

Reglamento

Pro Evolution Soccer 2008

Goymar Party 08

• Normas Generales •

1. Solamente podrán participar aquellas personas que se inscriban en el torneo dentro de la Goymar Party 2008.
2. Todos los participantes deberán guardar buenas formas con sus contrincantes y con los miembros de la organización.
3. Se deberá estar presente en la zona de consolas **10 minutos** antes del inicio de la partida.
4. Ningún participante podrá inscribirse más de una vez en el torneo. La suplantación de personalidad será castigada con la **expulsión** del participante del torneo no permitiéndole participar en los mismos en las próximas ediciones de Goymar Party.
5. En caso de tener que intervenir, las decisiones de los organizadores serán **irrevocables** y deberán ser respetadas por todos los participantes.
6. La participación en el torneo **implica entender y aceptar** estas normas.

• Formato del Torneo •

1. El torneo se dividirá en dos fases:
 - **Fase previa:** Se llevará a cabo una clasificación por liguillas donde se distribuirán a los participantes en grupos homogéneos de los cuales saldrán 16 clasificados para la siguiente fase.
 - **Fase eliminatoria:** Los clasificados en la fase anterior se jugarán el pase a la final vía eliminatoria directa.
2. No se permite utilizar tarjetas de memoria para cargar equipos modificados, configuraciones u opciones, pese a que estas no incluyan cambios en las plantillas oficiales.
3. Se puede usar cualquier equipo que posea el juego, ya sea club o selección.
4. En la fase previa se juegan partidos de **10 minutos** con sus respectivos descuentos, sin tiempo extra, ni definición a penaltis, tal como ocurre en cualquier liga.
5. Después de cada partido, las puntuaciones serán las siguientes: 3 puntos por victoria, 1 por empate y 0 por derrota.
6. En la segunda fase hasta llegar a cuartos de final, incluidos, se realizarán eliminatorias a partidos únicos. En caso de empate se realizara una prórroga normal (sin gol de oro ni de plata) y penaltis si hiciese falta.
7. Las semifinales y la final serán a un solo partido de **15 minutos de duración**. En caso de empate se realizará una prórroga normal (sin gol de oro ni de plata) y finalmente, si se diese el caso, una ronda de penas máximas.
8. El participante que no acuda a un partido a su hora será expulsado del campeonato, así como se le darán todos sus partidos por perdidos 3-0.

9. Configuración del juego:

- La configuración personal así como los botones, podrá ser variada por cada jugador al comienzo de cada partido, se dispondrá de hasta **5 minutos** para hacerlo.
- La cámara será "**Predefinida Larga**" por defecto. Como otros factores, este es muy personal por lo que podrá ser modificado si los contrincantes de cada partido así lo acuerdan, siempre bajo la supervisión de un organizador.
- Las pausas serán solo permitidas por razones justificadas y en momentos de balón parado, por ello y para evitar abusos, se fija un límite de 4 pausas por jugador en cada partido. Antes de realizarse una pausa, cada jugador deberá avisarlo a su contrincante. Estas pausas no deberán durar más de 2 minutos.
- En caso de registrarse una pausa con el balón en juego, o en el lanzamiento de faltas o córneres se debe entregar la pelota al rival y seguir con el juego.
- En caso que la organización considere que una pausa se ha hecho de forma injustificada y/o fuera de lugar se penalizaran con un gol en contra.
- Configuración de los partidos:
 - ✗ Modo partido: exhibición
 - ✗ Dificultad: Destacado
 - ✗ Duración: 10 minutos (semifinales y la final: 15 minutos)
 - ✗ Condición de los jugadores: normal (verde)
 - ✗ Cámara: por defecto largo
 - ✗ Clima y estadio: aleatorio
 - ✗ Tiempo extra: si (en eliminatorias solamente)
 - ✗ Penaltis: si (en eliminatorias solamente)
 - ✗ Cambios permitidos: 3
 - ✗ Árbitro aleatorio
 - ✗ Radar en la base de la pantalla
 - ✗ Lesión: sí

10. Periféricos

- Los participantes si lo desean pueden traer sus propios mandos, haciéndose responsables de su correcto funcionamiento durante el torneo. En caso de fallo del mismo se penalizará al participante con la eliminación del torneo.
- Si el mando es inalámbrico es **obligatorio** que tenga pilas nuevas y un juego de repuesto.
- La organización pondrá a disposición de los participantes una pareja de mandos por cada videoconsola para quienes prefieran no usar los suyos propios en el torneo.

11. Desconexiones

- Cualquier interrupción entre los jugadores debido al sistema, un fallo en los mandos proporcionados por la organización, un fallo de potencia eléctrica o de otra índole, se considera desconexión.
- En caso de desconexión a mitad de una partida y de ser considerada accidental por el árbitro, se procederá de la siguiente forma:
 - ✗ Si ocurre en el primer tiempo: Se mantiene el resultado y se inicia el partido desde el comienzo.
 - ✗ Si ocurre en el segundo tiempo: Se mantiene el resultado y se juega un sólo tiempo.
- Si la desconexión se produce en el sistema de menús del juego o antes de comenzar una ronda se esperaría para poder cambiar el mando o solucionar el problema de dicha desconexión.
- Si bajo el juicio del árbitro se determinara que la desconexión ha sido intencionada, el causante será inmediatamente eliminado del torneo. Esta decisión será inapelable.

12. La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.