reporte:

Partido 1: Equipo 1 (1)-(0) Equipo 2

Partido 2: Equipo 1 (2)-(1) Equipo 2

Si el tercer partido se define en una tanda de penales:

Partido 3: Equipo 1 (0)-(0) Equipo 2

Penales: Equipo 1 (5)-(4) Equipo 2

Estadísticas del Equipo 1:

Puntos acumulados: 4

Goles a favor: 2

Goles en contra: 1

Estadísticas del Equipo 2:

Puntos acumulados: 1

Goles a favor: 1

Goles en contra: 2

Reporte:

Partido 1: Equipo 1 (1)-(0) Equipo 2

Partido 2: Equipo 1 (1)-(1) Equipo 2

6.4 En el caso de que el equipo logre el empate en ambos partidos, lo que resultaría en un empate en el marcador global, se jugará tiempo extra. Si en el tiempo extra se determina la victoria para alguno de los equipos, se reportará dicho partido de manera general. En caso de que la situación llegue hasta la definición por penales, el equipo ganador sumará un gol al resultado del segundo partido.

Partido 1: Equipo 1 (0)-(0) Equipo 2

Partido 2 hasta los 90 minutos: Equipo 1 (0)-(0) Equipo 2

Luego, se fueron a tiempo extra y el resultado fue:

Partido 2 con tiempo extra: Equipo 1 (2)-(0) Equipo 2

Estadísticas del Equipo 1:

Puntos acumulados: 4

Goles a favor: 2

Goles en contra: 0

Estadísticas del Equipo 2:

Puntos acumulados: 1

Goles a favor: 0

Goles en contra: 2

Reporte:

Partido 1: Equipo 1 (0)-(0) Equipo 2

Partido 2: Equipo 1 (2)-(0) Equipo 2

Si la situación llega a la definición por penales:

Partido 2 con tiempo extra: Equipo 1 (0)-(0) Equipo 2

Penales: Equipo 1 (5)-(4) Equipo 2

Estadísticas del Equipo 1:

Puntos acumulados: 4

Goles a favor: 2

Goles en contra: 1

Estadísticas del Equipo 2:

Puntos acumulados: 1

Goles a favor: 1

Goles en contra: 2

Reporte:

Partido 1: Equipo 1 (1)-(0) Equipo 2

Partido 2: Equipo 1 (1)-(1) Equipo 2

### **Parágrafo 7: Sobre el Propietario de la Ficha y Cupo de un Equipo**

7.1 Los cupos en su totalidad pertenecen a una única persona o grupo de personas que se identifique ante la administración. Se entiende por "cupo" el derecho que otorga a una persona o grupo de personas el jugar en cualquiera de las divisiones que abarca Arena eSports con su equipo previamente inscrito.

7.2 Ser titular del cupo implica tener control absoluto sobre el equipo y su gestión interna. El titular del cupo puede cederlo voluntariamente si lo desea. En situaciones en las que el titular del cupo desee retirarse de la competencia en medio de esta, se consultará al resto de los jugadores del equipo si desean continuar. Si deciden seguir, seleccionarán un nuevo titular del grupo de entre los jugadores que conformen el equipo, y esta persona será el propietario del equipo de forma indefinida. Los jugadores que integran el equipo no tendrán autoridad en las decisiones administrativas del propietario o propietarios del cupo.

### **Paragrafo 8: Equipos Inscritos y maximo de jugadores**

8.1 Un equipo se considera inscrito una vez que cumpla con dos condiciones:

Confirme su participación en la temporada respectiva.

Realice el pago de la inscripción en su división correspondiente.

NOTA IMPORTANTE: La propiedad de la ficha del equipo, sin importar la categoría en la que se encuentre, debe ser aclarada con el propietario de cada equipo a fin de identificar plenamente a los propietarios de cada equipo. Esto se hace para prevenir situaciones futuras relacionadas con este tema. La propiedad de la ficha permanecerá vigente hasta que el mismo propietario decida renunciar a ella y cederla a otra persona.

8.2 El maximo de jugadores de un equipo en plantilla es de 25

### **Parágrafo 9: Disputar un Partido con un Jugador no Inscrito**

9.1 Jugar un partido oficial con un jugador que no esté inscrito en la plataforma de ARENA ESPORTS se considerará una infracción. **El partido se dará por ganado (W)** al equipo rival con un marcador de 1 a 0 en caso de que el partido haya terminado en empate o con una victoria por la mínima diferencia. Si el equipo que recibe la victoria por W tuvo más de una anotación en el partido, se respetarán esos goles. **Esta sanción se aplicará en todas las fases de la competencia, incluyendo las fases finales.** Cualquier equipo o la administración de

Arena eSports puede denunciar esta situación, y si se demuestra la infracción, no habrá posibilidad de repetir los partidos, incluso si los directores técnicos de los equipos involucrados llegaran a un acuerdo.

9.2 Queda prohibido que cualquier jugador juegue en una cuenta diferente a la suya o que tenga dos cuentas diferentes registradas en equipos distintos. Si se comprueba que algún jugador prestó su cuenta o se prestó para jugar en la cuenta de otro usuario, **será sancionado con un mínimo de 3 temporadas sin poder participar en ninguna de las competencias de Arena eSports, Colombia**. El castigo podría llegar a un baneo permanente de las competencias de Arena eSports, Colombia. Cualquier jugador que sea cómplice o encubra estas acciones será baneado como mínimo por una temporada de Arena eSports, Colombia. Si se descubre que un director técnico fue cómplice o planeó el intercambio de cuentas, será suspendido como jugador por un mínimo de 2 temporadas y como director técnico por 4 temporadas.

9.3 La administración puede permitir que algunos jugadores paguen un mínimo de 100.000COP por cada temporada en la que fueron suspendidos, para reducir su sanción, hasta un máximo de 2 temporadas, dependiendo de la situación. La administración tiene la libertad de aceptar o rechazar cualquier pago como parte de la sanción, y dichos pagos no se añadirán al fondo de premios.

#### **Parágrafo 10: Sobre los ID, GAMERTAG O ORIGIN IDs en la plataforma de Arena eSports**

10.1. Todos los jugadores deben estar registrados en la plataforma de Arena eSports con su ID,GT o Origin ID de forma correcta. La administración no asume responsabilidad por un jugador mal registrado. Si un jugador se registra con un PSN ID, GAMERTAG o ORIGIN ID que no coincide al 100% con el que aparece en su consola o cualquier plataforma en la que juegue, se considerará como no registrado.

10.2. Nota Importante: Las diferencias en mayúsculas o minúsculas no se considerarán motivo de inconsistencia, ya que un ID, Gamertag o Origin ID se puede buscar en la plataforma de Arena eSports y en la plataforma correspondiente indistintamente en mayúsculas, minúsculas o una combinación de ambas. Del mismo modo, si existe algún problema técnico en la plataforma que impide registrar el ID, Gamertag o Origin ID correctamente, se requiere que la administración sea informada antes de permitir que el jugador participe. No hacerlo podría resultar en una victoria por defecto (W) otorgada al equipo contrario.

#### **Parágrafo 11: Obligaciones de un Director Técnico (DT)**

11.1. Cada equipo debe contar con un Director Técnico (DT) y un Subdirector Técnico (subDT). El subDT de un equipo será designado por el DT del mismo equipo. Las obligaciones del DT y sub DT son las siguientes:

11.2. Comunicar el presente reglamento a todos los miembros de su equipo.

11.3. Responsabilizarse de los pagos de inscripción de su equipo.

11.4. Reportar los resultados de los partidos.

- 11.5. Coordinar los horarios de los partidos.
- 11.6. Cumplir con este reglamento en su calidad de DT y jugador.
- 11.7. Notificar a los jugadores las sanciones que se les impongan y garantizar su cumplimiento.
- 11.8. Manejar cualquier solicitud, reclamación o asunto entre el equipo y la administración.
- 11.9. Asumir la responsabilidad de las sanciones por negligencia o descuidos administrativos. En el caso de un DT que no sea jugador activo o tenga poca presencia en el campo de juego entonces otro jugador podra ser sancionado según la actividad por cual se le sanciona.**
- 11.10. Cumplir con las pautas de redes sociales solicitadas por Arena eSports.
- 11.11. Gestionar la plantilla del equipo durante los periodos de fichajes, lo que incluye garantizar que los jugadores estén debidamente inscritos y que sus IDs de PSN en la consola PS4 coincidan completamente con los IDs de Arena eSports.
- 11.12. Aclarar los contratos con los jugadores de la plantilla.
- 11.13. Leer y comprender el reglamento de Arena eSports.

### **Paragrafo 12: Jugadores en el Campo (Uso del "Any")**

8.1. El número mínimo de jugadores requeridos en el campo será de 7 en la Liga Arena eSports y Copa Arena eSports.. Cuando un equipo no cumple con este mínimo en un partido determinado, perderá ese partido por defecto (W) con un marcador de 1 a 0 en contra.

8.2. El uso de la posición "Any" es obligatorio en el caso de no tener 11 jugadores disponibles para jugar. Si se tienen los 11 jugadores disponibles, **el uso de la posición "Any" es opcional. Si se detecta que un equipo no utiliza intencionalmente la posición "Any" desde el principio y tiene menos de 11 jugadores, la primera infracción sera sanción al DT y la segunda sera W en liga regular, en la fase final sera W.**

8.3. Al revisar los informes presentados por los DTs, los administradores se enfocarán principalmente en asegurarse de que se cumpla con el número mínimo de jugadores en el campo. En ningún caso se considerará válido un partido que se juegue sin el mínimo de jugadores en el campo, incluso si los dos DTs acuerdan aceptar tal situación. Si se encuentra un informe que no cumple con el mínimo de jugadores en el campo, se dará el partido por perdido (W) en contra del equipo que esté en dicha situación, sin importar el resultado en el campo.

### **Parágrafo 13: Sobre el Grupo de Discord**

13.1. La coordinación de los partidos se llevará a cabo principalmente a través de Discord. Los administradores de la competencia de Arena eSports crearán un grupo en el que participarán los Directores Técnicos (DT) y Subdirectores Técnicos (sub DT) de cada uno de los equipos. Los DT y sub DT cuyos equipos se enfrenten en una fecha determinada coordinarán sus partidos en conversaciones privadas.

13.2. El grupo de Discord o cualquier otra plataforma de comunicación, como WhatsApp, se utilizará exclusivamente para asuntos generales relacionados con la competencia de Arena eSports. **La coordinación de los partidos es vinculante y obligatoria para los DT y sub DT.**

13.3. Los DT y sub DT deben cumplir con las siguientes pautas en el grupo de Discord:

13.4. Los administradores de la competencia de Arena eSports se encargarán de proporcionar y mantener actualizada una lista con los contactos de todos los DT y sub DT de la competencia. Por lo tanto, queda prohibido buscar a otro DT o subDT en el grupo de Discord mediante mensajes como "¿Quién es el DT de 'equipo X'?" o "¿Alguien del equipo 'X' aquí?".

13.5 Está terminantemente prohibido insultar, discriminar o tratar de manera inapropiada a otros DT, sub DT o administradores. **ESTO PODRA TENER UNA SANCION QUE SERA ACORDE A LA ACCIÓN INDEBIDA. UN INSULTO A UN ADMINISTRADOR ES UN BANEADO INSTANTÁNEO**

13.6 No se permite enviar stickers, GIF o cualquier tipo de contenido que pueda considerarse como spam, y mucho menos si contiene contenido explícitamente sexual o va en contra de las normas básicas de comportamiento en el grupo general.

13.7 Las conversaciones o discusiones que involucren a 2 o más DT o subDT y no sean de carácter general deben llevarse a cabo en un chat privado o en otro grupo. Las conversaciones o discusiones generales que se mantengan en el grupo principal deben llevarse a cabo con respeto en todo momento, teniendo en cuenta que un moderador de la administración estará presente para establecer las pautas de la discusión.

13.8 Las situaciones que surjan y que no sean de interés general para todos los equipos serán tratadas de manera privada entre los administradores y las partes involucradas.

13.9 Solo se permitirá compartir contenido relacionado con la competencia de Arena eSports, la organización Arena eSports o eventos de internacionales de Arena o sus aliados. Cualquier contenido de otro tipo está prohibido.

13.10. Cada vez que un DT o subDT incumpla las pautas del grupo de Discord o de comunicación por WhatsApp, podrá ser sancionado por la administración de Arena eSports, dependiendo de la gravedad de la falta. Las sanciones impuestas por la administración se notificarán de forma privada al DT afectado y se respaldarán con pruebas de cualquier contenido compartido en el grupo de Discord que infrinja las pautas de comunicación.

**13.11. El grupo de Discord es el medio de comunicación oficial entre los representantes de los equipos y la administración de Arena eSports. A través de este medio, la administración informará sobre cualquier situación que surja durante el desarrollo de la competencia, incluyendo las modificaciones al reglamento cuando sean necesarias. En caso de que se realice una modificación que no se actualice en el reglamento oficial, prevalecerá lo que se haya informado oficialmente en el grupo de Discord.**

**Este reglamento es válido y jurídicamente vinculante para todos los participantes de Arena eSports, y su incumplimiento puede dar lugar a sanciones según lo determine la administración.**

**Artículo 14: Reporte de Partidos y Streams**

14.1. Se recomienda encarecidamente que los equipos realicen streams de sus partidos y mantengan grabaciones de los mismos para que se puedan verificar cualquier irregularidad o generar contenido. La administración de Arena eSports se reserva el derecho de solicitar la visualización de un stream para investigar alegaciones o disputas que surjan durante los partidos. La falta de disponibilidad de un stream o la negativa a proporcionarlo puede afectar la resolución de reclamos, ya que la administración puede requerir la revisión de los streams para tomar decisiones justas.

**14.2. La administración tiene el derecho de pedir a cualquier equipo que realice un stream de sus partidos, con o sin comentarios de voz, a fin de realizar las verificaciones que considere necesarias. En caso de que un equipo se niegue a cumplir con esta solicitud, la administración tiene el derecho de sancionar al Director Técnico (DT), subDT o jugadores involucrados en la investigación en curso. Además, la administración podrá invitar a un grupo de chat en EA 24 o en Discord a cualquier jugador o DT que participe en las competiciones de Arena eSports con el propósito de confirmar la identidad de los jugadores. La negativa a participar en esta verificación se considerará una violación grave del reglamento y resultará en una sanción mínima de dos partidos o incluso en la exclusión total de las competiciones de Arena eSports.**

14.3. En el Torneo Arena eSports, no se requerirá la carga de fotos o Videos para presentar los reportes de los partidos. Sin embargo, es importante destacar que si no se suben fotos de los resultados, los jugadores no podrán optar a los premios individuales, ya que estos no serán verificables sin el respaldo de las imágenes o Videos

14.4. Nota: En caso de que no se proporcionen fotos o Videos en los reportes y, además, no se justifique una razón válida para esta omisión dentro del plazo establecido ante la administración, las estadísticas individuales de los jugadores serán eliminadas sin que se modifique el resultado del partido. En el caso de la Liga Arena eSports, el DT será sancionado con una fecha de suspensión por cada partido sin fotos en el reporte.

14.5. El proceso para reportar cada partido se detalla a continuación:

**VIDEO EJEMPLO:** [https://youtu.be/mIJH\\_lqWDIU?si=6UrrDYJj62ZvcPZU](https://youtu.be/mIJH_lqWDIU?si=6UrrDYJj62ZvcPZU)

## **Parágrafo 15: Reporte de Partidos**

**15.1. El plazo para reportar cada partido será de 24 horas después de haberse jugado. Si un equipo no realiza el reporte de un partido dentro del plazo estipulado, de acuerdo con las indicaciones presentes en este artículo, el Director Técnico (DT) será sancionado con un partido de suspensión por cada partido no reportado, y el resultado obtenido en el terreno de juego se mantendrá. Si ninguno de los dos DTs realiza el reporte de un partido, dicho partido se considerará un empate. En caso de que un DT sea sancionado 4 partidos por no**

**realizar reportes, se procederá a sancionar al al sub DT y al Dueño del equipo en caso de no reportar y ser sancionado 6 veces se procederá a sancionar al goleador del equipo y en caso de empate seria un jugador al azar determinado por la administración. Es responsabilidad de los DTs asegurarse de que el reporte refleje las estadísticas reales. Si se detecta un reporte con estadísticas incorrectas, ya sea a favor o en contra de algún jugador, el DT del equipo en cuestión puede ser sancionado con una suspensión de entre 1 y 3 fechas.**

15.2. Si un DT comete un error involuntario al reportar un partido, puede ponerse en contacto con los administradores de la competencia para solicitar la eliminación de su reporte y realizar uno nuevo. Los administradores aceptarán esta solicitud en dos casos: si el DT rival aún no ha realizado el reporte de sus estadísticas o si el DT rival ya ha presentado su reporte y consiente en que se elimine el reporte realizado por ambos, incluso si esto implica que ambos deban hacer un nuevo reporte. Los DTs tienen la libertad de aceptar o rechazar esta situación, y la administración no intervendrá para forzar una decisión. Si se encuentra en la situación en la que el DT rival ha realizado su reporte y no está de acuerdo con que se elimine, el DT que cometió el error deberá enviar imágenes por correo electrónico explicando el error y proporcionando una lista de los jugadores que participaron en el partido, junto con sus calificaciones, goles y asistencias. La administración no garantiza que, después de seguir este proceso, las estadísticas de dicho partido se reflejen en la plataforma.

15.3. Los administradores de la competencia emitirán informes de sanciones por no cumplir con lo estipulado en este artículo después de que hayan transcurrido las 35 horas desde la fecha del partido correspondiente. Después de este informe, no se podrán realizar más reportes de resultados. Cuando un DT reporte un partido después de la entrega del informe de sanciones, será sancionado con una fecha de suspensión por cada partido que haya reportado fuera del plazo.

15.4. En los partidos en los que un equipo no anote goles, el reporte podrá realizarse sin las imágenes de goles y asistencias. No obstante, será obligatoria la presentación de la imagen con el resultado del partido, la lista de los IDs de los jugadores y la imagen de las calificaciones.

## **Parágrafo 16: Equipos Retirados**

16.1. Los equipos que se retiren de Arena eSports al finalizar la competencia liberarán cupos en la primera división solo para los equipos que formen parte de la tabla de acumulación del Torneo Arena. Un equipo que haya descendido no será considerado para tomar el cupo de un equipo que se retire de Arena eSports. Si un equipo se retira antes de finalizar la competencia, se aplicarán las disposiciones del artículo de este reglamento. Por lo tanto, dicho equipo contará con estadísticas que permitirán ubicarlo en la tabla de reclasificación. Este párrafo se aplica exclusivamente cuando un equipo se retira al finalizar la temporada.

## **Parágrafo 17: Participación en Torneos Internacionales**

17.1. La participación en torneos internacionales de clubes dependerá de las instrucciones proporcionadas por ARENA ESPORTS o SUS ALIADOS que informará a Arena eSports sobre el número de cupos correspondientes en las competencias internacionales. Cuando una competencia internacional esté próxima a comenzar, Arena eSports solicitará la confirmación del

plazo máximo para presentar los equipos que representarán a Colombia en dichas competencias. Con esta información clara, se procederá a elegir los equipos de la siguiente manera:

17.2 Si las competencias internacionales comienzan después de que haya transcurrido solo una temporada de Arena eSports, se elegirá al campeón, subcampeón y luego se procederá con los equipos ubicados más arriba en la tabla de acumulación.

17.3 En caso de que hayan pasado dos temporadas, la elección se basará únicamente en la tabla de acumulación de las dos últimas temporadas.

17.4 Si, por alguna razón, las competencias internacionales comienzan después de que haya pasado una temporada y la primera fase de la liga actual, se tendrá en cuenta la tabla de acumulación, incluyendo la fase actual, solo si esta ya ha concluido. En caso contrario, no se tomará en cuenta.

## **Parágrafo 18: Redes Sociales**

18.1. Pautas para el contenido compartido en las redes sociales de Arena eSports:

**18.2 Los Directores Técnicos (DT) de los respectivos equipos serán corresponsables de cualquier falta de respeto pronunciada por sus jugadores en cualquiera de los medios digitales de Arena eSports, sus equipos afiliados, sus perfiles personales, o cualquier otro medio digital frecuentado por miembros de la comunidad de clubes profesionales.**

**18.1.2. La primera sanción será individual para el jugador infractor y consistirá en una suspensión de dos (2) partidos. La segunda sanción se aplicará tanto al jugador, con una suspensión de cuatro (4) partidos, como a su respectivo DT, con dos (2) partidos fuera del juego. En caso de una tercera infracción, la administración determinará la sanción.**

18.3 Queda terminantemente prohibido faltar al respeto de cualquier manera a cualquier miembro de la comunidad Arena eSports, incluida la administración o cualquier miembro de ella.

18.5. En caso de que surja alguna controversia, queja, reclamo o sugerencia, se realizará primero una conversación con los administradores de Arena eSports. Si no se obtiene respuesta de la administración, se podrá hacer público en las redes sociales de Arena eSports, especialmente en el grupo de Facebook de Arena eSports, siempre y cuando se haga de manera respetuosa, clara y con el contexto y respaldo adecuados. Las controversias, reclamos o sugerencias que se publiquen sin haber seguido el proceso adecuado serán eliminadas inmediatamente.

18.6. Se prohíbe compartir contenido que haga referencia a otras organizaciones que se dediquen a la creación de escenarios competitivos de clubes profesionales, a menos que sea una iniciativa de la administración de Arena eSports.

18.7 Todo tipo de contenido compartido en las redes sociales de Arena eSports que incluya logos, marcas y/o nombres que puedan estar protegidos por derechos de autor o derechos de propiedad intelectual y de marcas debe ser compartido por alguien que cuente con los permisos

adecuados. En caso de no contar con dichos permisos, dicho contenido no podrá ser compartido en las redes sociales de Arena eSports.

Estos ajustes reflejan las normas y pautas para equipos retirados, participación en torneos internacionales y conducta en redes sociales específicas para Arena eSports.

### **Parágrafo 19: Sobre la Difamación**

19.1. Los jugadores, equipos e incluso la administración de Arena eSports pueden presentar denuncias por difamación contra otros jugadores, equipos o la administración. Se considera difamación a cualquier información publicada en redes sociales que contenga información falsa y que no se pueda comprobar y que además sea objeto de retractación.

19.2. Si quien realiza la difamación es un jugador, se sancionará con una suspensión de 4 partidos, contando todas las competencias de Arena eSports sin importar la instancia en la que se encuentre.

19.3. Si quien realiza la difamación es un equipo, se sancionará con la pérdida de los próximos 2 partidos por WO (ganados por el equipo contrario), contando todas las competencias de Arena eSports sin importar la instancia.

1.6. La administración de Arena eSports no censurará el contenido en las redes sociales de ninguna manera. El objetivo es generar redes sociales que, al exponerlas a posibles patrocinadores, generen confianza y den una sensación de seriedad, credibilidad y orden por parte de todos, tanto en su contenido como en el carácter de compromiso que tengan todos los equipos, jugadores y administradores de Arena eSports.

1.7. Los Dueños y Directores Técnicos (DTs) son responsables del comportamiento de sus jugadores en las redes sociales. Cada vez que un jugador (DT, Sub DT, jugadores) incumpla las pautas del contenido compartido en las redes sociales de Arena eSports, dependiendo de la gravedad de la falta, este podrá ser sancionado o expulsado de la competencia.

### **Paragrafo 20. Sobre el horario de juego y Host**

Los horarios de juego de Arena eSports League serán los siguientes:

**Liga Arena eSports Next Gen:** Martes y Jueves un partido a las 10:15 pm y otro partido a las 10:45 pm. Lunes un partido a las 9:00 pm y otro a las 9:30 pm.

**Liga Old Gen:** Lunes Y Miercoles 10:00 pm y 10:30PM

**La administración de Arena eSports se reserva el derecho de reprogramar una o incluso las dos fechas de juego de determinado día siempre y cuando se tengan problemas de servidores de FIFA generalizados o que suceda algo extraordinario que afecte de forma general a los equipos que tengan sus partidos programados.**

El usuario que envia los partidos debe estar dentro de los siguientes países o estados dentro de Estados Unidos que conectan al servidor que corresponde a Colombia el cual esta localizado en Miami Florida para los usuarios del norte de colombia y en Peru para los usuarios del centro y sur de Colombia:

### **Países**

Colombia  
Venezuela  
Todos los países del Caribe  
Puerto Rico  
Republica Dominicana  
Haiti

### **Estados dentro de estados unidos**

Florida  
Georgia  
Alabama

**Si se comprueba que algún equipo envio desde un territorio diferente a los mencionados, la administración podra hacer repetir el partido o llave y este deberá ser enviado desde el servidor adecuado, adicionalmente tambien podra decretar el partido o llave por W si la situacion lo amerita.**

### **Parágrafo 21: Sobre el Tiempo de Espera**

21.1. Todos los partidos en Arena eSports tendrán una programación en fechas y horarios establecidos. Si previo al inicio de un partido ningún equipo ha solicitado un tiempo de espera, el equipo local podrá enviar la invitación de juego durante los primeros 5 minutos las veces que sea necesario. Si pasados estos 5 minutos no se ha recibido la invitación de juego por parte del equipo local, se considerará que dicho equipo está solicitando el tiempo de espera. Si ocurre lo contrario y el equipo local envía la invitación una o más veces y esta no es aceptada, se considerará que el equipo visitante está solicitando el tiempo de espera. El Director Técnico (DT) o Subdirector Técnico (subDT) encargado de coordinar el partido deberá dejar un mensaje claro por el medio de comunicación establecido, indicando que han enviado la invitación y no ha sido aceptada, y que, por lo tanto, se asume que el otro equipo solicita el tiempo de espera.

21.2. Pasados los 10 minutos máximos para iniciar el partido, el equipo que lo considere podrá solicitar el partido ganado por W (**Queremos establecer que la idea es jugar y el actuar de cada equipo podra ser considerado para determinar un W, es bien sabido que EA24 tiene muchos bugs de envio pero estaremos atentos a los equipos que abusan este y los que piden W a cada rato**) . Esta solicitud deberá realizarse oficialmente vía correo electrónico a la dirección de correo electrónico. En el correo, se deben adjuntar pruebas de la situación que respalden la solicitud. Este correo debe ser enviado dentro del tiempo de reporte. **Si el correo se envía después de las 24 horas del tiempo de reporte, el partido quedará registrado como empate. El correo debe contener, como mínimo, evidencia de la conversación entre los DTs, una captura de pantalla del equipo en el lobby de Clubes Pro y, preferiblemente, un video que muestre toda la situación. La administración de Arena eSports revisará la situación y**

**abrirá un caso, y si es necesario, lo llevará al comité disciplinario, que decidirá si se otorga el W. Si después de cumplirse el tiempo máximo de espera, incluido el retardo, los DTs deciden jugar el partido, ninguno de los equipos tendrá derecho a solicitar el W.**

21.3. Los tiempos en los que se deben enviar los partidos al rival deben cumplirse de acuerdo con las regulaciones, pero en caso de que un equipo solicite un W, la administración determinará si se otorga o no, dependiendo de las circunstancias particulares. Para tomar una decisión, se priorizará el desarrollo, el espíritu de la competencia y el juego limpio, además de las pruebas proporcionadas y las situaciones imprevistas. Si se trata de un partido de eliminatorias, la decisión se tomará según el contexto de la situación y si el W implica una pérdida total de la eliminatoria o solo de un partido. Si un equipo pierde por W en la primera llave de la eliminación debido a un jugador sancionado, ese jugador deberá cumplir su sanción y el DT también quedará suspendido por un mínimo de 1 partido.

21.4. Los tiempos de prórroga son de 5 minutos EL TIEMPO DE PRORROGA ES CUANDO YA SE HA ACEPTADO UNA INVITACIÓN INICIAL después de pasar los 10 minutos. Dentro de ese período, cada equipo tiene un reinicio adicional disponible en caso de que un jugador se desconecte. En caso de un uso indebido de los reinicios de partido debido a una desconexión del jugador, el equipo perderá el partido por W. También se permite reiniciar el partido en caso de glitch de uniformes o cualquier otro error conocido o desconocido que impida la conexión. Si se demuestra que un equipo hizo un uso indebido de los reinicios, el equipo perderá por W y el DT quedará suspendido por dos partidos.

21.5. Los equipos que acumulen 6 partidos perdidos por W (entre liga y copa) debido a no presentarse a jugar, **podrán** ser descalificados de la competencia y su DT será sancionado y no podrá jugar por una temporada completa. La administración de Arena eSports hace un llamado a los equipos para que eviten situaciones en las que se deba dar un partido por W, con el fin de garantizar que los resultados de la competencia se basen en el rendimiento deportivo en lugar de factores ajenos.

21.6. Los equipos que no soliciten los 10 minutos de espera tendrán derecho a un reinicio adicional de partido en caso de una caída del jugador.

21.7. Si un equipo no se presenta a jugar un partido, en primer lugar, perderá el partido por W con un marcador de 1 a 0, y su DT y subDT recibirán una advertencia. Los equipos que acumulen 6 partidos por no presentarse a jugar serán descalificados de la competencia.

21.8. La última fecha de cada fase debe comenzar puntualmente a las para evitar manipulaciones o arreglos de posiciones para las llaves finales.

### **21.9 Cantidad de W's por Retraso**

La cantidad máxima de W's que un equipo puede solicitar cuando se excede el tiempo programado, pero aún está dentro de los 10 minutos, es de 4. Esto se aplica para garantizar que los equipos no abusen de la solicitud de W's por pequeños retrasos.

## **21.10 Limite de Partidos Aplazados**

Cada equipo tiene permitido aplazar un máximo de 5 partidos por temporada. Esta regla busca evitar el exceso de aplazamientos que podría desorganizar el calendario, a menos que la administración deba intervenir en caso de una situación de fuerza mayor que requiera la reprogramación.

## **Parágrafo 22: Reglas Especiales para Partidos de Transmisión**

22.1. En un partido de transmisión donde están presentes los DTS, no se podrá solicitar un W debido al tiempo, es decir, a los 10 minutos más los 5 minutos adicionales. En su lugar, se seguirá el margen de tiempo establecido por el narrador de la transmisión. La solicitud de W solo se permitirá en caso de que uno de los equipos no se presente al partido.

## **Paragrafo 23 Reinicios**

23.2. En caso de un glitch de uniformes, mientras los equipos se están saliendo de la partida, cualquier gol anotado antes del minuto 5 de juego no será válido. Cualquier gol anotado después del minuto 5 de juego será validado, incluso si los equipos se están saliendo de la partida.

23.3. Si por algún motivo, los DTS se ponen de acuerdo y realizan más reinicios de partido de los permitidos, no podrán solicitar un W después de que el partido haya sido jugado. Una vez jugado el partido, cualquier solicitud de W será rechazada, incluso si se argumenta. El caso será analizado por la administración de Arena eSports, que tomará una decisión al respecto.

## **ANALISIS DE Ws**

23.4. Es importante destacar que la administración de Arena eSports analizará cada caso en el que se solicite un partido por W, considerando su contexto. La decisión de otorgar o no el W se tomará de acuerdo con las circunstancias específicas. Puede ocurrir que una solicitud de un partido por W esté respaldada por el reglamento, pero el contexto exija un análisis más profundo. En todos los casos, la administración garantizará el cumplimiento de los procedimientos y garantías correspondientes al tomar estas decisiones.

23.5. Cuando un equipo decida solicitar un partido ganado por W debido a tiempos de espera, deberá seguir el siguiente procedimiento:

- Enviar una foto de su equipo en el lobby de Clubes Pro en el momento en que se cumplan los 10 minutos de espera.
- Demostrar que tuvo una conversación previa con el DT rival, con al menos 5 minutos de anticipación a la hora en que decide solicitar el partido por W. La conversación debe confirmar que ambos equipos estaban listos para jugar el partido. Si un DT solicita un W y no presenta esta prueba, la solicitud se rechazará y el partido se registrará como empate.

- Después de completar los pasos 1 y 2 de este párrafo, la administración revisará el caso para garantizar que se cumplan las condiciones para otorgar el W. La decisión se tomará en un plazo máximo de 24-48 horas después de recibir la solicitud. En el momento en que la administración comunique su decisión, el equipo que solicitó el W deberá registrar el partido como victoria con un marcador de 1 a 0. Si un equipo informa un W sin que la administración de Arena eSports haya aprobado la solicitud, el partido se registrará como empate.

#### **Paragrafo 24: Amanos**

24.1. Si la administración encuentra situaciones irregulares, amaños o falta de seriedad en los partidos decisivos, ya sea en la liga o en las llaves de eliminación, se tomarán medidas severas contra el equipo. Estas medidas pueden incluir, según la gravedad de la falta, la pérdida de puntos, el descenso administrativo, la prohibición de jugadores, todo dependiendo del contexto de la situación.

#### **Párrafo 25: Sanciones por Amonestaciones**

**25.1. Cuando en un partido, un jugador haya sido amonestado con una tarjeta roja directa, deberá cumplir una sanción de 2 fechas sin poder jugar. Si esta situación se presenta en la liga o grupos, esta sanción tendrá efecto en el próximo día de competencia, y la administración la incluirá en el boletín de sanciones. En el caso de llaves de eliminación, la sanción tendrá efecto en el partido inmediatamente posterior al partido en el cual sucedió la situación. Para estos efectos, en las llaves, cuando se debe jugar un tercer partido, este se considera independiente del segundo partido, por lo que la sanción se aplicará como un partido totalmente independiente.**

**25.2. Cuando en un partido un jugador haya sido amonestado con 2 tarjetas amarillas y posteriormente la tarjeta roja indirecta, será sancionado con una fecha sin poder jugar. Si esta situación se presenta en llaves de eliminación, la sanción tendrá efecto en el partido inmediatamente posterior al partido en el cual sucedió la situación. Para estos efectos, en las llaves, cuando se debe jugar un tercer partido, este se considera independiente del segundo partido, por lo que la sanción se aplicará como un partido totalmente independiente.**

**25.3. En caso de que la administración no publique el boletín de sanciones, los jugadores están obligados a cumplir sus sanciones referentes a amonestaciones como una tarjeta roja en un partido previo en una llave de eliminación, por ejemplo.**

**Si un equipo alinea a un jugador que está suspendido por amonestaciones (tarjetas rojas), se considerará una alineación indebida, y el equipo que alineó a dicho jugador perderá el partido por W. Si esta situación ocurre en una llave de eliminación, la administración podrá otorgar un W y analizará el caso para determinar si la falta constituye una pérdida de la llave de eliminación.**

#### **Artículo 26: Sobre Estrategias de Juego**

26.1. Los equipos son libres de implementar sus estrategias de juego, por lo que no se configura como infracción el hecho de quemar tiempo. Cada equipo es libre de adoptar conductas en pro del fair-play.

26.2. Estará prohibido estorbar al portero cuando este tiene la pelota (dentro del área) o cuando la tiene en sus manos (sea en un saque o no). Únicamente se podrá presionar al portero de forma explícita cuando este tenga el balón en sus pies. Si un jugador choca con el portero de forma accidental mientras está sacando con las manos, lo que produce que el balón quede en manos del equipo rival, se deberá enviar el balón fuera de la cancha para que el portero tenga un saque en pelota quieta. Si un jugador aprovecha esta situación para hacer un gol, tendrá un llamado de atención y el gol será anulado.

26.3. Si en un saque de banda, sucede que ningún jugador toca el balón y se produce un gol, este gol será anulado administrativamente.

### **Párrafo 27: Sobre Partidos Interrumpidos por Errores de FIFA o Salidas del Partido**

27.1. Si la situación se presenta entre el minuto 0 y el minuto 10 del encuentro, se jugará un nuevo partido completo, manteniendo el marcador existente.

27.2. Si la situación se presenta entre el minuto 10 y el minuto 75, se jugará solo un tiempo de un nuevo partido, manteniendo el marcador.

27.3. Si la situación se presenta entre el minuto 75 y el minuto 90 (más el tiempo adicional), el partido se considerará concluido y se reportará con el marcador existente.

27.4. Cuando se presente esta situación, los DTS deben conversar y acordar si se salen del partido. Si uno de los DTS no está de acuerdo con esta decisión, deben continuar el partido y enviar un informe detallado a los administradores, incluyendo el video completo del partido desde el minuto 0, que deberán cargar en YouTube o Twitch y proporcionar el enlace correspondiente. Además, deberán compartir las conversaciones que tuvieron en el momento de la situación. Los administradores evaluarán cada caso en su propio contexto y garantizarán el proceso adecuado y la neutralidad. Los administradores tendrán un plazo de 24 horas a partir de la reclamación para emitir una decisión sobre cada situación.

27.5. Si un equipo se sale de forma intencional, el marcador del partido se duplicará. En una llave de eliminación, esta falta podría resultar en la pérdida total de la llave. El DT que incurra en esta falta será suspendido por 2 fechas.

### **Párrafo 28: Sobre Partidos Aplazados**

28.1. Los DTS rivales de una fecha pueden acordar aplazar un partido. Esta situación deberá ser informada a los administradores, junto con la nueva fecha y hora del partido. En el caso de partidos reprogramados por la administración debido a alguna situación que lo amerite, la administración consultará a los DTS involucrados para programar la fecha y hora del partido. La fecha fijada para el partido aplazado debe ser aprobada por la administración. La administración se reserva el derecho de asignar una fecha de juego para no alterar los calendarios de la liga en fechas críticas.

28.2. Si un equipo no puede presentarse a un partido, deberá solicitar al DT del equipo rival el aplazamiento del partido al menos 5 horas antes del encuentro. En caso de que no se llegue a un acuerdo, el partido deberá jugarse según lo programado. NOTA: Si se presenta una situación especial con un equipo, los administradores podrán analizar dicho caso para determinar si se aplaza el partido, incluso si uno de los DTS involucrados no está de acuerdo. El equipo que tenga la situación especial deberá presentar dicha solicitud con un mínimo de 8 horas antes de la hora oficial del partido.

28.3. Los partidos aplazados deben jugarse en un plazo de 8 días posteriores a la programación original, siempre que no afecte el desarrollo normal de la competencia. En el caso de las llaves finales, deben jugarse dentro del plazo establecido para la siguiente llave de los partidos aplazados. Si no se cumple, la administración analizará el caso y los motivos de por qué no se jugó, y decidirá si se declara empate o se otorga algún plazo adicional.

28.4. Un partido aplazado por solicitud de un equipo no podrá ser declarado W en contra del equipo que aceptó el aplazamiento.

28.5. Sobre la fuerza mayor o casos fortuitos: Si ocurre una situación que está fuera del control de los jugadores del equipo, como la muerte de un jugador o de un familiar, o alguna situación catastrófica incontrolable y repentina, se aplazará el partido. La administración fijará una nueva fecha, que deberá jugarse antes de la próxima fecha del calendario. Para determinar si la situación califica como fuerza mayor o caso fortuito, se confiará en la buena fe de los jugadores.

### **Párrafo 29: Sobre los Nombres y Escudos de los Equipos**

29.1. Ningún equipo podrá utilizar un escudo o nombre que contenga contenido protegido por derechos de propiedad intelectual, de autor o de marca, a menos que cuenten con la respectiva autorización para tal uso. También están prohibidos nombres, escudos o lemas que vayan en contra del respeto hacia los demás, las razas, el género o el nivel social, o que contengan cualquier tipo de grosería o lenguaje inapropiado.

29.2. Si dos equipos se fusionan para crear un nuevo equipo, deben cumplir con las reglas actuales de cambio de nombre y mantener un número mínimo de jugadores como se expresa en las reglas sobre este tipo de situaciones. Todos los dueños del nuevo club deben informar a la administración sobre dicha fusión y el porcentaje de propiedad de cada uno en un documento que explique cómo está conformada dicha fusión. Si no están claras las cláusulas en dicho documento, la administración tomará una decisión en caso de disputa, siempre protegiendo la integridad de los jugadores que conforman el equipo.

29.3. Sobre el cambio de nombre y escudo de un equipo: Si un equipo desea modificar su nombre y su escudo, debe cumplir con las siguientes condiciones:

Liga Arena Esports:

El nuevo nombre y escudo no deben ser iguales o similares a los de un equipo de la misma categoría o una categoría superior o inferior.

El nuevo nombre y escudo no deben ser los mismos que los de un equipo sancionado según el artículo 19.

El equipo debe mantener un mínimo de 7 jugadores en la plantilla de la temporada anterior al cambio.

29.4. La administración de Arena eSports se reserva el derecho de aceptar o rechazar cualquier solicitud de cambio de nombre y escudo, garantizando el debido proceso y la imparcialidad en el mismo.

Nota: Si un equipo cambia de nombre Ejemplo Los Blancos a Los Verdes, si quiere volver a cambiar a su nombre original, este perderá la categoría y deberá iniciar desde el Segunda Division.

Opcional: La administración permitirá que un equipo de la liga Arena eSports cambie su nombre al nombre sin cumplir con estas dos cláusulas:

- Que sea un nombre y un escudo de un equipo que nunca haya tenido participación en la plataforma de Arena eSports y que no tenga similitudes en lo absoluto con los de un equipo que ya haya contado con alguna participación en Arena eSports.
- Mantener un mínimo de 7 jugadores en la plantilla de la temporada anterior al cambio.

Si este paga un fee de 300.000 a la administración, este fondo será asignado a lo que determine la administración

### **Párrafo 30: Sobre los Uniformes de los Equipos**

30.1. Durante los partidos oficiales, ningún equipo puede utilizar los uniformes de ningún equipo de fútbol profesional que esté licenciado en FIFA a menos que cuente con la autorización explícita de ese equipo profesional. Si un equipo no cumple con esta regla, la primera vez se le dará un aviso al DT. En caso de una segunda infracción, se suspenderá un partido. En caso de una tercera infracción, se suspenderán tres partidos. Después de la tercera infracción, cada infracción adicional a esta regla resultará en una derrota automática.

30.2. Las publicaciones en las redes sociales de Arena eSports, como plantillas, presentación de jugadores, videos de jugadas en la cancha o cualquier tipo de contenido que muestre los uniformes de un jugador o equipo, no pueden incluir uniformes de equipos de fútbol profesional licenciados en FIFA sin el permiso explícito de esos equipos.

### **Paragrafo 31: Sobre los IDs , GAMERTAGS 7 ORIGIN IDs en la Plantilla**

**30.1. Una vez que haya finalizado el período de transferencia, ningún PSN ID, GAMERTAG, ORIGIN ID puede ser cambiado mientras las transferencias estén cerradas. La administración no puede confirmar este tipo de incidencias, por lo que si un jugador**

**cambia su ID y no coincide con el registrado en la plataforma, quedará automáticamente inhabilitado para alinearse. En caso de uso, su equipo sufrirá una derrota inmediata con las mismas consideraciones que una derrota por W. Como precaución, la administración de Arena eSports tomará una captura de pantalla de los jugadores de cada equipo al finalizar el período de fichajes. Estas capturas de pantalla se adjuntarán en un documento compartido con los equipos para verificar los IDs registrados por cada equipo.**

### **Paragrafo 32: Sobre la Renuncia o Abandono de DTS**

32.1. Si un DT renuncia a su equipo o lo abandona, debe exponer las razones de su decisión. La administración puede decidir aplicar una sanción, incluso de hasta 2 temporadas sin dirigir ningún equipo. Antes de salir del cargo, el DT debe nombrar a un jugador de su equipo como DT. En caso de no hacerlo, los administradores se comunicarán con un representante del equipo para coordinar el nombramiento del nuevo DT. El dueño del equipo o el DT no pueden disolver el equipo si la mayoría de los jugadores no está de acuerdo.

32.2. Cuando un propietario de un equipo renuncia a su propiedad, pierde todos los derechos sobre este, incluyendo el nombre del equipo, el escudo del equipo, el cupo en la categoría correspondiente y el historial del equipo en la plataforma de Arena eSports. Estos derechos pasarán a ser propiedad del nuevo propietario si es designado. En caso contrario, la administración podrá reasignar todos estos derechos.

32.3. Si un equipo anuncia su retirada en medio de una competición, el equipo recibirá una sanción de 1 temporada sin jugar en las competencias de Arena eSports bajo ese nombre y/o escudo. El DT de dicho equipo quedará suspendido por 2 temporadas sin poder participar en las competencias de Arena eSports. Los jugadores de dicho equipo no sufrirán ninguna consecuencia. La administración analizará cada caso según su contexto con el fin de evitar situaciones y tomará decisiones adecuadas.

32.4. Si al final de una temporada, el propietario de un equipo decide transferir la propiedad del equipo a otro jugador o persona, esto solo se permitirá si al menos 7 jugadores del equipo se mantienen en la plantilla y el nuevo propietario de la ficha del equipo es uno de estos 7 jugadores, así como el DT y el sub DT. En caso de que esto no ocurra, el equipo se considerará retirado. La administración analizará cada caso según su contexto y tomará decisiones adecuadas.

32.5. Cuando se anuncie el retiro de un equipo de una de las competencias, la administración recibirá la situación y el contexto, y emitirá un comunicado oficial sobre el retiro una vez que este sea aceptado. A partir del momento en que el retiro sea oficial, no se permitirá reversión de ninguna manera y el equipo se considerará retirado.

### **Parágrafo 33. Sobre el abandono de jugadores.**

Si un equipo se encuentra en una situación crítica por motivos de descomposición de su plantilla y el periodo de fichajes se encuentra cerrado y a una distancia de más de 3 fechas tanto a futuro

como ha pasado. El DT de dicho equipo deberá hacer la solicitud a los administradores de Arena eSports para que le permita fichar de forma extraordinaria jugadores para completar su plantilla. Deberá entregar una lista con los IDs, GTs, or Origin IDs de los jugadores que abandonaron su equipo, y a estos se les sancionará con 1 temporada sin poder participar en las competencias de Arena eSports.

También deberá enviar una lista con los IDs de los jugadores que seguirán en el equipo y la administración, de creerlo oportuno autoriza un número de fichajes para que la plantilla quede con 13 jugadores. Esta solicitud solo será aceptada una vez por temporada. NOTA: La administración de Arena eSports se reserva el derecho de aceptar o no estas solicitudes garantizando el debido proceso y parcialidad en el mismo.

### **Parágrafo 34: Procedimiento para Presentar Denuncias de Partidos**

34.1. La administración de Arena eSports busca en todo momento fomentar la cordialidad entre todos los DTs. Esto es fundamental para crear un ambiente de confianza en el que cualquier situación que surja antes, durante o después de las competencias pueda ser discutida desde diversas perspectivas.

34.2. Si durante un partido surge alguna situación que un DT considere merece sanción, el procedimiento correcto a seguir es el siguiente: continuar jugando el partido con normalidad, reportar la situación a los administradores a través de un chat privado de WhatsApp y luego enviar una solicitud por correo electrónico para que uno de los administradores la revise y emita una decisión sobre el partido o la situación específica.

34.3. Los administradores proporcionarán una decisión sobre la situación en un plazo máximo de 24 horas después de que haya sido reportada.

34.4. Los administradores no atenderán de manera formal ningún tipo de reporte realizado durante los horarios de juego. Por lo tanto, es de suma importancia que en caso de que ocurra alguna situación, se siga el ejemplo descrito en este párrafo.

34.5. Cualquier abandono de un partido que no esté previamente acordado entre los DTs involucrados resultará en la pérdida del partido por W, sin derecho a presentar denuncias sobre la situación que haya llevado a dicho abandono.

Ejemplo: Cuando el Equipo A y el Equipo B están a punto de comenzar un partido, y durante el partido, uno de los equipos tiene un jugador que no está en la plantilla del equipo en la plataforma de Arena, o se da una situación como se describe en el Artículo 18, Parágrafo 1, o puede ocurrir la situación descrita en el Artículo 19 y los DTs no llegan a un acuerdo para abandonar el partido. Si los DTs no llegan a un acuerdo en dicha situación para abandonar el partido, deben continuar jugando de manera normal, y el DT afectado o ambos, según corresponda, deben presentar un reporte de la situación a los administradores. La administración analizará el caso en función de las situaciones denunciadas y tomará una decisión, ya sea respecto a cada situación en particular o al partido en su conjunto, según corresponda. La administración garantizará el debido proceso y la imparcialidad en este proceso.

Las situaciones denunciadas en los partidos deben respaldarse con un video de todo el partido para comprender el contexto de dicha situación. El video debe ser cargado en YouTube o Twitch, y el enlace debe ser compartido con los administradores, indicando el momento en el partido en el que ocurrió la(s) situación(es). Si se trata de una situación fuera del campo de juego, se deben proporcionar pruebas de respaldo y argumentos suficientes para que se tome una decisión al respecto.

### **Parágrafo 35: Sobre los Fichajes**

#### Transferencias Iniciales

35.1. Cuando comienzan los períodos de transferencias, los equipos pueden incorporar nuevos jugadores a sus plantillas, siguiendo estas indicaciones:

35.2 Cuando un jugador acepta la invitación de un club en la plataforma, al comienzo de la competición queda automáticamente bajo contrato por un mínimo de una (1) temporada, a menos que se acuerde por escrito (a través de Facebook o WhatsApp o cualquier medio social) que su compromiso abarcará hasta el período de transferencias. En este caso, el jugador queda libre para fichar por cualquier equipo sin necesidad de permiso del DT del equipo con el que firmó. Los jugadores tienen la obligación de estar disponibles para jugar si son convocados por el DT. Si un jugador que se comprometió a jugar a tiempo completo no cumple con esta obligación, puede ser reportado a la administración y recibir una suspensión de una temporada.

35.3 Los jugadores pueden rescindir su contrato y fichar por otro equipo a mitad de la temporada si el DT de su equipo actual no los alinea en al menos el 40% de los partidos jugados por el equipo en las competiciones de Arena eSports.

35.4 Cláusula de rescisión: Los jugadores tienen la opción de pagar 50.000 pesos a la administración para anular su contrato y fichar por cualquier equipo durante el período de transferencias. Este monto se distribuirá en un 50% para la administración y un 50% para el equipo afectado.

#### Período de Transferencias

35.5 Si el período de transferencias ocurre antes del inicio de las competencias, los equipos pueden fichar jugadores de forma ilimitada y sin restricciones.

35.6 Para los períodos de transferencias que tienen lugar durante la competición y que están programados en el calendario de Arena eSports, se aplicarán las siguientes limitaciones para fichar jugadores:

35.7 Si un jugador pertenece a un equipo de cualquier categoría, incluso si no ha jugado ningún partido, y desea fichar por un equipo de otra categoría, esto será permitido siempre que el DT que va a ficharlo cuente con la aprobación del DT que lo está liberando. Además, el jugador puede fichar por otro equipo si no cumple con el mínimo de partidos requerido para su contrato.

35.8. Los equipos pueden fichar a jugadores denominados "agentes libres" sin ninguna limitación. Un "agente libre" es cualquier jugador que no ha pertenecido a ningún equipo en la temporada correspondiente.

35.9 Un equipo no podrá liberar jugadores si esto resulta en que no cumple con el número mínimo de jugadores requeridos para participar en la liga.

35.10 Si un equipo está en riesgo de desaparecer y corre el riesgo de quedarse sin el número mínimo de jugadores, las transferencias deberán ser aprobadas por la administración.

35.11 Los jugadores que tengan alguna sanción no podrán ser fichados por ningún equipo.

35.12 Los DTs que tengan sanciones tampoco podrán ser fichados por ningún equipo.

35.13 Cada jugador debe tener una única cuenta activa en la plataforma de Arena eSports. Los jugadores que tengan múltiples IDs registrados y activos en uno o varios equipos de Arena eSports serán sancionados con la no participación en las competencias de Arena eSports durante la temporada en que se imponga la sanción y una temporada adicional.

### **Paragrafo 36: Puntos de Equipos Retirados**

36.1. Cuando un equipo se retire después de que haya comenzado la competencia, los puntos se asignarán de acuerdo con el momento en que ocurra dicha situación. Esto puede suceder de la siguiente manera:

Liga Arena eSports:

36.2. Si la situación ocurre entre la fecha 1 y la fecha 6, se eliminarán todos los partidos jugados contra el equipo retirado y reportados hasta ese momento. Además, se dejarán en blanco todas las fechas contra ese equipo.

36.3 Si la situación ocurre entre la fecha 7 y la fecha 13, los partidos jugados, reportados y perdidos contra ese equipo hasta ese momento se resetearán y se registrarán como empate 0 a 0. Los partidos jugados, reportados y empatados contra ese equipo hasta ese momento se considerarán victoria 1 a 0. Los partidos jugados, reportados y ganados contra ese equipo hasta ese momento no se modificarán. Los partidos que no se hayan jugado aún se darán como victoria por W 1 a 0.

36.4 Si la situación ocurre después de la fecha 14, todos los partidos jugados y reportados mantendrán sus resultados, y los partidos que aún no se hayan jugado se darán como victoria por W 1 a 0.

### **Parágrafo 37: Sobre Situaciones No Reglamentadas**

37.1. Cualquier situación que surja dentro o fuera de la temporada y que no esté contemplada en este reglamento será analizada por la administración de Arena eSports.

37.2. El procedimiento para resolver situaciones no previstas en el reglamento será el siguiente:

37.3. Se usará una norma que sea muy parecida y se aplicará por analogía.

37.4 En caso de no existir una norma similar, se mirará el precedente para resolver de manera coherente, basándose en sucesos similares en el pasado.

37.5 Si aún no se encuentra una solución, la situación se llevará al comité disciplinario de Arena eSports para que se decida una solución.

37.6 En caso de que algún artículo de este documento requiera una modificación o interpretación objetiva, la administración de Arena eSports podrá proceder según corresponda y crea pertinente, garantizando el debido proceso, la neutralidad y la transparencia.

37.7 La administración se reserva el derecho de imponer multas y sanciones en situaciones no completamente reglamentadas basándose en casos anteriores.

### **Paragrafo 38: Grupo Casos**

27.1. En este grupo, la administración de Arena eSports tratará casos menores en los cuales el reglamento es claro en cuanto a proceder.

27.2. Este grupo puede estar conformado por uno o varios administradores, y se utilizará para investigar, informar sobre alguna falta o decisión de algún caso o problema. Generalmente, se usará para casos simples.

### **Paragrafo 39: El Comité Administrativo de Arena eSports**

39.1. El comité administrativo es la máxima instancia de la organización, y su responsabilidad es administrar los recursos garantizando su ejecución dentro de los parámetros establecidos.

39.2. Este comité podrá dictar normas o modificarlas, tomar acuerdos bajo conveniencia y representación de Arena eSports, los cuales se mantendrán vigentes mientras no sean revocados.

39.3. El comité administrativo estará a cargo de la administración y sus decisiones se mantendrán en absoluta parcialidad y claridad, con el fin de garantizar la sana competencia, el debido proceso y la neutralidad.

39.4. El comité administrativo estará compuesto por las personas idóneas que correspondan con las facultades necesarias para llevar a cabo el buen funcionamiento de Arena eSports.

39.5. Para la temporada vigente, el comité estará compuesto por:

Daniel Sanchez  
David Uribe  
David Clavijo  
Isaias

Andreina Mendoza

39.6. Los deberes del comité administrativo son:

39.7. Realizar los esfuerzos necesarios para que las competencias de Arena eSports se desarrollen de forma normal.

39.8 Atender de manera independiente y sin ningún tipo de limitación todas las solicitudes realizadas por los miembros de Arena eSports siempre y cuando estas se encuentren fundamentadas y argumentadas.

39.9. Realizar los respectivos reportes de sanciones dentro de las 24 horas siguientes a cada jornada. Tomar las acciones pertinentes con el fin de generar orden, respeto y seriedad dentro de las redes sociales de Arena eSports.

39.10 Tomar las decisiones sobre cada una de las situaciones que surjan dentro y fuera de las competencias de Arena eSports.

39.11 Ser objetivos, parciales y neutrales al momento de tomar cualquier decisión.

39.12 El Comité administrativo tendrá las facultades para modificar el comité disciplinario.

#### **Parágrafo 40: El Comité Disciplinario**

#### **SOLO SE CONFORMARA EN CASO DE UNA SITUACION EXTRAORDINARIA PARA DECIDIR ALGÚN CASO COMPLICADO Y NO REGLAMENTADO**

40.1. El comité disciplinario será un órgano de carácter administrativo que decidirá sobre las situaciones que surjan en el desarrollo de la competencia y que ameriten un debate y análisis. Estará conformado por DTs de Arena eSports y algunas personas que, por su experiencia y por determinación del comité administrativo, tengan el criterio necesario para participar en este escenario.

40.2. Los miembros del comité disciplinario deberán contar con la disposición de tiempo necesaria para cumplir su función en el mismo.

40.3. Para pertenecer al comité disciplinario se requerirá tener el carácter y criterio necesario para brindar un análisis y opinión sobre cada situación que surja dentro o fuera de la competencia.

40.4. Todo aquel que pretenda pertenecer al comité disciplinario deberá haber demostrado el debido respeto por la competencia y el reglamento.

40.5. Además, todo aquel que aspire a un puesto en el comité disciplinario deberá haber sido DT de algún equipo durante las últimas 2 temporadas.

40.6. Este comité se creará con el fin de generar un espacio de participación. Su objetivo será debatir y decidir sobre las situaciones que surjan dentro de la competencia y que ameriten algún tipo de sanción, ya sea deportiva o administrativa.

40.7. El procedimiento que deberá seguir cualquier situación será el siguiente:

40.8. Los administradores recibirán el reporte de la situación.

40.9. Se agregarán a los implicados o al implicado al grupo de casos donde se definirá si la situación amerita ir al comité administrativo o puede ser resuelta en el grupo de casos por los administradores. Esto deberá ser definido por el comité administrativo si el caso lo amerita.

40.10. En caso de que la situación requiera que el comité disciplinario participe, se creará un grupo donde participará un representante de cada equipo, el comité disciplinario y el comité administrativo.

40.11 Cada representante realizará sus descargos, los miembros de los comités podrán hacer consultas con el fin de tener más clara la situación.

40.12 Los miembros del comité disciplinario entregarán su decisión. El comité disciplinario notificará la decisión a los implicados. Esta decisión será final y no podrá ser apelada.

40.13. Cuando el equipo de un miembro del comité disciplinario sea participe de alguna situación, este DT se declarará impedido para participar en el debate y tendrá prohibido realizar cualquier comentario como miembro del comité disciplinario, únicamente realizará los descargos como DT de equipo.

40.14 Cuando todos los miembros del comité disciplinario se encuentren impedidos para entregar su respectivo concepto sobre una situación, será el comité administrativo el que se encargará de la misma sin necesidad de consultar cualquier decisión con el comité disciplinario.

40.15 Causales de expulsión del comité disciplinario:

40.16 Perder el título de DT.

40.17 No entregar su concepto en 3 situaciones acumulativas.

40.18 Cuando se compruebe que haya obtenido o intentado obtener algún tipo de provecho haciendo uso de su posición como miembro del comité disciplinario.

40.19 Por situaciones que surjan y no estén estipuladas, los administradores podrán analizarla y, si es el caso, tomar la decisión de expulsar a un miembro del comité disciplinario.

40.20 El comité disciplinario tendrá una vigencia ilimitada y podrá ser modificado conformado y eliminado únicamente por el **comité administrativo**.

#### **Parágrafo 41: Selección Internacional**

41.1. El proceso de elección de DT es simple. La administración invita a quienes deseen postularse como DTs. Luego de un filtro inicial, los equipos de Primera División votarán para elegir al nuevo DT.

## **Parágrafo 42. Sobre la premiación y aceptación del reglamento**

Al pagar e inscribirse se esta aceptando el reglamento con todas sus reglas.

En caso de que algún monto se agregue al reglamento lo informaremos a los capitanes por medio de Discord.

## **Parágrafo 43. Calendario Arena eSports**

Los detalles específicos de la formación de la fase final se determinarán de acuerdo con las normativas de Arena eSports.

Este reglamento entrará en vigencia a partir de la fecha de su publicación y deberá ser respetado por todos los equipos y participantes de las competencias de Arena eSports. Cualquier infracción de estas normas podrá dar lugar a sanciones, de acuerdo con lo dispuesto en el reglamento de sanciones de Arena eSports.

## **PREMIACIÓN**

	<b>NEXT GEN</b>	<b>OLD GEN</b>
<b>CAMPEON</b>	<b>\$ 2.400.000</b>	<b>\$ 1.000.000</b>
<b>SUBCAMPEON</b>	<b>\$ 500.000</b>	<b>\$ 320.000</b>
<b>TERCERO</b>	<b>0</b>	
<b>MEJOR GK</b>	<b>\$ 30.000</b>	
<b>MEJOR DEFENSOR</b>	<b>\$ 30.000</b>	

<b>MEJOR MCD</b>	<b>\$ 30.000</b>	
<b>MAYOR ASISTIDOR</b>	<b>\$ 30.000</b>	
<b>GOLEADOR</b>	<b>\$ 30.000</b>	

**Aviso legal: Arena eSports League, entiende que los equipos participantes de nuestros torneos. Leyeron y aceptaron todas las condiciones de participación en nuestros torneos. Por tal concepto a partir del día de inicio de las competiciones, no se harán devoluciones de dineros por ningún concepto a ningún equipo, ya sea por retiros repentinos o solicitudes durante el transcurso del torneo.**

**These tournaments are not affiliated with or sponsored by Electronic Arts Inc. or its licensors**