

REGLAMENTO

TORNEO ASOCIACIÓN BAHIENSE de

BASQUET

NBA 2K20

CONDICIONES PREVIAS

Artículo 1: “Torneo Asociación Bahiense de Basquet NBA 2k20”, en adelante denominado como “Torneo ABB”, es una competencia de deportes electrónicos. No se permiten ni se fomentan apuestas mutuas y/o cualquier otra actividad conexas que esté alcanzada por la ley 13.470. A tal efecto se aclaran las siguientes circunstancias:

- Para poder participar del torneo es necesario completar un formulario de inscripción.

Artículo 2: Quienes quieran jugar en la “Torneo ABB”, deberán tener una cuenta de PS Plus o cualquier cuenta que sea necesaria para jugar online habilitada al efecto. Cualquier sanción que cualquiera de los distribuidores del juego aplique a quien se inscriba en la “Torneo ABB”, puede significar su descalificación del torneo. Los jugadores que no tengan la cuenta determinada en el Artículo 1, deberán hacer la cuenta temporal de 14 días con plus para poder jugar el torneo.

Artículo 3: “El Cubil del Mal”, CUIT 30-71633088-1, en adelante ECDM, se constituye como el organizador de la competencia. No se compromete ni se obliga a brindar el juego o las cuentas para poder participar de la copa. El pago de la entrada de inscripción (en caso de haber) sin tener la cuenta habilitada al efecto, o el juego original para poder utilizarla, es responsabilidad del participante; y no dará derecho al reembolso de la inscripción.

Artículo 4: Atento a la imposibilidad de jugar en “Cross Play”, la copa será jugada en la plataforma de PlayStation 4.

Artículo 5: El sistema elegido para coordinar el torneo es Toornament.com

Artículo 6: ECDM, como los organizadores del torneo, o cualquiera de los sponsors que el día de mañana auspicien la organización del evento, no se hacen responsables por la información brindada a los servicios de SONY Playstation.

Artículo 7: Los organizadores del “Torneo ABB” se reservan el derecho de admisión y permanencia en la Copa.

Artículo 8: La organización no se hace responsable de los problemas de conexión de los jugadores.

Artículo 9: Cualquier comunicación oficial con la organización del torneo debe hacerse al correo electrónico “torneos@elcubildelmal.com”. Cualquier otra comunicación con cualquiera de los referentes, organizadores, o sponsors, puede considerarse como inexistente.

Artículo 10: No serán tenidas en cuenta las comunicaciones que sean realizadas por mensaje de texto, llamadas telefónicas o mensajes de aplicaciones como WhatsApp, Facebook Messenger, o cualquier otra.

ORGANIZACIÓN DEL “TORNEO ABB NBA 2K20”

Artículo 11: El “Torneo ABB” será en su totalidad de manera NO PRESENCIAL ya que ante la situación social que todos conocemos se hace imposible hacer de manera presencial el “TLS PES”. A tal efecto se estipula que:

- 1. EL CHECK-IN ES A LAS 14.30 HORAS DEL DÍA DOMINGO 01/11/2020. Quienes no estén en el check-in para 15.00 serán descalificados.**
- 2. LA PRIMERA ETAPA DE JUEGO SE REALIZARÁ A LAS 15.00 HORAS DEL DÍA 01/11/2020.**
- 3. LAS ETAPAS SE JUGARÁN DE MANERA SUCESIVA**

Artículo 12: El “Torneo ABB” será formato de cuadro a eliminación directa. El perdedor de cada instancia de juego, o etapa de juego, será descalificado. El vencedor pasará a la próxima fase.

Artículo 13: Cada etapa de juego, será a partido al mejor de 3.

Artículo 14: El primero en ganar 2 de los 3 partidos gana el enfrentamiento.

Artículo 15: Los jugadores participarán de partidos en el formato de juego del presente reglamento.

FORMATO DE JUEGO

Artículo 16: Todas las partidas deberán ser jugadas en modo de juego: Partida privada creada por el jugador designado como “LOCAL” de cada fase. El jugador designado como LOCAL será el primero en elegir equipo.

Artículo 17: Sólo se permiten los equipos actuales. Los jugadores no pueden elegir el mismo equipo que su oponente. (No partidos espejo) .

Artículo 18: Cada jugador tendrá un máximo de 5 (cinco) pausas por partido.

Artículo 19: Los equipos All-Star, All-Time y los equipos Históricos no están permitidos.

CARACTERÍSTICAS DEL PARTIDO

Artículo 20: La duración del cuarto será de 3 minutos.

Artículo 21: Agotamiento: On

Artículo 22: Control: Todos

Artículo 23: Estilo de juego: All Star

Artículo 24: Velocidad de juego: Normal

CONTINGENCIAS DE LAS PARTIDAS

Ausencias

Artículo 25: Si en el horario coordinado por la organización, uno de los jugadores no asistiera, el contrario solamente puede pedir la victoria si está presente en el servidor para jugar.

Artículo 26: Se considera tiempo de espera suficiente, 10 (diez) minutos.

Artículo 27: La victoria debe pedirse mediante el mecanismo de queja determinado en el Artículo 43.

Desconexiones

Artículo 28: Si uno de los jugadores sufre una desconexión en medio de una partida, puede pedir jugar nuevamente la partida. Para poder ejercer el derecho otorgado en este artículo es necesario:

- A. Contar con el consentimiento del otro jugador.
- B. Contar con pruebas suficientes de que la desconexión no se ha debido a su responsabilidad; ya sea que se deba a una desconexión del proveedor de internet, de los servidores de Konami, o cualquier otro motivo.

Artículo 29: Sólo se puede pedir ejercer el derecho del Artículo 28 una vez sola.

Artículo 30: Si la reconexión fuera imposible, el jugador oponente podrá considerar la partida una victoria a su favor. En caso de retrasar el torneo, el organizador del torneo puede determinar la victoria.

Artículo 31: Cuando la situación se debe resolver mediante el proceso de queja, determinado en el Artículo 43, los jugadores deben terminar de jugar el partido.

Artículo 32: En el caso de que se gane la queja, el partido no se jugará nuevamente. Se considera la partida como victoria para el jugador que planteó la queja. Si la queja se pierde, la partida será considerada como victoria para el jugador que NO planteó la queja.

Conductas Antideportivas

Artículo 33: Está prohibida cualquier conducta antideportiva. Las mismas pueden ser sancionadas mediante:

- A. Llamado de atención para el jugador.
- B. Expulsión del torneo para el jugador.

Artículo 34: Las burlas, expresiones de odio, racismo, xenofobia, machismo, feminismo, y/o cualquier otra forma de discriminación negativa que se funde en sexo, religión, raza, nacionalidad, habilidad en el juego, o cualquier otro criterio, son presumidas conductas antideportivas.

Artículo 35: Las expresiones de victoria o de frustración, que no puedan ser calificadas como conductas antideportivas, no merecen sanción alguna.

Artículo 36: El uso abusivo y/o frecuente de las expresiones (gestos) dentro del juego se presume conducta antideportiva..

Artículo 38: La conducta antideportiva, solamente puede ser alegada mediante el proceso de queja determinado en el Artículo 43. Sólo pueden iniciarse por los jugadores que NO han realizado la conducta antideportiva objeto de la queja.

Artículo 39: Sin perjuicio de lo determinado en el Artículo 40 y Artículo 41, la sanción a aplicar será determinada por los organizadores de torneo de manera discrecional.

Artículo 40: Sin perjuicio de la posibilidad de imponer una sanción más severa, cuando se den los casos del Artículo 36 y del Artículo 37, si la conducta antideportiva es realizada por un jugador ganador de la fecha, la sanción es calificar la fecha como empate y genera un llamado de atención para el jugador en cuestión.

Artículo 41: Sin perjuicio de la posibilidad de imponer una sanción más severa, cuando se den los casos del Artículo 36 y del Artículo 37, si la conducta antideportiva es realizada por un jugador del equipo perdedor de la fecha, la sanción es un llamado de atención para el jugador.

Artículo 42: A los tres llamados de atención, el jugador queda expulsado de la copa.

SISTEMA DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Artículo 43: Por los motivos determinados en el presente reglamento, los jugadores pueden iniciar un proceso de reclamo a la organización del torneo que se denominará “Queja”. La misma será realizada de acuerdo a lo determinado en la presente sección.

Artículo 44: Las quejas serán realizadas por correo electrónico, al mail determinado en el Artículo 9. En ese correo, el jugador que realice la queja, debe:

- A. Agregar las pruebas que fundamenten su pedido.
- B. Dar una descripción de los hechos.
- C. Dar el fundamento de los motivos por los cuales se realiza el reclamo.

Artículo 45: Las pruebas deben ser remitidas por mail. No se consideran evidencias válidas las que no puedan digitalizarse y enviarse por correo electrónico.

Artículo 46: Una vez realizada la queja, el jugador no puede agregar otra información, salvo que no haya podido enviarla con anterioridad al mail determinado en el Artículo 44.

Artículo 47: Las quejas pueden realizarse en el lapso de 30 Minutos corridos a que finalice el partido en la que hayan ocurrido los eventos que dan causa a la queja.

Artículo 48: Se admiten como pruebas para fundamentar, en los términos del Artículo 44 a):

- A. Las estadísticas de la partida que otorga Konami.
- B. Capturas de Pantalla (Screenshots) de cualquier forma de comunicación entre los jugadores, o cualesquiera de ellos con la organización del “Torneo ABB”.
- C. Grabaciones de partidas, mediante cualquier formato.
- D. Capturas de Pantalla de la partida.
- E. Cualquier otra prueba que fuera conducente para determinar la veracidad de los hechos.

Artículo 49: La resolución de la Queja, será realizada por la organización del “Torneo ABB”, de manera discrecional. Será comunicada por correo electrónico, al mail del jugador.

Artículo 50: La resolución del “Torneo ABB” es apelable al juez de la copa. Para hacer uso del recurso de apelación los jugadores deben presentar una respuesta con fundamentos para que los organizadores cambien la resolución tomada.

