



REGLAMENTO | 2020
TORNEO DE eLIGA MX

| Índice | Pág. |
|---------------------------------------------------------------|------|
| Introducción | 4 |
| A. Aplicación | 4 |
| B. Participantes | 5 |
| C. Generalidades del Sistema de Competencia | 5 |
| D. Fase de Calificación | 5 |
| E. Fase Final | 6 |
| F. Generalidades de la Competencia. | 8 |
| G. Inscripción de Jugadores | 8 |
| H. Partidos Oficiales | 9 |
| I. Medidas de Seguridad e Higiene | 11 |
| J. Fechas y Horarios | 12 |
| K. Cambios, Suspensiones, Retiros, Incomparecencias | 13 |
| L. Uniformes | 13 |
| M. Disposiciones Generales. | 14 |
| N. Premiación | 15 |
| TRANSITORIOS | 15 |
| APÉNDICE I | 16 |

INTRODUCCIÓN

El Torneo eLIGA MX Por: BBVA es una competencia organizada por la LIGA MX, con apoyo de sus socios comerciales, en virtud de la etapa de contingencia por la pandemia de Covid-19, que se vive actualmente y que tiene a diversos sectores del deporte y del entretenimiento alejados de las canchas y de la vida en comunidad.

Como una alternativa de entretenimiento, pero sobre todo con un mensaje de concientización respecto de la importancia de mantenerse en resguardo para evitar la propagación del virus, la LIGA MX y sus aliados lanzan esta alternativa, aprovechando las ventajas que nos concede la tecnología y así mantener encendida la pasión por el fútbol.

A. APLICACIÓN

ARTÍCULO 1

Estas disposiciones serán aplicables al Torneo eLIGA MX Por: **BBVA** edición Primavera 2020 (en lo sucesivo eLIGA MX), organizado por la LIGA BBVA MX de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C. (FMF), a través de la LIGA MX.

B. PARTICIPANTES

ARTÍCULO 2

Participan en este Torneo los 18 Clubes de la LIGA MX a través de los tres Jugadores que para estos efectos designen conforme al presente Reglamento.



CLUBES PARTICIPANTES



América
CDMX



Atlas
Guadalajara, Jal.



Club Atlético de San Luis
San Luis Potosí, S.L.P.



Club Tijuana
Tijuana, B.C.



Cruz Azul
CDMX



FC Juárez
Cd. Juárez, Chih.



Gallos Blancos de Querétaro
Querétaro, Qro.



Guadalajara
Guadalajara, Jal.



León
León, Gto.



Monarcas Morelia
Morelia, Mich.



Necaxa
Aguascalientes, Ags.



Pachuca
Pachuca, Hgo.



Puebla
Puebla, Pue.



Rayados de Monterrey
Monterrey, N.L.



Santos Laguna
Torreón, Coah.



Tigres de la U.A.N.L.
Monterrey, N.L.



Toluca
Toluca, Edo. Méx.



Universidad Nacional
CDMX

C. GENERALIDADES DEL SISTEMA DE COMPETENCIA

ARTÍCULO 3

El torneo se disputará en plataforma PlayStation®, Consola PS4® y en videojuego FIFA 20®.

La competencia del Torneo se desarrollará en dos Fases, a saber:

Fase de Calificación, los equipos jugarán un solo partido; y jugarán 17 Jornadas en Fase de Calificación.

Fase Final, que se integra por los partidos de Cuartos de Final, Semifinal y Final.

D. FASE DE CALIFICACIÓN

ARTÍCULO 4

En la Fase de Calificación participan los 18 Clubes de acuerdo con el calendario de competencia comenzando con la Jornada 1 hasta concluir el Torneo, quedando de la siguiente forma:



TABLA DE CLASIFICACIÓN a la Jornada 10

| Pos | Club | JJ | JG | JE | JP | GF | GC | Dif | PTS |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| 1 |  Cruz Azul | 10 | 7 | 1 | 2 | 24 | 14 | 10 | 22 |
| 2 |  León | 10 | 7 | 0 | 3 | 23 | 14 | 9 | 21 |
| 3 |  Santos Laguna | 10 | 5 | 2 | 3 | 14 | 14 | 0 | 17 |
| 4 |  América | 10 | 5 | 2 | 3 | 11 | 11 | 0 | 17 |
| 5 |  Guadalajara | 10 | 4 | 4 | 2 | 13 | 11 | 2 | 16 |
| 6 |  Pumas | 10 | 4 | 3 | 3 | 20 | 19 | 1 | 15 |
| 7 |  Tigres de la U.A.N.L. | 10 | 4 | 2 | 4 | 13 | 10 | 3 | 14 |
| 8 |  FC Juárez | 10 | 4 | 2 | 4 | 20 | 18 | 2 | 14 |
| 9 |  Monarcas Morelia | 10 | 4 | 2 | 4 | 17 | 16 | 1 | 14 |
| 10 |  Puebla F.C. | 10 | 4 | 2 | 4 | 7 | 7 | 0 | 14 |
| 11 |  Pachuca | 10 | 4 | 2 | 4 | 11 | 12 | -1 | 14 |
| 12 |  Gallos Blancos de Querétaro | 10 | 4 | 2 | 4 | 13 | 15 | -2 | 14 |
| 13 |  Club Atlético de San Luis | 10 | 3 | 4 | 3 | 11 | 15 | -4 | 13 |
| 14 |  Necaxa | 10 | 3 | 2 | 5 | 17 | 16 | 1 | 11 |
| 15 |  Toluca | 10 | 2 | 4 | 4 | 16 | 18 | -2 | 10 |
| 16 |  Club Tijuana | 10 | 2 | 3 | 5 | 10 | 16 | -6 | 9 |
| 17 |  Atlas | 10 | 3 | 0 | 7 | 10 | 17 | -7 | 9 |
| 18 |  Rayados de Monterrey | 10 | 0 | 5 | 5 | 10 | 17 | -7 | 5 |

ARTÍCULO 5

Cada partido se realizará en modo Clásico, es decir 1 vs 1, con una duración de 12 minutos por encuentro, de 6 minutos cada tiempo.

La modalidad será 85-Rate Mode.

La ubicación en la Tabla General de Clasificación estará sujeta a lo siguiente:

- 5.1. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.
- 5.2. Por juego empatado se obtendrá un punto.
- 5.3. Por juego perdido cero puntos.

E. FASE FINAL

ARTÍCULO 6

Participan por el Título de Campeón del Torneo eLIGA MX, los Clubes que ocupen las posiciones 1º a 8º de la Tabla General de Clasificación al término de la Fase de Clasificación.

ARTÍCULO 7

El orden de los Clubes al final de la Fase de Clasificación corresponderá a la suma de los puntos obtenidos por cada uno de ellos y se presentará en forma descendente en la Tabla General de Clasificación del Torneo eLIGA MX.

Para determinar los lugares que ocuparán los Clubes que participen en la Fase Final del Torneo eLIGA MX, se tomará como base la posición que ocupen en dicha Tabla.

Si al finalizar la Fase de Clasificación, dos o más Clubes estuviesen empatados en puntos, su posición será determinada atendiendo a los siguientes criterios de desempate:

- 7.1 Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos.
- 7.2 Mayor número de goles anotados.
- 7.3 Marcadores particulares entre los Clubes empatados.
- 7.5 Ubicación en la Tabla General de Clasificación a la Jornada 10 del Torneo Clausura 2020.

ARTÍCULO 8

Los partidos correspondientes a la Fase Final se desarrollarán a un solo partido, en las siguientes etapas:

- a. Cuartos de Final
- b. Semifinales
- c. Final

Después de cada etapa, los Clubes se reordenarán de acuerdo con su posición en la Tabla General de Clasificación para definir el orden en que se enfrentarán en la siguiente etapa.

CUARTOS DE FINAL

ARTÍCULO 9

Los partidos de Cuartos de Final se jugarán de la siguiente manera:

| | | |
|----|----|----|
| 1° | vs | 8° |
| 2° | vs | 7° |
| 3° | vs | 6° |
| 4° | vs | 5° |

SEMIFINAL

ARTÍCULO 10

Los partidos de Semifinal se jugarán de la siguiente manera:

| | | |
|----|----|----|
| 1° | vs | 4° |
| 2° | vs | 3° |

FINAL

ARTÍCULO 11

Disputarán el Título de Campeón del Torneo eLIGA MX los dos Clubes vencedores de la Semifinal correspondiente, reubicándolos del uno al dos de acuerdo con la posición ocupada en la Tabla General de Clasificación, correspondiéndole el número uno al Club mejor ubicado.

F. GENERALIDADES DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 12

Los partidos de la Fase Final (Cuartos de Final, Semifinal y Final) se llevarán a cabo a un solo partido resultando vencedor quien anote el mayor número de goles que su contrario. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se procederá a jugar tiempos extras y de persistir el empate se pasará al lanzamiento de tiros penales.

Durante el Torneo se registrarán los goles anotados para alimentar la Tabla Individual de Goleo que contará tanto para el Jugador designado por el Club, así como para el Jugador virtual del videojuego.

G. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

ARTÍCULO 13

Participan en este Torneo únicamente los tres Jugadores que se encuentren debidamente registrados por el Club para participar en el Torneo Clausura 2020, que sean designados por los Clubes para formar parte del eLIGA MX.

La designación de los Jugadores se realizará mediante escrito de confirmación enviado por los Clubes a la LIGA MX.

ARTÍCULO 14

El registro de Jugadores para el Torneo eLIGA MX se cierra martes 07 de abril de 2020, a las 16:00 horas.

Durante la Fase de Calificación se podrá hacer la sustitución de uno de los tres Jugadores designados y previo al inicio de la Fase Final se podrá hacer la sustitución de otro de los Jugadores designados.

H. PARTIDOS OFICIALES

ARTÍCULO 15

Los Clubes decidirán sobre el Jugador que cada Jornada disputará el partido correspondiente.

Los Clubes deberán informar a la LIGA MX, con 2 días de anticipación a la Jornada, quién de los tres Jugadores designados va a disputar el partido.

ARTÍCULO 16

Siguiendo el calendario previamente establecido se realizarían enfrentamientos por Jornada.

Toda la información relacionada con el Torneo, estará publicada en la página de la e.ligamx.net

ARTÍCULO 17

Los partidos del presente Torneo tendrán una duración de 12 minutos, con dos tiempos de 6 minutos cada uno y un descanso de 2.38 minutos entre cada tiempo.

La transmisión del partido en TV tendrá una duración de 60 minutos.

Los partidos del Torneo se llevarán a cabo de manera virtual y los Jugadores participarán desde sus domicilios particulares. Sólo Jugadores que habiten en la sede de su propio Club podrán participar en este Torneo.

ARTÍCULO 18

Los siguientes aspectos técnicos deberán ser tomados en cuenta para el desarrollo de los partidos oficiales:

- Se deberá contar con Consola PS4© y con videojuego FIFA 20© ya cargado y actualizado en la consola. Así como con membresía activa de PlayStation Plus. No se podrá participar con consola X-Box.

- La señal del videojuego será enviada a la cabina a través de un sistema LiveU, por lo que el representante de la televisora tendrá que ir a la casa del Jugador local para realizar las conexiones correspondientes.
- Así mismo, se contará con un respaldo de señal por internet a través del sistema TWITCH, con el objeto de tener la transmisión del partido en cabina, pero LiveU será la vía principal para obtener la señal. Se deberá contar con cuenta de Twitch (twitch.tv)
- Las señales de video de los rostros de los jugadores jugando el videojuego, se mandarán a través de una aplicación llamada TVU Anywhere, Dejero y/o Skype. Es necesario contar con iPad o computadora con webcam, debidamente cargada y conectada tanto a la energía eléctrica como a Internet. Los jugadores deberán instalar previamente dichas aplicaciones y haber generado una cuenta para realizar la videollamada. No es posible realizarlo con smartphone o iPhone.
- La aplicación TVU Anywhere garantiza que el delay (retraso) durante la transmisión sea mínimo a la hora de la conversación entre ambos contendientes, así como en la producción que se lleva a cabo en la cabina. Si no se instalara la aplicación antes mencionada se utilizará el sistema Skype.
- El jugador deberá de contar con su teléfono personal para poder estar de forma remota siempre en comunicación (considerar manos libres o auriculares inalámbricos).
- La consola, control, iPad o computadora y celular deberán de estar con la pila al 100% así como debidamente conectados.

Los siguientes aspectos de la transmisión deberán ser tomados en cuenta para el desarrollo de los partidos oficiales:

- Se realizará con un análisis y narración antes, durante y después de los partidos, así como un enlace al final de los mismos con los Jugadores participantes, que se llevará a cabo desde las cabinas de transmisión de cada Televisora.
- Dado que es una función del videojuego, los Jugadores deberán permitir la transmisión de la alineación para el partido, el protocolo de inicio, así como el desarrollo de las repeticiones en los ángulos que sean programados. Así mismo, solo se podrán

realizar pausas durante el encuentro para realizar cambios y se deberán dejar correr todas las repeticiones del videojuego.

- Para las señales de video de los rostros de los jugadores jugando el videojuego, es importante evitar tomas a contrapicada y/o a contraluz. Contemplar buena luz de frente y toma central.

Los siguientes aspectos de la configuración de la partida inicial deberán ser tomados en cuenta para el jugador local:

- Se deberá configurar la partida (en el menú de ajustes juego) previo al inicio con los siguientes puntos:
 - Modo de Juego Clásico
 - Seleccionar la modalidad 85-Rate
 - Eliminar audio original de los narradores del juego

I. MEDIDAS DE SALUBRIDAD E HIGIENE

ARTÍCULO 19

El presente Torneo es una alternativa de entretenimiento, siempre en respeto de las medidas de resguardo y protección de la sociedad.

En ningún caso podrá haber congregación de personas en un mismo lugar, por lo que el Jugador deberá disputar el partido sin compañía cercana en la misma habitación.

La persona de apoyo técnico y logístico que asista al domicilio del Jugador deberá acatar las recomendaciones recibidas por parte de la Secretaría de Salud:

- Acudir con guantes, cubre boca, gel anti bacterial y toallas desinfectantes.
- Todos los dispositivos, herramientas y materiales de conexión deberán ir envueltos y debidamente protegidos.
- Previo a ingresar al domicilio, la persona de apoyo técnico deberá desinfectar manos, material y aparatos que lleva consigo.
- Al ingresar al domicilio se deberá respetar en todo momento una distancia mínima de dos metros y evitar todo tipo de contacto.

- Una vez hecha la instalación, la persona de apoyo técnico deberá salir del domicilio y esperará en su unidad a que concluya la transmisión para ingresar al domicilio nuevamente a retirar el quipo.
- Previo a ingresar al domicilio, la persona de apoyo técnico deberá desinfectar nuevamente manos, material y aparatos que lleva consigo.
- Posterior a la desinstalación abandonar el domicilio y retirarse.

La LIGA MX prestará apoyo remoto y sólo en caso de que sea necesaria la presencia de una persona se solicitará el acceso al domicilio de la Coordinadora o Comisario de la LIGA MX, quienes deberán acatar las mismas medidas de higiene.

Todas las personas involucradas tendrán un seguimiento previo respecto de su salud personal y de la de sus co-habitantes.

J. FECHAS Y HORARIOS

ARTÍCULO 20

Los partidos del Torneo eLIGA MX se jugarán los días:

- Lunes, Martes y Miércoles
- Viernes, Sábados y Domingos

Se descansará los días jueves de cada semana.

Los horarios se definirán previo al inicio de cada Jornada, pudiendo celebrarse hasta 4 encuentros por día.

ARTÍCULO 21

En los partidos del presente Torneo, los Clubes contendientes deberán presentarse en la transmisión, cuando menos 45 minutos antes de la hora señalada para dar inicio al partido.

El Jugador local deberá dar acceso al domicilio 4 horas antes del inicio del partido para realizar las pruebas de conexión necesarias. En ese momento se deberán observar todas las medidas y protocolos de seguridad y de higiene correspondiente.

Ambos Jugadores deberán conectarse 30 minutos antes de la transmisión del partido.

ARTÍCULO 22

Los Jugadores designados se comprometen a participar en todas y cada una de las actividades programadas para este Torneo.

Deberán recordar que es una transmisión en vivo para toda la familia, por lo que se les invita a cuidar el lenguaje utilizado durante el partido y dirigirse en todo momento con respeto hacia todas las personas.

K. CAMBIOS, SUSPENSIONES, RETIROS E INCOMPARENCIAS

ARTÍCULO 23

En lo relativo a posibles cambios de horario, fecha, suspensiones, retiros e incomparencias, los mismos serán resueltos por la LIGA MX analizando cada caso en concreto y atendiendo a lo dispuesto en el Apéndice I del presente Reglamento.

L. UNIFORMES

ARTÍCULO 24

Los Clubes participantes deberán utilizar uno de los uniformes registrados reglamentariamente por sus Clubes en el Torneo Clausura 2020.

El uniforme básico obligatorio de un jugador será:

1. Playera de juego y jeans.
2. No está permitido el uso de bandas, gorras y muñequeras con publicidad comercial no autorizada por su Club.
3. No están permitidos los uniformes o indumentaria con mensajes personales, políticos y/o religiosos.

ARTÍCULO 25

Los Clubes podrán portar publicidad comercial en sus uniformes, siempre y cuando se identifiquen claramente los colores del Club, el número del Jugador y el escudo oficial del Club.

El número al dorso medirá entre 25 cm (veinticinco centímetros) y 35 cm (treinta y cinco centímetros) de altura, será claramente legible y estará colocado en el centro del dorso de la camiseta. Además, el número deberá ser completamente visible cuando la camiseta está metida en el pantalón.

M.DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 26

Para este Torneo deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación y aplicación la LIGA MX.

Los casos no previstos en el presente Reglamento serán resueltos por la LIGA MX / ASCENSO MX, atendiendo a las circunstancias de cada caso en particular y velando siempre por la integridad de la competencia y la sana convivencia.

ARTÍCULO 27

La LIGA MX designará a Coordinadoras y/o Comisarios para que asistan en todas las actividades relacionadas con el presente Torneo.

Las Coordinadoras y/o Comisarios gozan de autoridad plena para hacer cumplir las normas y directrices aplicables, y su principal función será la de observar el cumplimiento de todas las partes involucradas, así como resolver cualquier situación que sea sometida a su consideración, en apego a lo dispuesto por el Apéndice I.

ARTÍCULO 28

Dada la naturaleza del presente Torneo, todas las partes involucradas en el desarrollo de esta competencia virtual se obligan a respetar en todo momento las directrices en materia de publicidad y promoción.

ARTÍCULO 29

Con la finalidad de garantizar la participación saludable y de evitar el riesgo de que concurren actividades que involucren intereses económicos de terceros, quedan terminantemente prohibidas las apuestas en la eLIGA MX para todas las personas.

Por otra parte, los Jugadores que sean sorprendidos participando en juegos de apuesta relacionados con la eLIGA MX, serán expulsados de la competición y su caso será turnado a la LIGA MX quién decidirá el tratamiento y la consecuencia de la infracción.

N. PREMIACIÓN

ARTÍCULO 30

Al final del Torneo eLIGA MX, se entregará el Distintivo que acredita como Campeón al Club ganador del Torneo. Así mismo, se galardonará a los ganadores de las categorías individuales de premiación.

TRANSITORIOS

PRIMERO

El presente Reglamento fue aprobado por la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX el 2 de abril de 2020.

APÉNDICE I

Artículo 1

Con su participación en la eLIGA MX, los Clubes y los Jugadores aceptan los términos y condiciones bajo los cuáles ha sido creada esta competición, basada y desarrollada a través del videojuego EA Sports FIFA 20.

Artículo 2

Los Clubes y los Jugadores participantes deberán cooperar y entregar todo el material que se requiera para la transmisión del programa que enmarcará el partido correspondiente.

Artículo 3

De ninguna manera los Jugadores podrán acosar, enviar mensajes o intentar distraer o dirigir a otros para que distraigan a sus rivales.

Los Jugadores no manipularán la conexión a Internet para afectar de manera negativa el juego o su conexión o la del rival.

Artículo 4

Reglas adicionales que aplican para todos los partidos de los Eventos en vivo:

- a. Los Jugadores no tienen permitido conectar en las consolas ningún dispositivo diferente de los controles.
- b. Se prohíbe cualquier acción destinada a que el Jugador rival pierda la vista de la cancha o la capacidad de seleccionar a los jugadores controlados.
- c. El Jugador que no esté presente a la hora de inicio establecida para cualquiera de los partidos será descalificado y se le otorgará al rival un marcador de 3-0.
- d. El Jugador descalificado durante un partido recibirá un marcador de 0, mientras que su rival recibirá su marcador actual o un marcador de 3, el que sea superior.
- e. Cada Jugador tendrá entre 2 y 3 minutos para configurar los controles, ajustar las alineaciones y elegir la configuración de acuerdo con las reglas descritas en el presente Reglamento para

cada partido. No se podrán usar alineaciones personalizadas ni otra cosa que no esté disponible en el menú de pausa del juego.

- f. Los Jugadores deberán permitir que se desarrollen y sean visibles en la transmisión, el protocolo de inicio, las alineaciones del partido y las repeticiones durante el juego.
- g. Si por causas de fuerza mayor, no atribuibles a ninguna de las partes involucradas, y el juego no puede iniciarse o reiniciarse, la LIGA MX decidirá en consecuencia lo que aplicará en el caso.

Ejemplo: Un jugador se desconecta en el minuto 4. El marcador del partido era de 2 a 1. La LIGA MX indicará que el juego se reinicie en el primer tiempo haciendo de cuenta de que el marcador es de 2 a 1. Los competidores jugarán el tiempo restante de la primera mitad, sin importar si se junta con el descanso, hasta concluir esa parte del juego. Después continuarán de forma normal con el segundo tiempo.

- h. Se considerará alineación indebida que un Jugador sea suplantado por otra persona, jugando con un control diferente y en ese caso el infractor perderá el partido 3-0. En el caso de los goles anotados, éstos serán eliminados del conteo individual que se le lleve al Jugador infractor y le serán atribuibles a la contraparte los 3 goles en caso de que sea inferior el marcador, de lo contrario le serán respetados los goles anotados. Así mismo, un Club cuyo jugador incurra en esta falta, el Jugador le será expulsado del Torneo y no podrá registrar a un nuevo Jugador.

Artículo 5

Respecto de las interrupciones y pausas en el juego se estará a lo siguiente:

- a. Si cualquier Jugador pausa o interrumpe un juego de manera intencional cuando está en juego el balón, la LIGA MX tiene derecho a descalificar de inmediato al Jugador.
- b. Si la interrupción fuera causada por circunstancias externas, como un problema del equipamiento o la interrupción del suministro eléctrico, se deberá continuar el juego desde el punto que determine la LIGA MX.
- c. Sin perjuicio de lo anterior, un Jugador puede pausar el juego para cambiar de estrategia y/o formación si i) expulsan a un jugador de su equipo o ii) se lesiona un jugador de su equipo.

Artículo 6

Respecto de la preparación prepartido se estará a lo siguiente:

- a. El modo de juego que se usará será de Juego Clásico en la modalidad 85-Rate sin audio original de los narradores del juego.

Artículo 7

Los Competidores usarán las cuentas que proporcionará el Club para uso exclusivo en el Torneo. Los Competidores recibirán los datos para iniciar sesión en las cuentas, que serán de uso exclusivo en el Torneo. Para Play Station Plus los Jugadores deberán contar con sus propias cuentas.

Los Jugadores que divulguen detalles de las cuentas serán descalificados. Las cuentas son propiedad exclusiva de los Clubes y ningún individuo, incluidos los Competidores, puede usarlas para fines personales.

Los Jugadores no podrán usar la cuenta para ninguna otra función que no sea jugar un partido o crear y editar su plantilla.

Artículo 8

En caso de fallas técnicas durante la transmisión de los partidos se deberá observar lo siguiente:

Está prohibido realizar cualquier intento de producir una falla técnica en el partido para obtener una ventaja.

Si se determina que una acción, un gol, una jugada, un penal o cualquier otra acción en el juego fueron provocados por una falla técnica no autorizada, la LIGA MX decidirá, a su exclusiva discreción, si regresa el juego a un estado de igualdad en función del resultado de la jugada.

Si ocurre una falla grave que afecte alguna infraestructura necesaria para el juego en el modo designado, la LIGA MX se reserva el derecho a cambiar el formato en que se desarrolla el torneo.

Artículo 9

Instrucciones para la preparación de los juegos:

- a. Nivel de dificultad: Over All 85 rate
- b. Duración de cada tiempo: 6 minutos.
- c. Configuración de estadio
 - Estadio: Estadio local.
 - Estación: Preferentemente Otoño.
 - Momento del día: Preferentemente Noche.
 - Desgaste de la cancha: Ninguno.

Artículo 10

Configuración obligatoria para los partidos:

La siguiente configuración será obligatoria para todos los usuarios y no se podrá modificar:

- Visor: Nombre e indicador del jugador.
- Indicador del jugador: Nombre del jugador.
- Pantalla de tiempo/marcador: Activada.
- Indicador de Gamertag: Desactivado.
- Desplazamiento de alineaciones: Desactivado.
- Volumen de los comentarios: 0.
- Sonido ambiente del estadio: 8.
- Volumen de la música: 0.

Artículo 11

Protocolo de atención inmediata.

En caso de que se presente una contingencia o un supuesto no contemplado en el reglamento, que pueda implicar la suspensión del juego, el Jugador podrá contactar en primer lugar a la Coordinadora o

Comisario designado a su partido, mismo que previo al encuentro habrá proporcionado sus datos al Jugador y al Club para atender cualquier caso.

La Coordinadora o el Comisario, se pondrán en contacto con el Director de Seguridad y Comisarios de la LIGA MX, inmediatamente después de haber sido puestos en conocimiento de la situación de que se trate.

La LIGA MX resolverá cualquier asunto sometido a su consideración y lo informará a través de la Coordinadora o Comisario.

Fin/