



SEFOCAR

Sede Formativa Canaria de Alto Rendimiento

SEFOCAR · CLUB ATLÉTICO MORELIA

COPA eCAM

REGLAMENTO OFICIAL

Edición Prueba Piloto

19 de octubre – 31 de octubre de 2026

Preparado por Alberto Avalos — Coordinación de Desarrollo Institucional

Índice

1. Disposiciones Generales
2. Formato y Filosofía
3. Fase de Grupos
4. Reprogramaciones
5. Fase Eliminatoria
6. Duración de Partidos
7. Reglas Técnicas del Videojuego y Plataformas
8. Registro y Plataforma
9. Integridad y Conducta
10. Protocolo de Evidencia de Partidos
11. Resolución de Disputas

1. Disposiciones Generales

El presente Reglamento Oficial rige la participación, desarrollo y resolución de controversias de la Copa eCAM, torneo organizado por SEFOCAR (Sede Formativa Canaria de Alto Rendimiento) en representación del Club Atlético Morelia. La inscripción de cualquier jugador implica la aceptación total de las disposiciones aquí contenidas.

La categoría Libre tiene un cupo de 64 jugadores y la categoría Sub-12 un cupo de 32 jugadores. El torneo se disputa bajo el formato de fase de grupos seguida de eliminación directa, con una fase presencial de alto perfil en las instalaciones de SEFOCAR.

2. Formato y Filosofía

Copa eCAM sigue el modelo de las grandes competencias de EA Sports FC, la eChampions League y la FIFAe World Cup, adaptado a escala Morelia: fase de grupos, eliminación directa en línea y una fase presencial de alto perfil con transmisión en vivo. El cupo limitado (64 en Libre, 32 en Sub-12) busca generar exclusividad, con una hoja de ruta clara de crecimiento para futuras ediciones.

3. Fase de Grupos

- Grupos de 4 jugadores, todos contra todos = 3 partidos garantizados por jugador.
- La Llave Libre juega lunes, miércoles y viernes; la Llave Sub-12 juega martes, jueves y sábado (Semana 1: 19–25 de octubre).
- El domingo 25 de octubre queda reservado exclusivamente para partidos reprogramados de ambas llaves.
- Puntuación: 3 puntos por victoria, 1 punto por empate, 0 puntos por derrota.



- Criterios de desempate, en orden: (1) puntos, (2) diferencia de goles, (3) goles a favor, (4) resultado entre los involucrados, (5) sorteo.
- Clasifican el 1° y 2° lugar de cada grupo; el resto del bracket se completa con los mejores 2°s/3°s de la tabla general cuando el cupo lo requiera.

4. Reprogramaciones

- Solo se autorizan reprogramaciones solicitadas con anticipación mínima de 24 horas antes de la jornada original, dirigidas al administrador del torneo (Liz Vargas u Óscar Gutiérrez).
- La solicitud implica el pago de una multa de \$50, exigible al momento de solicitar el cambio de fecha.
- El horario dentro del domingo de reprogramados lo elige el jugador rival (quien NO solicitó el cambio), como garantía de equidad.
- Si el jugador que solicitó el cambio no se presenta al horario elegido por su rival, pierde el partido por default.

5. Fase Eliminatoria

Ronda	Libre	Sub-12
Dieciseisavos (Ronda de 32)	En línea — 26–27 oct	No aplica (bracket inicia en Octavos)
Octavos de Final	En línea — 28–29 oct	En línea — vie 30 oct
Cuartos de Final	En línea — vie 30 oct	Presencial — sáb 31 oct
Semifinal	En línea — sáb 31 oct	Presencial — sáb 31 oct
Final	En línea — sáb 31 oct	Presencial — sáb 31 oct

Partido único en todas las rondas; en caso de empate se disputa tiempo extra y, de ser necesario, penales (no aplica regla de gol de visitante).

6. Duración de Partidos

Fase	Duración
Fase de grupos	4' + 4' = 8 minutos
Dieciseisavos (en línea)	5' + 5' = 10 minutos
Octavos a Semifinal (línea y presencial)	6' + 6' = 12 minutos
Final	9' + 9' = 18 minutos (estándar oficial FC Pro)

7. Reglas Técnicas del Videojuego y Plataformas

- Consolas permitidas: PlayStation 5, Xbox Series X|S y PC (misma generación, compatibles vía crossplay). No se permite PS4, Xbox One ni Nintendo Switch.



- Modo de juego en fase en línea: Temporadas en línea / Amistoso en línea 1v1 por invitación directa, con equipos de club o selección estándar (NO Ultimate Team, para evitar ventaja por gasto en el juego).
- Modo de juego en fase presencial: Kick Off local en la consola/pantalla de SEFOCAR (PS5), bajo las mismas reglas de equipos.
- Crossplay activado por defecto, permitiendo emparejar PS5 con Xbox Series X|S sin restricción.
- Cámara libre, clima y balón neutrales, lesiones desactivadas y sin pausas salvo autorización expresa del juez de torneo.
- Empate en eliminatorias: tiempo extra + penales.
- Un jugador equivale a una cuenta (PSN / Xbox Live) registrada en la plataforma Copa eCAM; queda prohibido jugar en nombre de otra persona.

8. Registro y Plataforma

- El registro y el consentimiento parental (categoría Sub-12) se gestionan íntegramente en la plataforma Copa eCAM.
- La cédula digital de cada partido, la tabla de posiciones y las estadísticas por jugador se administran dentro de la misma plataforma.

9. Integridad y Conducta

- Código de conducta: queda prohibido el lenguaje ofensivo, el abandono deliberado del partido y jugar por cuenta de otra persona.
- No-show: se otorgan 10 minutos de tolerancia; transcurrido ese plazo, se declara derrota por default.
- Toda disputa se resuelve con base en la evidencia de partido, conforme al protocolo de la sección 10.

10. Protocolo de Evidencia de Partidos

10.1 Evidencia estándar (todos los partidos en línea)

- Foto 1 — pantalla de inicio del partido: marcador 0-0, con nombres/equipos de ambos jugadores visibles.
- Foto 2 — medio tiempo: marcador parcial visible.
- Foto 3 — pantalla final: marcador definitivo.
- Ambos jugadores deben enviar sus 3 fotos por separado al chat de administración; no es válido que solo uno de los dos entregue evidencia, ya que el cruce entre ambas versiones es lo que le da validez.
- Ventana de envío: máximo 3 minutos después de terminado el partido. La evidencia entregada fuera de este plazo se considera no entregada.
- Selección de equipos: ambos participantes deben aceptar y confirmar el equipo del contrincante antes de iniciar el juego. Una vez iniciado el partido no se aceptan reclamaciones sobre la elección de equipo.
- Todos los encuentros deben disputarse exclusivamente con equipos de 5 estrellas; queda prohibido usar equipos de cuatro estrellas y media o inferiores.



-
- No se permite el uso de equipos alterados, jugadores creados, personalizados o no registrados oficialmente en EA SPORTS FC 26. Únicamente pueden utilizarse jugadores reales registrados en el juego.

10.2 Respaldo en caso de disputa

- Cada jugador debe mantener una grabación de pantalla del partido completo (clip/instant replay) en su celular o consola, sin necesidad de subirla de forma rutinaria.
- Esta grabación solo se solicita cuando existe una disputa entre jugadores o duda del administrador.
- El grupo de WhatsApp es estrictamente para el envío de evidencias gráficas, acompañadas de la jornada y el nombre del jugador (formato: JOR1 NOMBRE-APELLIDO).

10.3 Alternativa: transmisión en vivo

Si ambos jugadores prefieren transmitir su partido en vivo (Twitch/YouTube/TikTok), esto sustituye la evidencia fotográfica y constituye la prueba más sólida. En este caso, el administrador únicamente debe registrar el enlace de la transmisión al momento de validar el resultado.

11. Resolución de Disputas

Toda controversia relacionada con resultados, conducta o cumplimiento de este Reglamento será resuelta por el administrador del torneo (Liz Vargas u Óscar Gutiérrez), con apoyo de Alberto Avalos en casos especiales o decisiones de último momento, tomando como base la evidencia recabada conforme a la sección 10. Las decisiones del comité organizador son inapelables.