



# ATHLETIC CLUB eSports TOURNAMENT

## TXAPELKETAREN OINARRIAN ETA HELBURUAK

### HELBURUA

AC eSports Tournament ATHLETIC CLUBen eSports txapelketa da eta bere helburu nagusia klubaren eta Athleticzale masa sozialaren arteko lotura eta interakzio bide berriak sortzea da.

### PLATAFORMA

AC eSports Tournament PlayStation plataformetan jokatu da eta Electronic Arts-en "EA Sports FC 24" bideojokoa erabiliko da. Txapelketa ofiziala PS5ean jokatu da, PS4n lagunarteko txapelketak jokatu ahal izango dira, baina ondorengo faseetarako osatu beharko duten taldea PS5ean lehiatu daitezkeen jokalariez bakarrik osatuko da, **HARROBI LIGA** PS5ean BAKARRIK jokatu da.

### LEHIAKETA FORMATUA

Txapelketa honek bi taldeetan jartzen du arreta.

- 1- HARROBI LIGA. Ikastetxe/Hitzartutako Klubak, aurrerantzean (IK/HK)
- 2- CLUB ATHLETIC LIGA. Club Athletic/Bazkideak/Peñak/Gazte Abonoak aurrerantzean (CA/B/P/G)

#### **1) HARROBI LIGA. IK/HKren taldeari dagokionez, txapelketak honako lehiaketa-sistema jarraituko du:**

- Parte hartu nahi duten ikastetxeko eta hitzartutako klubeko haur guztiek eman ahal izango dute izena, baldin eta 14 eta 17 urte bitartean badituzte txapelketaren webgunean erregistratzen den egunean. IK/HK talde bakoitzak gutxienez 5 jokalariko talde bat sortu eta inskribatu beharko du.

- IK/HKko talde bakoitzak, izena ematen duenean, "entrenatzaile" bat emango du arduradun bezala, erakundearen eta eSports Tournament ACEko koordinatzailearen arteko komunikazio-lotura izango dena. "Entrenatzaile" horren ardurak jokariak bere erakundeko kideak direla eta adinaren baldintza betetzen dutela izango da eta AC eSports Tournament taldearen Azken Fasean ordezkatu dituen 5 jokalariko taldea koordinatuko du.

- Gerta daiteke lehiaketan ofizialki ikasle/jokalari talde bat ordezkatzeko onartzen ez duen edo atxikitzen ez den erakunde bateko parte-hartzaile askok izena eman nahi izatea. Kasu horretan, erakunde birtual bat sortuko da, inskribatutako taldearen jatorrizko lekuaren izena izango du, eta benetako erakunde bat balitz bezala tratatuko da ondorio guztietarako.

- Gutxienez 30 kide izatera iristen ez diren erakunde birtual txikiak baditugu, antolaketak erakunde birtual horietako batzuk elkartzeko erabakia hartu ahal izango du, eta, horretarako, parte-hartzaile gehien dituen erakunde birtual bat sortu ahal izango du, jokariak beren gaitasunen arabera ebaluatzeko eta bahetzeko prozesu egokia egin ahal izateko. Klausula hori aplikatu dakieke, gutxienez 30 pertsona inskribatuta dituzten erakunde errealei, baina ez da automatikoa izango, eta antolaketak hartzen duen erabakiaren arabera izango da, erakundearen gutzizko bolumenari dagokionez, eta parte-hartzaile gutxi dituzten erakundeak bildu behar diren ala ez kontuan hartuta.



- AC eSports TournamentEN 1. ekintza 2 fasetan banatuta egongo da:

## A FASEA - SELEKZIOA

Erakunde guztiek 5 jokalaria taldeak osatu beharko dituzte. Beraz, erakunde bati esleitutako 5 parte-hartzaile baino gehiagok izena eman badute, A.1 fasea aktibatuko da. Fase horretan, gamer bakoitzaren gaitasunak neurtuko dira, eta futbol-gaitasun handiko talde bat hautatu ahal izango da. Erakundeak ez badu gaintzen berari esleitutako 5 parte-hartzaileak, A.1 fasea gaintu ahal izango du, eta bere taldeak entrenatuko du A.2 fasera zuzenean sartzeko. A.2 fase hori erakundeen baheketa-fasea izango da. Fase horretan, erakundeek elkarren aurka jokatuko dute, FINAL presentziala jokatuco duten 68 erakunde onenak lortzeko, San Mamesen, Lezaman edo definituko den beste jokozentro batean jokatuco dira finalak. Aurrez-aurreko AMAIERA honek Euskal Herri osoko 20 erakunde onenak hautatzeko aukera emango du.

### A.1 Jokalarien hautaketa

Erakundeak 5 jokalaria baino gehiago baditu, parte-hartzaile bakoitzaren futbol-gaitasunak aztertzeko eta baloratzeko fase bat hasiko da.

Erakunde honetako jokalaria guztiek Liga formatuan jokatuco dute guztiak guztien aurka, Ligaxka proportzionaletan bilduko dira, erakundeko parte-hartzaileen mailaren arabera.

Parte-hartzaile guztiak Liga txikietan banatuta daudenean, hauek Partida Azkarra/Lagunartekoak ONLINE 1vs1 moduan jokatuco dute eta honako konfigurazio honekin:

- Denboren iraupena: 6 minutu
- Kontrolak: edozein
- Jokoaren abiadura: Normala
- Plantilla mota: 95, Globala

Modalitate honetan hautatu beharreko taldea BETI **ATHLETIC CLUB** izango da (emakumezkoen edo gizonezkoen taldea aukeratu ahal izango da), eta jokalaria bakoitzak ekipazio desberdin bat aukeratuco du.

### AC LEHOI PUNTUAK emaitzak eta taula

Partida amaitzean, bi jokalariek estatistiken pantaila eta partidaren emaitzei kapturak aterako dizkiote LABURPEN atalean (PlayStation bidez edo argazki bidez mugikorrarekin), eta txapelketaren antolaketara bidaliko dute, txapelketako emaitzen atalean. Era berean, JABETZA, TIROAK, PASEAK eta DEFENTSA ataletako estatistika xeheak bidaltzen dituzten jokalariek 5 puntu lortuco dituzte **AC LEHOI PUNTUAK** (puntu 1 atal bakoitzeko). Taula horrek balio handia izango du berdinketa dagoenean eta parte-hartzaileak hautatzen direnean, txapelketarekin duten konpromisoagatik eta haren arauak errespetatzeagatik, eta balio handia izango du, halaber, ERAKUNDEEN BAHEKETAREN FINAL PRESENTZIALA jokatuco duten 68 taldeentzako.

Partida bakoitzetik jasotzen joango diren estatistiken eta **AC LEHOI PUNTUEN** bidez, datu-base bat sortuco da, eta horrekin erakundeko jokalaria bakoitzaren futbol-errendimendua ebaluatuko da. Horrela, antolakuntzak erakunde bakoitzeko jokalaria onenen txosten bat eskainiko dio bere "entrenatzaileari", bere 5 jokalaria onenen hautaketa egin ahal izan dezan.





Txostenetan, partidetan lortutako puntuak eta horien sailkapena ez ezik, beste parametro asko ere hartuko dira kontuan, hala nola, sarreren bidezko defentsaren kalitate-maila, berreskurapenak, egindako faltak, paseen eta baloigalderen zehaztasuna eta abar. Parametro asko baloratuko dira parte-hartzaile bakoitza ebaluatzeko, eta, horrela, txosten horien bidez, benetako futbol-talentua detektatuko da. Bertan, partidak IRABAZTEAK aukeratuetoako bat izateko aukera handiak ematen baditu ere, ez da erakunde bakoitzeko talde ofizialeko kide izatea bermatuko duen parametro bakarra, hau da, eSports Tournament ACetik, jokalaria guztiak zatitzea eta beren adierazpen gorenean futbola ulertzeko duten maila erakustea nahi dugu, eta eremu birtualera eramatea.

## A.2 Erakundeen baheketa

IK/HK erakundeek liga moduan jokatuko dute guztien aurka, modu proportzionalen banatutako multzoetan.

Partiduak konfigurazio hau jarraitu behar du:

- Denboren iraupena: 6 minutu
- Kontrolak: edozein
- Jokoaren abiadura: Normala
- Plantilla mota: 95 Globala

Modalitate honetan hautatu beharreko taldea BETI **ATHLETIC CLUB** izango da (emakumezkoen edo gizonezkoen taldea aukeratu ahal izango da), eta jokalaria bakoitzak aurkariarena ez den ekipazio bat aukeratu du.

Partida Azkarra/Lagunartekoak ONLINE 1vs1 eta 2vs2 moduan jokatuko da, honako xedapen honekin:

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

Partida bakoitzak puntu 1 topaketan lortzen du erakundearentzat eta partida guztiak jokatuko dira, nahiz eta hirugarren partidaren erabakita gera daitekeen. Sailkapenean garaipenak 3 puntu gehituko dizkio talde irabazleari eta 5 partidaren aldeko eta kontrako golak gehituko dira.

Partida bakoitza amaitzean, kapitainek emaitzaren laburpen-pantaila bidali beharko dute, non partiduaren estatistika nagusiak ikusten diren, Talde bakoitzaren emaitzen arabera.

Emaizta hori bidaltzeak AC LEHOI PUNTU bat emango du, eta puntu bat gehiago gehituko da JABETZA, TIROAK, PASEAK, DEFENTSA atal bakoitzeko; beraz, topaketa bakoitzean, erakundeek 25 **AC LEHOI PUNTU** ere lortu ahal izango dituzte.

Fase honetarako ezarritako denbora amaitutakoan, 68 erakunde onenak gonbidatuko dira AURREZ AURREKO FINAL batean parte hartzera, San Mamesen, Lezaman edo definituko den beste instalazio batean. Bertan, **HARROBI LIGAN** parte hartzeko eskubidea izango duten 20 erakunde onenak hautatuko dira.

68 erakunderik onenak parte hartuko duten aurrez aurreko fase honetara talde bakoitzean sailkatutako onenak gonbidatuko dira, kopuruaren arabera, adibidez:

- 2 talde egonez gero, multzo bakoitzeko 32 onenak (64 sailkapen bakoitzeko) + **AC LEHOI PUNTUAK** sailkapeneko 4 erakunde onenak sailkatuko dira.

16 erakunde onenak sailkatuko dira **HARROBI LIGAKO AZKEN FASEAN**, AURREZ AURREKO FINALEAN duten posizioagatik, Finalera 8<sup>o</sup>-ra iristen direnak, gainerako 4ak **AC LEHOI PUNTUAK** taulan sailkatuko dira. Taula horretan berdinketarik egonez gero, Goal Average-a baloratuko da Azken Faseko 16<sup>o</sup>-etan izandako porrotetan, eta berriro berdinketarik izanez gero, berdinketa hausteko partida batekin edo aurrez aurreko zozketa batekin edo antolatzaileek txanpon bat botata.



### \* PARTIDA MUGAKETA - JOKO ARDURATSUA

**ARRETA:** Ez dira onartuko astelehenetik ostegunera 18: 00etatik 23: 00etara (eskolakoak ez diren egunetan edo jaiegunetan izan ezik) egunero jokatzen diren partiden 4 emaitza baino gehiago, ezta ostiraletik igandera edo beste jaiegun batzuetan egunero jokatzen diren partiden 10 emaitza baino gehiago ere. Arau hau joko arduratsua zaintzeko eta parte-hartzaile orok erakundearekin, familiarekin eta bere zaintza fisiko-psikikoekin dituen betebeharrarako denbora izateko ezartzen da, ohitura osasungarriak sustatu behar baitira, hala nola elikadura ona eta ariketa fisikoa modu erregularrean egitea.

### \*\* AURREZ AURREKO FINALERAKO GONBIDAPENA

**FINAL PRESENTZIALEAN** parte hartu nahi duten parte-hartzaileek, haien senideek eta/edo beste laguntzaile batzuek joan-etorrietan, dietetan eta/edo ostatuan izan ditzaketen gastuak bere kontura izango dira, eta ATHLETIC CLUBek ez ditu inolaz ere ordainduko gastu horiek.

### B FASEA- HARROBI LIGAKO AZKEN FASEA

Euskal Herriko 20 erakunderik onenak lortuta, **HARROBI LIGAKO AZKEN FASEAN** hasiko da. Liga horretan, egunero, emanaldia karrusel moduan egingo da, jardunaldiko partida nagusia den partida bat hartuz eta gainerako partidetan ematen diren emaitzei arreta berezia eskainiz. A.2 fasean bezala, ONLINE 1vs1 eta 2vs2 partida azkarra/lagunartekoak jokatuko dira, honela:

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

Antolakuntzak partidu guztiak izango ditu, ondoren a posteriori igoko direnak eta jardunaldiaren laburpen bideo bat sortuko da Torneoaren kanalean emateko.

**HARROBI LIGAN** jardunaldiak ostiraletan, larunbatetan eta igandeetan izango dira, eta partidak 7 jardunalditan jokatuko dira, honela banatuta:

1. jardunaldia - 3 partidu
2. jardunaldia - 3 partidu
3. jardunaldia - 3 partidu
4. jardunaldia - 3 partidu
5. jardunaldia - 3 partidu
6. jardunaldia - 3 partidu
7. jardunaldia - Partidu 1

Jokalari bakoitzaren emaitzak eta estatistika guztiak jaso beharko dira, eta aurreko fasean bezala, **25 AC LEHOI PUNTUAK** ere batu ahal izango dira. Saillkapen-taula horrek berdinketak ebazteko balioko du, eta ezusteko atseginak ere izango ditu.

Ligako 8 erakunde onenak **HARROBI LIGAKO** azken jardunaldira gonbidatuko dituzte, azken jardunaldi honetan Torneoko FINAL 4etatik aurrera. FINALA erabaki ondoren, garaile suertatzen den taldeak ATHLETIC CLUBEKO jokalariek aurrez aurre ezagutu ahal izango ditu Meet & Greet batean. Bertan bi taldea egongo dira, **HARROBI LIGA** FINALAREN irabazlea eta **CLUB ATHLETIC LIGA** FINALAREN irabazlea.

Meet & Greet honen ondoren, 8ko FINALA irabazten duen taldeak eta **CLUB ATHLETIC LIGAKO** taldeak, ERAKUSTALDI partida batzuk jokatuko dituzte ATHLETIC CLUBEKO jokalariekin.



## **2) CLUB ATHLETIC LIGA. Club Athletic/Bazkide/Peñak/Gazte Abonoak (CA/B/P/G) taldeari dagokionez, txapelketak honako lehiaketa-sistema hau jarraituko du:**

Club Athletic-eko bazkide, peñakide edo Gazte Abonoak elkarteko kide diren guztiek, adin nagusikoak badira (18 urtetik aurrera), **CLUB ATHLETIC LIGA**n Torneoan izena eman ahal izango dute.

Ligak sortuko dira, eta behar beste liga banatuko dira parte-hartzaileen proportzioan.

Jokalariak partida azkarrak jokatu dituzte LAGUNARTEKOA ONLINE 1vs1/moduan eta konfigurazio honekin:

- Denboren iraupena: 6 minutu
- Kontrolak: edozein
- Jokoaren abiadura: Normala
- Plantilla mota: 95 Globala

Modalitate honetan hautatu beharreko taldea **BETI ATHLETIC CLUB** izango da (emakumezkoen edo gizonezkoen taldea aukeratu ahal izango da), eta jokalaria bakoitzak aurkariarena ez den ekipazio bat aukeratu du.

Ekintza-lerro hori adostutako Ikastetxe/Klubuen taldearekin batera hasiko da, eta AC eSports Tournament txapelketako FINALA baino 2 aste lehenago amaituko da. Txapelketaren erdian multzo bakoitzeko parte-hartzaile onenak Liga bateratu batean bilduko dira, AC eSports Tournament txapelketako FINALA eskuratzeko aukera emango duena.

Parte-hartzaile guztiek partidaren datuen laburpen-fitxa bidali beharko dute, eta horren bidez **AC LEHOI PUNTUAK + 1 AC LEHOI PUNTUAK** jasoko dute estatistiken beste 4 fitxetako bakoitzeko (JABETZA, TIROAK, PASEAK eta DEFENTSA).

8rako FINALA egiteko, 40 jokalaria onenek osatutako 8 talde sortuko dira, eta taldeen banaketa taldeburuen arabera egingo da. Horrela, talde bakoitzean jokalaria bat egongo da lehen 5 sailkatuen artean, beste jokalaria bat 6tik 10ra eta horrela, hurrenez hurren, 5 partaidetako 8 talde osatu arte. Aukeraketa hori ez da ausazkoa izango, ezta inposatua ere. Antolakuntzak 5 zerrendaburuekin adostuko du beren hautapen-txanda, hurrengo sailkapen-ataleko onena aukeratzeko badute. Hurrengo txandarako hautaketa-posizioa aldatuko du. Club Athletic/Bazkideak/Peñak/Gazte Abonoak jokalarien posizioen banaketa honako irizpide hauen arabera egingo da:

- Liga txiki bakoitzaren sailkapena
- **AC LEHOI PUNTUAK**
- Goal Average
- Jokatuak partiden kopurua
- Ahalik eta txartel gutxien (FAIRPLAY)

### **\* PARTIDA MUGAKETA - JOKO ARDURATSUA**

ARRETA: Ez dira onartuko astelehenetik ostegunera 18: 00etatik 23: 00etara (eskolakoak ez diren egunetan edo jaiegunetan izan ezik) egunero jokatzen diren partiden 4 emaitza baino gehiago, ezta ostiraletik igandera edo beste jaiegun batzuetan egunero jokatzen diren partiden 10 emaitza baino gehiago ere. Arau hau joko arduratsua zaintzeko eta parte-hartzaile orok erakundearekin, familiarekin eta bere zaintza fisiko-psikikoekin dituen betebeharrerarako denbora izateko ezartzen da, ohitura osasungarriak sustatu behar baitira, hala nola elikadura ona eta ariketa fisiko modu erregularrean egitea.



**\*\* AURREZ AURREKO FINALERAKO GONBIDAPENA**

FINAL PRESENTZIALEAN parte hartu nahi duten parte-hartzaileek, haien senideek eta/edo beste laguntzaile batzuek joan-etorrietan, dietetan eta/edo ostatuan izan ditzaketen gastuak bere kontura izango dira, eta ATHLETIC CLUBek ez ditu inolaz ere ordainduko gastu horiek.

\*\*\* Lehiaketarako Oinarri eta Araudi hauek egon daitezkeen aldaketen mende daude, eta aldaketa horiek eSports Tournament ACeko kanal ofizialen bidez jakinaraziko dira (web orria, Dis, eta sare sozialak).

\*\*\*\* Electronic Arts Inc. edo lizentzia-banatzaileak ez daude txapelketa honetan afiliatuta eta ez diote babesletzarik eman.

