



Circular No. 018

Mayo 7 de 2020

Inscripciones abiertas para la Liga e-LAF FIFA 20

La Liga Antioqueña de Fútbol firme con su apuesta por brindar alternativas que permitan el sano esparcimiento y la integración de la familia LAF por medio de la virtualidad, presenta oficialmente la primera edición de la **Liga e-LAF FIFA 20**.

La invitación sea hace extensiva a todos los integrantes de la Familia LAF, para participar deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser parte de la Familia LAF: jugadores, entrenadores, directivos de clubes y equipos inscritos en los Torneos Departamentales 2020, en el XVI Festival de Escuelas, en la Escuela LAF o el Torneo Intermunicipal 2020. Árbitros de los colegios que prestan el servicio a la Liga.
- Tener consola Play Station 4 (PS4), contar con la membresía de Play Station Plus y tener el videojuego FIFA 20.
- Si eres menor de edad, contar con la autorización de tus padres y entrenadores para representar a tu club.

Calendario:

- Las inscripciones estarán abiertas hasta el domingo 10 de mayo de 2020. Para inscribirte, debes diligenciar el formulario ingresando al siguiente enlace: <https://laf.com.co/e-laf>
- La competencia inicia el 12 de mayo y se extenderá hasta el 30 de mayo.

Reglamento Liga e-LAF 2020:

- El ID del jugador debe ser el mismo que se registró en el formulario, en caso de que algún jugador cambie de ID perderá automáticamente.
- Se podrá elegir cualquier equipo que FIFA 20 permita, pero la valoración general de todos los equipos deberá ser de **85 global**.
- Se creará un grupo de WhatsApp por cada uno de los grupos en competición, y por ese medio se informarán estadísticas y horarios de los partidos.
- Los partidos se jugarán en línea en un horario establecido entre las 5:00 p.m. y las 7:00 p.m. (No se modificarán horarios de los partidos).
- Los partidos tendrán una duración de seis minutos por tiempo.
- Tipo de partida: **amistosos On-Line**.
- **Controles:** cualquiera. **Velocidad de juego:** rápida. **Tiempo o clima:** Sol / Despejado.
- Se permiten las tres pausas que son las establecidas en el juego en línea.
- Los jugadores deberán estar conectados 10 minutos antes del horario oficial del partido.
- Se dará un tiempo de gracia de 10 minutos máximo de espera después de la hora oficial.
- Partido **ganado** asignará 3 puntos, **empate** 1 punto, **derrota** 0 puntos.
- Una vez finalizado el partido, los jugadores deberán enviar una foto evidenciando el marcador por el grupo de WhatsApp.
- Sistema de desempate: si al término de la primera fase (fase de grupos), se producen empate en puntos entre dos (2) o más equipos, se definirá mediante la aplicación en estricto orden de los siguientes criterios:
 - Mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos de grupo.
 - Diferencia de goles en todos los partidos de grupo.
 - Mayor número de goles marcados en todos los partidos de grupo.



- Si dos o más equipos obtienen el mismo resultado conforme a los criterios arriba mencionados, su posición se determinará de la siguiente manera:
 - Mayor número de puntos obtenidos en los partidos de grupo de los equipos en cuestión.
 - Diferencia de goles en los partidos de grupo entre los equipos en cuestión.
 - Mayor número de goles marcados en los encuentros de grupo entre los equipos en cuestión.
 - Sorteo por parte de la Comisión Organizadora LAF.
- A partir de la segunda fase se jugará a eliminación directa en partido único. En caso de empate se programará un nuevo partido con ambos equipos el cual se definirá por medio del **gol de oro** (el primero que anote gol ganará la eliminatoria).
- Los jugadores deberán grabar el partido y, en caso de alguna demanda, deberán suministrar el video y todas las evidencias que tenga al comité organizador (correo de contacto: ligaelf@gmail.com) para que se analice y estudie el caso, esto deberá ser máximo 2 horas luego de la hora oficial del partido.
- En caso de tener fallas con la conexión a internet, se dará el tiempo de espera que normalmente el videojuego asigna, en caso de no poder reconectar perderá el partido con un marcador de 3 - 0, o el resultado que llevaba el partido al momento del inconveniente si este fuera mayor.
- La Liga Antioqueña de Fútbol tiene la potestad de revisar en cualquier momento la veracidad de la información suministrada en el Formulario de Inscripción.

Juan Camilo Torres Sepúlveda
Programación y Estadística
Liga Antioqueña de Fútbol.