

I CAMPEONATO DE PRO EVOLUCTION SOCCER 2009 BLOOMS

Reglamento del Torneo:

Instrucciones:

- 1.- Cada jugador seleccionara en su inscripción un equipo para toda la competición.
- 2.-El campeonato estará basado en un sistema de liguilla en el cual los equipos inscritos se repartirán en 8 grupos compuestos como mínimo de 3 equipos o más, de los cuales pasaran siempre los dos primeros clasificados.
- 3.- Los grupos se formaran en un sorteo puro, que se realizaran el día 11 de noviembre en Blooms Day Irish Pub a las 20:00 horas siendo publicado tanto en el tuenti como en el mismo pub los resultados.
- 4.- El sistema de puntuación será el mismo que el de la LFP: 3 puntos por victoria, 1 por empate y 0 por la derrota.
- 5.- La liguilla será de partidos de ida y vuelta, pero no importa si los goles son marcados en la ida o en la vuelta, solo importa el resultado del partido y los goles marcados en el mismo.
- 6.- Los partidos se jugaran los Domingos partir de las 17:00 de la tarde hasta las 21:00 a partir del día 11 de Diciembre en Blooms Day Irish Pub.
- 7.- Las inscripciones se realizaran en Blooms Day Irish Pub con un precio de 7€

8.- No habrá límite de edad ni de inscripciones.

9.- El calendario de partidos se realizará una vez realizado el sorteo de los grupos después del cierre de inscripciones.

10.- Fecha límite de inscripción: 11 de Diciembre a las 19:00Hrs.

Características de los Partidos.

a.- Tiempo: 10 minutos.

b.- Dificultad: 5 estrellas.

c.- Tiempo extra: Normal.

d.- Número de pausas: 9.

e.- Condición de los jugadores: Al azar.

f.- Prorroga: No (salvo en casos específicos)

g.- Penaltis: No (salvo en casos específicos)

h.- Estación: Al azar

i.- Selección de equipos: Clubes

j.- Velocidad: Normal

k.- Estadio: En fase de liga=Equipo local elige;

Fase eliminatoria= Al azar.

l.- Número de cambios: 3

m.- Lesión: si

n.- Árbitro: Al azar.

ñ.- Condiciones climatológicas: Al azar.

o.- Postura de la Hinchada: Local y Visitante.

p.- Efecto del Balón.- No

q.- Tipo de Balón.- Al azar

r.- Intercambio de puntos: No.

s.- Acumulación de Tarjetas: Si.....Me explico..

Si a un jugador le sacan una tarjeta roja no jugara el próximo encuentro.

t.- Modo de Partido: Exhibición.

u.- Radar en la Pantalla: Si.

v.- Cursor en los jugadores: Por defecto.

w.- Cámara: Por defecto Amplia.

Sistema liguilla:

1.- Estará formada por grupos.

2.- 3 equipos o más en cada grupo.

3.- Siempre pasaran los dos primeros de cada grupo.

4.- En caso de empate a puntos entre dos equipos el desempate se hará de la siguiente forma:

a.- La diferencia entre goles marcados y encajados.

b.- Quien haya marcado más goles.

c.- Quien haya recibido menos goles.

d.- Si aun así, no se ha conseguido desempatar se procederá a la ejecución de un partido a 5 minutos con prórroga y penaltis, con condición, tiempo y estación al azar.

5.- En caso de triple empate a puntos el desempate se hará de la siguiente forma:

a.- La diferencia de goles marcados y encajados.

b.- Quien haya marcado más goles.

c.- Quien haya encajado menos goles.

d.- Si aun así, no se ha conseguido desempatar se procederá a la ejecución de un partido de 5 minutos con prórroga y penaltis, con condición, tiempo y estación al azar.

e.- Se clasificara el que gane dos partidos y se irán jugando partidos hasta que se clasifique uno.

NOTA: Una vez clasificado uno, independientemente del paso que sea a,b,c,d se volverá a repetir el proceso de desempate desde el punto a.

6.- En caso de múltiple empate a puntos el desempate se hará de la siguiente forma.

a.- La diferencia de goles marcados y encajados.

b.- Quien haya marcado más goles.

c.- Quien haya encajado menos goles.

d.- Si aun así, no se ha conseguido desempatar se procederá a la ejecución de un partido de 5 minutos con prórroga y penaltis, con condición, tiempo y estación al azar.

e.- Se clasificara el que gane dos partidos y se irán jugando partidos hasta que se clasifique uno.

NOTA: Una vez clasificado uno, independientemente del paso que sea a, b, c, d se volverá a repetir el proceso de desempate desde el punto a.

Eliminatorias:

1.- Una vez acabada la liguilla se procederá al sistema de eliminatorias, al cual solo se clasificaran los dos primeros de cada grupo y se procederá a un sorteo en que se enfrentaran el líder de un grupo contra el segundo de otro grupo. NUNCA se podrá enfrentar el primero contra el primero. Así bien desde este punto se quedaran configurados los cruces hasta la final.

2.- El sistema de eliminatorias será a “triple partido”, el que gane dos partidos pasa a la siguiente ronda. Aquí no importa los goles, solo el resultado final victoria o derrota. En caso de empate en un partido se jugara una prórroga y si no se ha desempatado la suerte se decidirá en la tanda de penaltis.

3.- Tanto la FINAL como el tercer y cuarto puesto será disputada a partido único con una duración de 20 minutos y con las mismas condiciones que el resto de los partidos.

Selección de equipos.

1.- En ningún caso el tiempo de configuración del control del mando, la selección de equipo, alineación y duración del partido será superior a 20 minutos.

2.- Elección libre de un club. No está permitido cambiar a lo largo de un torneo. Los dos jugadores que se enfrenten en un partido pueden llevar el mismo equipo, pero deben jugar con equipaciones distintas.

3.- Los cambios en la formación están permitidos pero siempre en el momento que el balón esté muerto (faltas, saque de banda, saque de esquina.....).

4.- Configuración de los mandos: Cada jugador puede configurar su controlador a su gusto. Atención pues a verificar esta configuración antes de empezar cada partido. Un partido no podrá reiniciarse bajo este pretexto.

El material:

1.- Será proporcionado por el organizador del Torneo Clasificatorio. Los participantes tan solo pueden llevar su controlador (Mando PS2). Se recomienda marcar debidamente el material personal para evitar posibles confusiones posteriores de las que la organización no se hace responsable.

Varios:

1.- Para aceptar el resultado final de un partido, debe de ser validado por parte del personal de la organización.

2.- Al finalizar el partido cada jugador podrá pasar por la mesa de anotaciones para dar conformidad a los resultados de este.

3.- En caso de interrupción involuntaria (bloqueo de la maquina, corte en el suministro eléctrico...) si se han disputado más de 2/3 de ese partido se dará el resultado anterior a la interrupción como resultado final.

4.- En caso de dudas sobre la aplicación del reglamento o cualquier otra disputa será el supervisor del Torneo quien decidirá.

5.- La organización se reserva el derecho de descalificar a cualquier jugador cuyo comportamiento no sea fiel al espíritu de la competición.

6.- Los participantes se comprometen a respetar este reglamento, el material dispuesto para la celebración del Torneo y a actuar con Fair Play tanto en la victoria como en la derrota.

7.- La inscripción al Torneo implica la aceptación de todos los puntos de este reglamento.

8.- El Ganador del Torneo recibirá una PSP GO. El segundo Dos Bonocopas Blooms. El tercero Un Bonocopa Blooms.

9.- Si el buen funcionamiento de la competición no queda garantizado por la aplicación del presente reglamento, la

organización se reserva el derecho de modificarlo total o parcialmente.

10.- Cada jugador que posea e-mail deberá reflejarlo en la inscripción para mandarle las siguientes bases.

Martos, 4 de Diciembre de 2009.