



REGLAMENTO OFICIAL TEMPORADA 1



Introducción y propósito

Estas reglas oficiales de AGROLEAGUE Farming Simulator aplican a todos los equipos, incluido el staff que los rodea, que participan en la AGROLEAGUE Farming Simulator.

Requisitos de elegibilidad

Para ser elegible para competir en la liga, cada jugador debe cumplir con los siguientes requisitos:

1. Edad del Jugador

Ningún jugador será considerado elegible para participar en ningún torneo AGROLEAGUE Farming Simulator con menos de 14 años, excepto autorización expresa por parte de padres o tutores legales. Los jugadores menores de 18 años deben contar con el permiso legal correspondiente de sus padres/tutores legales.

2. Reglas de exclusión

Los propietarios de equipos y los jugadores de equipo no pueden ser afiliados de GIANTS Software GmbH, FiReSPORTS, AGRO TV o empresas relacionadas. "Afiliados" se define como cualquier persona o entidad comercial que posee o controla, está bajo la propiedad o el control de GIANTS Software GmbH, FiReSPORTS, AGRO TV o empresas relacionadas.

Restricciones de propiedad

Una organización solo puede poseer un equipo en AGROLEAGUE Farming Simulator. Dos organizaciones pueden ser colaboradoras en términos de marketing, comunicación y otros, pero nunca que los propietarios de dichas organizaciones sean las mismas personas u empresas. Los cambios en la organización, la propiedad y los patrocinadores con derechos de nombre solo pueden ocurrir al final de cada temporada. Las plazas oficiales del equipo no se pueden ceder ni vender en ningún momento.

Rosters

1. Continuidad del Roster

Cada equipo oficial de AGROLEAGUE Farming Simulator debe disponer y mantener bajo contrato al menos a tres jugadores en su roster activo durante la totalidad de la temporada. Un entrenador y hasta cuatro jugadores suplentes son opcionales para el equipo.

2. Requisitos del Roster

Un equipo puede tener un máximo de 7 jugadores en su roster (3 activos y 4 suplentes). Un jugador se convierte en jugador activo en el momento en que es agregado a la lista de un equipo a través del personal de administración de AGROLEAGUE Farming Simulator. Al menos dos de los jugadores activos del roster deben ser residentes de Argentina, Uruguay, Paraguay, Chile.

Si se elimina a un jugador del roster en la ficha de equipo de AGROLEAGUE Farming Simulator, el jugador también se elimina del equipo. En adelante, ese jugador se considera un "agente libre".

Un agente libre puede transferirse libremente a un nuevo equipo siempre que el jugador no haya acumulado puntos con su equipo en la temporada actual. Si el jugador aportó puntuación al equipo en la temporada actual, la transferencia está sujeta a la aprobación de los oficiales de la liga.

No se permitirá que un jugador compita para más de un equipo simultáneamente y no puede ser incluido en el roster de más de un equipo.

Antes del evento, el equipo tiene que bloquear una lista de 3 jugadores activos y 1 suplente opcional antes de que finalice el período de registro para el evento. Solo los jugadores de la lista bloqueada pueden competir en el evento.

3. Modificación del Roster

Los equipos pueden agregar jugadores a su lista entre partidos hasta el tamaño máximo del equipo.

4. Sustituciones

Los equipos pueden utilizar al jugador sustituto entre partidas de la misma fecha. El equipo tiene que notificar a un oficial de la liga antes de que comience el juego para sustituir a un jugador.

En el caso de una emergencia (por ejemplo, problemas de electricidad o internet), el entrenador puede inscribirse como sustituto.

5. Entrenador

Un entrenador sólo puede representar a un equipo.

6. Nombres

Los nombres de los jugadores, los nombres de los equipos y los tags solo pueden incluir letras mayúsculas, minúsculas, dígitos, guiones bajos o espacios simples entre palabras. El nombre no debe tener más de 20 caracteres. El nombre no debe incluir ninguna URL o similar. No se permiten conexiones de nombres con alcohol, drogas,

insultos, juegos de azar o contenido para adultos, así como adiciones de nombres “sponsored by”, “patrocinados por” o similares.

A los equipos se les permitirá agregar un tag de equipo de 2-3 caracteres al frente del nombre de cada jugador en el cliente del torneo.

Todos los nombres de los jugadores, los nombres de los equipos y los tags de los equipos deben ser aprobados por los oficiales de la liga por adelantado. Los oficiales de la liga se reservan el derecho de negar el nombre de un jugador, nombre de equipo o tag si no refleja los estándares profesionales buscados por la liga y el jugador o equipo deberá cambiar su nombre.

Regulaciones de patrocinio

Los equipos pueden adquirir patrocinadores por sí mismos. La AGROLEAGUE Farming Simulator se reserva el derecho de excluir a los equipos cuyos patrocinadores promuevan el alcohol, tabaco, juegos de azar, contenido para adultos y reventa de claves de juegos.

Adicional

1. Publicación

La liga tiene derecho a publicar información (nombres, nacionalidad, fotos, videos, estadísticas, ...) sobre el equipo, el propietario del equipo y los miembros del equipo en toda la estructura de AGROLEAGUE, AGROLEAGUE Farming Simulator, FiReSPORTS, AGRO TV y canales de patrocinadores oficiales (sitio web, redes sociales, canales de video,...).

2. Modificación

Estas reglas pueden ser enmendadas, modificadas o complementadas por los oficiales de la liga en cualquier momento sin previo aviso y, si es necesario, anuladas para asegurar el juego limpio durante la competencia.

Formato de la liga y premios

1. Clasificatorias abiertas

Los equipos inscriptos participarán en un bracket de eliminación simple, donde aquellos que lleguen a la instancia final (final en caso de repartir dos slots, o vencedor de la final en caso de un slot) obtendrán el pase a la siguiente etapa.

2. Campeonato regular

El campeonato regular estará compuesto por tres fases en formato online:

1. **Fase de Grupos:** Los equipos se enfrentarán en grupos en formato Round Robin (todos contra todos) en partidas al mejor de tres mapas.
2. **Playoffs:** Los tres mejores equipos de cada grupo jugarán los Playoffs, en un bracket de eliminación doble al mejor de tres mapas. El equipo mejor colocado de cada grupo clasificará directamente a las semifinales del upper bracket, mientras que el segundo y tercer equipo clasificado de cada grupo avanzará a los cuartos de final del upper bracket.
3. **Fase final:** La gran final de la competencia será al mejor de cinco mapas, donde el equipo que llega a través del upper bracket tendrá un mapa de ventaja por sobre su rival.

Condiciones de participación:

- Un equipo debe contar con al menos 3 jugadores.
- Un equipo también necesita un logotipo.
- El capitán del equipo debe asistir a las sesiones informativas del torneo.
- El capitán del equipo debe estar disponible en Discord durante todo el torneo.
- Los datos de acceso al servidor de Discord serán anunciados por el Oficial de la Liga antes de que comience el torneo.
- Un equipo se compromete a participar de todas las partidas de la competencia. En caso de no presentarse a una de ellas recibirá tres advertencias:
 - Primera advertencia: Derrota por defecto de la serie y en caso de empate con otros equipos al terminar la fase competitiva, el equipo que no participó quedará por debajo del resto de equipos empatados.
 - Segunda advertencia: Derrota por defecto de la serie y pérdida del 10% de la premiación obtenida.
 - Tercera advertencia: Descalificación de la competencia y pérdida total de la premiación obtenida.

Nota: Para calcular los puntos obtenidos por un equipo que recibió una victoria por defecto, se calculará la diferencia de puntos obtenidas en sus otras dos partidas (en caso de que ambas hayan sido victorias), o bien, se dará un punto en caso de que ambas partidas hayan sido derrotas.

Regulaciones del servidor:

- Los 3 jugadores deben ingresar al servidor dentro de los 15 minutos desde que fueron comunicados.
- En Playoffs, este tiempo se reduce a 5 minutos.
- No se permiten observadores no autorizados durante el torneo.

Desconexión / Errores:

- Los jugadores son responsables de una conexión fluida con el servidor.
- Si ocurre un problema con el juego, que hace imposible una continuación justa, estos deben ser informados inmediatamente a un Oficial de la Liga. No se considerarán las quejas posteriores.

- Si un jugador se desconecta, el juego se detendrá durante 3 minutos. El juego continúa si el jugador se vuelve a conectar en 3 minutos. Si no es posible la reconexión, el juego continuará automáticamente.
- Si un jugador se desconecta por tercera vez, no será posible volver a conectarse.
- Si ocurren problemas en el lado del servidor, el Oficial de la Liga decidirá las medidas apropiadas.
- Está prohibida la explotación de cualquier tipo de bug del juego, para obtener una ventaja deportiva u ocasionar una desventaja en el rival. En caso de que esta situación se diera de forma accidental, la partida donde ocurrió el inconveniente será repetida. En caso de que la acción haya sido provocada intencionalmente, el equipo causante recibirá la derrota de la serie.

3. Evento presencial

El evento presencial podrá ser parte de la definición del campeonato en su etapa final, decisión a ser tomada de acuerdo a las condiciones sanitarias al momento de su realización.

4. Desempates

Si dos equipos se encuentran empatados en puntos en un grupo, la forma de desempate será el resultado de su enfrentamiento directo. Si tres equipos se encuentran empatados en puntos, y todos ellos se han ganado entre sí, se utilizará el score total obtenido por cada equipo en esos partidos para ordenarlos de mayor a menor.

En caso de no ser posible desempatar con estos criterios, se realizará un Tiebreaker entre los equipos empatados, al mejor de un mapa.

5. Premios

POSICIÓN	PREMIOS
1°	USD 4.000
2°	USD 2.000
3°	USD 1.000
4° y 5°	USD 750
6°	USD 500
7° y 8°	USD 250
AGROLEAGUE TIME ATTACK	USD 500
TOTAL	USD 10.000

Proceso del partido

1. Equipamiento

Los oficiales de liga proporcionarán los siguientes elementos a los equipos en fases presenciales: PC y monitores; auriculares; mouse; mouse pad; teclado; mesas y sillas. El equipamiento proporcionado por el jugador debe ser evaluado por los oficiales de la liga con anticipación para su aprobación. El equipamiento aprobado permanecerá con los oficiales de la liga. Los oficiales de la liga pueden prohibir el uso de equipamientos específicos a su entera discreción por razones relacionadas con la seguridad del torneo, la eficiencia / efectividad operativa o si el equipamiento representa a una empresa o marca de la competencia de AGROLEAGUE Farming Simulator y sus anunciantes.

Los jugadores tienen prohibido instalar sus propios programas y deben usar solo los programas proporcionados por la liga en el sitio, a menos que sea permitido por los oficiales de liga.

El chat de voz será realizado sólo a través del sistema nativo del juego utilizado los auriculares proporcionados por la liga. Los oficiales de la liga pueden monitorear el audio de los equipos.

2. Ropa y vestuario

Los jugadores deben usar la camiseta oficial del equipo durante todos los partidos de la fase presencial y las entrevistas previas y posteriores al partido. El uso del logotipo de GIANTS Software, el logotipo de AGROLEAGUE y el logotipo de Farming Simulator debe ser aprobado antes de su uso.

Los auriculares deben colocarse directamente en los oídos del jugador y deben permanecer allí durante la duración del juego. Los jugadores no deben obstruir la colocación de los auriculares por ningún método. Esto incluye colocar cualquier artículo, excepto anteojos, entre los auriculares y los oídos del jugador.

3. Reglas de puntualidad

El equipo debe estar listo para jugar 15 minutos antes de la franja horaria asignada en el cronograma de la competencia. No presentarse a tiempo resultará en la descalificación y no se otorgarán puntos.

Código de Conducta

Se espera que los equipos jueguen lo mejor posible en todo momento dentro de cualquier partida y que eviten cualquier comportamiento incompatible con los principios de buen espíritu deportivo, honestidad o juego limpio (sin racismo, sexismo, incitación al odio, insultos, ...) . La violación de esta regla estará sujeta a sanciones a

discreción de los oficiales de la liga. Todas las decisiones con respecto a las infracciones quedan a discreción exclusiva de los oficiales de liga.

Sanciones

Romper las reglas o ignorar las instrucciones de los oficiales de la liga puede resultar en sanciones para todo el equipo o un jugador específico.

Los posibles castigos incluyen, entre otros:

- Pérdida del mapa
- Pérdida del partido
- Descalificación
- Suspensión en competencias futuras
- Reducción de multas / premios en efectivo.

AGROLEAGUE Time Attack

1. Fechas y compromiso

AGROLEAGUE Time Attack tendrá lugar durante los días 26 y 27 de julio de 18h a 21h de Argentina. Todos los equipos de AGROLEAGUE deberán participar en dichas jornadas ya que forman parte del calendario oficial de la competencia.

AGROLEAGUE Time Attack seguirá el formato:

- Participarán 4 equipos por jornada (4 el 26 y 4 el 27 de julio)
- Cada equipo no competirá contra otro, sino contra el tiempo en una cuenta atrás que será anunciada el día del AGROLEAGUE Time Attack en redes sociales
- Cada equipo tendrá 3 oportunidades
- Cada equipo tendrá que entregar la mayor cantidad de fardos posibles en estos tres intentos
- Solamente contará la mayor puntuación obtenida una vez finalizados los 3 intentos
- Tras finalizar ambas jornadas el equipo ganador obtendrá USD 500 que se sumarán al total del premio que obtenga tras la finalización de la temporada primera de AGROLEAGUE Farming Simulator
- En caso de empate, el premio de USD 500 será repartido entre los equipos con misma puntuación