



CIRCUITO MUNICIPAL

ESPORTS VALENCIA

NORMATIVA EA FC 25 CIRCUITO MUNICIPAL

1. GENERAL

- 1.1 Condiciones de participación en la competición.
- 1.2 Restricción de participación
- 1.3 Inscripción.
- 1.4 Cuenta de juego.

2. Formato de la competición

- 2.1 Formato general
- 2.2 Configuración de la partida
- 2.3 Condiciones de victoria

3. Sistema de Puntuación y Clasificación

- 3.1 Reparto de puntos por clasificación
- 3.2 Ejemplo práctico de clasificación
- 3.3 Clasificación para la Fase Final
- 3.4 Consideraciones especiales

4. Distribución de premios

5. Otras regulaciones

- 5.1 Pausa técnica.
- 5.2 Trampas / Hacks / Glitches / Bans.
- 5.3 Retransmisiones en directo.

6. Código de conducta

7. Derecho de modificar y aceptación del reglamento

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en la competición

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

Es **OBLIGATORIO** estar dentro del [servidor de Discord](#) oficial de la competición. Este se utilizará para toda la comunicación referente a las competiciones y para localizar a tu rival.

El torneo no se realizará si no hay al menos **16 jugadores inscritos**.

La participación en el torneo será gratuita. En los clasificatorios online cada jugador participará desde su cuenta personal de EA FC 25.

Cada jugador se debe encargar de comunicarse con la administración del torneo sobre resultados, horarios y cualquier información referente a la competición.

La competición se llevará a cabo en la última versión estable del juego.

1.2 Restricción de participación

Esta competición sólo está abierta para personas entre 13 y 35 años.

Para participar en la competición **ES OBLIGATORIO ESTAR EMPADRONADO EN VALENCIA CAPITAL** en uno de los siguientes distritos:

- Ciutat Vella
- Eixample
- Extramurs
- Campanar
- La Saïda
- El Pla del Real
- L´Olivereta
- Patraix
- Jesus
- Quatre Carrers
- Poblat Marítims
- Camins al Grau
- Algirós
- Benimaclet
- Rascanya
- Benicalap
- Pobles del Sud
- Pobles de l´Oest
- Pobles del Nord

1.3 Inscripción

Los participantes deben apuntarse previamente a los torneos a través del enlace de Inscripción disponible en la web del evento.

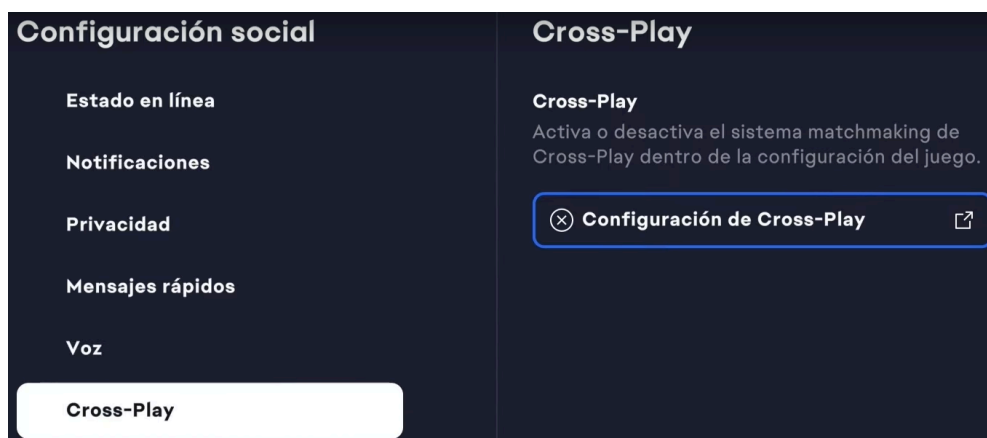
1.4 Cuentas de juego

Para participar en la competición, los jugadores deberán tener una **cuenta activa y sin baneos** del juego.

2. FORMATO DE COMPETICIÓN Y GESTIÓN DE ENFRENTAMIENTOS

2.1 Formato General

- **BO1 - Eliminación simple**
El jugador que consiga ganar la partida, gana el enfrentamiento y pasa a la siguiente ronda
- Es obligatorio realizar **capturas de pantalla** al finalizar cada partida y presentarlas en caso de que sea necesario.
- **Check-in:** Cada jugador deberá realizar el check-in manualmente en el enlace de Tournament de forma manual para **confirmar su participación**.
- Los jugadores **deben** buscar a sus rivales en [Discord](#) y compartir su **ID de Juego**.
- Si, pasados **15 minutos** de la hora del partido, el jugador rival no se presenta sin motivo justificable, se dará su partido por perdido.
- Los jugadores deberán estar dentro del [servidor de Discord](#) para conocer los últimos detalles de participación, aceptar la normativa y buscar a su rival.
- Recordamos que hay que tener el CrossPlay en EA Connect habilitado. Para ello nos vamos al EA Connect pulsando **R2** o **TAB** → Configuración Social y Activamos Crossplay



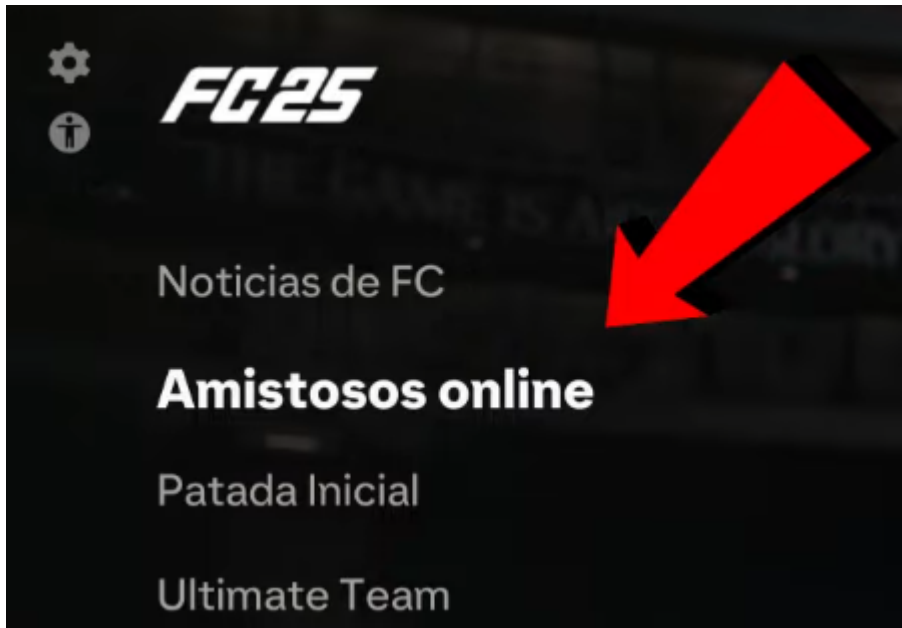
2.2 Configuración de la Partida

Para comenzar la partida con tu rival, deberás **compartir tu ID** de Jugador de EA FC.

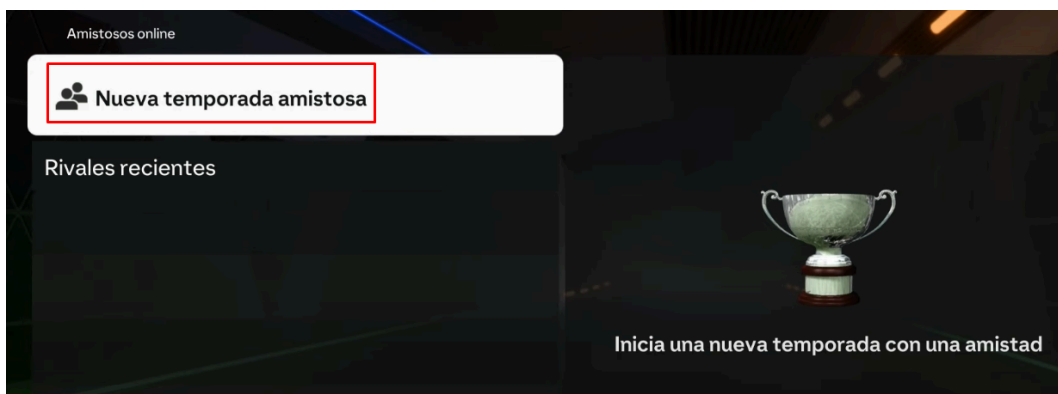
Una vez obtenida la ID de tu rival deberás **agregarlo como amigo** dentro del juego.

El jugador que aparezca primero en el bracket, deberá crear la partida.

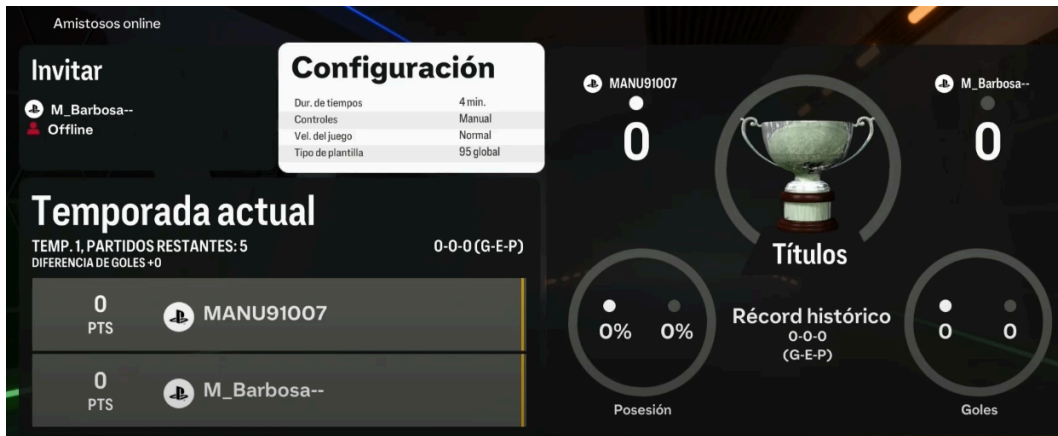
Para **crear la partida**, habrá que ir a **Amistosos online**



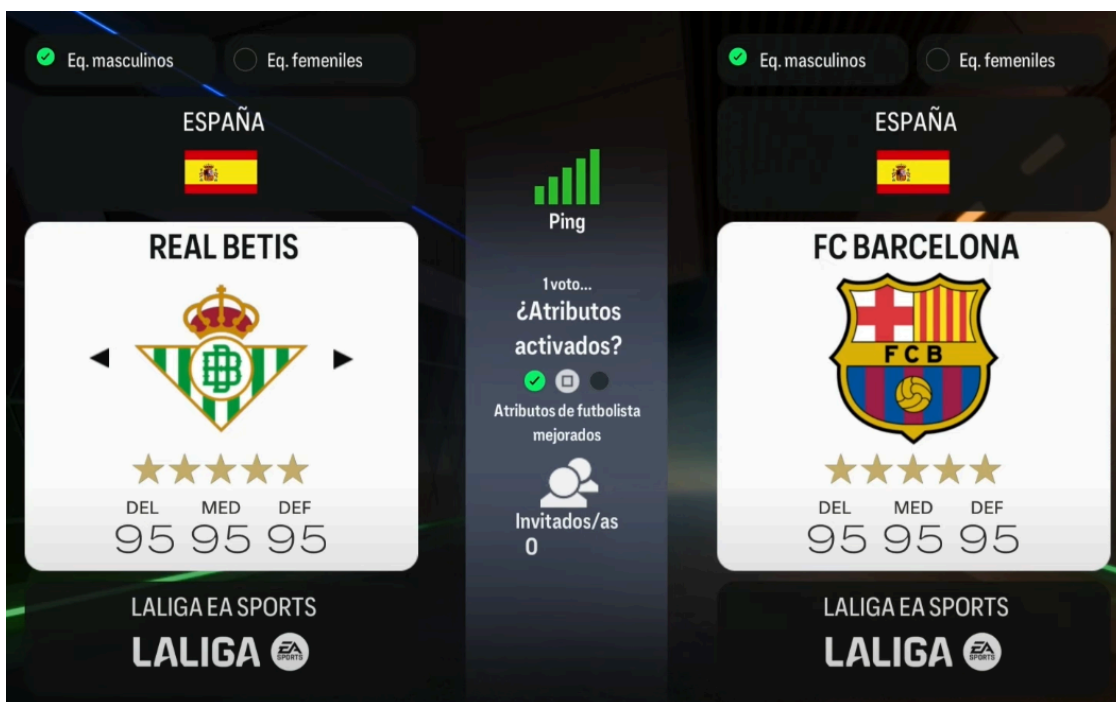
Iniciaremos una **Nueva temporada amistosa**



Una vez hayamos localizado a nuestro rival y le invitemos, configuramos la sala así



Elegimos el equipo. Votamos si queremos Atributos de futbolista mejorado y a jugar!



2.4 Condiciones de victoria

Ganará el duelo el jugador que haya conseguido **marcar más goles** al finalizar el partido.

En caso de empate, el partido se desempatará en **Penaltis**. La prórroga está **deshabilitada**

3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

3.1 Reparto de puntos por clasificatorio

En cada torneo clasificatorio, los participantes obtendrán puntos según su desempeño. Los clasificatorios en formato presencial (2º y 4º) tendrán mayor peso en la puntuación.

Clasificatorios Online (1º y 3º):

- **1er puesto:** 100 puntos
- **2do puesto:** 75 puntos
- **3er puesto:** 60 puntos
- **4to puesto:** 50 puntos
- **Cuartos de final (5º a 8º):** 30 puntos
- **Octavos de final (9º a 16º):** 15 puntos
- **Participación:** 5 puntos (para aquellos que no superen la primera ronda)

Clasificatorios Presenciales (2º y 4º):

- **1er puesto:** 150 puntos
- **2do puesto:** 115 puntos
- **3er puesto:** 90 puntos
- **4to puesto:** 75 puntos
- **Cuartos de final (5º a 8º):** 45 puntos
- **Octavos de final (9º a 16º):** 25 puntos
- **Participación:** 10 puntos (para aquellos que no superen la primera ronda)

3.2 Ejemplo práctico de clasificación

Imaginemos que cuatro jugadores participan en los cuatro clasificatorios. La tabla de puntuación quedaría así:

Jugador	Clasificatorio 1	Clasificatorio 2 (Presencial)	Clasificatorio 3	Clasificatorio 4 (Presencial)	Total
Jugador A	100 puntos	45 puntos	50 puntos	115 puntos	310
Jugador B	60 puntos	115 puntos	15 puntos	150 puntos	340
Jugador C	30 puntos	90 puntos	100 puntos	10 puntos	230
Jugador D	15 puntos	25 puntos	30 puntos	90 puntos	160

3.3 Clasificación para la fase final

Al finalizar los cuatro clasificatorios, los **dos jugadores con mayor puntuación total** se clasificarán para la gran final.

- En el ejemplo anterior, **Jugador B** y **Jugador A** avanzarían a la fase final.
- En caso de empate, se realizará un partido de desempate o se tomará en cuenta el mejor resultado individual en un clasificatorio.

3.4 Consideraciones especiales

- Los puntos obtenidos en cada clasificatorio se acumulan a lo largo de toda la fase clasificatoria.
- La participación en varios clasificatorios aumenta las oportunidades de acumular puntos, premiando la constancia.
- Los clasificatorios presenciales tienen mayor peso en la puntuación, valorando la participación y el desempeño en eventos en vivo.

Este sistema busca premiar tanto la regularidad como los buenos desempeños puntuales, manteniendo la emoción hasta el último clasificatorio.

En caso de empate en la puntuación, se considerará victoriosa la persona que más enfrentamientos en todos los clasificatorios haya jugado. En caso de llevar los mismos jugados, se valorará la victoria a la persona que haya ganado en más ocasiones al otro jugador con tu misma puntuación final. En caso de no haberte enfrentado nunca al jugador con el que has empatado en la clasificación final, se valorará quien más enfrentamientos haya ganado con participantes con mayor puntuación.

4. DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS

El premio será distribuido de la siguiente manera al finalizar los 4 clasificatorios y obtener la clasificación final.

- 🏆 **Ganador en OWN Valencia:** PlayStation 5 Pro 2TB
 - 🥈 **Finalista en OWN Valencia:** Tarjeta regalo 50€ Google Pay o Apple Store
 - 🥉 **Clasificado Top 3 - Top 10:** Tarjeta regalo 20€ Amazon
-

5. OTRAS REGULACIONES

5.1 Pausa técnica

Cada jugador contará con **10 minutos** de pausa técnica. Si, tras ese tiempo, el problema no ha sido solucionado (y no es causa de la organización), el partido se reanudará. Si el jugador que solicita la pausa resulta no tener ningún problema técnico y solo desea parar el juego, será sancionado.

5.2 Trampas / Hacks / Glitches / Bans

Cualquier jugador que utilice **hacks, glitches o trampas** será descalificado inmediatamente de la competición.

Los organizadores de la competición se reservan el derecho de investigar cualquier denuncia o sospecha de uso de trampas y tomarán las medidas necesarias para garantizar la justicia y equidad en la competición.

Está prohibido aprovechar errores en el juego para obtener ventajas.

5.3 Retransmisiones en directo

Se podrán realizar **retransmisiones en directo** de las partidas. Se recomienda agregar más de 1 minuto de retraso en la transmisión para evitar el **Stream Snipe**.

6. CÓDIGO DE CONDUCTA

Es importante que los jugadores practiquen **juego limpio**. Cualquier tipo de comportamiento violento o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas será sancionado.

La competición tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un jugador, incluyendo redes sociales, foros en línea o transmisiones en vivo.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido. Si esto ocurre, será revisado por el comité deportivo y el jugador será sancionado.

7. DERECHO DE MODIFICACIÓN Y ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

La organización se reserva el derecho de **modificar** este reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento.

Cualquier cambio en la normativa será comunicado a través del [Discord Oficial de la competición](#)
