



OFFICIAL LEAGUE QUALIFIER

**“BASES Y REGLAMENTO OFICIAL
DEL CAMPEONATO EPRIMERA
DIRECTV”.**

DIRECTV

I - Bases y Reglamento ePrimera DIRECTV.

1. INFORMACIÓN GENERAL.

EA SPORTS FIFA 20 Global Series es el último evento hasta la fecha dentro del género de simulación de deportes que representan los eSports de primer nivel. EA SPORTS, FIFA y unas 20 ligas de fútbol de los cinco continentes se unirán para dar vida al ecosistema competitivo más extenso de la industria.

Algunas de las instancias competitivas que componen la EA SPORT FIFA 20 Global Series son: Copas FUT Champions, la eNations Cup, la eClub World Cup, eventos de clasificación con licencia, eventos de PlayStation y, por supuesto, varias ligas de nuestros socios.

La ePrimera DIRECTV es una liga asociada a EA SPORT para esta temporada.

2. CÓMO COMPETIR EN LA EPRIMERA DIRECTV.

Cada uno de los equipos participantes decidirá la forma en que seleccionará a sus representantes. Los clubes además informarán a la producción y entregarán todos los datos de los jugadores para su completa individualización. No obstante, lo anterior, los jugadores deberán cumplir con los requisitos de elegibilidad desarrollados en el presente documento.

3. REGISTRO GLOBAL SERIES.

La ePrimera DIRECTV no requiere registro ni verificación de cuenta en EA Global Series, no obstante, es ideal que los jugadores se registren de modo que puedan representar a su club en todas las instancias competitivas de la EA SPORT FIFA 20 Global Series y para adquirir los puntos que la competencia otorga.

Link de inscripción: <https://www.ea.com/games/fifa/fifa-20/compete/register>

Fecha límite de inscripción: 31 de enero del 2020. 23:59 Hrs.

4. PUNTOS GLOBAL SERIES.

La ePrimera es una liga asociada y como tal entrega puntos Global Series. Los puntos que entrega son los siguientes:

1ro: 200 pts.

2do: 110 pts.

3ro y 4to: 80 pts.

5to y 8vo: 40 pts.

9no a 16vo: 20 pts.

Para recibir los puntos. Los jugadores deben estar registrados en las Global Series.

5. REQUISITOS PARA LOS JUGADORES DE LA PRIMERA DIRECTV.

Los jugadores deben registrarse en www.futchampions.com para poder optar a obtener puntos Global Series, más no para participar de la ePrimera DIRECTV, aunque es ideal. Sí deberán cumplir con los requisitos descritos en esta sección (a título individual, «Jugador» o «Competidor») deberán:

- Disponer de FIFA 20 para PlayStation 4 o tener acceso al juego.
- Tener ID de PSN válido.
- Aceptar la Política de privacidad y directiva de cookies de EA disponible en privacy.ea.com/es (la «Política de privacidad y directiva de cookies») y el Acuerdo de usuario que se ubica en <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/es/es/PC/> (el «Acuerdo de usuario»);
- Registrar una Cuenta EA válida para optar a participar y aceptar las Reglas oficiales durante uno de los periodos de registro indicados en la sección 6.
- Cumplir los requisitos de edad y residencia descritos en las secciones 7 y 8.
- Disponer de una cuenta de Battlefy válida (<https://battlefy.com/>) para la clasificación online y los eventos en directo.

6. FECHA DE REGISTRO Y ACEPTACIÓN DE REGLAS OFICIALES DE EA.

Los Jugadores deben registrarse con su Cuenta EA válida y aceptar las Reglas oficiales en www.futchampions.com para optar a participar en la Competición EA SPORT FIFA 20 GLOBAL SERIES (link y fechas en punto 3).

Estas Reglas oficiales se podrán actualizar según sea necesario durante la FGS para que queden más claras, corregir errores, respetar los cambios de la legislación aplicable o abordar cuestiones que puedan surgir después de la primera publicación. El objetivo de las actualizaciones será garantizar que la FGS es justa para todos los Competidores. EA se reserva el derecho de cancelar, suspender y modificar la FGS o cualquier parte de la misma, si un fraude, fallos técnicos o cualquier otro factor afecta a la integridad o el funcionamiento apropiado de la FGS, tal y como lo determine EA a su exclusivo criterio. EA se reserva el derecho de descalificar a cualquier competidor que manipule el funcionamiento de la FGS o cualquier evento en directo o que actúe de forma que infrinja estas reglas oficiales. Cualquier intento de socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo de la FGS podría considerarse una infracción de la legislación penal o civil y si se realizara dicho intento, EA se reserva el derecho de buscar daños y perjuicios y otras compensaciones (incluidos los gastos de representación legal) de la persona que realizara dicho intento, hasta el máximo permitido por la ley respectiva.

Al participar en la FGS, los Competidores deben aceptar regirse por estas Reglas, así como por las decisiones de los administradores y oficiales de la Competición.

7. REQUISITOS DE EDAD DE LA EPRIMERA DIRECTV.

Para poder participar en la competición, los competidores deben tener al menos 16 años en el momento del registro y al menos la edad mínima necesaria para tener una Cuenta EA completa (no de menores) en su país de residencia. No obstante lo anterior, podrán participar menos de 15 años pero no obtendrán puntos Global Series ni podrán registrarse en la eNation o la eClub hasta tener 16 años cumplidos al momento del registro respectivo. Tampoco obtendrán el cupo eNation que le corresponde al campeón de la ePrimera DIRECTV.

En el caso de los competidores menores de edad en su país de residencia, el padre o tutor legal debe revisar y aceptar las reglas oficiales en su nombre, así como acompañarlo a los eventos en directo

8. REQUISITOS DE RESIDENCIA DE JUGADORES DE LA EPRIMERA DIRECTV Y EXTENSIÓN A INSTANCIAS INTERNACIONALES.

Todos los jugadores que compitan en la ePrimera DIRECTV deben residir en Chile y contar con su respectiva Cédula de Identidad y respectivo Rut.

Además, en los casos en que los jugadores clasifiquen a instancias internacionales, se debe tomar en cuenta lo siguiente:

Los competidores deberán aportar una prueba de residencia en un país válido con el fin de determinar si cumplen los requisitos para competir en la FGS. EA, a su exclusivo criterio, determinará la suficiencia de dicha prueba o documentación.

Es posible que se pida a los competidores invitados a participar en los eventos en directo, que firmen y envíen una declaración de idoneidad para viajar y que den fe de su residencia mediante las dos formas de identificación que se indican a continuación:

Identificación oficial: un documento como un pasaporte, carnet de conducir, documento de identidad o visado de trabajo con una fotografía, nombre y dirección física en un país válido.

Recibo: una factura reciente de una empresa de servicios públicos (electricidad, teléfono o televisión por cable) con nombre y dirección física en un país válido.

Para cualquier caso, Chile es un país válido de residencia para EA y sus competencias.

9. EMPLEADOS Y CONFLICTOS DE INTERÉS.

Los empleados de EA y sus respectivas filiales, subsidiarias, representantes, agencias de publicidad y promoción, FIFA y los familiares inmediatos o que vivan en la misma casa de tales empleados no podrán participar en la competición, así como tampoco quienes cumplan con las mismas características y sean empleados de la ANFP o VIBRAMARKETING SPA.

10. ENTREGA DE INFORMACIÓN POR PARTE DE LOS JUGADORES.

Como parte del proceso de registro, se pedirá a los competidores que proporcionen información opcional, como el equipo de representación elegido y el país de representación seleccionado en FIFA 20. Esta información se podrá utilizar en los datos de marcadores creados como parte de la FGS. El marcador se publicará el 12 de noviembre de 2019 y se actualizará de forma regular con el total de puntos, tal como lo determine EA a su exclusivo criterio.

11. FORMALIZACIÓN DE REPRESENTACIÓN DE UN JUGADOR DE UN CLUB DE LA EPRIMERA DIRECTV.

Los jugadores se vincularán a un club, mediante una carta de acuerdo, visada por la ANFP en donde se establezcan parámetros genéricos de regulación de la relación. Si un jugador deja de representar a un club, no podrá representar a otro club hasta la siguiente ePrimera DIRECTV.

12. EXTENSIÓN DE LA REPRESENTACIÓN DE LOS JUGADORES A UN CLUB DE LA EPRIMERA DIRECTV.

Los jugadores podrán seguir representando al club al cual se vincularon en la ePrimera DIRECTV tanto en competiciones posteriores o puntuales como en la misma eClub, la cual dispone de instancias de registro y regulaciones propias.

13. PLATAFORMA.

La ePrimera sólo se llevará a cabo en la consola PLAY STATION 4. Los jugadores pueden registrarse y competir utilizando una única cuenta de PSN. Las cuentas de PSN y pueden compartir una única Cuenta EA.

14. DESPLAZAMIENTO A LOS EVENTOS EN DIRECTO.

Es responsabilidad de los players llegar al lugar físico y en el horario pactado a los eventos en directo, no obstante, la producción de la ePrimera puede ayudar a facilitar el desplazamiento de los jugadores a los puntos en los que se desarrollarán los mismos.

15. TÉRMINOS GENERALES Y EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD.

Al participar de la ePrimera DIRECTV, todo competidor acepta:

En la medida en que lo permita la ley, asumir toda la responsabilidad por posibles daños sufridos por el competidor, incluidas lesiones personales y daños a la propiedad, causados verdadera o presuntamente por su participación en cualquier fase de la competición o por la aceptación, la posesión o el uso de cualquier premio. La competición se rige por las leyes del Estado de Chile y todas las reclamaciones se deberán resolver en Chile.

16. INFORMACIÓN PERSONAL OTORGADA A LA EPRIMERA DIRECTV.

Al participar en la ePrimera DIRECTV, los competidores aceptan que la producción procese su información personal: nombre, dirección, fecha de nacimiento, ID de PlayStation™Network, dirección de correo electrónico, resultados de FUT Champions, país de representación, equipo de representación, país de residencia, etc. Además que toda esta información se pueda compartir con EA y las distintas instancias de producción y difusión.

17. PUBLICACIÓN DE INFORMACIÓN PERSONAL ENTREGADA POR EL JUGADOR A LA EPRIMERA DIRECTV.

La producción de la ePrimera DIRECTV podrá difundir la siguiente información del jugador:

- Información personal: nombre completo, país de residencia, edad, plataforma, usuario (ID de PSN), puesto en los marcadores mensuales en el mes de clasificación.
- Información como aficionado al fútbol: equipo profesional favorito, futbolista profesional favorito, artículo favorito de jugador de FUT.
- Información de redes sociales: Usuario de Twitter, canal de YouTube y cuenta de Twitch (si corresponde)
- Foto: cada jugador deberá enviar varias fotos de carné siguiendo la plantilla proporcionada por EA.
- Otra información solo para la administración del torneo: talla de camiseta, restricciones dietéticas, número de teléfono móvil.
- La ePrimera podrá además compartir esta información con EA Sports.

18. DERECHOS COMERCIALES.

Todos los derechos comerciales de la competencia son regulados entre la ANFP, EA Sport y la productora VIBRA MARKETING SPA.

Los jugadores y los clubes deberán respetar los bloqueos, presencia y espacios comerciales de los auspiciadores, patrocinadores y Media partners vinculados en el proyecto. Además, deberán respetar en todo momento, las indicaciones relacionadas a permitir la correcta visualización y presencia de los socios comerciales de la ePrimera DIRECTV. No obstante lo anterior, los clubes y jugadores podrán tener patrocinadores siempre y cuando la producción lo avale y permita.

II- Clubes y Jugadores Participantes. Formato del Torneo, de los Eventos en Directo y Ajustes del Juego en la ePrimera DIRECTV.

19. SOBRE LOS CLUBES PARTICIPANTES DE LA EPRIMERA DIRECTV.

Sólo podrán participar clubes de que al momento del inicio del Campeonato ePrimera DIRECTV formen parte de la 1ra División Profesional del Fútbol Chileno y cumplan con todos los requisitos solicitados por la Asociación Nacional de Fútbol Profesional de Chile (ANFP) para participar de aquella competencia. Los clubes firmarán un Acuerdo de Representatividad con sus jugadores, no obstante, lo anterior, también pueden extender su vínculo mediante un contrato. Los clubes deben entregar indumentaria a sus jugadores que permita una clara distinción de los colores y logos del club al cual representan. La indumentaria debe estar en excelente estado. Los clubes entregarán entradas a los jugadores a los partidos de fútbol que el club que representan, juegue en calidad de local. Los clubes pueden apoyar a sus jugadores con coins, membresías Plus y remuneraciones si así lo estiman, pero no es una obligación o requisito hacerlo. Cada club es responsable del acuerdo que firme con sus representantes, no obstante, lo anterior, los jugadores podrán ser expulsados de la competencia si violan alguno de los artículos de este documento que establezcan la expulsión como sanción a una falta. Los jugadores que abandonen un club, no podrán participar de futuras ediciones de la ePrimera DIRECTV ni ingresar a otro club que actualmente esté participando. El club podrá reemplazarlo con un jugador nuevo. Los clubes no pueden expulsar a un jugador de la competencia en base a su rendimiento, a no ser que el actuar del jugador incumpla con lo establecido en el apartado de sobre comportamiento.

20. SOBRE LOS JUGADORES REPRESENTANTES DE LOS CLUBES.

Los jugadores deben contar con todos los requisitos señalados en el PUNTO 5. Además de tener absoluta disposición y tiempo para cumplir con los horarios en los que serán convocados para jugar tanto online, como para asistir a las instancias presenciales y respetar todo lo señalados en el apartado sobre comportamiento.

21. CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS.

Los jugadores no pueden pagar una inscripción para ser parte de un club o participar de una clasificatoria de la elección del mismo. La competencia consta de 16 equipos participantes. Los equipos tendrán dos jugadores representantes; un titular y un reserva. Cada jugador tendrá su propia cuenta para participar (tanto titular como reserva). Las cuentas deben hacer clara alusión al club que representan y pertenecen al club. El club deberá informar qué jugador es titular y cuál reserva al principio de la temporada. La decisión de qué jugador será titular o reserva debe ser informada 76 horas antes de comenzada la fecha cada semana.

22. FORMATO DE LA COMPETENCIA Y PUNTOS.

La ePrimera DIRECTV consta de una Fase Regular de 30 fechas. Las fechas se disputarán todos los días miércoles y jueves de cada semana entre el 29 de enero y el 9 de Mayo (sujeto a modificación). Cada semana se entregará una programación con horarios de los partidos On-line y presenciales. El fixture completo lo tendrán todos los clubes antes de iniciar la competencia. Cada jugador se enfrentará a su rival en dos partidas. Las partidas serán solo a 90 minutos. Los puntos que se entreguen por los resultados son: 3 puntos cada triunfo; 1 punto en caso de empate; 0 puntos por cada derrota. Se sumará el puntaje obtenido en las dos partidas para la Tabla general. Una vez terminada la Fase Regular, los mejores 8 equipos en cuanto a puntaje, pasarán a la Fase de Play Off. En caso de igualdad de puntos el criterio de prelación será: Diferencia de goles; goles a favor; goles en contra; resultado entre ambos equipos en la Fase Regular; Fair Play. En caso de estar igualados hasta esta instancia, se resolverá en un partido único hasta que uno de los dos jugadores gane. Los Play Off serán BO2. Si uno de los dos jugadores obtiene 4 o 6 puntos pasa a la fase siguiente. Si los jugadores obtienen 1 o 3 puntos cada uno, se pasará a la prelación usada en la Temporada regular para definir las posiciones, menos el criterio de Fair Play. Si los jugadores están empatados en todo pasan al 3er partido y continuarán hasta que uno de los jugadores gane.. Los jugadores ganadores de cada llave pasan a las Semifinales de la competencia. Las Semifinales seguirán la misma dinámica de los 4tos de Final. La Final usará el mismo sistema de los 4tos y las Semifinales.

23. REGLAS EN LOS PARTIDOS EN DIRECTO.

A los Jugadores no se les permite conectar a la consola ningún dispositivo distinto al mando, salvo las PLAY STTAION 4 CAM cuando la producción se los indique. La producción proveera los monitores para los eventos desde el estudio de DIRECTV y el SET DIRECTV. No está permitida ninguna acción encaminada a obstaculizar la visión del campo por parte del rival o su capacidad de seleccionar a los jugadores que controle. Solo se usarán los mandos de PLAY STTAION entregados por la producción. En cada torneo, los Jugadores tendrán que estar disponibles durante todo el día para disputar sus partidos. Se avisará a los Jugadores con tiempo de la necesidad de estar preparados para jugar. Los Jugadores solo podrán escuchar música en un dispositivo desconectado, como un reproductor MP3 o un teléfono en

modo avión y con todos los modos de comunicación (WiFi, Bluetooth, etc.) desactivados y solo si la producción se los permite. Los Jugadores no podrán interactuar con el dispositivo durante el partido. Los Jugadores que no estén presentes a la hora establecida de inicio perderán sus dos encuentros. Asimismo, se procederá a asignarle a su rival una victoria por 3-0 y 3-0. Los jugadores descalificados durante un partido recibirán una puntuación de 0 y sus oponentes recibirán una puntuación de 3 o mantendrán su número de goles (la cifra que sea más alta). Cada Jugador dispondrá de 2 a 3 minutos para configurar los mandos, las alineaciones y los ajustes conforme a lo estipulado en la sección «Ajustes de juego» en cada Evento en directo. No se podrán utilizar paquetes personalizados, ni ningún otro elemento que no esté disponible en el menú de pausa del juego.

Siempre que sea posible, los árbitros del torneo vigilarán la situación de los partidos para solucionar los problemas relacionados con posibles interrupciones. Por ejemplo: un jugador se desconecta en el minuto 50. El resultado del partido era de 2 a 1. El patrocinador indica que el partido debe reanudarse en la primera mitad con el resultado de 2 a 1. Dicha mitad se jugará como si fuese la 2.ª mitad y los competidores jugarán hasta el descanso para determinar el ganador. El árbitro usará su criterio como experto. Una vez terminado el encuentro, un jugador puede presentar su reclamo si piensa que fue vulnerado. Todo reclamo debe tener carácter de privado, el jugador que difunda su reclamo de manera pública recibirá las sanciones respectivas. Cualquier incumplimiento a estas normas significa una sanción con tarjeta amarilla, 5 sanciones significan expulsión por dos fechas.

24. PAUSAS.

Para todo evento, los jugadores podrán hacer uso de las pausas que el juego permite en caso de lesiones y expulsiones. Además, permitirá una pausa más siempre y cuando tengan la posesión del balón. El que incumpla esta norma será sancionado con amarilla. 5 sanciones amarillas, significan expulsión de un jugador titular por dos fechas. Las amarillas se borran pasando a Play Off y se empiezan a acumular nuevamente hasta la Final.

25. FORMATO.

Los enfrentamientos serán de 1vs1 (los titulares de cada club). Los reservas no compiten aparte. La modalidad de juego es ULTIMATE TEAM.

26. PLANTILLAS.

Las plantillas deberán tener un tope de 100k (coins) la primera semana de competencia y cada semana se permitirá un incremento de 100k más. Las plantillas serán enviadas a la producción hasta 48 hrs antes del inicio de la fecha que es cada miércoles a las 18:00 horas. El que no mande sus plantillas en ese plazo será sancionado con amarilla siendo 5 amarillas objeto de expulsión por dos fechas.

27. CARTAS Y CONSUMIBLES.

Todas las cartas están permitidas, salvo las cartas prestadas. No obstante, siempre se deberá respetar la cantidad de coins límite de cada semana. Todos los consumibles del juego están permitidos, salvo los consumibles de entrenamiento.

28. AJUSTES DE JUEGO OBLIGATORIOS.

Nivel de dificultad: Clase Mundial.

Duración de cada parte: 6 minutos

Ajustes del estadio:

- Estadio: FEWC
- Estación: otoño
- Momento del día: noche
- Desgaste del campo: ninguno

Los siguientes ajustes serán obligatorios para todos los usuarios y no podrán modificarse:

- Visor: nombre del jugador e indicador
- Indicador de jugador: nombre del jugador
- Mostrar tiempo/marcador: sí
- Radar: 2D
- Indicador de gamertag: no
- Alineaciones simplificadas: no
- Volumen de comentarios: 0
- Ambiente del estadio: 8
- Volumen de música: 0

Se desactivarán los siguientes ajustes de cámara de un jugador:

- Pro
- Línea de fondo
- Dinámica
- De cualquier forma, la producción desidirá la cámara a utilizar.

29. RECLAMOS.

Tal como ya se señaló en este documento, los reclamos se deberán realizar una vez terminado el encuentro, salvo cuando un jugador detecte que el contrario ha realizado una falta digna de sanción durante el partido. De cualquier modo, solo puede reclamar con el juego pausado y la pausa debe reclamarse cuando tenga el balón en su posesión y esté fuera del campo de juego. De fructificar el reclamo, la pausa se le devuelve al jugador, en caso contrario la perderá y si es la segunda pausa recibirá una sanción de amarilla.

30. TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS.

Toda sanción en este apartado será sancionada con una tarjeta amarilla, 5 tarjetas amarillas significarán una tarjeta roja. Si se recibió una tarjeta amarilla injustamente a criterio del jugador, tendrá el derecho de hacer el reclamo a la producción, siempre en privado y nunca de manera pública, entregando la mayor cantidad de antecedentes posibles y en una única instancia.

III- Normas de Comportamiento.

31. NORMAS GENERALES DE COMPORTAMIENTO Y SUS SANCIONES.

Los Jugadores deberán comportarse de forma razonable y mantener un semblante adecuado y respetuoso ante los espectadores, miembros de la prensa, administradores del torneo y el resto de Jugadores. Estos requisitos se aplican a las interacciones online y sin conexión e incluyen los comportamientos en redes sociales y las actividades en retransmisiones en directo. Se espera que todos los Jugadores respeten estos estándares de deportividad, incluso cuando no participen en eventos patrocinados por EA. Entre las conductas prohibidas se incluyen las siguientes:

Infringir cualquier ley, regla o normativa aplicable que según la Producción de la ePrimera, la ANFP, EA o la legislación chilena consideren como tal. Utilizar cualquier software o programa que dañe, interfiera con o altere la competición o la propiedad u ordenadores de otros. Utilizar cualquier software externo diseñado a proporcionar al competidor una ventaja injusta. Interferir con o alterar la participación de otros jugadores en la competición.

Acosar, amenazar, intimidar, utilizar un lenguaje xenófobo, enviar reiteradamente mensajes no deseados o realizar declaraciones o ataques personales relacionados con la raza, sexo, orientación sexual, religión, orígenes, etc. Publicar, cargar, distribuir o distribuir contenido u organizar/participar en cualquier actividad, grupo o gremio que la producción, de forma razonable y objetiva) determine que es inadecuada, abusiva, llena de odio, hostigadora, difamatoria, amenazante, obscena, sexualmente explícita, vulgar, ofensiva indecente, ilegal o que transgreda las normas o invada la privacidad. Usar vulnerabilidades, trampas, características no documentadas, problemas o errores de diseño en la competición. Vender, comprar, intercambiar, transferir u ofrecer la transferencia de una cuenta EA o cualquier contenido de EA asociado con la Cuenta EA, incluida moneda virtual y otros beneficios de EA,. Participar en cualquier actividad que altere de forma significativa el entorno de juego pacífico, justo y respetuoso de la competición. Promover, alentar o participar en cualquiera de las actividades prohibidas descritas anteriormente. Las sanciones a la vulneración de este tipo específico de normas puede ser desde la amonestación con varias tarjetas amarillas y rojas hasta la expulsión definitiva de la competencia, quedando a criterio de la producción el tipo de sanción.

32. CONFABULACIÓN.

La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos o más jugadores para perjudicar a otros Jugadores de la Competición. La confabulación entre Jugadores está totalmente prohibida. Si en cualquier fase de la ePrimera DIRECTV, la producción determina que cualquier Jugador confabula, se eliminará de la competición y deberá devolver cualquier compensación y premios que haya recibido de los Eventos en directo, será denunciado a EA y no podrá volver a disputar una ePrimera DIRECTV.

Entre los ejemplos de confabulación se incluyen los siguientes:

Perder un partido intencionadamente por cualquier razón, en todo tipo de partidos de la ePrimera DIRECTV. Jugar en nombre de otro competidor, incluido usar una cuenta secundaria o reemplazar al jugador respectivo de manera secreta. Amañar la partida de cualquier forma. El «juego blando», que se da cuando un Jugador no juega al máximo de su capacidad en un intento de permitir al rival que se adelante en el marcador y obtenga una ventaja en la diferencia de goles. Acordar dividir el dinero del premio. Permitir que un rival marque más o menos goles de los que marcaría en circunstancias normales.

Los Competidores deben mostrar el nivel de respeto adecuado hacia los demás competidores, los árbitros y los administradores del torneo durante los eventos en directo. Entre las conductas prohibidas en los Eventos en directo se incluyen las siguientes:

Lenguaje vulgar u ofensivo. Comportamiento abusivo, incluidas amenazas verbales y acoso. Maltrato físico, peleas o cualquier otra acción amenazante dirigida a cualquier Jugador, espectador, oficial u otra persona. Daño o mal uso de las consolas de juego, los mandos, los equipos del torneo o las instalaciones. Interferencia con o interrupción de la retransmisión o la producción de la retransmisión. Interferencia con la mecánica de juego, incluida la ruptura intencionada de una estación de juego, interrupción de una fuente de energía, abandono de la estación antes de la finalización de una partida, negativa a jugar y abuso de la opción de pausa del juego. Falta de cooperación con los requisitos de seguridad. Incumplimiento de las instrucciones de los patrocinadores, árbitros y personal de seguridad del torneo. Apuestas, incluido sobre el resultado de las partidas. Divulgación de información confidencial que proporcione la Producción o sus colaboradores. Falta de disponibilidad para las entrevistas, ceremonias de premios posteriores al torneo y la totalidad del Evento en directo, así como cualquier actividad promocional que solicite razonablemente la Producción y sus colaboradores.

33. POLÍTICA DE ALCOHOL Y DROGAS DE LOS EVENTOS EN DIRECTO.

El consumo de alcohol y drogas en las instalaciones por parte del Jugador está prohibido. Los Jugadores no deberán participar bajo los efectos del alcohol o las drogas. Fumar, incluido el uso de cigarrillos electrónicos, está prohibido en los Eventos en directo excepto en las zonas designadas.

34. CÓDIGO DE VESTIMENTA DE LOS EVENTOS EN DIRECTO.

Los Jugadores deberán llevar un atuendo adecuado para las circunstancias y la ubicación de celebración de los Eventos en directo. Los Jugadores no deberán llevar ningún elemento de naturaleza política o que la Producción considere que daña la imagen de la empresa, sus socios o la Competición. Los jugadores deberán representar claramente al club por el cual compiten.

La producción puede solicitar, a su exclusivo criterio, que un competidor no muestre un patrocinio, publicidad o marca asociada a las categorías prohibidas en cualquier momento durante el desarrollo de la competencia. Esto puede incluir que los competidores no puedan llevar determinadas prendas de ropa o que deban cubrir los logotipos de la ropa cuando aparezcan en los eventos en directo si los logotipos pertenecen al grupo de patrocinadores publicitarios prohibidos o categorías bloqueadas por compromisos comerciales adquiridos por la Producción de la ePrimera DIRECTV.

Las sanciones de las infracciones establecidas en este apartado quedarán sujetas a la producción y van desde varias tarjetas amarillas y rojas hasta la expulsión definitiva del jugador de la competencia.

IV – Premios.

35. CLUB CAMPEÓN.

Se considera Club Campeón, a quien derrote en la final a su oponente, de manera limpia y sin reclamos válidos de por medio. Campeón es el club y sus dos jugadores, no obstante, es de criterio del club definir la distribución del premio entre su titular y el reserva.

36. CLUB SUBCAMPEÓN.

Se considera Club Sub Campeón, quien sea derrotado en la final por su oponente, de manera limpia y sin reclamos válidos de por medio. Subcampeón es el club y sus dos jugadores, no obstante, es de criterio del club definir la distribución del premio entre su titular y el reserva.

37. DESGLOSE DE LOS PREMIOS.

Los premios totales para el Club Campeón ascienden a \$2.500.000 CLP en efectivo + premios de auspiciadores avaluados en \$1.000.000 CLP. Para el club Subcampeón el premio es de \$1.000.000 CLP + premios de auspiciador, avaluados en \$1.000.000 CLP.

38. ACEPTACIÓN DEL PREMIO.

Los premios no son transferibles. Los clubes ganadores del premio deberán rellenar y firmar una declaración de aceptación, satisfacción y privacidad. Si el club ganador no firma y/o devuelve la declaración y aceptación, rechaza el premio o no puede aceptar el premio, el club ganador lo perderá. El abono del premio depende del cumplimiento de estas reglas oficiales. Se puede requerir a los posibles ganadores que indiquen una dirección de envío válida para reclamar el premio. La entrega de los premios puede tardar hasta 3 meses.

V- Disposiciones Finales.

39. El presente documento podría ser modificado en el futuro, en dicho caso, se informará a todos los clubes sobre la modificación en un plazo máximo de 24 horas de realizadas las mismas.

40. Para todo evento no cubierto en este documento, se aplicará lo estipulado por EA Sport en su página oficial de FIFA 20.

41. Para todo evento no cubierto por este documento ni por las bases oficiales de EA, se requerirá la revisión por parte de la producción de la ePrimera DIRECTV.

42. Este documento es privado, entre la organización, los clubes participantes y sus jugadores.

43. La Producción es la que decide qué equipos irán en las distintas transmisiones de estudio de acuerdo a parámetros de logística, atractivo del encuentro (clásicos) o posición en la tabla. Lo anterior, no obstante de que el 100% de los partidos serán transmitidos en directo por DIRECTV.



OFFICIAL LEAGUE QUALIFIER