



ECOPA RFEF

REGLAMENTO

Documento con la normativa y reglamento del torneo ECOPA RFEF de España operado por OSL SPAIN.

POWERED BY OSL SPAIN





INDICE

1	Introducción	3
2	Modalidad	3
3	Premios.....	3
4	Requisitos de Participación	3
4.1	Requisitos de los Jugadores	3
5	Normativa Específica Online	5
6	Normativa General.....	6
7	NORMATIVA DE PARTIDOS ONLINE	7
8	Normativa de Partidos Presenciales	9
8.1	Formato de Juego.....	9
8.2	Abandonar la Zona de Juego Antes de Finalizar el Partido.....	9
8.3	Desconexión Durante el Partido	9
8.4	Dispositivos y Periféricos.....	9
8.5	Escenario	9
9	Código de Conducta	10
9.1	Comportamiento General del Jugador.....	10
9.2	Política de Confabulación.....	11
9.3	Conducta en los Eventos en Directo	11
9.4	Política de Alcohol y Drogas de los Eventos en Directo	12
9.5	Sanciones.....	12
10	Árbitro	13
10.1	Autoridad del Árbitro	13
10.2	Decisiones del Árbitro	13
10.3	Medidas Disciplinarias.....	13
10.4	Interferencia Externa en Presenciales.....	14
11	Términos Generales y Exención de Responsabilidad	14
11.1	. Publicación de la Información del Ganador.	14
11.2	Derechos Comerciales.....	15



1 INTRODUCCIÓN

La competición se divide en 2 fases, una fase online y una fase presencial. La primera fase constará de 1 torneo Online tanto para Xbox como para PS4. Ambas fases del torneo se disputarán en Ultimate Team.

2 MODALIDAD

- PS4: 1vs1
- XBOX: 1vs1
- Cada ronda se disputa al mejor de 3 partidos.
- FIFA Ultimate Team

3 PREMIOS

PREMIOS FINALES DE GRUPO

1º	1000€ (en metálico o valor equivalente)
2º	550€ (en metálico o por valor equivalente)
3º y 4º	350€ (en metálico o por valor equivalente)

PREMIOS FINAL ECOPA RFEF

1º	3500€ (en metálico o valor equivalente)
2º	2000€ (en metálico o por valor equivalente)
3º y 4º	1000€ (en metálico o por valor equivalente)

4 REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

4.1 REQUISITOS DE LOS JUGADORES

Solo podrán participar en la ECOPA RFEF jugadores con nacionalidad española.

En el caso de clasificarse para la fase presencial, los jugadores asistentes deberán demostrar con un documento oficial o un recibo de suministros que pruebe su residencia en la federación territorial de fútbol para la cual está jugando para poder participar en dicha fase. Si no demuestra esta residencia no podrá participar en la fase final y su puesto será ocupado por el último jugador que eliminó y que a su vez pueda demostrar su residencia.



Los jugadores deben registrarse en www.oslspain.com para poder optar a participar en la Competición. Además, deberán cumplir los siguientes requisitos para poderse registrar:

- Disponer de FIFA 20 para PlayStation 4 o XBOX ONE.
- Tener un ID de PSN o XBOX LIVE válido.
- Aceptar la Política de privacidad y directiva de cookies de EA disponible en privacy.ea.com/es y el Acuerdo de usuario que se ubica en <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/es/PC/>.
- Disponer de una Cuenta EA válida para optar a participar en el torneo y aceptar las Reglas oficiales.
- Cumplir los requisitos de edad y residencia. (descrita más adelante).

Cada jugador deberá tener un Nick por el cual se les identificará. Éste deberá ser único y puede, aunque no tiene por qué, ser igual a su PSN ID/XBOX LIVE. Este Nick no podrá contener vulgaridades.

Estas reglas oficiales se podrán actualizar según sea necesario durante la competición para que queden más claras, corregir errores, respetar los cambios de la legislación aplicable o abordar cuestiones que puedan surgir después de la primera publicación. El objetivo de las actualizaciones será garantizar que la competición sea justa para todos los competidores.

EA se reserva el derecho de cancelar, suspender y modificar la competición o cualquier parte de esta, por un fraude, fallos técnicos o cualquier otro factor que afecta a la integridad o el funcionamiento apropiado de la competición, tal y como lo determine EA a su exclusivo criterio. EA se reserva el derecho de descalificar a cualquier competidor que manipule el funcionamiento de la competición o cualquier evento en directo o que actúe de forma que infrinja estas reglas oficiales. Cualquier intento de socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo de la competición podría considerarse una infracción de la legislación penal o civil y si se realizase dicho intento, EA se reserva el derecho de buscar daños y perjuicios y otras compensaciones (incluido los gastos de representación legal) de la persona que realizara dicho intento, hasta el máximo permitido por la ley.

Al participar en la competición, los competidores, deben aceptar regirse por estas Reglas, así como por las decisiones de los administradores, árbitros y oficiales de la competición.

No podrán participar en la competición los empleados de EA, empleados de Grupo Planeta y sus respectivos filiales, subsidiarias, representantes, agencia de publicidad y



promoción, proveedores relacionados con la competición, empleados de FIFA así como los familiares inmediatos o que vivan en la misma casa de tales empleados

Para poder participar en la competición, los competidores deben tener al menos 16 años en el momento del registro.

En el caso de los competidores menores de 18 años, el padre, o tutor legal, debe revisar y aceptar las reglas oficiales en su nombre, así como acompañarlo a los eventos presenciales en el caso de su clasificación.

5 NORMATIVA ESPECÍFICA ONLINE

Los enfrentamientos se disputarán al mejor de tres partidos. En el caso de empatar un partido, se deberá jugar prórroga y penaltis. El jugador que consiga vencer dos partidos pasará de ronda. Entre la finalización de un partido y la disputa del siguiente habrá un tiempo máximo de espera de 15 minutos. En el caso de exceder estos 15 minutos, se dará por descalificado al jugador no presentado. En dicho caso, el jugador clasificado deberá presentar las pruebas correspondientes (imagen, vídeo, etc.).

Los partidos se deben jugar siguiendo el siguiente procedimiento:

- Agregar la ID exacta del jugador rival a tu cuenta de PSN, que se encontrará en el perfil del jugador en <http://www.oslspain.com>.
- El jugador que aparezca como local en el partido deberá crear una temporada online en FIFA Ultimate Team e invitar al rival, en el segundo partido de la ronda (y tercero en caso de ser necesario) invitará el otro jugador.

Las cartas de atributo y de jugadores cedidos no están permitidas. El máximo de Iconos permitidos es de 4 y la plantilla deberá tener una valoración máxima de 86 (Esta máxima está sujeta a cambios por parte de EA).

En el caso de que se produzca una desconexión en el transcurso del partido, se jugará el tiempo restante, dando por válidos los goles anotados en el partido hasta entonces.

Cuando acabe el partido, ambos jugadores deben de facilitar una imagen de los resultados obtenidos en cada partido, ejemplo: dos imágenes en el caso de un 2-0, tres imágenes en el caso de un 2-1. Para ello, en la web con los detalles del partido, se dispondrá de una herramienta para subir los resultados. Además, se deberá marcar el resultado general:

- **Victoria:** Has ganado el partido. Marca esta opción en el caso de que se haya jugado y terminado el partido con resultado a tu favor.



- **Derrota:** Has perdido el partido. Marca esta opción si no te has podido presentar en los 15 minutos de cortesía o si has cometido un error en el reglamento.
- **Reclamación:** Si tu rival no se ha presentado a la hora del partido y han pasado los 15 minutos de cortesía o has detectado alguna infracción en el reglamento, el jugador debe subir pruebas de dicha infracción al formulario del resultado en la web de OSL demostrando lo sucedido. Los árbitros contestarán lo antes posible.

En el caso de finalizar el partido, las condiciones de dicho partido se consideran aceptadas y, por lo tanto, no existirá posibilidad de reclamación.

OSL no se hace responsable de problemas en el hardware/software o la conexión de los participantes, pero se reserva el derecho de reprogramar partidos si es un fallo general que impida el correcto funcionamiento de la competición.

6 NORMATIVA GENERAL

Esta es la normativa general de la ECOPA RFEF, desde OSL España trabajamos para que sea lo más completa y actualizada posible, pero siempre surgen nuevos problemas no contemplados o que por circunstancias externas deben hacer que se modifique la normativa. Por esto, la decisión de los árbitros en alguna ocasión puede diferenciarse en cuanto a normativa se refiere y se reserva la opción de modificarla en el momento que desee.

Los participantes deben cumplir con las normas de la organización, priorizando siempre las decisiones tanto de la administración como de los árbitros.

Publicar las conversaciones con dichos organizadores/árbitros en las redes sociales u otros medios está prohibido salvo permiso de la organización y el jugador será sancionado según la gravedad de esta, así como de referir insultos a cualquier participante o integrante del staff de OSL.

En el caso de falta de pruebas sobre el resultado de un encuentro, la administración decidirá qué hacer, pudiendo obligar a repetir el partido, o incluso, descalificando a ambos participantes/equipos.

- Reclamaciones

Las reclamaciones abiertas pasados 15 minutos del final del partido podrían considerarse no válidas. Realizar reclamaciones de forma fraudulenta puede conllevar sanciones e incluso la expulsión de la plataforma.



Si detectas una irregularidad y disputas el partido sin abandonar y abrir una reclamación, asumes y aceptas esa irregularidad con lo que no da lugar a reclamación posterior.

Las reclamaciones deben ir acompañadas de sus pertinentes pruebas (imágenes, enlaces a videos, capturas, etc.)

- Premios

En el caso de ser metálico, únicamente se realizará la transferencia/ingreso en cuentas de bancos que residan en España. Los ganadores serán los responsables de abonar cualquier impuesto que pudiera devengarse de la obtención de los premios.

- Streamings

Se permitirá realizar stream solo de la fase Online. Será obligatorio tener el nombre "ECOPA RFEF" y/o título referente a este torneo.

- Comunicaciones Oficiales

Las comunicaciones oficiales respecto a cambios de normativa, incidencias, entrega de premios, problemas de servidores, calendario, etc. se podrán realizar vía email, mensaje/noticia en la web y mediante la cuenta de OSL. Es responsabilidad de los participantes mantenerse alerta en estos y otros posibles casos.

7 NORMATIVA DE PARTIDOS ONLINE

Se disputarán 4 torneos simultáneos en cada plataforma, PS4 y XBOX, distribuidos por zona de nacimiento/residencia del jugador. Cada jugador únicamente podrá inscribirse en uno de los torneos.

Deberás seleccionar tu zona de residencia para poder ser asignado a tu grupo correspondiente, para ello las zonas de inscripción vinculadas a tu residencia (demostrable vía DNI o recibo de suministros) son las siguientes:

Grupo 1

- Aragón: Federación Aragonesa de Fútbol
- Cataluña: Federación Catalana de Futbol
- Comunidad Valenciana: Federación de Fútbol de la Comunidad Valenciana
- Islas Baleares: Federación de Fútbol de les Illes Balears

Grupo 2

- Cantabria: Federación Cántabra de Fútbol
- Galicia: Federación Gallega de Fútbol



- La Rioja: Federación Riojana de Fútbol
- Navarra: Federación Navarra de Fútbol
- País Vasco: Federación Vasca de Fútbol
- Principado de Asturias: Real Federación de Fútbol del Principado de Asturias

Grupo 3

- Andalucía: Federación Andaluza de Fútbol
- Canarias: Federación Canaria de Fútbol
- Ceuta: Federación de Fútbol de Ceuta
- Extremadura: Federación Extremeña de Fútbol
- Melilla: Federación Melillense de Fútbol
- Región de Murcia: Federación de Fútbol de la Región de Murcia

Grupo 4

- Castilla y León: Federación de Castilla y León de Fútbol
- Castilla-La Mancha: Federación de Fútbol de Castilla-La Mancha
- Comunidad de Madrid: Real Federación de Fútbol de Madrid

Los torneos se disputarán en las siguientes fechas:

- 17 febrero: Ronda 512 – 19:30h
- 18 febrero: Ronda 256 – 19:30h
- 19 febrero: Ronda 128 – 19:30h
- 20 febrero: Ronda 64 – 19:30h
- 24 febrero: Ronda 32 – 19:30h
- 25 febrero: Octavos de Final – 19:30h
- 26 febrero: Cuartos de Final – 19:30h
- 27 febrero: Semifinales – 19:30h

Los 4 ganadores de cada grupo y plataforma clasifican para el National Qualifier de eNations, para poder participar en este torneo.

El inicio de los partidos es el indicado y no se podrá cambiar bajo ningún concepto salvo que la organización lo apruebe. Jugar un partido en un horario diferente al indicado podrá suponer la expulsión del torneo eCopa RFEF de ambos jugadores.



8 NORMATIVA DE PARTIDOS PRESENCIALES

8.1 FORMATO DE JUEGO

En esta fase se disputarán todas las finales de cada torneo por plataforma.

Los enfrentamientos se disputarán al mejor de tres partidos. En el caso de empatar un partido, se deberá jugar prórroga y penaltis. El jugador que consiga vencer dos partidos ganará la ronda.

Los 4 ganadores de los torneos, por cada plataforma, se enfrentarán en un bracket final al mejor de tres partidos. Para finalizar se ejecutará una gran final entre los ganadores de las dos plataformas.

La fase presencial se disputará en las siguientes fechas:

7 marzo: Finales de cada plataforma (PS4 Y XBOX) –

8 marzo: Final de la ECOPA RFEF –

8.2 ABANDONAR LA ZONA DE JUEGO ANTES DE FINALIZAR EL PARTIDO

Los jugadores deberán esperar a que finalice el partido para abandonar la zona de juego. En caso contrario, serán sancionados.

8.3 DESCONEXIÓN DURANTE EL PARTIDO

Si se produce una desconexión inintencionada en la partida, se empezará una nueva partida con las mismas condiciones manteniendo el resultado y jugándose el tiempo que restaba de partido.

8.4 DISPOSITIVOS Y PERIFÉRICOS.

Los jugadores podrán jugar con sus dispositivos, pero será obligatorio el uso de los auriculares facilitados por OSL.

En ningún caso estará permitido conectar dispositivos a la consola sin autorización de los árbitros.

8.5 ESCENARIO

Ambos jugadores tendrán una zona diferente a la del equipo rival. La visibilidad de las pantallas rivales será nula.

Ningún jugador ni personal del staff del equipo podrá acceder a escenario sin el permiso de los árbitros. EL acceso a este sin permiso será sancionado.



Las zonas contarán con cámaras para el mejor seguimiento de la competición, las cuales no molestarán el desarrollo de la partida ni a los jugadores.

Ambos jugadores deberán abandonar el escenario cuando se los indique el árbitro.

Si un jugador abandona la zona de juego o el backstage sin permiso de un árbitro/administración por la razón que sea, será sancionado.

9 CÓDIGO DE CONDUCTA

A menos que se especifique lo contrario, el Código de conducta se aplica a todos los competidores de la ECOPA RFEF de todos los niveles. EA se reserva el derecho de imponer sanciones o descalificar a cualquier competidor que, a su exclusivo criterio, infrinja este Código de conducta.

9.1 COMPORTAMIENTO GENERAL DEL JUGADOR

Los jugadores deberán comportarse de forma razonable y mantener un semblante adecuado y respetuoso ante los espectadores, miembros de la prensa, y administradores del torneo y el resto de los jugadores. Estos requisitos se aplican a las interacciones online y sin conexión e incluyen los comportamientos en redes sociales y las actividades en retransmisiones en directo. Se espera que todos los jugadores respeten estos estándares de deportividad, incluso cuando no participen en eventos patrocinados por EA o ECOPA RFEF. Entre las conductas prohibidas se incluyen las siguientes:

- Infringir cualquier ley, regla o normativa aplicable, según EA determine a su exclusivo criterio.
- Utilizar cualquier software o programa que dañe, interfiera con o altere la competición o la propiedad u ordenadores de otros.
- Utilizar cualquier software externo diseñado a proporcionar al competidor una ventaja injusta.
- Interferir con o alterar la participación de otros jugadores en la competición.
- Acosar, amenazar, intimidar, utilizar un lenguaje xenófobo, enviar reiteradamente mensajes no deseados o realizar declaraciones o ataques personales relacionados con la raza, sexo, orientación sexual, religión, orígenes, etc.
- Publicar, cargar, distribuir o distribuir contenido u organizar/participar en cualquier actividad, grupo o gremio que EA (de forma razonable y objetiva) determine que es inadecuada, abusiva, llena de odio, hostigadora, difamatoria, amenazante, obscena, sexualmente explícita, vulgar, ofensiva indecente, ilegal o que transgreda las normas o invada la privacidad.
- Usar vulnerabilidades, trampas, características no documentadas, problemas o errores de diseño en la competición.



- Vender, comprar, intercambiar, transferir u ofrecer la transferencia de una cuenta EA o cualquier contenido de EA asociado con la cuenta EA, incluida moneda virtual y otros beneficios de EA, ya sea en un servicio de la empresa o una página web externa o en relación con cualquier transacción fuera del juego, a menos que EA y ECOPA RFEF lo autoricen expresamente.
- Participar en cualquier actividad que altere de forma significativa el entorno de juego pacífico, justo y respetuoso de la competición.
- Promover, alentar o participar en cualquiera de las actividades prohibidas descritas anteriormente.

9.2 POLÍTICA DE CONFABULACIÓN

La confabulación se define como cualquier acuerdo entre 2 o más jugadores para perjudicar a otros jugadores de la competición. La confabulación entre jugadores está totalmente prohibida. Si en cualquier fase de la ECOPA RFEF, OSL determina que cualquier jugador confabula, se eliminará de la competición y deberá devolver cualquier compensación y premios que haya recibido de los eventos en directo.

Entre los ejemplos de confabulación se incluyen los siguientes:

- Perder un partido intencionadamente por cualquier razón, tanto en los torneos de clasificación online como en los eventos en directo.
- Jugar en nombre de otro competidor, incluido usar una cuenta secundaria, para ayudarlo en los torneos de clasificación online o en los eventos en directo.
- Amañar la partida de cualquier forma.
- Cuando un jugador no juega al máximo de su capacidad en un intento de permitir al rival que se adelante en el marcador y obtenga una ventaja en la diferencia de goles.
- Acordar dividir el dinero del premio.
- Permitir que un rival marque más o menos goles de los que marcaría en circunstancias normales.

9.3 CONDUCTA EN LOS EVENTOS EN DIRECTO

Los competidores deben mostrar el nivel de respeto adecuado hacia los demás competidores, los árbitros y los administradores del torneo durante los eventos en directo. Entre las conductas prohibidas en los eventos en directo se incluyen las siguientes:

- Lenguaje vulgar u ofensivo.
- Comportamiento abusivo, incluidas amenazas verbales y acoso.
- Maltrato físico, peleas o cualquier otra acción amenazante dirigida a cualquier jugador, espectador, oficial u otra persona.
- Daño o mal uso de las consolas de juego, los mandos, los equipos del torneo o las instalaciones.



- Interferencia con o interrupción de la retransmisión o la producción de la retransmisión.
- Interferencia con la mecánica de juego, incluida la ruptura intencionada de una estación de juego, interrupción de una fuente de energía, abandono de la estación antes de la finalización de una partida, negativa a jugar y abuso de la opción de pausa del juego.
- Falta de cooperación con los requisitos de seguridad, como el paso por los detectores de metales o el registro de bolsos o mochilas.
- Incumplimiento de las instrucciones de los patrocinadores, árbitros y personal de seguridad del torneo.
- Apuestas, incluido sobre el resultado de las partidas.
- Divulgación de información confidencial que proporcionen EA o sus filiales.
- Aceptación de regalos, recompensas o compensación por los servicios proporcionados en relación con la competición (con la excepción de los jugadores con patrocinadores que pagan en función del rendimiento).
- Inicio de sesión en las consolas suministradas con una cuenta personal o juego en cualquier otro título distinto de la copia de FIFA 20 suministrada para el uso en el torneo.
- Falta de disponibilidad para las entrevistas, ceremonias de premios posteriores al torneo y la totalidad del evento en directo, así como cualquier actividad promocional que solicite razonablemente EA u otros patrocinadores.

9.4 POLÍTICA DE ALCOHOL Y DROGAS DE LOS EVENTOS EN DIRECTO

El consumo de alcohol y drogas en las instalaciones por parte del jugador está prohibido. Los jugadores no deberán participar bajo los efectos del alcohol y/o las drogas.

Fumar, incluido el uso de cigarrillos electrónicos, está prohibido en los eventos en directo excepto en las zonas designadas.

9.5 SANCIONES

La infracción de cualquier parte de este código de conducta resultará, según EA y OSL decidan, en (a) sanciones y/o (b) pérdida de la condición del ganador. Todas las decisiones y resoluciones de EA en relación con la competición serán definitivas y vinculantes. EA y OSL se reservan el derecho de penalizar a cualquier jugador de la competición de cualquier nivel, en cualquier momento y por cualquier razón. Las penalizaciones pueden incluir, sin un orden concreto, lo siguiente:

- Advertencia.
- Última advertencia.
- Retirada de la victoria de una partida.
- Retirada de la victoria de todas las partidas.
- Retirada de premios (incluido el dinero del premio y los gastos derivados de la competición).
- Pérdida de puntos de clasificación de la ECOPA.



- Expulsión de la ECOPA.
- Descalificación de eventos, clasificatorios o jornadas.
- Descalificación de la EA SPORTS FIFA 20 Global series y de futuras competiciones.

EA y OSL también tienen derecho a anunciar públicamente las sanciones que se impongan a los jugadores. A su vez, los jugadores renuncian a cualquier derecho a emprender acciones legales contra EA, OSL o cualquier de sus empresas afiliadas.

10 ÁRBITRO

10.1 AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho momento.

10.2 DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas de juego. El reglamento de OSL y el espíritu del juego se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el “remake”, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá alterar una decisión si se percata de que era incorrecta si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado

10.3 MEDIDAS DISCIPLINARIAS

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometa infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al partido hasta que la abandona una vez terminado (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido. El árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.

El equipo árbitro también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del escenario y del backstage.



10.4 INTERFERENCIA EXTERNA EN PRESENCIALES

El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las reglas de juego o interferencia externa. Ej. Cuando:

- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o los suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente.
- Un espectador se comunique deliberadamente con los jugadores para dar información sobre el equipo rival.
- Fallo de conexión del servidor o problemas de conexión que la organización entienda que imposibilitan el desarrollo del juego.

11 TÉRMINOS GENERALES Y EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

En la medida en que lo permita la ley, el Competidor exime a EA, RFEF y DeAPlaneta de toda responsabilidad por posibles daños que pudiera sufrir, incluidas lesiones personales y daños a la propiedad, causados verdadera o presuntamente por su participación en cualquier fase de la competición o por la aceptación, la posesión o el uso de cualquier premio.

La competición se rige por las leyes de España y todas las reclamaciones se deberán resolver en España.

11.1. PUBLICACIÓN DE LA INFORMACIÓN DEL GANADOR.

EA publicará online los nombres de los ganadores confirmados entre una y dos semanas después de cada evento en directo en <http://WWW.OSLSPAIN.COM>.

Al aceptar un premio, el competidor concede a EA el derecho a utilizar su información personal y el resto de los datos facilitados por este sin recibir consentimiento ni ofrecer compensación al competidor, para fines promocionales y de marketing.

- Información personal: nombre completo, país de residencia, edad, plataforma, usuario (ID de PSN o XBOX LIVE).
- Información de redes sociales: Usuario de Twitter, canal de Youtube y cuenta de twitch (si corresponde).
- EA puede proporcionar información de la cuenta EA del competidor (nombre, ID online, edad, país, estadísticas de juego, puntuaciones y dirección de correo electrónico) a la FIFA y esta puede utilizar la información de la cuenta para gestionar la competición y los eventos de la FGS (como al FIFA eworld cup 2020), lo que incluye, entre otras cosas, la posibilidad de que la FIFA se ponga en contacto con el competidor por correo electrónico u otros medios.



11.2 DERECHOS COMERCIALES.

- Todos los derechos comerciales (incluidos, entre otros, los derechos de marketing y medios de comunicación) relacionados con la competición y FIFA 20 Global Series pertenecen a EA.
- Los competidores no deberán asociarse con la competición o FGS ni con EA de forma comercial, utilizar los derechos de propiedad intelectual de EA ni permitir que otros lo hagan sin el consentimiento previo por escrito de EA, que la empresa puede conceder o denegar a su exclusivo criterio.
- Cualquier competidor o patrocinador del competidor que quiera participar en actividades promocionales o de marketing relacionadas con la competición o la FGS, incluido en cualquier espacio de celebración de la misma, necesitará un consentimiento previo por escrito de EA, que la empresa puede conceder o denegar a su exclusivo criterio.
- Se prohíbe estrictamente el registro o divulgación de imágenes o metraje de la competición con fines comerciales, ya sea por parte del competidor o en nombre de éste, excepto los casos que EA autorice expresamente.

