



REGLAMENTO FISU AMÉRICA FÚTBOL ELECTRÓNICO

Disposiciones generales

La FISU AMÉRICA es una entidad sin fines de lucro que se rige por el Estatuto de FISU AMÉRICA y en concordancia con las regulaciones de la Federación Internacional del Deporte Universitario (FISU).

La Organización FISU AMÉRICA está integrada por todas las regiones que conforman el continente americano.

Los FISU América ESPORT se realizan todos los años, no tiene costo la participación. Su realización es completamente online.

Solo los siguientes pueden participar en los Juegos FISU América:

- a. Una asociación miembro activa de la FISU América.
- b. Una asociación no miembro que pida la participación a FISU América aprobada por el Comité Ejecutivo.

Sólo los atletas que cumplan con las siguientes condiciones pueden tomar parte en un evento de FISU América:

- Tener la nacionalidad del país que representa.
- Haber nacido entre el 1 de enero de 2001 y el 31 de diciembre de 2008.
- Ser debidamente matriculados y estar activamente en una carrera en una institución universitaria o terciaria con carácter universitario.

La competición de Fútbol Electrónico se llevará a cabo de acuerdo con este reglamento. Todos los estudiantes-deportistas deben conocer las reglas, programación, formatos de competencia y otra información antes de aceptar los términos de este documento. Al participar en la competición, todos los jugadores aceptan los términos y condiciones establecidos en este reglamento.

REGLAS GENERALES

1. Los/as estudiantes deportistas deben:
 1. Cumplir con los criterios de elegibilidad establecidos en el Reglamento General del Torneo.
 2. Tener una cuenta Battlefy válida para el clasificatorio en línea.





3. Aceptar los términos, y se compromete a estar presente en los días y horarios de los juegos establecidos por la Organización, estando sujeto a sanción en caso de W.O.
4. Demostrar un comportamiento compatible con el código de conducta especificado en la normativa general y específica del deporte, estando sujeto a sanción en los casos de incumplimiento de las normas, mal comportamiento, difamación, intolerancia y / o violencia.
5. Tener una EA ID que no se pueda cambiar durante todo el período de competencia.
 1. La EA ID debe ser única y están prohibidos los nombres vulgares, ofensivos y discriminatorios.
6. Los eSports de FISU América se llevarán a cabo en línea en su totalidad.
7. Es responsabilidad del estudiante-deportista/equipo conocer las condiciones de participación descritas en el Reglamento General del evento.
8. El juego utilizado será **EA FC26 Edición PS5, Xbox Series X/Y y PC**.
9. La plataforma comprende los sistemas operativos para PlayStation 5, Xbox Series X/Y y PC. Los estudiantes-atletas deben agregar a sus oponentes a PlayStation Network (PSN) o Electronic Arts ID (EA ID).
10. 1.10. Durante todo el campeonato, es responsabilidad total de cada estudiante-deportista mantener y usar su equipo.
11. 1.11. Toda la información, resultados y clasificaciones pertinentes al evento / modalidad deberán ser consultados en los Boletines Técnicos de la competencia, así como en la plataforma oficial y WhatsApp de la competencia.
12. 1.12. Es responsabilidad de los y las jugadores realizar las actualizaciones necesarias a la plataforma del torneo, así como reportar resultados.

REGLAS ESPECÍFICAS

2. ETAPAS DE LA COMPETENCIA:

1. La competición de Fútbol Electrónico 2026 se llevará a cabo en los géneros femenino y masculino. ***No hay límite de inscripción por género para los países/NUSF.***

PERÍODO DE INSCRIPCIÓN

- Del 15 de agosto al 15 de septiembre de 2026.

INSCRIPCIÓN: El registro se realizará utilizando el sistema online de inscripción de FISU América.





REUNIÓN TÉCNICA GENERAL

16 de septiembre de 2026 a las 8:00 PM (GMT -3)

- 2. La competición se desarrollará en 1 etapa: fase de doble eliminación.
- 3. El horario será el que se describe en la siguiente tabla:

FISU AMÉRICA eSports FC						
Online Mode	16/SEP	19/SEP	20/SEP	23/SEP	26/EP	27/SET
Fútbol Electrónico	RT 8PM (GMT-3)	LS 8PM (GMT-3)	LI 8PM (GMT-3)	Superior Final 8PM(GMT-3)	LI 8PM (GMT-3)	Gran Final 8PM (GMT-3)

RT – Reunión Técnica / LI – Llave Superior / LI – Llave Inferior

3. EL SISTEMA DE DISPUTA:

- 1. Etapa en línea:
 - 1. Ronda de doble eliminación: Mediante un sorteo aleatorio promovido por la propia plataforma Battlefy, las y los jugadores serán distribuidos en un grupo de doble eliminación, conteniendo el grupo superior (Winners Bracket) y el grupo inferior (Losers Bracket).
 - a. Todos los partidos serán distribuidos a través de un sorteo aleatorio por la plataforma.
 - b. Los juegos se jugarán en formato al mejor de 2 juegos, siendo el resultado el puntaje agregado, donde los estudiantes-deportistas deberán alternar quién será el anfitrión del servidor en el primer partido y en el segundo partido.
 - 2. Se tendrán en cuenta los siguientes criterios de desempate, en orden:
 - a. Juego extra con gol de oro.
 - 3. Los juegos finales de las llaves inferiores y de la gran final tienen la obligación de ser transmitidos por ambos/as jugadores/as participantes del juego; se enviarán los links para la transmisión oficial de la competición.

4. CONDICIONES DE JUEGO:

1. Se utilizarán las siguientes condiciones de juego: Duración de cada tiempo: 6 (seis) minutos;
 1. Controles: Cualquiera.
 2. Velocidad: Normal.
 3. Tipo de reparto: en línea.
 4. Definiciones de volumen: estándar;
 5. Narración: discapacitado;
2. Los partidos deben realizarse utilizando los equipos estándar en el juego, con clubes y selecciones seleccionados. Cualquier cambio manual en la configuración de los equipos puede dar lugar a sanciones.
3. Los estudiantes-deportistas deben seguir el horario de salida a realizarse de acuerdo con el horario de cada fase/ronda.
4. Entre partidas, los jugadores tienen derecho a un descanso de 5 minutos.
5. En los casos de desconexión del partido, debido a un corte de energía, problema de red o cualquier factor adverso que impida que el juego continúe, el jugador afectado deberá informar al comité organizador y a su oponente del problema y solicitar el reinicio del juego.
6. El estudiante-deportista debe proporcionar una copia impresa con el puntaje y el tiempo de juego hasta el momento de la desconexión. Los jugadores en situación de partidos reiniciados deben jugar considerando el tiempo restante del reloj y los goles marcados antes de la caída.
7. Será más difícil tomar decisiones sobre las disputas posteriores al partido, por lo que se recomienda que cualquier problema se presente durante el partido y no después del mismo. La decisión de un árbitro es final y soberana.
8. Los estudiantes deportistas deben, después del final de cualquier juego, informar el resultado en la plataforma del torneo, proporcionando una impresión del puntaje final del juego de ida y vuelta. El informe del partido siempre debe ser publicado por el ganador del partido.

5. W.O'S Y DESCLASIFICACIONES:

1. Los estudiantes-deportistas deben estar en el lobby del juego a la hora definida por la organización. Los jugadores tienen derecho a un retraso máximo de 15 minutos.
2. Un estudiante-deportista afectado por la desconexión tendrá 15 minutos para reanudar el partido antes de tomar un W.O.



3. El estudiante-deportista que no esté presente en el tiempo estipulado para un partido obtendrá un W.O y el oponente ganará el partido por la puntuación de 3 a 0.
 4. Los siguientes criterios están validados para la validación de W.Os.
 1. Ausencia del jugador en el lobby dentro del tiempo asignado.
 2. Ausencia de respuesta del jugador en grupos oficiales.
 3. Ausencia de informes de partidos una vez finalizados los partidos.
 5. En los casos en que ambos estudiantes-deportistas no se presenten a su enfrentamiento, por el motivo que sea, el doble W.O. Un doble W.O. elimina a ambos estudiantes-deportistas de la competencia.
 6. Los estudiantes-deportistas que se olviden de reportar sus resultados en la plataforma del torneo recibirán una W. O. Tu oponente, que una vez fue derrotado, avanza a la siguiente etapa.
 7. Un estudiante-deportista está sujeto a descalificación si no cumple con ninguna condición contenida en este reglamento.
 8. Desconexiones intencionales: si el estudiante-deportista no tiene motivo o razón para desconectarse de un juego en curso.
 9. Se prohíbe el uso de trampas, errores, fallas y/o cualquier programa proporcionado por terceros para hacer trampa, bajo pena de descalificación del jugador.
 10. 5.10. Compartir cuenta: jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar a alguien a jugar en la cuenta de otro jugador.
 11. 5.11. Combinación de resultados: Cualquier acuerdo entre dos o más jugadores que tenga como objetivo manipular y/o interferir con el progreso del evento.
 12. 5.12. Obsequios: Ningún estudiante-deportista puede aceptar obsequios, recompensas o compensaciones por los servicios prometidos, proporcionados o por ser proporcionados en relación con la competencia, incluidos el servicio relacionado con derrotar o intentar derrotar a un equipo contrario o servicios designados como "entrega", u organizar un partido.
 13. 5.13. Engaño: Presentar evidencia falsa o mentir a los árbitros.
 14. 5.14. Insinuaciones: Cuestionar la naturaleza u honestidad de cualquiera de los participantes del torneo sin probarlo.
6. PROCEDIMIENTOS DISCIPLINARIOS:
1. Penalidades:
 1. Cualquier acto de mala fe.
 2. Falta de compromiso con los partidos.

3. Falta de ética deportiva.
 4. Agresiones verbales.
 5. Inserciones irracionales para alterar el entorno del torneo.
 6. Mala conexión, que dificulta y/o imposibilita la realización de los partidos.
 7. Todos los casos siempre serán analizados por los operadores de la liga y siempre deben contener evidencia para probar las irregularidades.
2. Depende de la organización interpretar y juzgar cualquier estándar descrito en este reglamento.
 3. Los casos omitidos serán resueltos mediante la coordinación de la modalidad, con el consentimiento de la Dirección General, y estas resoluciones no podrán contradecir el Reglamento General.

DERECHOS DE IMAGEN

Al inscribirse en nuestros campeonatos, todos los participantes, sean jugadores profesionales o no, automáticamente, de forma gratuita y con plenos derechos, de forma expresa e irrevocable e irreversible, autorizan: El uso libre y gratuito de cualquier cargo o cargo de su nombre, su imagen y su voz en fotos, archivos y/o medios digitales o no, así como en carteles, pancartas, películas y/o spots, jingles y/o viñetas, en cualquier tipo de medios y/o piezas promocionales, que incluyen televisión, radio, periódicos, carteles, pancartas, correo directo, Internet. Es decir, activos tangibles o intangibles, para la amplia difusión del campeonato.

La autorización descrita anteriormente no implica ni conlleva obligación alguna de divulgación o pago, y el ganador también se compromete, al recibir el premio, a firmar cualquier instrumento al respecto, siempre que lo solicite la empresa organizadora del campeonato. Los ganadores se comprometen a autorizar el uso de sus imágenes, sonidos de voz y nombres, en TV, películas, videos, fotos y carteles, anuncios en periódicos y revistas, por tiempo indefinido, para la difusión de premios o participación en nuestros torneos, así como el uso de los datos contenidos en el registro para comunicar futuras acciones promocionales, sin ningún tipo de carga para la organización del concurso.

TÉRMINOS GENERALES

El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar todo o parte de los términos y condiciones de este instrumento, y debe informar a los/as participantes de cualquier cambio con la debida notificación a través del sitio web del Organizador.