



Bases para “S./1000” en Torneo FIFA 18

Consideraciones Previas

El presente reglamento busca propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo del juego y las habilidades de cada jugador. Mundogames, en adelante el “Organizador”, hace entrega del siguiente reglamento el cual ha sido diseñado con el fin de informar a sus participantes sobre las bases, reglamentos y restricciones del Torneo FIFA 18, en adelante “Torneo”.

ARTÍCULO 1 : ACERCA DEL JUEGO Y SISTEMA

- 1 .1. Versión del juego: FIFA 18
- 1 .2. Plataforma: PS4 y Xbox One
- 1 .3. Fase Clasificatoria: Temporadas Online.
- 1 .4. Fase Eliminatoria: Modo 1 vs 1, Temporadas Amistosas Online.
- 1 .5. Fase Presencial: Modo 1 vs 1, sin valoración de la semana.
- 1 .6. Equipos: Cualquiera, excepto equipos Classic XI y adidas All-Star.
- 1 .7. Actualizaciones: Se juega con plantillas actualizadas online.

ARTÍCULO 2: CONSIDERACIONES

- 2.1 . El Torneo lleva por nombre Torneo FIFA 18 Mundogames
- 2.2. La fase de clasificación comenzará el Viernes 23 de noviembre a las 24.00 hrs, y finalizará el viernes 30 del mismo mes.
- 2.3. La fase de eliminación directa online se disputará entre los días Lunes 02 de diciembre y Domingo 09 de diciembre.
- 2.4. La fases serán siempre en formato online.
- 2.5. En caso de que un jugador clasificado a la fase de eliminación directa o fase presencial desista anticipadamente de su participación, será El Organizador el encargado de elegir un reemplazo o dejar el puesto vacante.
- 2.6. Todo jugador inscrito en PS4 debe contar con una PS4, una copia del juego FIFA 18 y una cuenta PSN habilitada para jugar online.
- 2.7. Todo jugador inscrito en Xbox One debe contar con una Xbox One, una copia del juego FIFA 18 y una cuenta Xbox Gold habilitada para jugar online.
- 2.8. Mundogames ha dispuesto a Torneos Focus como árbitro, supervisor e intermediario entre la organización y los participantes. Ante cualquier consulta acerca de las bases y/o modalidad del torneo, los participantes pueden enviar un correo a: fifa@torneosfocus.com

ARTÍCULO 3: Inscripción y formato del Torneo

- 3.1 . Podrán participar del torneo todas las personas clientes Movistar quienes sigan las instrucciones vía SMS recibidas en su Celular.

3.2. Todo jugador inscrito debe completar los campos obligatorios requeridos en el sitio de inscripción.

3.3. El periodo de inscripciones para el torneo comienza el 08 de noviembre.

3.4. Una vez completada su inscripción, el jugador deberá aceptar la invitación como amigo en su consola de la cuenta: **TorneoMundogames** (PS4) o **TMundogames** (Xbox One), de lo contrario no podrá participar del torneo.

3.5. Todos los jugadores serán informados vía SMS acerca del estado de su inscripción y futuras notificaciones de partidos.

3.6. Todo jugador inscrito deberá poder transmitir su partido mediante una de las siguientes plataformas presentes en PS4 (Twitch, DailyMotion, Youtube) o Xbox One (Twitch, Mixer) En caso que se lo solicite el organizador.

3.7. El sistema de clasificación será a través de Temporadas Online, el jugador tendrá libertad de jugar con cualquier equipo del juego en temporadas online y sumará puntos según su desempeño. Cada partido ganado sumará 3 puntos, cada empate 1 punto y cada derrota 0 puntos.

3.8. Los puntajes de cada participante serán actualizados todos los días a las 00.30 hrs.

3.9. Los 8 jugadores que sumen más puntaje en cada consola, clasificarán a la eliminatoria directa online. Para cada enfrentamiento online y presencial se establecerá un horario de presentación, un jugador local y otro visitante, el cual deberá coordinarse entre los participantes y los organizadores. La organización se contactará con cada clasificado vía whatsapp para agilizar la coordinación de los partidos.

- Fase eliminatoria online : Ida y vuelta, con resultado global, se juega un tercer partido con gol de Oro en caso de empate.

3.10. Se sortearán las llaves en que se enfrentarán los 8 clasificados. El jugador designado como local será el encargado de realizar la invitación a su rival y transmitir el partido en caso que sea solicitado por la organización.

3.11. Una vez finalizados cada encuentro de eliminación directa online, los ganadores de cada llave deberán enviar una imagen de sus resultados a la organización vía whatsapp o al correo fifa@torneosfocus.com

3.12. Los 2 finalistas por consola de la fase eliminatoria online, clasificarán a la fase final presencial.

- Fase Final: Ida y vuelta, con resultado global, se juega un tercer partido con gol de oro en caso de empate.

3.13. El ganador de PS4 se enfrenta al ganador de Xbox One. Ambos perdedores se enfrentarán por el 3er y 4to lugar. Se sorteará la consola donde se iniciará de local.

- 3er y 4to lugar: Ida en consola local y vuelta en consola visitante con criterio de goles de visita en caso de empate. Se juega un tercer partido con gol de oro en caso de empate en la consola visitante.

- Gran Final: Ida en consola local y vuelta en consola visitante con criterio de goles de visita en caso de empate. Se juega un tercer partido con gol de oro en caso de empate en la consola visitante.

3.14. La configuración de juego para todos los encuentros será la siguiente:
Control: Cualquiera (se permite la configuración individual de botones)

Defensa: Táctica

El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.

Duración de cada tiempo: 6 minutos



Velocidad del juego: Normal
Plantillas: actualizadas online
El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.

ARTÍCULO 4: RESTRICCIONES Y CONSIDERACIONES DEL JUEGO

- 4.1. En caso de enfrentamiento directo online, el jugador designado como local debe iniciar su transmisión y luego realizar invitación para jugar en el modo "Temporada Amistosa Online"
- 4.2. Antes de iniciar cada encuentro, ambos jugadores dispondrán del tiempo permitido en el juego para realizar modificaciones en su alineación (En fase presencial el tiempo será de 1 minuto). Una vez concluido este tiempo, deberán iniciar el partido inmediatamente. No están permitidas las formaciones custom (personalizadas), solo las disponibles dentro del juego.
- 4.3. Cada participante puede utilizar cualquier jugador perteneciente a su equipo elegido, tanto suplente como reserva. Está prohibida la personalización previa de los equipos, tales como colocar jugadores que no pertenecen al club en la realidad ni tampoco alineaciones y/o tácticas personalizadas antes de seleccionar su equipo previo al partido.
- 4.4. Cada jugador podrá hacer uso libremente de las 3 pausas disponibles en el juego para la fase online. En fase presencial un jugador puede hacer un máximo de 3 pausas siempre y cuando esta sea utilizada con fines tácticos (cambio de formación y/o de jugadores). Se prohíbe pausar el juego por otras causas. Está prohibido utilizar el botón Home para acceder al menú PS4 o Xbox One mientras se está jugando el partido.

ARTÍCULO 5: AUSENCIAS Y DESCONEXIONES

- 5.1 . Todo jugador que no se encuentre presente en el horario estipulado para el desarrollo de su encuentro, será automáticamente sancionado con una derrota de 3 goles a 0.
- 5.2. En el caso de que ambos jugadores no se presenten a disputar su encuentro, será considerado como Partido No Disputado y serán eliminados del torneo.
- 5.3. En caso de una desconexión o caída del juego de forma accidental, durante un encuentro, el partido se deberá reanudar jugando los minutos restantes del partido.
- 5.4. En caso de una desconexión intencional por parte de uno de los jugadores, este será sancionado con la expulsión inmediata de la competencia.

ARTÍCULO 6: PREMIOS

7.1 . El premio a otorgar para el mejor participante del torneo será el siguiente:

- Campeón: S./1000

7.2 . Una vez concluido el torneo, el Organizador se contactará con el campeón y los demás finalistas, para hacer entrega de los premios.

ARTÍCULO 8: DERECHO A ANULAR PARTIDAS

8.1 . Toda participación está sujeta a estas bases y al reglamento de juego que conforma el presente documento, así como cualquier disposición y procedimientos establecidos por el Organizador durante el desarrollo de la competencia. Todo incumplimiento de estas bases y toda conducta contraria a las mismas por parte de los participantes, de terceros interesados o del normal desarrollo de la competencia, en detrimento de los intereses de la Organización, podrá dar a lugar la anulación de la partida y a la expulsión de (o los) participantes involucrados.

ARTÍCULO 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

9.1 . Cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a Mundogames a difundir sus nombres, voces, imágenes, fotografías, reproducciones, grabaciones en los medios de prensa, oral y gráfica o en cualquier otro medio de comunicación (televisión, interne, etc). Nada de ello generará a favor de los participantes derecho a compensación o retribución alguna.

ARTÍCULO 10 : ACEPTACIÓN DE LAS BASES

10.1 . El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo de la competencia, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que, la participación en esta competencia implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas a través del sitio web www.mundogames.net. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

10.2. El Organizador se reserva el derecho de modificar en todo o partes el reglamento y el desarrollo de la competencia siempre que lo entienda necesario para el desarrollo de este mismo. Del mismo modo, se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento.

10.3. Los Participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo. El Organizador podrá suspender o modificar total o parcialmente la competencia cuando se presenten situaciones no previstas en estas bases y/o en el reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesario y que no signifique alterar la esencia de la competencia, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.



ARTÍCULO 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

11.1 . El campeonato ha sido desarrollado y planificado por Mundogames, único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.