

Reglamento Oficial
Torneo GLORY ARENA
Juego: FC 2026



índice

1. Objetivo

1.1. Contacto

1.2. Previo al Matchmaking

1.3. Matchmaking

2. Formato del torneo

2.2. Grabación del partido

2.3. Desconexiones y Remakes

3. Fase del torneo

4. Normas de conducta

5. Organización y logística

6. Premios

6.1. Confidencialidad y Datos Personales.

6.2. Modificaciones al reglamento

7. Disposiciones finales

1. Objetivo

El propósito de este torneo es **fomentar la convivencia, el espíritu competitivo y la pasión por FC 2026 dentro de la comunidad de Cyberpuerta y comunidad de CyberLeague**, ofreciendo un espacio seguro y divertido para jugadores de todos los niveles.

Este evento es **organizado de manera independiente por la comunidad de CyberLeague y no está afiliado, patrocinado ni reconocido oficialmente por EA Sports ni por los organizadores de competiciones profesionales de FC 2026.**

La intención es crear un ambiente inclusivo, donde los participantes disfruten de la experiencia competitiva, conozcan nuevos jugadores y vivan la emoción de un torneo de eliminación directa.

1.1 Contacto

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia
Discord: <https://discord.gg/S6ACpNpYcw> .

El jugador tendrá que registrarse en Start.gg <https://www.start.gg/tournament/glory-arena> para inscribirse al torneo de Glory Arena 2026.

Los participantes tendrán la obligación de generar la invitación dentro del juego para llevar a cabo los enfrentamientos con su rival correspondiente.

1.2 Previo a matchmaking

El jugador tendrá la responsabilidad de contar con el juego actualizado para el enfrentamiento.

Todos los jugadores deberán tener el juego de FC 2026, actualizado a la fecha del torneo.

Los jugadores tendrán que asegurar tener espacio para grabar sus enfrentamientos y compartirlos con los League ops.

Los jugadores tendrán que asegurar una buena conexión de internet, teniendo la responsabilidad de mantener una conexión estable durante sus enfrentamientos.

Los jugadores tendrán que ingresar al canal de discord 20 minutos antes de su enfrentamiento para contactar al jugador a enfrentarse, y mantenerse al pendiente de las indicaciones dentro del servidor durante el torneo, en caso de que un jugador no se presente en el tiempo límite se dará DQ a favor del jugador que esté presente.

El correcto funcionamiento de controles o periféricos es responsabilidad del jugador para mantener una buena experiencia de juego durante el torneo.

1.3 Matchmaking

Todos los jugadores se enfrentan en llaves predeterminadas.

El perdedor queda eliminado inmediatamente.

Los jugadores tendrán 5 minutos de tolerancia para presentarse al match

Los jugadores tendrán que subir una captura del resultado a [Start.gg](https://start.gg) una vez finalizado el enfrentamiento.

2. Formato del Torneo

- **Sistema de competencia:** Eliminación directa (knockout).
- **Plataformas de juego:** PlayStation 5, Xbox Series X|S y PC (Steam/Epic/EA App)
- **Número de participantes:** Tendrá 256 jugadores.
- **Duración de partidos:** 2 tiempos de 6 minutos cada uno.
- **Modo de juego:** Partido amistoso online, plantillas oficiales.
- **Desempates:**
 - Tiempo extra (clásico).
 - Penales en caso de persistir el empate.

2.1. Grabación de partidos

La grabación de los partidos será obligatoria para todos los jugadores.

El formato de las grabaciones tendrá como límite de recepción el mismo día, en caso de no compartir la grabación el jugador podrá quedar descalificado del torneo.

Las grabaciones podrán ser entregadas vía discord, drive o links externos a los League ops del evento.

Las grabaciones deberán contar únicamente con el sonido ambiental del partido, sin voces de los comentaristas, ni audio del micrófono del jugador.

La calidad (formato*) de las grabaciones deberá contar con una definición mínima de 720p o HD (Alta Definición)

2.2. Desconexiones y remakes.

Desconexiones. No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo. Si un participante está desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso.

Remakes. Los Árbitros pueden considerar un remake general, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor del juego provocando que los jugadores no pueden conectarse, o si 6 jugadores o más se desconectan al mismo tiempo, se dará el anuncio del remake de ronda para los enfrentamientos activos.

Ping alto. El participante es el único responsable de solicitar una pausa o un remake debido a ping alto o malas condiciones de red antes de que su partida termine, con cualquier personal de League Ops del evento, ya que si finaliza su participación pero nunca indico algún problema, no se asegura el remake de la partida, y este quedará a consideración de los League Ops.

3. Fases del Torneo

Fase de Eliminatorias

Primera ronda: todos los jugadores se enfrentan en llaves predeterminadas.

El perdedor queda eliminado inmediatamente.

Los jugadores tendrán 5 minutos de tolerancia para presentarse al match

Los jugadores tendrán que subir una captura del resultado a [Start.gg](#) una vez finalizado el enfrentamiento.

El ganador avanza a la siguiente ronda.

Los jugadores tendrán que solicitar el siguiente enfrentamiento al League ops o ver en la llave de [Start.gg](#) al jugador que se enfrentan.

Fechas eliminatorias

Fase de inscripción:

13/04/26 - 30/04/26

Validación de inscritos:

1/5/26 - 4/5/26

Primera Fase de enfrentamiento: Viernes 8 de Mayo

Segunda Fase de enfrentamiento: Sábado 9 de Mayo

Tercera Fase de enfrentamiento: Viernes 15 de Mayo

Cuarta Fase de enfrentamiento: Sábado 16 de Mayo

Quinta Fase de enfrentamiento: Viernes 22 de Mayo

Sexta Fase de enfrentamiento: Sábado 23 de Mayo

Séptima Fase de enfrentamiento: Viernes 29 de Mayo

Octava Fase de enfrentamiento: Sábado 30 de Mayo

Octavos de Final - 5 de junio

16 jugadores clasificados.

La grabación de los partidos será obligatoria para todos los jugadores.

Se mantienen las reglas de partido y desempate.

Cuartos de Final - 5 de junio

8 jugadores restantes.

Mayor visibilidad en la transmisión oficial.

Semifinales - 5 de junio

4 jugadores.

Partidos al mejor de 3 (Bo3) para garantizar competitividad.

Gran Final - 5 de junio - Stream Gran Final Online 6 de junio

2 jugadores.

Formato al mejor de 3 (Bo3).

El campeón será quien gane 2 partidos.

4. Normas de Conducta

Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones y comportamientos antideportivos están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones o descalificación, a discreción de los Árbitros.

Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.

Hackeo. Cualquier modificación al cliente de juego.

Aprovechamiento. Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.

Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador.

Obscenidad y discriminación. Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.

Acoso. Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

Discriminación y denigración. Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.

Declaraciones negativas. Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de los Organizadores.

Actividad criminal. Estar involucrado en actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.

Soborno. Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de CyberLeague o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.

Engaño. Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

4.1 Sanciones.

Infracciones. Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, los Organizadores podrán, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración, dependiendo la gravedad de la acción.

Tipo de sanciones:

Descalificación: Cualquier jugador o equipo que incumpla con las normas establecidas en el presente reglamento, podrá ser descalificado a discreción de los árbitros y/u organizadores, dependiendo de la gravedad de su conducta, dicha descalificación podrá ser la anulación total de una partida, una serie o de la propia competencia.

Los Organizadores tendrán la facultad en cualquier momento, de notificar, una declaración que exponga la sanción al jugador.

Los Organizadores serán los encargados de resolver conflictos con los árbitros y sus determinaciones. Tendrán la decisión final y podrán aplicar cualquier tipo de sanción señalada anteriormente.

Los jugadores aceptan acatar en todo momento la determinación de los árbitros y/u Organizadores.

5. Organización y Logística

Plataforma oficial: Consolas/PC.

Streaming: Todos los partidos desde cuartos de final serán transmitidos en <https://www.twitch.tv/cyberpuertamx> el 6 de Junio.

Arbitraje: Cada partida contará con un árbitro digital y un supervisor humano para validar resultados en Start.gg

6. Premios

Para la entrega de premios se dará a conocer los podios de los participantes correspondientes

- **1er lugar:** \$10,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta.
- **2do lugar:** \$5,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta.
- **3er lugar:** \$3,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta.
- **4to lugar:** \$2,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta.
- **5to al 6to lugar:** \$1,500.00 MXN en crédito Cyberpuerta.
- **7mo al 8vo lugar:** \$1,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta.

La entrega de premios del Torneo se registrará conforme a lo establecido en los Términos y Condiciones del Torneo.

6.1 Confidencialidad y Datos Personales.

Ningún participante o jugador del Torneo puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por cualquier miembro del Torneo, por ningún método de comunicación.

Los jugadores y participantes manifiestan que conocen el Aviso de Privacidad del Torneo disponible en el evento y que otorgan su consentimiento para el uso de datos personales en conformidad con las leyes aplicables a la materia.

Derechos de Imagen. Los jugadores y participantes autorizan el uso de su imagen, nombre, y voz en las transmisiones, promociones, y marketing del Torneo. Dicho uso se realizará conforme a lo establecido en el Aviso de Privacidad del Torneo.

6.2 Confidencialidad de resultados y contenido previo a transmisión.

Los jugadores y participantes se obligan a no divulgar, publicar, compartir, filtrar o comunicar por ningún medio, antes de su transmisión, publicación o anuncio oficial por parte del Organizador, cualquier resultado, marcador, clasificación, eliminación, contenido, captura, clip, bracket o información relacionada con las etapas finales del Torneo que deba formar parte del stream, live o anuncio oficial correspondiente.

Cualquier incumplimiento a esta obligación de confidencialidad podrá ser sancionado por el Organizador con la descalificación del participante, la pérdida de cualquier premio pendiente de entrega y/o la prohibición temporal o permanente para participar en torneos subsecuentes organizados por CYBER LEAGUE.

6.2 Modificaciones al Reglamento.

Los Organizadores tendrán la facultad para modificar las reglas del Torneo, en cualquier momento, con notificación previa a los participantes y jugadores.

Los avisos relativos a cualquier cambio del presente Reglamento, se publicarán en la canales oficiales del Torneo. Es obligación de los jugadores y participantes leer las modificaciones y acatarlas.

7 Disposiciones Finales

Aceptación de Términos: Los jugadores aceptan que la inscripción y participación en la competencia implica la aceptación plena del reglamento.

