***II TORNEO BLANQUIAZUL DE ESPORTS***

**Reglamento**

1. **Objetivos:**
	1. El II Torneo Blanquiazul de eSports busca la promoción y el crecimiento de la escena de los eSports en el país.
	2. El II Torneo Blanquiazul de eSports tiene como finalidad **buscar al próximo integrante del equipo de eSports del Club Alianza Lima.**
2. **De la organización:**
	1. El II Torneo Blanquiazul de eSports es una competencia organizada por el Club Alianza Lima.
3. **De la participación:**
	1. El II Torneo Blanquiazul de eSports es una competencia exclusiva para hinchas del Club Alianza Lima.
	2. La participación en esta competencia no tiene costo alguno.

1. **De los requisitos para participar:**
	1. Llenar el registro de participación (Datos completos).
	2. Ser mayor de edad.
	3. Residentes peruanos o nacionalidad peruana.
	4. Contar con el juego eFootball PES 2020. (Juego con el que se realizará la competencia).
	5. Contar con una PlayStation 4 (Plataforma en donde se realizará el torneo).
	6. Tener un PSN ID dentro de la PlayStation 4.
	7. Conexión Tipo de Nat 2.
	8. Tener activo el sistema online (en adelante, PlayStation Plus).
	9. Ser hinchas del Club Alianza Lima.
	10. No pertenecer a ninguna división de eSports de algún club profesional de fútbol.

\* Los requisitos antes mencionados están sujetos a la disponibilidad de cupos del torneo (128 participantes).

1. **De la selección de participantes:**
	1. La elección de los jugadores que serán parte del torneo se dará en base al orden de inscripción de la ficha de registro.
2. **Del formato de la competencia:**
	1. La competición estará dividida en 4 fechas compuestas por bloques de 32 personas, lo que hace un total de 128 participantes.
	2. A su vez, se tendrá una reserva de 32 jugadores, esto en caso alguno de los participantes previamente inscritos no cumpla con alguno de los requisitos estipulados, o en su defecto, informe su inasistencia a la organización.
	3. Se jugará una fecha por día, donde el campeón de cada una de estas pasará a la gran final. Por bloque se tendrá a 8 reservistas.
3. **De las notificaciones a los jugadores seleccionados:**
	1. Todo jugador seleccionado, ya sea como titular o reservista, será notificado vía Whatsapp al número el cual nos indiquen.
	2. Es sumamente importante que se ingresen correctamente los datos a la hora del registro.
	3. En el Whatsapp se indicará la situación del participante (titular o reservista), el horario de juego, así como también otros datos para facilitar la coordinación y el buen desarrollo del torneo.
4. **Del cronograma:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DESCRIPCIÓN** | **FECHA** | **HORA** |
| Fecha 1 | Martes 5 de mayo | 6:00 pm |
| Fecha 2 | Miércoles 6 de mayo | 4:00 pm |
| Fecha 3 | Jueves 7 de mayo | 6:00 pm |
| Fecha 4 | Viernes 8 de mayo | 6:00 pm |
| Fase Final (Semifinal y Final) | Sábado 9 de mayo | 11:00 am |

\* Se pide la puntualidad del caso a todos los jugadores, de lo contrario podrán ser descalificados por W.O.

\* No es válido el cambio de fechas por parte de los participantes.

1. **De la competición:**
	1. El torneo se llevará a cabo con el juego eFootball PES 2020 en consola PlayStation 4.
	2. El torneo se disputará de manera online, en la modalidad 1 vs 1, sólo partidos de ida (1 partido por llave).
	3. La competición se llevará a cabo dentro de los vestíbulos amistosos online. El jugador que crea la sala decide en qué vestíbulo jugar de acuerdo a la disponibilidad de los mismos.
	4. **TODOS LO PARTICIPANTES DEBERÁN ELEGIR AL CLUB ALIANZA LIMA AL MOMENTO DE JUGAR**.
	5. No estará permitido cargar datos de usuario.
2. **De cómo crear una sala:**
	1. El torneo se llevará a cabo con el juego eFootball PES 2020 en consola PlayStation 4.
	2. Cualquiera de los 2 competidores a enfrentarse podrá crear la sala de juego.
	3. Para ello, deben ingresar al juego y dirigirse a la opción “empezar partido”. Luego de ello, ir a vestíbulos para partidos amistosos. A continuación, saldrá una serie de servidores a los que de acuerdo a la disponibilidad se podrá acceder. Luego aparecerá una ventana que dirá “Lista de Salón de juego”, deberás ir a la opción “Crear Sala de Juego”. A continuación, podrás ver las opciones de Salón de Juego. Deberás realizar la siguiente configuración:
* Nombre de la sala: A criterio de cada jugador.
* Seguridad: Limitar invitaciones.
* Contraseña: De acuerdo a cada jugador.
* Apretar “Siguiente”.

Saldrá la opción “general” para partido, las cuales deberás configurar de la siguiente manera:

* Duración del partido: 10 minutos.
* Lesiones: No.
* Tipo de balón: A criterio del jugador.
* Tiempo límite: Normal.
* Tiempo de reposición: Sí.
* Penales: Sí.
* Número de cambios permitidos: 3 (+1 en reposición).

Luego de seguir todos estos pasos habrás creado el salón de juego.

\*Si hubiera alguna queja respecto a las reglas antes mencionadas que no se estuviera cumpliendo, este sólo procederá antes de los 5 primeros minutos de comenzar el partido, esto siempre y cuando no se hayan convertido goles, o esté en una circunstancia de gol o hayan tarjetas rojas de por medio.

1. **De cómo invitar a tu oponente:**
	1. La persona que ha creado el salón de juego deberá invitar a su oponente, para ello deberá saber su PSN ID.
	2. Dentro del salón de juego deberá ir a la opción “Invitar” y buscar el PSN ID del jugador. A continuación, darle en siguiente y confirmar el envío de invitación.
2. **Configuraciones adicionales (Sugerido, pero no obligatorio):**
	1. Una vez en el menú previo inicio de partido, podrás configurar algunas opciones como:
* Tiempo: Noche.
* Estación: Verano.
* Clima: Despejado.
* Altura del césped: Normal.
* Estado del terreno de juego: Normal.
* Estadio: Alejandro Villanueva.
* Uniformes: Visibles y diferenciables.

\*Estas opciones son sugeridas, más no obligatorias y de no cumplirse no tendrán cargo a descalificación.

1. **De los Walkover (W.O):**
	1. En caso el jugador titular no se presente podrá ingresar algún reservista que fue notificado vía correo electrónico.
	2. En caso no presentarse ningún reservista, el partido quedará a favor de la persona que se presentó por un marcador de 2 a 0.
2. **Del control, coordinación y arbitraje:**
	1. El control, coordinación y arbitraje de la competencia estará a cargo del Club Alianza Lima.
	2. La organización estará viendo las partidas de los partidos en los vestidores. Esto para evitar cualquier fraude o falseo de resultados.
	3. La organización notificará vía correo electrónico la plataforma y el medio de coordinación de los partidos.
	4. La organización velará por el cumplimiento de los horarios en que se cita a los participantes.
	5. Ante cualquier actividad sospechosa, la organización procederá a tomar las medidas adecuadas, y si se diera el caso, pedir las pruebas necesarias. Llámese por actividad sospechosa el falseo de resultados, la suplantación de identidades y la manipulación de las conexiones.
	6. Ante cualquier observación se tendrá un reporte de incidencias. Los temas reiterativos podrán descalificar al jugador involucrado. (Ejemplo: Reiteradas desconexiones).
	7. La organización sugiere desactivar la opción de notificaciones de mensajes para evitar que sean distraídos durante sus partidas.
3. **De la atención de reclamos por parte de jugadores durante el torneo:**
	1. Todo reclamo será atendido en el momento.
	2. Todo reclamo será validado con medios probatorios, entiéndase por medios probatorios a fotos y vídeos del partido. Es importante y recomendable que sepan grabar las partidas en sus consolas (Opción “Share”).
	3. Todo reclamo es personal.
4. **De lo que estará prohibido:**
* Jugar con más de una cuenta.
* Suplantación de identidades.
* Falseo de resultados.
* Falta de respeto a la organización.
* Manipular conexiones.
* Falseo de información en el registro.
* Envío de mensajes
* El cambio de cuenta.

\*Cualquiera de estas faltas conducirá a la expulsión del torneo.

1. **De los premios:**
	1. El campeón global del torneo tendrá el derecho de pertenecer al equipo de eSports del Club Alianza Lima.

\*En la fase final del torneo, los jugadores deberán de grabar de manera obligatoria sus partidas.

1. **A tener en cuenta:**
	1. El presente reglamento ha sido elaborado por el Club Alianza Lima para el desarrollo del II Torneo Blanquiazul de eSports.
	2. La organización podrá actuar de la manera que crea conveniente ante alguna situación no establecida en el presente reglamento.
	3. El reglamento podrá ser modificado por la organización si es que lo considera conveniente.
	4. La organización velará por el desarrollo del torneo, mas no es un área de soporte técnico para el competidor.
	5. Los participantes deben ser conscientes de que debido a la coyuntura las conexiones de internet pueden variar de acuerdo al tráfico de las mismas.
	6. El registro de un participante supone la aprobación del presente reglamento.
	7. Todo jugador participante del torneo se compromete a ceder el uso de su nombre e imagen para los fines que la organización considere de cara al desarrollo de la competición.