



REGLAMENTO

eFootball™

Reglamento Oficial del Torneo Nacional de eFootball™ FCF 2025

El presente reglamento tiene como finalidad regular los términos, condiciones y demás aspectos relevantes del Torneo Nacional de e-Sports FCF 2025, campeonato oficial del videojuego eFootball™ organizado por la Federación Colombiana de Fútbol, el cual tiene como objetivo seleccionar a los representantes de la Federación en las Eliminatorias Regionales Online a la FIFAe World Cup 2025.

Todos los términos que se refieren a personas físicas y naturales se aplican indistintamente a hombres y mujeres.

El uso del singular incluye también el plural, y viceversa.

I. DEFINICIONES

FCF: Federación Colombiana de Fútbol.

FIFA: Federación Internacional del Fútbol Asociado.

eFootball™: Vvideojuego de simulación de fútbol desarrollado por la empresa Konami Digital Entertainment. La versión 2025 del videojuego será la utilizada en el Torneo Nacional de e-Sports FCF 2025.

Torneo Nacional de e-Sports FCF 2025: Competencia oficial de eFootball™ en Colombia organizada por la Federación Colombiana de Fútbol. El torneo se enmarca en la Fase de Nominación Nacional de la FIFAe World Cup.

FIFAe World Cup: Competencia internacional oficial de eFootball™ organizada por la FIFA. La competencia se divide en Fase 1, Fase 2, Fase 3, Fase de Nominación Nacional, FIFAe Eliminatorias Regionales Online y la Fase Final (FIFAe World Cup 2025), la cual se disputará en Riyadh, Arabia Saudita, del 10 de diciembre de 2025 al 13 de diciembre de 2025.

e-Fútbol Consola: Categoría de juego en la que los jugadores participan en el Torneo Nacional de e-Sports FCF 2025 mediante las plataformas PlayStation 5 y PlayStation 4, únicamente.

e-Fútbol Móvil: Categoría de juego en la que los jugadores participan en el Torneo Nacional de e-Sports FCF 2025 mediante las plataformas su dispositivo móvil, específicamente mediante sistemas operativos iOS y Android, el jugador debe tener su dispositivo para poder participar y el correcto funcionamiento del juego debe ser asegurado por el jugador.

eFootball™ League: Modalidad de juego en eFootball™ en la que el usuario crea su equipo y disputa competencias y partidos clasificatorios entre las diez divisiones disponibles.

Modalidad 2v2: Formato en el que juegan dos jugadores contra otros dos jugadores en simultáneo.

Modalidad 1v1: Formato en el que juega un jugador contra otro jugador en simultáneo.

eFootball™ League: Modalidad de juego en eFootball™ en la que el usuario crea su propio equipo y disputa competencias y partidos clasificatorios entre las diez divisiones disponibles.

Organizador: Movistar Game Club

II.

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y Alcance.

El presente reglamento establece las normas, condiciones, parámetros técnicos y lineamientos de conducta que rigen la participación en el **Torneo Nacional de e-Sports FCF 2025** organizado por la **Federación Colombiana de Fútbol**.

Su objetivo es garantizar un desarrollo **transparente, justo y competitivo**, asegurando igualdad de condiciones para todos los participantes y promoviendo valores como el respeto, integridad y juego limpio.

El videojuego que se utilizará en el torneo será exclusivamente el eFootball™ 2025.25.

Artículo 2. Finalidad del Torneo.

El Torneo Nacional de e-Sports FCF 2025 tiene como propósito seleccionar a los representantes de la FCF para las FIFAe Eliminatorias Regionales Online de la **FIFAe World Cup 2025** en las categorías:

- E-Fútbol Consola (2v2)
- E-Fútbol Móvil (1v1)

Artículo 3. Modalidades.

El Torneo Nacional de e-Sports FCF 2025 se desarrollará en las siguientes modalidades:

1. E-Fútbol Consola (2v2):

- Dos jugadores contra dos jugadores, que competirán simultáneamente.
- Cupo máximo: 128 equipos (256 jugadores).
- Plataformas o consolas: PlayStation 5 o PlayStation 4 únicamente.

2. E-Fútbol Móvil (1v1):

- Un jugador contra un jugador, que competirán en simultáneo.
- Cupo máximo: 128 jugadores.
- Sistemas operativos: iOS y Android.

III.

INSCRIPCIONES Y REQUISITOS

Artículo 4. Requisitos.

Los jugadores que pretendan inscribirse en el Torneo Nacional e-Sports FCF 2025 deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser de Nacionalidad Colombiana.
- Estar domiciliado y ser residente en Colombia.
- No haber representado a un país distinto a Colombia en un torneo organizado por la FIFA o por cualquier otra Confederación o Asociación Miembro de esta.
- Ser mayor de 16 años. Cumplidos antes del 6 de septiembre del 2025.
- Ser jugador activo en las Divisiones 1, 2 o 3 de la eFootball™ League en el juego eFootball™ 2025.
- No ser directivo o empleado de la FCF y sus patrocinadores.
- Estar inscrito y tener un usuario activo en PlayStation Plus para acceder a modalidades online, en el caso de la categoría Consola 2v2.
- Estar inscrito y tener un usuario activo en iOS o Android y sus plataformas de juego, para acceder a modalidades online, en el caso de la categoría Móvil 1v1.
- Contar con una conexión a internet adecuada y estable para e-gaming online.
- Tener disponibilidad para asistir a la fase final de manera presencial, específicamente el 6 de septiembre de 2025.
- Tener disponibilidad para asistir a la Eliminatoria Regional, en caso de que sea presencial, así como a la fase final de la FIFAe World Cup 2025.
- Los jugadores que lleguen a octavos de final, deberán presentar su pasaporte para poder continuar en competencia, teniendo en consideración la posible clasificación de estos a las rondas finales y a las competiciones internacionales. En caso de que el jugador no cuente con su pasaporte vigente, no podrá disputar los partidos de cuartos de final y siguientes, y será reemplazado por su oponente de la ronda anterior. Si el jugador de la ronda anterior tampoco cuenta con pasaporte, se recurrirá al jugador ganador de la ronda anterior y así sucesivamente hasta que se encuentre un oponente. De no encontrarse un jugador que cuente con el pasaporte vigente, se otorgará la victoria 0-3 al rival.

PARÁGRAFO ÚNICO: Cualquier aspirante a inscribirse al Torneo que no cumpla con los anteriores requisitos será inadmitido para participar en la competencia.

Artículo 5. Inscripción de jugadores.

Únicamente los jugadores debidamente inscritos en el Torneo Nacional e-Sports FCF 2025 serán elegibles para disputar la competencia.

Por tanto, a efectos de inscribirse válidamente en la competencia, los jugadores deberán diligenciar el Formulario Oficial de Inscripción de Inscripción que se encuentra en el siguiente enlace: <https://forms.gle/Zeiqai5Ba5xCVGYZ6> más tardar el día 17 de agosto de 2025. Adicional todos los jugadores que participen en el Torneo deberán registrarse en la página oficial de FIFA.gg a través del siguiente enlace: <https://login.fifa.gg/?continue=https:%2F%2Fwww.fifa.gg>

De igual manera, junto con el formulario mencionado, los participantes deberán adjuntar los siguientes documentos:

- Cédula de ciudadanía colombiana.
- Declaración de no haber representado a otro país en un torneo organizado por la FIFA o por otro organismo deportivo, debidamente firmada por el participante.
- Formulario de aceptación de tratamiento de datos personales y autorización de uso de imagen debidamente firmado por el participante.
- Documento con datos de contacto (correo electrónico, número de WhatsApp y nombre o alias asociado a la cuenta de la plataforma en la que se encuentre inscrito).
- Captura de pantalla que muestre la **División** en la que se encuentra en la eFootball™ League (juego eFootball™ 2025).

PARÁGRAFO PRIMERO: En caso de que un aspirante a inscribirse al Torneo remita la documentación incompleta, se le otorgará un plazo máximo de cinco (5) días calendario para que subsane el error. En caso de no enmendar el error, o no cumplir con la documentación solicitada, la solicitud de inscripción sea rechazada.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Las solicitudes de inscripción se recibirán en orden de llegada, con lo cual, una vez se cumpla con los topes máximos de equipos y/o jugadores por cada categoría y modalidad, se rechazarán las solicitudes de registro que lleguen a partir de ese momento.

PARÁGRAFO TERCERO: De considerarlo necesario, la organización del Torneo podrá requerir documentación adicional a los aspirantes, debiendo estos cumplir con toda solicitud, so pena de proceder con el rechazo de su inscripción.

Artículo 6. Criterios de selección de jugadores. Formalización de la inscripción.

Con el propósito de realizar una selección transparente de los jugadores participantes en el Torneo Nacional e-Sports FCF 2025, se tendrán en consideración los siguientes criterios:

- Se priorizará, por orden de inscripción, los jugadores de **División 1** hasta completar cupos; de no llenarse, se continuará con divisiones inferiores en orden descendente.
- Únicamente se tendrá en consideración a los jugadores que envíen la totalidad de los documentos exigidos, dentro de los plazos establecidos.

Artículo 7. Formalización de la inscripción.

Los 128 equipos seleccionados para la categoría Consola 2v2 y los 128 jugadores elegidos en la categoría Móviles 1v1 recibirán por correo electrónico la confirmación de su participación.

IV. ASPECTOS TÉCNICOS Y FORMATO DE LA COMPETENCIA

Artículo 8. Formato de la competencia

El formato de la competencia será el siguiente para ambas modalidades:

Formato: Torneo Clasificatorio bajo la modalidad de eliminación directa.

Modalidad: Ida y vuelta – marcador global a dos partidos.

Participantes: 128 equipos o jugadores, según la categoría.

Secuencia de rondas:

- 64avos de final.
- 32avos de final.
- 16avos de final.
- 8vos de final.
- 4tos de final.
- Semifinales.
- Final.

Desempate: Resolución de empates:

- **Bo1:** Penales, los penales se juegan según la mecánica ya incluida en el juego, gana quien al terminar la ronda de cobros de penales tiene superioridad en goles, de igual manera reiterando, el juego determina al ganador.
- **Bo3:** Gana la dupla que obtenga 2 victorias (puede haber empates en partidos individuales).

Artículo 9. Cronograma Oficial.

Las rondas eliminatorias del Torneo se disputarán en las siguientes fechas y bajo las siguientes modalidades:

Fase	# de equipos	Fecha	Modalidad
64avos	128	26-27 agosto	Online
32avos	64	28-29 agosto	Online
16avos	32	30-31 agosto	Online
Octavos de final	16	1-2 septiembre	Online
Cuartos de final	8	3 septiembre	Online
Semifinal y Final	4	6 septiembre	Presencial – Bogotá

En las etapas finales se coordinará con los jugadores para poder realizar la proyección de los juegos, estos se transmitirán en stream con ayuda de la señal enviada por parte de los participantes que llegan hasta esta instancia.

Artículo 10. Configuración de Partidos.

Los partidos del Torneo Nacional e-Sports FCF 2025 tendrán las siguientes configuraciones técnicas según cada categoría:

Configuración Modalidad 1v1 (Móvil):

- **Duración:** 7 minutos por tiempo (14 minutos totales).
- **Velocidad:** Normal.
- **Modo partido:** partido unico, eliminacion directo.
- **Clima** aleatorio.
- **Estadio** aleatorio.
- Se usarán las configuraciones base del juego, para todos los partidos.
- **Tipo de partido:** Amistoso online mediante código de sala.
- **Dispositivo:** Propio de cada jugador.
- **Equipos permitidos:** Clubes y selecciones nacionales sin ser alterados, se puede seleccionar el mismo equipo por parte de ambos si así lo desean, no importa que sea repetido. (Ejemplo PSG vs PSG).
- **Prohibido:** Equipos Soñados/Dream Team.

Configuración Modalidad 2v2 (Consola):

- **Duración:** 7 minutos por tiempo (14 minutos totales).
- **Velocidad:** Normal.
- **Tipo de partido:** Amistoso local u online (definido por la organización).
- **Controles:** Cada jugador debe usar su propio control.
- **Equipos permitidos:** Clubes y selecciones nacionales sin ser alterados, se puede seleccionar el mismo equipo por parte de ambos si asi lo desean, no importa que sea repetido. (Ejemplo PSG vs PSG).
- **Prohibido:** Equipos Soñados/Dream Team.

Artículo 11. Condiciones Técnicas.

En todas las categorías y modalidades, los jugadores y los equipos deberán cumplir en todo momento con las siguientes condiciones técnicas mínimas:

- Es obligatorio contar con la última versión del juego.
- Se requiere conexión a internet estable (preferiblemente Wi-Fi).
- Cada jugador es responsable del funcionamiento de su dispositivo.
- Mantener en todo momento la conexión a las partidas online. En caso de desconexión durante un partido, se decretará la derrota automática, salvo que el árbitro determine lo contrario por causas debidamente justificadas.

Reglas Específicas para la modalidad Consola 2v2.

Con el propósito de preservar el equilibrio competitivo y la integridad de la competencia, los equipos debidamente inscritos en la modalidad Consola 2v2 deberán respetar y observar las siguientes reglas específicas de su categoría:

- Cada equipo debe mantener a sus dos jugadores durante todo el Torneo.
- No se permiten cambios de jugadores tras iniciar el Torneo.
- En la fase presencial: ambos jugadores deberán jugar desde la misma consola.
- En las fases online: cada jugador debe conectarse desde su propio dispositivo a la misma partida.
- El gestor deportivo se comunicará con los capitanes, para asignar una franja donde se debe jugar el partido, en las fechas previstas.
- El usuario/tag debe ser el mismo desde el primer partido hasta su eliminación o victoria de campeonato.

Artículo 13. Reglas Específicas para la modalidad Móvil 1v1.

1 Plataforma y Versión del Juego

- El torneo se disputará exclusivamente en eFootball™ versión móvil (Android o iOS).
- Todos los jugadores deberán tener el juego actualizado a la última versión disponible antes del inicio de cada jornada.

2. Configuración de Partido

- **Duración del partido:** 5 minutos por tiempo.
- **Tiempo extra y penales:** Activados únicamente en rondas eliminatorias.
- **Controles:** Libre elección entre clásico o avanzado.
- **Velocidad del juego:** Normal.
- **Equipo:** Libre elección, pero sin uso de plantillas modificadas mediante exploits o bugs.
- **Uniformes:** Cada jugador debe seleccionar un uniforme que no genere confusión visual con el del rival.

3. Dispositivos y Conexión

- El participante deberá competir desde un dispositivo móvil propio (teléfono o tableta) y con conexión a internet estable (Wi-Fi o datos móviles de alta velocidad).
- No se permitirá el uso de emuladores, mandos externos o macros que generen ventaja.
- En caso de desconexión involuntaria, el árbitro o administrador evaluará la repetición parcial o total del partido según la situación y el marcador en el momento del corte.

4. Conducta y Juego Limpio

- Está prohibido cualquier tipo de conducta antideportiva, incluyendo:
- Uso de bugs, glitches o programas externos.
- Pausas excesivas o con intención de interrumpir el ritmo del rival.
- Lenguaje ofensivo o gestos inapropiados en chat o transmisión.
- La violación de estas normas podrá derivar en advertencias, pérdida del partido o descalificación directa según la gravedad.

5. Procedimiento de Inicio

- Los jugadores deberán estar listos en la sala virtual 5 minutos antes de la hora programada.
- El incumplimiento de este tiempo podrá ser considerado W.O. (Walk Over) y se otorgará la victoria al jugador presente.

6. Resolución de Empates en Eliminatorias

En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario.

- Se jugará tiempo extra completo.
- Si persiste la igualdad, se definirá mediante tanda de penales.

Artículo 14. Designación de partidos.

Para la fase de 64avos de final la organización del Torneo distribuirá las llaves mediante sorteo. Una vez sorteadas las llaves, se informará a los jugadores/equipos vía correo electrónico la fecha y horario de su partido. Para el resto de fases, no se realizará sorteo, sino que corresponderá a cada jugador/equipo jugar el partido respectivo según la estructuración de llaves predeterminada. En las rondas subsiguientes, la organización del Torneo seguirá enviando vía correo electrónico a los jugadores/equipos el día y la hora en las que se encuentran programados sus partidos.

Artículo 15. Desarrollo de partidos.

Para las fases online, los jugadores deberán estar en sala de juego como mínimo diez (10) minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido. Habrá un tiempo de tolerancia máximo de cinco minutos a partir de la hora programada. En caso de no comparecer en ese tiempo, se decretará la pérdida del partido 0-3 en contra del infractor.

El host del partido se acordará con el referí mediante comunicación con cada jugador, se hará la comunicación directa y la informa

Antes, durante y después de cada juego se habilitarán árbitros que revisarán, analizarán y decidirán cada asunto que pueda incidir directa o indirectamente en el juego y en la integridad de los partidos y la competencia. Las decisiones de los árbitros son definitivas y no pueden ser revocadas una vez adoptadas.

El tiempo máximo entre el partido de ida y el partido de vuelta será de 5 minutos.

En partidas online, los participantes serán los únicos responsables por la calidad de su conexión a internet, con lo cual, no podrán elevar reclamos o solicitar rematches debido a malas conexiones de red o fallas en su internet.

Para los partidos que se disputen de manera presencial, la organización del torneo será la encargada de disponer de la infraestructura tecnológica, y los árbitros que se encuentren *in situ* verificarán el cumplimiento de los requisitos técnicos para que los partidos se desarrollen en óptimas condiciones.

Artículo 16. Resultados y actividades post-partido.

El vencedor de la llave será quien consiga la victoria en el partido de ida y de vuelta, o en su defecto, quien logre la mayor cantidad de goles o salga vencedor tras un desempate.

No hay derecho a rematch en ningún caso, esto es, casos de desconexiones, fallas técnicas, caída de internet, entre otros.

El vencedor de la llave deberá remitir una captura del resultado de la misma al organizador del partido, en la que se evidencien los nombres de usuario de ambos jugadores. El perdedor deberá remitir la misma captura. El tiempo máximo para remitir la referida información será de veinte (20) minutos tras la finalización del encuentro.

Es obligatorio informar de la victoria a la organización del Torneo, o de lo contrario se decretará automáticamente la pérdida del partido.

En caso de haber presentado algún tipo de conflictos, habrá que remitir la captura de pantalla junto con una descripción detallada del inconveniente, el cual deberá ser resuelto por el árbitro en un plazo máximo de doce (12) horas.

PARÁGRAFO PRIMERO: En caso de falsificar alguna de la información remitida al organizador del Torneo será sancionada con la descalificación automática.

PARÁGRAFO SEGUNDO: En caso de proveer algún tipo de información falsa o prueba fraudulenta a los árbitros con ocasión de un conflicto presentado en un partido, se sancionará al infractor con la descalificación automática.

PARÁGRAFO TERCERO: El único caso en el que se permita un rematch será por disposición de un árbitro, exclusivamente cuando existan circunstancias justificadas que lo motiven, tales como fallas en los servidores o bugs que no permitan jugar con normalidad.

V. REGULACIONES ESPECIALES PARA LAS SEMIFINALES Y FINALES

Artículo 17. Disputa de Semifinales y Finales.

Las Semifinales y Finales de las dos categorías se jugarán el 6 de septiembre de 2025 en el Movistar Game Club (Calle 75a #20c-36, Bogotá) a partir de las 1:30 p.m. Los horarios de los partidos serán comunicados de manera oportuna vía e-mail a los equipos/jugadores.

Por tratarse de una fase que se jugará de manera presencial, los equipos/jugadores contarán con las consolas y/o dispositivos para jugar los enfrentamientos, con lo cual, no se les requerirá presentar sus propios elementos de juego tales como controles, consolas o dispositivos móviles.

Los gastos de traslado a la sede de las Semifinales y Finales correrán por cuenta de los participantes.

El equipo/jugador semifinalista que resulte vencido, podría ser designado como suplente en caso de baja de un clasificado.

Artículo 18. Campeones.

Serán declarados campeones el equipo (Consola 2v2) y el jugador (Móvil 1v1) que gane los partidos correspondientes a la llave de la final, según lo establecido en el sistema de juego en el presente Reglamento.

Los campeones de cada categoría conformarán la Selección Colombia de e-Sports que disputará las FIFAE Eliminatorias Regionales Online 2025 en representación de la FCF, con el propósito de conseguir un cupo para la fase final de la FIFAE World Cup 2025 que se disputará en Riyad, Arabia Saudita.

De igual manera, los campeones obtendrán la distinción de ser la selección Colombia que representara al país en el campeonato FIFAe World Cup 2025.

PARÁGRAFO ÚNICO: Los compromisos y demás detalles relevantes relacionados con la participación de equipos/jugadores con la Selección Colombia de e-Sports serán confirmados directamente con la Federación Colombiana de Fútbol.

VI. ASPECTOS DISCIPLINARIOS

Artículo 19. Conductas Prohibidas.

Todos los participantes y jugadores del Torneo Nacional e-Sports FCF 2025 se comprometen a abstenerse de realizar las conductas que se detallan a continuación, las cuales serán consideradas como infracciones disciplinarias.

- A) Uso de bugs, glitches o exploits.
- B) Desconexiones intencionales, si el jugador se desconecta se da por perdido el partido.
- C) Conducta antideportiva, lenguaje ofensivo o provocaciones.
- D) Suministrar información falsa a las autoridades del torneo.
- E) Actividades de hacking o modificaciones al cliente de juego.
- F) Manipular partidos o la competencia mediante conductas fraudulentas o contrarias a la integridad deportiva, tales como ponerse de acuerdo con otros jugadores para beneficiarse de un resultado o colocar en desventaja a otro, u alejarse del normal desarrollo de los partidos para alterar intencionadamente un resultado o cualquier otro aspecto relevante del encuentro deportivo.
- G) Suplantar a otros jugadores o permitir ser suplantado.
- H) Discriminar a cualquier otro jugador, persona o grupo de personas, atentando contra su dignidad humana y su integridad por razón de su raza, color de piel, etnia, origen nacional, género, orientación sexual, idioma, religión, posición política, situación económica, discapacidad o cualquier otro motivo.
- I) Realizar declaraciones o publicaciones en contra de la FCF y la organización del evento que cuestionen el buen nombre de tales autoridades.
- J) Sobornar a cualquier autoridad, árbitro o persona involucrada en la organización del Torneo.
- K) Acosar, mediante palabras o actos, a cualquier otro jugador u oficial.

Artículo 20. Sanciones:

Sanciones Disciplinarias

Las autoridades competentes del Torneo estarán facultadas para imponer las siguientes sanciones a los participantes que incurran en las conductas descritas en el numeral anterior:

- **Advertencia formal:** Comunicación oficial al infractor, dejando constancia de la falta y la obligación de corregir la conducta.
- **Pérdida del partido:** Asignación automática de derrota en el encuentro correspondiente, sin posibilidad de apelación.
- **Descalificación:** exclusión inmediata del torneo, con pérdida de todos los derechos y beneficios asociados a su participación.

La determinación de la sanción se realizará considerando la **naturaleza, gravedad y reiteración** de la falta, así como las circunstancias específicas del caso. Las sanciones podrán ser aplicadas de manera **progresiva o directa**, según lo estimen las autoridades, en aras de preservar la integridad, el orden y la equidad de la competencia, decisiones finales que serán gestionadas y tomadas por el gestor administrador del torneo Movistar Game Club.

Artículo 21. Autoridades disciplinarias y resolución de conflictos.

El árbitro/moderador es la autoridad máxima en cada partido.

Situaciones no previstas serán resueltas por el Comité Organizador, que es Movistar Game Club, quien tendrá la decisión final sobre cualquier incidente.

Decisiones del staff del equipo organizador Movistar Game Club, serán definitivas e inapelables.

VII.

DISPOSICIONES FINALES

Artículo 22. Compromisos y responsabilidades de los jugadores.

Todos los jugadores que se encuentren debidamente inscritos en el Torneo Nacional e-Sports FCF 2025 se comprometen a:

- A)** Acatar y respetar todas y cada una de las disposiciones contenidas en el presente Reglamento.
- B)** Respetar y acatar las decisiones que adopten los árbitros y las autoridades disciplinarias del torneo.
- C)** Respetar y acatar todas las decisiones que adopte la organización del Torneo.
- D)** Proteger adecuadamente sus dispositivos y propender en todo momento por su adecuado funcionamiento.
- E)** Cumplir en todo momento con los requisitos de participación contenidos en el presente Reglamento.
- F)** Garantizar una adecuada conexión a internet cada vez que se juegan partidas online.
- G)** Garantizar que el porcentaje y estado de la batería de sus dispositivos se encuentren en óptimas condiciones en todo momento.
- H)** Garantizar el adecuado rendimiento del juego de sus dispositivos.
- I)** Cumplir con las fechas y horarios en que se programen sus partidos.
- J)** Asistir a todos los compromisos presenciales derivados del Torneo.
- K)** Asistir a las competencias a las que se clasifiquen en caso de ser campeones, y respetar y acatar las directrices emanadas de la Federación Colombiana de Fútbol.
- L)** Autorizar de manera libre, voluntaria, expresa e informada a la Federación Colombiana de Fútbol y a Movistar Game Club del Torneo a realizar el tratamiento, almacenamiento, procesamiento, archivo, uso, consulta y en general todo tratamiento de sus datos personales obtenidos con ocasión de la participación en el Torneo, así como cualquier otra información que se suministre para tal efecto.

Así las cosas, los jugadores y participantes autorizan de manera libre, voluntaria, previa, explícita e informada a la FCF y al organizador del Torneo a tratar sus datos personales de acuerdo con las Políticas de Tratamiento de Datos personales de tales empresas, y en especial, para los fines legales, contractuales y comerciales descritas en tales políticas, para lo cual recolectarán y mantendrán en sus bases de datos los siguientes datos personales y profesionales conforme a las leyes aplicables: datos personales relacionados con nombres y apellidos, domicilio, número de teléfono, dirección de correo electrónico, nacionalidad, fecha de nacimiento, número y documento de identidad, sexo, y cualquier otro inherente a la información solicitada para completar la inscripción al Torneo.

La FCF y el organizador del torneo utilizarán los datos únicamente con el propósito de I) cumplir con lo requerido por la legislación aplicable; II) hacer efectivos los premios; III) desarrollar las actividades inherentes al Torneo, así como IV) para fines administrativos, contables, auditorías y consultorías internas y/o externas, reporte ante entidades y/o autoridades de control, inspección y vigilancia o fiscales, requerimientos de autoridades judiciales o administrativas, consulta, monitoreo e investigación ante listas de riesgos nacionales e internacionales en materia de lavado de activos y financiación del terrorismo.

Como titular de sus datos personales, cada participante, acorde con la normatividad aplicable reconoce que tiene derecho a: I) conocer, actualizar y rectificar sus datos personales en virtud de su participación en el Torneo, al correo habeasdata@fcf.com.co y comunicaciones@southgg.com; II) solicitar prueba de la autorización otorgada a los responsables del tratamiento; III) ser informados respecto del uso dado a sus datos personales; IV) presentar ante las autoridades pertinentes quejas relacionadas con la materia ; y V) revocar la autorización o solicitar la supresión de datos.

M) De igual manera, los participantes y jugadores autorizan de manera libre, expresa e inequívoca a la FCF y al organizador del Torneo para que capten su imagen total o parcial en imágenes fijas y audiovisuales, o a través de cualquier otro medio similar, y la utilice para cualquier tipo de publicación, reproducción, comunicación pública o transmisión relativa al Torneo y a las finalidades propias de la FCF.

En consecuencia, los participantes declaran que conocen la Política de Tratamiento de Datos Personales de la FCF, la cual se encuentra disponible en el sitio web www.fcf.com.co

Asimismo, los jugadores autorizan que las imágenes fijas o de video que la FCF o el organizador del Torneo capten en el marco de la competencia serán tomadas con su consentimiento y no serán utilizadas para afectar su dignidad o derecho alguno, especialmente al honor, la intimidad, buena imagen y buen nombre.

Por tanto, los jugadores declaran conocer el alcance de la divulgación pública que tendrán las imágenes fijas y de video que sean captadas en el Torneo y dan su autorización expresa para que sean publicadas en las redes sociales de la FCF, su página web, y demás medios de comunicación de terceros que la FCF y el organizador del Torneo dispongan.

En consecuencia, los jugadores declaran renunciar a cualquier tipo de derecho de propiedad o dominio sobre las obras donde aparezca su imagen a efectos de su participación en el Torneo, pues son propiedad exclusiva de la FCF.

Finalmente, reconocen los jugadores que tienen derecho a conocer, actualizar, corregir, completar, rectificar, y precisar sus datos personales, así como revocar la presente autorización, enviando una solicitud a la dirección electrónica habeasdata@fcf.com.co.

Artículo 23. Disposiciones finales

La organización podrá modificar este reglamento si las circunstancias lo requieren, informando oportunamente a los interesados mediante los correos electrónicos registrados en el Formulario Oficial de Inscripción.

- Es responsabilidad de los jugadores estar atentos a los canales oficiales de la FCF, así como de las bandejas de entrada de sus correos electrónicos y de los demás medios de contacto declarados en el Formulario Oficial de Inscripción.
- La participación implica compromiso con los valores de respeto, equidad y juego limpio.
- Todas las fechas están **sujetas a modificación**.
- Al finalizar el torneo, la FCF anunciará públicamente a la Selección Colombia de E-Fútbol en ambas modalidades.



REGLAMENTO

eFootball™