



# ATHLETIC CLUB eSports TOURNAMENT

## BASES DEL TORNEO Y NORMATIVA DE LA COMPETICIÓN

### OBJETO

AC eSports Tournament es el torneo de eSports del **ATHLETIC CLUB** cuyo objetivo principal es la creación de nuevos vínculos y canales de interacción entre el club y la masa social Athleticzale.

### PLATAFORMA

AC eSports Tournament se jugará en plataformas PlayStation y usará el videojuego **EA Sports FC'24** de Electronic Arts. El torneo oficial se jugará en PS5, pudiendo jugar torneos amistosos en PS4, pero el equipo que deberán formar para posteriores fases sólo estará compuesto por jugadores que puedan competir en PS5 ya que la **LIGA HARROBI se jugará SÓLO en PS5.**

### FORMATO DE COMPETICIÓN

Este torneo pone el foco en 2 líneas de acción:

- 1- LIGA HARROBI. Centros Escolares / Clubes Convenidos, en adelante (CE/CC)
- 2- LIGA CLUB ATHLETIC. Club Athletic / Socios / Peñas / Gazte Abonoak en adelante (CA/S/P/G)

#### **1) LIGA HARROBI. En la línea de acción de CE/CC el Torneo seguirá el siguiente sistema de competición:**

- Se podrán inscribir todos los niños y niñas de Centros Escolares y Clubes Convenidos que deseen participar, siempre que tengan edades entre 14 y 17 años en la fecha de inscripción en la web del torneo. Cada CE/CC deberá de contar e inscribir al menos con un equipo de 5 jugadores.

- Cada equipo de CE/CC, facilitará un responsable "entrenador" que será el nexo de comunicación entre la institución y el coordinador del AC eSports Tournament. Este "entrenador" será el encargado de validar que los jugadores son integrantes de su institución y cumplen el requisito de edad, y será el encargado de coordinar el equipo de 5 jugadores que les representará en la Fase Final del AC eSports Tournament.

- También se puede dar el caso de que se deseen inscribir muchos participantes de una institución que no se adhiera o no apruebe representar a un equipo de alumnos/jugadores oficialmente en la competición. En tal caso, se creará una Institución Virtual que tendrá un nombre acorde al lugar de procedencia de ese grupo de inscritos y que será tratada a todos los efectos como si de una Institución real se tratase.

- En el caso que tengamos pequeñas Instituciones Virtuales que no lleguen a tener un mínimo de 30 inscritos, desde la organización se podrá tomar la determinación de agrupar a varias de estas entidades virtuales creando una Institución Virtual con un mayor número de participantes en su conjunto para poder hacer un correcto proceso de evaluación y cribado de jugadores según sus capacidades. Esta cláusula puede aplicarse igualmente a Instituciones reales que no superen ese mínimo de 30 inscritos, aunque no será algo automático y dependerá de la decisión que tome la organización respecto del volumen total de instituciones y la necesidad o no de agrupar aquellas con menor cantidad de participantes.



- El AC eSports Tournament en la línea de acción 1 estará dividido en 2 Fases:

### FASE A - SELEKZIOA

Toda institución debe formar un equipo de 5 jugadores/as, por lo que si se han inscrito más de 5 participantes adscritos a una institución, para ésta se activará la fase A.1, una fase que estará destinada a medir las capacidades de cada gamer y poder realizar una selección de un equipo de altas capacidades futbolísticas, si la institución no supera los 5 participantes adscritos a ella misma, tendrá la opción de saltarse la fase A.1 y entrenar a su equipo para su acceso directo a la fase A.2, esta fase A.2 será una fase de criba de instituciones, una fase en la que las instituciones se enfrentarán entre sí para conseguir las 68 mejores instituciones que jugarán una FINAL Presencial, en San Mamés, Lezama u otro centro de juego a definir. Esta FINAL Presencial permitirá seleccionar a las 20 mejores instituciones de toda Euskal Herria.

#### A.1 Selección de Jugadores/as

Teniendo la institución más de 5 jugadores adscritos a la misma, dará comienzo una Fase de estudio y valoración de las capacidades futbolísticas de cada participante.

Todos los jugadores y jugadoras de esta institución jugarán en formato Liga todos contra todos, se agruparán en Liguillas proporcionales al nivel de participantes de su institución.

Una vez estén todos los participantes distribuidos en su liguilla, éstos jugarán en modo Partido Rápido / Amistosos ONLINE 1vs1 y con la siguiente configuración:

- Duración de tiempos: 6 minutos
- Controles: Cualquiera
- Velocidad de juego: Normal
- Tipo de plantilla: 95 Global

El equipo a Seleccionar en esta modalidad SIEMPRE será el **ATHLETIC CLUB** (pudiendo elegir la plantilla del equipo femenino o del masculino) y cada jugador elegirá una equipación distinta de la de su rival.

#### Resultados y Tabla AC LEHOI PUNTUAK

Al finalizar el partido ambos jugadores harán captura de pantalla de estadísticas y resultado del partido en su apartado RESUMEN (vía PlayStation o vía foto con el móvil) y la harán llegar a la organización del torneo en el Discord de la competición en el apartado de resultados de su institución, los jugadores que envíen también las estadísticas detalladas de los apartados POSESIÓN, TIROS, PASES y DEFENSA obtendrán 5 puntos de la tabla **AC LEHOI PUNTUAK** (1 punto por cada una de los apartados), esta tabla tendrá un gran valor en casos de desempate y de selección de participantes por cuestión de compromiso con el torneo y respeto a las normas del mismo y también tendrá un importante valor para la Fase A.2 de Preselección de las 68 entidades que jugarán la FINAL PRESENCIAL de Criba de Instituciones.

Mediante las estadísticas que se irán recibiendo de cada partido y los puntos de la tabla **AC LEHOI PUNTUAK** se generará una Base de Datos, con la que se evaluará el rendimiento futbolístico de cada jugador de la institución, de manera que desde la organización se ofrecerá un informe de los mejores jugadores de cada institución a su "entrenador" para que pueda realizar la selección de sus mejores 5 jugadores.



Cabe destacar que en los informes no sólo se tendrán en cuenta los puntos obtenidos en los partidos y su clasificación, sino que se tendrán en cuenta muchos otros parámetros como por ejemplo el nivel de calidad en defensa por medio de entradas, recuperaciones, faltas cometidas, la precisión de los pases y pérdidas de balón, etc. se valorarán muchos parámetros para evaluar a cada participante, de manera que mediante estos informes se detectará el verdadero TALENTO futbolístico, donde si bien GANAR partidos ofrece grandes posibilidades de ser uno de los elegidos, no es el único parámetro que garantizará formar parte del equipo oficial de cada institución, es decir, desde el AC eSports Tournament, queremos que todos los jugadores se diviertan y demuestren en su máxima expresión su nivel de comprensión del fútbol y lo trasladen al terreno virtual.

## A.2 Criba de Instituciones

Las instituciones CE/CC jugarán en modo liga todos contra todos en grupos distribuidos de forma proporcional.

Los partidos tendrán la siguiente configuración:

- Duración de tiempos: 6 minutos
- Controles: Cualquiera
- Velocidad de juego: Normal
- Tipo de plantilla: 95 Global

El equipo a Seleccionar en esta modalidad SIEMPRE será el **ATHLETIC CLUB** (pudiendo elegir la plantilla del equipo femenino o del masculino) y cada jugador elegirá una equipación distinta de la de su rival.

Se jugará en modo Partido Rápido / Amistosos ONLINE 1vs1 y 2vs2 con la siguiente disposición:

1vs1 - 1vs1 - 2vs2 - 1vs1 - 1vs1

Cada partido suma 1 punto para la institución en el encuentro y se jugarán todos los partidos, aunque el parcial pudiera quedar decidido en el tercer partido. En la clasificación la victoria sumará 3 puntos para el equipo vencedor y se sumarán los goles a favor y en contra de los 5 partidos.

Al finalizar cada partido los capitanes deberán enviar la pantalla de RESUMEN del resultado, donde se ven las principales estadísticas del partido, al Discord de resultados de cada Grupo.

Enviar este resultado otorgará **1 AC LEHOI PUNTUAK**, y se sumará 1 punto más por cada uno de los apartados de POSESIÓN, TIROS, PASES, DEFENSA, por lo que en de cada encuentro las entidades podrán conseguir hasta **25 AC LEHOI PUNTUAK**.

Una vez acabe el tiempo establecido para esta fase se invitará a las 68 mejores instituciones a participar en una FINAL PRESENCIAL, sea en San Mamés, Lezama u otra instalación a definir, en la que se seleccionarán las 20 mejores instituciones que tendrán derecho a participar en la **FASE FINAL DE LA LIGA HARROBI**.

A esta fase presencial a la que asistirán las mejores 68 instituciones se invitará a las mejores clasificadas en cada grupo, según la cantidad de éstos, por ejemplo:

- De haber 2 grupos, se clasificarán las 32 mejores de cada grupo (64 por ranking de clasificación) + las 4 mejores entidades de la clasificación **AC LEHOI PUNTUAK**

Se clasificarán para la **FASE FINAL DE LA LIGA HARROBI** las 16 mejores instituciones por su posición en la FINAL PRESENCIAL, aquéllas que lleguen a 8º de Final, las 4 restantes se elegirán por su clasificación en la tabla **AC LEHOI PUNTUAK**, en caso de empate en esta tabla se valorará el Goal Average en sus derrotas en los 16º de Final y de haber de nuevo empate, éste se dirimirá o bien con un partido de desempate o a sorteo a cara o cruz con el lanzamiento de una moneda por parte de la organización.



#### \* LIMITACIÓN DE PARTIDOS - JUEGO RESPONSABLE

**ATENCIÓN:** No se aceptarán más de 4 resultados de partidos diarios de lunes a jueves en horario de 18:00 a 23:00 (salvo en días no lectivos o festivos), ni más de 10 resultados de partidos diarios de viernes a domingo u otros festivos, esta norma está impuesta para velar por un juego responsable y que todo participante tenga tiempo para sus obligaciones con la institución, con la familia y con sus cuidados físico-psíquicos, ya que se deben promover los hábitos saludables como una buena alimentación y la realización de ejercicio físico de forma regular.

#### \*\* INVITACIÓN A LA FINAL PRESENCIAL

Los gastos de desplazamiento, dietas y/o alojamiento en los que pudieran incurrir los participantes, sus familiares y/u otros acompañantes que deseen asistir a la **FINAL PRESENCIAL** de su fase correspondiente, correrán a su cargo, no siendo obligación del **ATHLETIC CLUB** cubrirlos bajo ningún concepto.

#### FASE B – FASE FINAL DE LA LIGA HARROBI

Conseguidas las 20 mejores instituciones de todo Euskal Herria, dará comienzo la **FASE FINAL DE LA LIGA HARROBI**, una Liga en la que todos los días de partido se realizará la retransmisión en modo carrusel, tomando un encuentro como el partido estrella de la jornada y prestando especial atención a los resultados que se vayan dando en los demás partidos. Del mismo modo que en la Fase A.2 se jugará en modo Partido Rápido / Amistosos ONLINE 1vs1 y 2vs2 con la siguiente disposición:

1vs1 - 1vs1 - 2vs2 - 1vs1 - 1vs1

La organización dispondrá de todos los partidos completos, los cuales se subirán a posteriori y se creará un vídeo resumen de la jornada para su retransmisión en el Canal del Torneo.

Las jornadas de la **LIGA HARROBI** serán los viernes, sábados y domingos y los partidos se jugarán en un total de 7 jornadas, de manera que la distribución de partidos será la siguiente:

Jornada 1 - 3 partidos

Jornada 2 - 3 partidos

Jornada 3 - 3 partidos

Jornada 4 - 3 partidos

Jornada 5 - 3 partidos

Jornada 6 - 3 partidos

Jornada 7 - 1 partido

Se deberán recibir los resultados y todo el conjunto de estadísticas de cada jugador, y como en la anterior fase se podrán llegar a sumar hasta 25 **AC LEHOI PUNTUAK**, una tabla de clasificación que servirá para resolver posibles empates y que también tendrá agradables sorpresas.

Las 8 mejores instituciones de la Liga serán invitadas a la jornada FINAL de la **LIGA HARROBI**, en esta última jornada jugarán desde 4tos de FINAL del Torneo. Una vez resuelta la FINAL, la institución que resulte Vencedora podrá conocer en persona a jugadoras y jugadores del **ATHLETIC CLUB** en un Meet&Greet al que asistirán 2 equipos, el ganador de la FINAL de la **LIGA HARROBI** y el ganador de la FINAL de la **LIGA CLUB ATHLETIC**.

Después de este Meet&Greet, el equipo Ganador de la FINAL a 8 y el equipo de la **LIGA CLUB ATHLETIC** jugarán unos partidos de EXHIBICIÓN con jugadoras y jugadores del **ATHLETIC CLUB**.



## 2) LIGA CLUB ATHLETIC. En la línea de acción Club Athletic / Socios / Peñas / Gazte Abonoak (CA/S/P/G) el Torneo seguirá el siguiente sistema de competición:

Todo afiliado al Club Athletic, socio, peñista o Gazte Abonoak, que sea mayor de edad (a partir de 18 años), podrá inscribirse al Torneo **LIGA CLUB ATHLETIC**.

Se crearán Liguillas distribuyendo de manera proporcional a los participantes en tantas liguillas como hagan falta. Los jugadores jugarán partidos rápidos en modo AMISTOSO ONLINE 1vs1/ y con la siguiente configuración:

- Duración de tiempos: 6 minutos
- Controles: Cualquiera
- Velocidad de juego: Normal
- Tipo de plantilla: 95 Global

El equipo a Seleccionar en esta modalidad SIEMPRE será el **ATHLETIC CLUB** (pudiendo elegir la plantilla del equipo femenino o del masculino) y cada jugador elegirá una equipación distinta de la de su rival.

Esta línea de acción empezará al mismo tiempo que la de Centros Escolares / Clubes convenidos, y finalizará 2 semanas antes de la FINAL del AC eSports Tournament a la mitad del torneo se agruparán los mejores participantes de cada grupo en una Liguilla unificada que dará acceso a la FINAL del AC eSports Tournament.

Todo participante deberá enviar la pestaña de resumen de los datos del partido, por la que recibirá **1 AC LEHOI PUNTUAK + 1 AC LEHOI PUNTUAK** por cada una de las otras 4 pestañas de estadísticas (POSESIÓN, TIROS, PASES y DEFENSA).

Para la FINAL a 8 se crearán 8 equipos formados por los 40 mejores jugadores y la distribución de los equipos se realizará por cabezas de serie de manera que en cada equipo habrá 1 jugador entre los 5 primeros clasificados, otro jugador del 6 al 10 y así respectivamente hasta conformar 8 equipos de 5 participantes. Esta elección no será aleatoria ni impuesta, desde la organización se acordará con los 5 cabezas de serie su turno de elección si eligen al mejor de la siguiente sección de clasificados, cambiará su posición de elección para la siguiente tanda de participantes. La distribución de posiciones de los jugadores del Club Athletic / Socios / Peñas / Gazte Abonoak se realizará según los siguientes criterios:

- Clasificación de cada una de las Liguillas
- **AC LEHOI PUNTUAK**
- Goal Average
- Cantidad de partidos jugados
- El menor número de tarjetas (FAIRPLAY)

### **\* LIMITACIÓN DE PARTIDOS - JUEGO RESPONSABLE**

**ATENCIÓN:** No se aceptarán más de 4 resultados de partidos diarios de lunes a jueves en horario de 18:00 a 23:00 (salvo en días no lectivos o festivos), ni más de 10 resultados de partidos diarios de viernes a domingo u otros festivos, esta norma está impuesta para velar por un juego responsable y que todo participante tenga tiempo para sus obligaciones con su familia y con sus cuidados físico-psíquicos, ya que se deben promover los hábitos saludables como una buena alimentación y la realización de ejercicio físico de forma regular.





## **\*\* INVITACIÓN A LA FINAL PRESENCIAL**

Los gastos de desplazamiento, dietas y/o alojamiento en los que pudieran incurrir los participantes, sus familiares y/u otros acompañantes que deseen asistir a la FINAL PRESENCIAL de su fase correspondiente, correrán a su cargo, no siendo obligación del ATHLETIC CLUB cubrirlos bajo ningún concepto.

\*\*\* Estas Bases y Normativa de Competición están sujetas a posibles modificaciones, las cuáles se comunicarán por los canales oficiales del AC eSports Tournament (Página web, Discord y redes sociales)

\*\*\*\* Electronic Arts Inc. o sus distribuidores de licencias no están afiliados a este torneo ni le han otorgado su patrocinio

