PROPUESTA DE COLABORACIÓN

TORNEO FMFA DE MADDEN NFL 26

Federación Madrileña de Fútbol Americano x @MarcosDL55

Julio de 2026

DOCUMENTO DE TRABAJO

Esta versión reúne la propuesta comercial, el modelo organizativo y un reglamento completo.

Las fechas, premios, edad mínima y ajustes exactos de partida deberán ser aprobados por la Federación antes de abrir las inscripciones.

---

01. RESUMEN EJECUTIVO

Una competición nacional online de cierre de Madden NFL 26, con comunidad, contenido y una final retransmitida en directo.

La Federación Madrileña de Fútbol Americano y @MarcosDL55, creador de contenido especializado en Madden y EA Sports College Football, proponen organizar una competición nacional online de Madden NFL 26 durante julio de 2026.

El torneo estará abierto a un máximo de 64 participantes, se jugará en modo Regs y utilizará un cuadro de eliminación directa.

El proyecto combina competición, difusión del fútbol americano y crecimiento de comunidad.

Discord funcionará como centro operativo, Challonge como cuadro oficial y el canal de @MarcosDL55 como espacio para el sorteo y la retransmisión de la final con un comentarista invitado.

Características principales

Ámbito: Nacional. Participantes residentes en España.

Juego: Madden NFL 26.

Modo de juego: Regs / Online Head-to-Head.

Plazas: Máximo de 64 participantes.

Suplentes: Se recomienda crear una lista de suplentes.

Plataformas: PlayStation 5, Xbox Series X|S y PC.

Cross-play: Obligatorio.

Formato: Eliminación directa a un partido por eliminatoria.

Organización: Formulario de la FMFA, Discord y Challonge.

Momentos en directo: Sorteo del cuadro y retransmisión de la final.

Periodo: Julio de 2026.

Final propuesta: 31 de julio de 2026.

Propuesta económica

Se propone una remuneración de 250 euros por el paquete completo.

La Federación asume la gestión administrativa y disciplinaria, aporta todos los recursos gráficos y garantiza una visibilidad de mis redes como cara visible del torneo junto a la Federación.

Objetivos del proyecto

- Crear una competición accesible que conecte a jugadores de Madden de toda España.
- Dar visibilidad a la Federación y al fútbol americano durante el periodo de verano.
- Atraer nuevos usuarios al ecosistema digital de la FMFA y a la comunidad de @MarcosDL55.
- Generar contenidos compartibles: sorteo, resultados, jugadas destacadas y final en directo.
- Probar un formato que pueda repetirse con futuras ediciones, ligas o eventos presenciales.

Valor para la Federación Madrileña de Fútbol Americano

- Acceso a una comunidad interesada en fútbol americano y gaming.
- Contenido digital durante un periodo con menos competición federada.
- Nuevos puntos de contacto con jugadores jóvenes y aficionados.
- Evento medible y escalable con una inversión contenida.
- Mayor presencia de la Federación dentro de la comunidad de videojuegos deportivos.

Valor para @MarcosDL55

- Crecimiento del servidor de Discord, canal y redes sociales.
- Posicionamiento como organizador y referente nacional de Madden.
- Generación de contenido propio reutilizable.
- Posibilidad de desarrollar futuras colaboraciones con la Federación.
- Asociación de su marca con una entidad federativa.
- Captación de nuevos seguidores interesados en Madden y EA Sports College Football.

---

02. FORMATO DEPORTIVO Y PLATAFORMAS

Configuración propuesta para una primera edición sencilla, transparente y viable en cuatro semanas.

2.1. Formato general

- Máximo de 64 jugadores.
- Cuadro de eliminación directa.
- Partidos a una sola partida.
- El perdedor queda eliminado.
- Sorteo completamente aleatorio retransmitido en directo.
- No habrá cabezas de serie en la primera edición.
- Si no se completa un cuadro de 16, 32 o 64 jugadores, Challonge asignará pases automáticos de forma aleatoria.
- La inscripción será gratuita y personal.
- No se permitirá ceder una plaza a otra persona.
- La lista de suplentes permanecerá activa hasta el comienzo de la primera ronda.

2.2. Plataformas y compatibilidad

Madden NFL 26 permite juego cruzado en Online Head-to-Head entre PC, PlayStation 5 y Xbox Series X|S.

Por este motivo, la propuesta admite únicamente esas tres plataformas y obliga a mantener activado el cross-play durante toda la competición.

PlayStation 5

Plataforma admitida.

Requisitos:

- PSN ID.
- EA ID.
- Juego actualizado.
- Servicio online activo.
- Cross-play activado.

Xbox Series X|S

Plataforma admitida.

Requisitos:

- Gamertag.
- EA ID.
- Juego actualizado.
- Servicio online activo.
- Cross-play activado.

PC

Plataforma admitida.

Requisitos:

- EA ID.
- Juego actualizado.
- Conexión compatible.
- Cross-play activado.

Nintendo Switch 2

Plataforma no admitida porque no participa en el mismo sistema de cross-play.

Consolas de generación anterior

No se incluyen por razones de compatibilidad y homogeneidad competitiva.

2.3. Ajustes de partida propuestos

Modo: Regs / Online Head-to-Head / Play a Friend.

Estilo de juego: Competitive.

Dificultad: All-Madden, siempre que el modo privado permita seleccionarla.

Duración: Cuartos de 5 minutos.

Reloj acelerado: 20 segundos, si está disponible.

Plantillas: Última actualización oficial disponible al inicio del torneo.

Lesiones: Desactivadas, si el modo lo permite.

Fatiga: Activada.

Playbooks: Se permiten los playbooks disponibles dentro del juego.

Quedan prohibidas modificaciones externas, macros o automatizaciones.

Equipos: Elección libre en cada partido.

Se permiten enfrentamientos espejo en los que ambos jugadores utilicen el mismo equipo.

Uniformes: Los jugadores deberán escoger equipaciones suficientemente diferenciadas.

Regla de contingencia

Si alguna configuración no puede seleccionarse en el modo privado, prevalecerán los valores predeterminados de Madden NFL 26.

La configuración final se publicará antes del sorteo y será idéntica para todos los participantes.

2.4. Plataforma de cuadro: Challonge

Se recomienda utilizar Challonge como fuente oficial del cuadro y los resultados.

Su plan gratuito admite hasta 256 participantes y permite:

- Cuadros de eliminación directa.
- Aleatorización de participantes.
- Inscripción.
- Seeding.
- Actualización de resultados.
- Seguimiento público del torneo.

Por tanto, cubre sobradamente un torneo de 64 plazas.

Distribución de herramientas

Formulario oficial de la FMFA

Funciones:

- Inscripción.
- Aceptación de bases.
- Protección de datos.
- Autorización de menores.
- Recogida de datos oficiales.

Responsable: Federación Madrileña de Fútbol Americano.

Challonge

Funciones:

- Cuadro.
- Emparejamientos.
- Rondas.
- Resultados oficiales.
- Seguimiento público.

Responsables: @MarcosDL55 y responsable designado por la FMFA.

Discord

Funciones:

- Comunicación.
- Organización de horarios.
- Presentación de evidencias.
- Soporte.
- Incidencias.
- Envío de clips.
- Comunidad.

Responsables: @MarcosDL55 y moderadores.

Canal de @MarcosDL55

Funciones:

- Promoción.
- Sorteo del cuadro.
- Actualizaciones.
- Retransmisión de la final.
- Publicación de jugadas destacadas.

Responsable: @MarcosDL55.

2.5. Nombre público recomendado

FMFA Madden Cup 2026

No se puede utilizar la expresión “Campeonato de España” ni presentar la competición como un evento oficial de EA, Madden o la NFL.

---

03. CALENDARIO DE TRABAJO Y COMPETICIÓN

Plan comprimido para anunciar, inscribir, validar y disputar seis rondas antes de finalizar julio.

Aprobación

Fechas: Del 1 al 5 de julio.

Trabajos:

- Cerrar presupuesto.
- Aprobar responsabilidades.
- Confirmar premios.
- Aprobar el nombre del torneo.
- Confirmar la edad mínima.
- Aprobar el reglamento.

Producción

Fechas: 6 y 7 de julio.

Trabajos:

- Preparación de cartelería.
- Creación del formulario.
- Configuración de Challonge.
- Configuración de Discord.
- Preparación de piezas promocionales.

Inscripciones

Fechas: Del 7 al 13 de julio.

Trabajos:

- Apertura pública de inscripciones.
- Promoción en redes.
- Validación progresiva.
- Creación de lista de suplentes.

Check-in

Fecha: 14 de julio.

Trabajos:

- Confirmación obligatoria de plaza en Discord.
- Sustitución de participantes que no confirmen.
- Validación definitiva de los participantes.

Sorteo en directo

Fecha: 15 de julio.

Trabajos:

- Aleatorización del cuadro.
- Retransmisión en directo.

- Explicación del formato.
- Presentación de premios.
- Publicación de emparejamientos.

Ronda de 64

Fechas: Del 16 al 18 de julio.

Número de partidos: 32.

Ronda de 32

Fechas: 19 y 20 de julio.

Número de partidos: 16.

Octavos de final

Fechas: 21 y 22 de julio.

Número de partidos: 8.

Cuartos de final

Fechas: 23 y 24 de julio.

Número de partidos: 4.

Desde esta ronda es obligatorio conservar la grabación completa de cada partido y facilitarla a la organización.

Semifinales

Fechas: 25 y 26 de julio.

Número de partidos: 2.

Producción de la final

Fechas: Del 27 al 29 de julio.

Trabajos:

- Pruebas técnicas con los participantes.
- Preparación de overlays.
- Confirmación del comentarista invitado.
- Prueba de conexión.
- Promoción de la retransmisión.

- Confirmación de los finalistas.

Final en directo

Fecha propuesta: 30 de julio.

La final se retransmitirá en el canal de @MarcosDL55.

Cierre

Fecha: 31 de julio.

Trabajos:

- Publicación del campeón.
- Publicación de clips.
- Recopilación de métricas.
- Entrega a la Federación de los datos necesarios para gestionar los premios.

Fecha límite de decisión

Para conservar este calendario, la propuesta, los premios y la cartelería deberían quedar aprobados como máximo el viernes 5 de julio.

Cualquier retraso obligará a reducir el periodo de inscripción o los plazos de las rondas.

Ritmo de cada eliminatoria

- Los jugadores deberán contactar con su rival dentro de las primeras 12 horas de cada ronda.
- Cada parte propondrá al menos dos horarios razonables dentro del plazo.
- El partido deberá completarse antes de las 23:59, hora peninsular española, del último día de la ronda.
- No se garantizarán prórrogas por falta de organización entre los jugadores.
- La organización no ofrecerá soporte las 24 horas.
- Todas las incidencias deberán tramitarse en el canal habilitado.

---

04. REPARTO DE RESPONSABILIDADES

Separar la parte institucional, la operación diaria y las decisiones disciplinarias evita sobrecargas y conflictos.

4.1. Federación Madrileña de Fútbol Americano

La Federación será responsable de:

- Actuar como entidad organizadora.
- Aprobar las bases definitivas.
- Diseñar la cartelería.
- Entregar adaptaciones verticales, cuadradas y 16:9.
- Crear y custodiar el formulario oficial de inscripción.
- Gestionar la protección de datos.
- Gestionar las autorizaciones de menores.
- Gestionar las comunicaciones legales.
- Validar inicialmente a los inscritos.
- Facilitar a @MarcosDL55 la lista de participantes confirmados.
- Aportar y adquirir los premios.
- Gestionar la entrega de los premios.
- Asumir la fiscalidad o gestión asociada a los premios.
- Designar un responsable institucional disponible durante el torneo.
- Tomar o confirmar las decisiones disciplinarias graves.
- Resolver las reclamaciones finales.
- Promocionar el sorteo, las rondas y la final desde sus canales oficiales.
- Entregar logotipos autorizados.
- Facilitar textos institucionales.
- Facilitar recursos gráficos que no vulneren la propiedad intelectual de EA o la NFL.

4.2. @MarcosDL55

@MarcosDL55 participará como creador de contenido especializado en Madden y EA Sports College Football.

Será responsable de:

- Colaborar en el formato del torneo.
- Colaborar en la preparación del calendario.
- Colaborar en la redacción del reglamento.
- Crear la categoría exclusiva del torneo dentro de su servidor de Discord.
- Configurar y administrar el cuadro de Challonge.
- Contrastar que los usuarios de Discord figuren en la lista validada por la Federación.
- Coordinar el contacto entre rivales.
- Hacer seguimiento de resultados.
- Resolver dudas operativas ordinarias.
- Elevar las reclamaciones graves a la Federación.
- Realizar el sorteo del cuadro en directo.
- Publicar el paquete de contenidos acordado.
- Recibir las jugadas destacadas.
- Seleccionar las mejores jugadas.
- Editar los clips acordados.

- Preparar la retransmisión de la final.
- Retransmitir la final en directo.
- Contar, cuando sea posible, con un comentarista invitado.
- Publicar al ganador.
- Entregar un resumen básico de métricas.

4.3. Decisiones compartidas

Fechas y horarios

Deberán aprobarse conjuntamente y publicarse con suficiente antelación.

Reglamento final

La Federación aprobará las bases.

@MarcosDL55 adaptará su aplicación práctica a Discord y Challonge.

Sanciones graves

Serán decididas por la Federación utilizando las evidencias facilitadas por la organización.

Cambios por problemas de servidores

Se acordarán rápidamente y se comunicarán simultáneamente en todos los canales oficiales.

Comentarista invitado

La selección se realizará conjuntamente.

Su participación estará sujeta a disponibilidad.

Premios

Serán decididos y financiados íntegramente por la Federación.

---

05. CENTRO ORGANIZATIVO EN DISCORD

Se creará una categoría privada para los participantes validados, con canales claros y trazabilidad de resultados e incidencias.

Canales habilitados:

#bienvenida-y-acceso

Instrucciones para vincular la inscripción, el EA ID y el usuario de Discord.

#anuncios-oficiales

Fechas, cambios, rondas y comunicaciones publicadas únicamente por administradores.

#reglamento

Bases definitivas y preguntas frecuentes.

#cuadro-y-calendario

Enlace a Challonge, plazos y horarios destacados.

#contacto-con-rivales

Canal para etiquetar al rival y proponer públicamente los horarios.

#resultados

Canal para subir:

- Captura final.
- Resultado.
- Confirmación del rival.
- Enlace a la partida, cuando proceda.

#incidencias

Canal para:

- Desconexiones.
- Incomparecencias.
- Reclamaciones.
- Presentación de pruebas.

#clips-y-jugadas

Subida de vídeos o enlaces con las mejores jugadas.

#general-participantes

Conversación de comunidad dentro de las normas de conducta.

Salas de voz

Utilizadas para:

- Pruebas.
- Soporte.
- Partidos seleccionados.

- Preparación de la final.

Flujo de alta del participante

1. El jugador completa el formulario oficial de la Federación y acepta las bases.
2. Recibe el enlace de Discord.
3. Entra en Discord utilizando el mismo usuario declarado en la inscripción.
4. Publica su código o dato de validación en el canal de acceso.
5. La organización contrasta la inscripción.
6. Se asigna el rol de participante.
7. El jugador realiza el check-in del 14 de julio.
8. Si no confirma su plaza, esta pasa al siguiente suplente antes del sorteo.

---

06. PLAN DE COMUNICACIÓN Y CRECIMIENTO DE MARCA

El valor promocional debe quedar concretado en piezas, menciones y llamadas a la acción medibles.

6.1. Entregables incluidos de @MarcosDL55

Reel de lanzamiento

Cantidad máxima: 2.

Objetivo:

- Presentar el torneo.
- Comunicar fechas.
- Mostrar los premios.
- Dirigir a las inscripciones.

Stories

Cantidad máxima: hasta 10.

Objetivos:

- Anunciar la apertura.
- Recordar las inscripciones.
- Comunicar las últimas plazas.
- Mostrar el cuadro.
- Informar sobre las rondas.
- Promocionar la final.

Directo del sorteo

Cantidad: 1.

Objetivos:

- Garantizar transparencia.
- Presentar el cuadro.
- Dirigir tráfico a Challonge.
- Dirigir tráfico a Discord.

Clips de mejores jugadas

Cantidad máxima: hasta 3.

Objetivos:

- Mantener la conversación durante el torneo.
- Mostrar el nivel de los participantes.
- Generar contenido compartible.

Retransmisión de la final

Cantidad: 1.

Objetivo:

- Crear el evento principal de la competición.
- Contar, cuando sea posible, con un comentarista invitado.

Anuncio del campeón

Cantidad: una publicación o story.

Objetivo:

- Cerrar la competición.
- Reconocer al ganador.

Resumen de métricas

Cantidad: un informe breve.

Objetivo:

- Evaluar los resultados.
- Valorar futuras ediciones.

Contenido no incluido

Cualquier contenido adicional deberá acordarse y presupuestarse aparte.

Esto incluye:

- Retransmisión de las semifinales.
- Vídeo resumen largo.
- Más de tres clips.
- Anuncios pagados.
- Desplazamientos.
- Edición avanzada.
- Producción presencial.
- Caché de comentaristas o invitados.

6.2. Compromisos de visibilidad de la Federación

- El logo o nombre de @MarcosDL55 deberá aparecer visible en la cartelería.
- No deberá quedar relegado a una mención secundaria ilegible.
- La cuenta @MarcosDL55 será etiquetada en las publicaciones relacionadas con el torneo.
- Se realizará al menos un reel o publicación colaborativa en Instagram.
- Se incluirá un enlace al canal de @MarcosDL55 en las comunicaciones del sorteo y la final.
- Se incluirá el enlace al servidor de Discord o instrucciones claras para acceder después de la inscripción.
- La Federación realizará una promoción específica de la final durante las 72 horas previas.
- @MarcosDL55 será presentado como colaborador organizativo y creador especializado, no únicamente como medio de difusión.
- @MarcosDL55 podrá reutilizar cartelería, datos agregados y clips del torneo en sus propios canales.

6.3. Indicadores de rendimiento

Inscritos

- Número total.
- Procedencia.
- Porcentaje de plazas cubiertas.

Conversión

- Visitas o clics.
- Inscripciones completadas.

Discord

- Nuevos miembros.
- Participantes activos.

Sorteo

- Espectadores en directo.

- Visualizaciones.
- Retención.

Final

- Pico de espectadores simultáneos.
- Espectadores únicos.
- Tiempo de visualización.
- Actividad del chat.

Contenido

- Alcance.
- Reproducciones.
- Interacciones.
- Compartidos.

Marca

- Crecimiento de seguidores durante la campaña.
- Crecimiento durante los siete días posteriores.

Operación

- Partidos completados.
- Incidencias.
- Abandonos.

---

07. RETRANSMISIÓN DE LA FINAL

Producción ligera pero profesional, con un comentarista invitado y promoción conjunta.

7.1. Propuesta de emisión

- Final a un partido.
- Retransmisión el 30 de julio.
- Emisión en el canal de @MarcosDL55.
- Duración estimada entre 75 y 105 minutos.
- Presentación inicial de entre 10 y 15 minutos.
- Presentación del cuadro.
- Presentación de los finalistas.
- Presentación de los premios.
- Breve intervención de la FMFA.
- Narración y análisis de @MarcosDL55.
- Participación de un comentarista invitado.
- Entrevista breve al campeón, sujeta a consentimiento.

- Retraso de emisión recomendado de entre dos y tres minutos para reducir el riesgo de stream sniping.
- Los finalistas no podrán visualizar la retransmisión mientras estén jugando.

7.2. Requisitos técnicos

Señal de juego

Uno de los finalistas compartirá pantalla o realizará una emisión privada con calidad estable.

Plan alternativo

El segundo finalista también deberá grabar la partida completa.

Prueba técnica

Será obligatoria entre 24 y 48 horas antes de la final.

Voz de los jugadores

No se incluirá salvo consentimiento expreso.

Cámaras

Serán opcionales y solamente podrán utilizarse con autorización.

Overlays

@MarcosDL55 adaptará los recursos facilitados por la Federación.

Música

Se utilizará únicamente música:

- Propia.
- Licenciada.
- Libre de derechos.

Comentarista invitado.

Su participación estará sujeta a disponibilidad.

Moderación del chat

Estará a cargo de @MarcosDL55 y, como mínimo, un moderador de apoyo.

7.3. Escaleta orientativa

Minutos 00:00 a 05:00

Cuenta atrás y pantalla de espera.

Minutos 05:00 a 15:00

- Bienvenida.
- Presentación de la FMFA.
- Presentación de los finalistas.
- Presentación de los premios.

Minutos 15:00 a 20:00

- Conexión con los jugadores.
- Comprobaciones técnicas.
- Selección de equipos.

Minutos 20:00 a 65:00

Partido con narración y análisis.

Minutos 65:00 a 80:00

- Reacción al resultado.
- Entrevista al campeón.
- Repaso de los mejores momentos.

Minutos 80:00 a 90:00

- Cierre.
- Próximos eventos.
- Llamadas a seguir a la Federación y a @MarcosDL55.

---

08. PREMIOS Y PROPUESTA ECONÓMICA

Premios financiados por la Federación y honorarios vinculados a un alcance concreto.

8.1. Premios recomendados

Campeón

- Copia digital de Madden NFL 27 para la plataforma elegida.
- Merchandising de la FMFA.

Subcampeón

- Lote de merchandising de la FMFA.

Mejor jugada

- Premio o detalle adicional de merchandising.

La Federación deberá anunciar antes de abrir inscripciones:

- Valor de los premios.
- Condiciones.
- Plataforma.
- Plazo de entrega.

Si no puede adquirirse un código multiplataforma, se recomienda utilizar una tarjeta digital por el importe equivalente.

El envío y cualquier obligación fiscal corresponderán a la Federación.

8.2. Honorarios propuestos

Paquete completo: 250 euros

Incluye:

- Preparación operativa.
- Configuración de Discord.
- Administración de Challonge.
- Sorteo en directo.
- Seguimiento de las rondas.
- Paquete de contenidos.
- Hasta tres clips.
- Retransmisión de la final.
- Publicación del campeón.
- Resumen básico de métricas.

La fiscalidad y la forma de pago se concretarán entre las partes.

También deberá garantizar todas las acciones de visibilidad incluidas en este documento.

09. CUMPLIMIENTO, PROPIEDAD INTELECTUAL Y DATOS

Puntos que la Federación debe revisar antes de publicar la cartelería, las bases y el formulario.

9.1. Reglas comunitarias de Electronic Arts

- La competición deberá mantenerse a escala comunitaria.

- No podrá presentarse como un evento oficial de EA o la NFL.
- La bolsa de premios deberá fijarse y publicarse antes del inicio.
- La retransmisión mediante plataformas de streaming está permitida por las directrices comunitarias.
- No deberán utilizarse logos, artworks, escudos, uniformes, diseños de casco, nombres completos ni otros elementos protegidos de EA, Madden, la NFL o sus franquicias en la promoción.
- Podrá indicarse mediante texto que el torneo se disputa utilizando Madden NFL 26.

Toda cartelería, web o material deberá incluir de forma visible el siguiente aviso:

“This tournament is not affiliated with or sponsored by Electronic Arts Inc.”

Los patrocinadores, si los hubiera, deberán cumplir las categorías permitidas por EA y no se incorporarán al título del torneo.

Importante para la cartelería

Se recomienda utilizar:

- Identidad propia de la FMFA.
- Identidad propia de @MarcosDL55.
- Fotografías genéricas de fútbol americano.
- Ilustraciones genéricas de football y gaming.
- Tipografía propia.

No deberán utilizarse:

- Logotipo oficial de Madden.
- Logos de Electronic Arts.
- Logos de la NFL.
- Escudos de franquicias.
- Uniformes identificativos.
- Diseños de cascos protegidos.
- Colores y composiciones que hagan parecer el torneo oficial de una franquicia.

9.2. Protección de datos

- La Federación deberá figurar como responsable del tratamiento en el formulario.
- Discord y Challonge no mostrarán públicamente nombres completos.
- No se mostrarán públicamente fechas de nacimiento.
- No se mostrarán correos electrónicos.
- No se mostrarán teléfonos.
- El cuadro público utilizará únicamente gamertags o nombres competitivos.
- Se recogerán únicamente los datos necesarios para validar, contactar y entregar los premios.
- La autorización para publicar gamertags, resultados y clips deberá aparecer separada y claramente explicada.

- Se recomienda fijar una edad mínima de 16 años.
- Los menores de 18 años deberán aportar autorización de su representante legal.
- La Federación deberá validar esta decisión con su asesoría.
- La política deberá indicar el plazo de conservación de los datos.
- La política deberá indicar el contacto para ejercer derechos.
- La política deberá explicar las posibles cesiones entre los organizadores.

9.3. Nota legal

Este documento constituye una propuesta organizativa y no sustituye el asesoramiento jurídico.

La Federación deberá revisar antes de la publicación:

- Bases.
- Protección de datos.
- Autorizaciones de menores.
- Fiscalidad de premios.
- Uso de marcas.
- Condiciones de participación.

---

10. RIESGOS Y PLANES DE CONTINGENCIA

No se alcanzan 64 plazas

Prevención:

- Comunicar que el torneo se celebrará a partir de 16 jugadores.

Respuesta:

- Rehacer el cuadro a 16 o 32 participantes.
- Mantener, cuando sea posible, las fechas finales.

Bajas antes del sorteo

Prevención:

- Check-in obligatorio.
- Lista de al menos ocho suplentes.

Respuesta:

- Sustituir participantes hasta el comienzo de la primera ronda.

Incomparecencias

Prevención:

- Contacto público en Discord.
- Registro de los horarios acordados.
- Presentación de evidencias.

Respuesta:

- Victoria administrativa después de revisar el caso.

Caída de servidores

Prevención:

- Prueba técnica.
- Días de margen.

Respuesta:

- Ampliar la ronda.
- Cambiar la fecha de la final cuando sea imprescindible.

Problemas de cross-play

Prevención:

- Verificación previa del EA ID.
- Verificación de plataforma.
- Partido de prueba.

Respuesta:

- Asistencia técnica.
- Decisión administrativa si el problema no puede resolverse.

Disputas por el resultado

Prevención:

- Captura obligatoria.
- Grabación desde cuartos de final.

Respuesta:

- Congelar el cuadro hasta resolver la reclamación.

Fallo de señal en la final

Prevención:

- Dos grabaciones.
- Prueba técnica previa.

Respuesta:

- Cambiar la fuente de señal.
- Publicar la final grabada si no pudiera mantenerse el directo.

Cancelación del comentarista invitado

Prevención:

- Confirmar una alternativa.

Respuesta:

- @MarcosDL55 realizará la retransmisión en solitario.

Exceso de soporte

Prevención:

- Canales y plazos claros.
- No ofrecer soporte durante las 24 horas.

Respuesta:

- Agrupar las dudas.
- Elevar únicamente los casos graves a la Federación.

Uso indebido de marcas

Prevención:

- Revisión previa de las creatividades.

Respuesta:

- Retirada inmediata.
- Sustitución de las piezas.

---

11. REGLAMENTO COMPLETO

Denominación provisional

FMFA Madden Cup 2026

Torneo nacional online disputado en Madden NFL 26

1. Organización y aceptación

La competición estará organizada por la Federación Madrileña de Fútbol Americano, con la colaboración de @MarcosDL55, creador de contenido de Madden y EA Sports College Football, en la coordinación digital, promoción, gestión de comunidad y producción de contenidos.

La inscripción y participación implicarán la aceptación íntegra del presente reglamento, de las normas de conducta de EA y de las decisiones adoptadas por la organización para resolver situaciones no previstas.

2. Ámbito, plazas y participación

El torneo será online, de ámbito nacional y estará abierto a personas residentes en España.

La participación será gratuita y estará limitada a 64 plazas.

Se recomienda fijar una edad mínima de 16 años.

Los participantes menores de 18 años deberán aportar la autorización requerida por la Federación.

Cada persona podrá utilizar una sola inscripción, cuenta y plaza.

La plaza será personal e intransferible.

La organización podrá rechazar registros:

- Incompletos.
- Duplicados.
- Con datos falsos.
- Que incumplan las bases.

Se habilitará una lista de suplentes según el orden de validación.

3. Requisitos técnicos

Cada participante deberá disponer de:

- Madden NFL 26 actualizado.
- Cuenta EA válida.
- Conexión estable.
- Acceso a Discord.
- Una plataforma admitida.
- Cross-play activado.

Plataformas admitidas:

- PlayStation 5.
- Xbox Series X|S.
- PC.

El jugador deberá facilitar:

- EA ID.
- Identificador de plataforma.
- Usuario de Discord.

Se recomienda:

- Utilizar conexión por cable.
- Tener capacidad para realizar capturas.
- Tener capacidad para grabar vídeos.

4. Inscripción, validación y check-in

La inscripción se realizará mediante el formulario oficial de la Federación.

No será definitiva hasta que el participante:

- Sea validado.
- Entre en Discord.
- Reciba el rol correspondiente.

El check-in deberá completarse el 14 de julio dentro del plazo comunicado.

Las plazas no confirmadas podrán asignarse a los suplentes antes del sorteo.

5. Nombre competitivo

El cuadro y las comunicaciones públicas utilizarán el gamertag o nombre competitivo del participante.

No se admitirán nombres:

- Ofensivos.
- Discriminatorios.
- Suplantadores.
- Publicitarios.
- Contrarios a las normas de la organización.

La organización podrá solicitar el cambio de cualquier nombre inadecuado.

6. Formato y sorteo

La competición se disputará mediante eliminación directa a un partido por ronda.

El ganador avanzará y el perdedor quedará eliminado.

El cuadro será generado de forma aleatoria y retransmitido en directo.

No habrá cabezas de serie.

Los pases automáticos, si fueran necesarios, serán asignados por Challonge.

7. Equipos y ajustes

La modalidad será Regs con las plantillas oficiales actualizadas.

Los jugadores podrán escoger libremente su equipo en cada partido.

Se permitirán enfrentamientos espejo.

La configuración publicada por la organización será obligatoria.

Si el modo privado no permite modificar un parámetro, prevalecerá el ajuste predeterminado del juego.

Configuración propuesta:

- Estilo: Competitive.
- Dificultad: All-Madden.
- Cuartos: 5 minutos.
- Reloj acelerado: 20 segundos.
- Lesiones desactivadas, cuando sea configurable.
- Fatiga activada.
- Playbooks disponibles dentro del juego permitidos.

8. Uniformes, localía e invitación

El jugador situado en la parte superior o izquierda del emparejamiento será considerado local y enviará la invitación, salvo acuerdo distinto.

Ambos participantes deberán elegir uniformes suficientemente diferenciados.

Si existe confusión visual, se reiniciará la configuración antes del kickoff.

9. Contacto y programación de partidos

Los rivales deberán contactar mediante Discord dentro de las primeras 12 horas de cada ronda.

Cada jugador propondrá al menos dos horarios razonables.

Los partidos deberán terminar antes de las 23:59, hora peninsular española, de la fecha límite.

La falta de acuerdo no garantizará una ampliación del plazo.

10. Puntualidad e incomparecencias

Se establecerá una tolerancia máxima de 15 minutos desde el horario acordado.

El jugador presente deberá aportar capturas que demuestren:

- Su disponibilidad.
- El horario acordado.
- Los intentos de contacto.

La organización podrá:

- Conceder una victoria administrativa.
- Ordenar una reprogramación excepcional.
- Sancionar a ambos jugadores si ninguno demuestra voluntad suficiente para disputar el partido.

11. Resultados y evidencias

El ganador deberá comunicar el resultado en Discord y Challonge inmediatamente después del partido.

Será obligatorio aportar una captura de la pantalla final en la que puedan identificarse:

- Resultado.
- Jugadores.
- Equipos, cuando sea posible.

El perdedor dispondrá de un plazo razonable para confirmar o impugnar el resultado.

En caso de discrepancia, el cuadro quedará congelado hasta revisar las pruebas.

12. Grabación y jugadas destacadas

Todos los jugadores deberán tener capacidad para capturar pruebas.

Durante las primeras rondas podrán enviar voluntariamente sus mejores jugadas para optar al premio especial.

Desde cuartos de final se recomienda conservar la grabación completa del partido.

Los clips enviados podrán utilizarse para promocionar el torneo en los canales de la Federación y de @MarcosDL55, conforme a la autorización incluida en la inscripción.

13. Desconexiones y problemas técnicos

Los problemas deberán comunicarse en cuanto ocurran y acompañarse de pruebas.

Continuar jugando sin informar de una incidencia se entenderá como aceptación de las condiciones de conexión.

La organización podrá:

- Ordenar una repetición completa.
- Ordenar una reanudación acordada.
- Reconstruir parcialmente el partido.
- Adjudicar el resultado cuando existan pruebas suficientes.

Las desconexiones deliberadas podrán suponer:

- Derrota.
- Expulsión.
- Pérdida del derecho a premio.

Si el juego registra un ganador y no existen pruebas de un fallo ajeno, el resultado podrá considerarse definitivo.

Las caídas generales de servidores permitirán ampliar o aplazar la ronda.

Cada participante será responsable de:

- Su conexión.
- Su hardware.
- Su cuenta.
- Su suscripción.
- Sus actualizaciones.

14. Pausas, concesiones y abandono

Las pausas se limitarán a necesidades técnicas o personales breves.

El uso repetido de las pausas para cortar el ritmo o molestar al rival podrá sancionarse.

Un jugador podrá conceder el partido comunicándolo claramente y una vez vaya perdiendo de 28 puntos.

Abandonar sin explicación se considerará derrota y podrá generar sanciones adicionales.

15. Juego limpio

Quedará prohibido cualquier comportamiento que altere la igualdad o la integridad de la competición.

Se prohíbe:

- Compartir una cuenta.
- Permitir que otra persona juegue.
- Recibir coaching en directo durante el partido.
- Utilizar macros.
- Utilizar automatizaciones.
- Utilizar hacks.
- Utilizar software externo no autorizado.
- Manipular la conexión.
- Provocar desconexiones.
- Falsificar resultados.
- Falsificar capturas.
- Falsificar comunicaciones.
- Pactar resultados.
- Regalar partidos.
- Realizar apuestas sobre la competición.
- Ver la retransmisión del propio partido para obtener información.
- Explotar deliberadamente un fallo claramente no intencionado después de una advertencia de la organización.

16. Conducta en Discord y redes

Los participantes deberán mantener un trato respetuoso.

No se tolerarán:

- Insultos.
- Amenazas.
- Acoso.
- Discriminación.
- Suplantación.
- Difusión de datos personales.
- Campañas contra rivales.
- Campañas contra organizadores.

17. Reclamaciones

Las reclamaciones deberán presentarse en el canal habilitado dentro de los 30 minutos posteriores al partido, salvo incidencias relacionadas con la programación.

Deberán incluir:

- Explicación clara.
- Capturas.
- Vídeos.
- Comunicaciones relevantes.
- Cualquier otra prueba disponible.

Las acusaciones sin evidencia podrán archivarse.

La decisión final sobre sanciones graves corresponderá al responsable designado por la Federación.

18. Sanciones

Según la gravedad, reincidencia y perjuicio causado, la organización podrá aplicar:

- Advertencia.
- Pérdida del partido.
- Expulsión del torneo.
- Pérdida del premio.
- Exclusión de futuras ediciones.

19. Semifinales y final

Los semifinalistas y finalistas deberán colaborar con las pruebas técnicas y la grabación solicitada.

La final será retransmitida en directo en el canal de @MarcosDL55, salvo causa de fuerza mayor.

Durante la final, los jugadores no podrán seguir el directo.

La organización podrá:

- Aplicar un retraso de emisión.
- Solicitar una segunda grabación de respaldo.
- Solicitar una prueba técnica.
- Solicitar una fuente de señal alternativa.

20. Premios

Los premios, su valor y sus condiciones se publicarán antes de abrir las inscripciones.

La Federación gestionará:

- Adquisición.
- Fiscalidad.
- Entrega.
- Sustitución por otro premio de valor equivalente o superior cuando fuera necesario.

El ganador deberá facilitar los datos estrictamente necesarios para recibir el premio dentro del plazo comunicado.

21. Datos personales e imagen

La Federación será responsable del tratamiento de los datos de inscripción.

El cuadro público mostrará únicamente nombres competitivos.

La utilización de voz, cámara o imagen personal requerirá autorización.

El uso de gamertag, resultado y gameplay se limitará a la organización y promoción del torneo según las bases aceptadas.

22. Propiedad intelectual y ausencia de afiliación

La competición no estará afiliada, respaldada ni patrocinada por Electronic Arts Inc. o la NFL.

La organización y los participantes deberán evitar cualquier comunicación que sugiera lo contrario.

Aviso obligatorio:

“This tournament is not affiliated with or sponsored by Electronic Arts Inc.”

23. Cambios, aplazamientos y cancelación

La organización podrá modificar horarios, plazos o formato cuando existan:

- Fallos técnicos.
- Fuerza mayor.
- Baja participación.
- Circunstancias que impidan el desarrollo normal.

Los cambios se comunicarán mediante Discord y los canales oficiales.

Si el torneo no pudiera celebrarse, la Federación y @MarcosDL55 acordarán:

- La comunicación pública.
- La liquidación del trabajo ya realizado.

24. Interpretación final

Las situaciones no previstas se resolverán atendiendo a:

- Igualdad.
- Buena fe.
- Integridad competitiva.
- Viabilidad operativa.

La participación implicará aceptar estas decisiones.

---

12. ANEXOS OPERATIVOS

Anexo A. Campos del formulario de inscripción

- Nombre y apellidos.
- Fecha de nacimiento o confirmación de edad.
- Correo electrónico.
- Provincia de residencia.
- Plataforma: PS5, Xbox Series X|S o PC.
- EA ID.
- PSN ID, gamertag o identificador de PC.
- Usuario de Discord.
- Aceptación del reglamento.
- Aceptación de la política de privacidad.
- Autorización del representante legal, cuando corresponda.
- Autorización para publicar el gamertag y los resultados.
- Autorización para utilizar clips de gameplay.
- Plataforma preferida para el premio de Madden NFL 27.
- Confirmación de que dispone del juego.
- Confirmación de que tiene activado el cross-play.
- Confirmación de que dispone de medios de grabación.

Anexo B. Plantilla de reporte de resultado

Ronda: Ronda de 64 / Ronda de 32 / Octavos / Cuartos / Semifinal / Final.

Partido: Gamertag A contra Gamertag B.

Resultado: Marcador final.

Ganador: Gamertag.

Fecha y hora: Hora peninsular española.

Prueba: Captura o enlace al vídeo.

Confirmación: Reacción o mensaje del rival.

Incidencias: Descripción breve o “sin incidencias”.

Anexo C. Checklist de partido

- Cross-play activado.
- Rival agregado mediante EA Connect.
- Juego actualizado.
- Plantillas actualizadas.
- Equipos y uniformes claramente diferenciados.
- Ajustes comprobados antes del kickoff.
- Sistema de captura o grabación disponible.
- Resultado enviado inmediatamente después del partido.

- Captura enviada.
- Cualquier protesta presentada dentro del plazo.

Anexo D. Checklist de la final

- Horario confirmado por los dos finalistas.
- Horario confirmado por el comentarista.
- Prueba de audio completada.
- Prueba de señal completada.
- Overlays preparados.
- Retraso de emisión preparado.
- Dos fuentes de grabación o respaldo.
- Premios confirmados.
- Textos institucionales confirmados.
- Autorizaciones de voz, entrevista y cámara, cuando proceda.
- Moderador de chat disponible.
- Contacto de la Federación disponible.
- Plan de contingencia por caída de señal.
- Plan de contingencia por caída de servidores.
- Publicación promocional programada 72 horas antes.
- Publicación promocional programada 24 horas antes.
- Publicación promocional programada dos horas antes.

Anexo E. Decisiones que deben cerrarse antes del anuncio

Nombre definitivo

Propuesta actual: FMFA Madden Cup 2026.

Fecha de apertura

Propuesta actual: 7 de julio.

Fecha de la final

Propuesta actual: 31 de julio.

Edad mínima

Propuesta actual: 16 años y autorización para menores de 18.

Premio del campeón

Propuesta actual: Madden NFL 27 digital y merchandising.

Premio del subcampeón

Propuesta actual: merchandising.

Configuración de partida

Propuesta actual:

- Competitive.
- All-Madden.
- Cuartos de cinco minutos.

Equipos

Propuesta actual:

- Elección libre por partido.
- Enfrentamientos espejo permitidos.

Plataforma del cuadro

Propuesta actual: Challonge.

Responsable de la FMFA

Pendiente de indicar nombre y contacto.

Comentarista invitado

Pendiente de indicar nombre o alternativa.

Honorarios

Propuesta actual:

- 250 euros.

Cartelería

Formatos necesarios:

- Vertical.
- Cuadrado.
- 16:9.

Revisión legal

Pendiente de revisar:

- Bases.
- Protección de datos.
- Premios.
- Uso de marcas.
- Autorizaciones de menores.

13. FUENTES

Fuentes consultadas

Acceso realizado el 30 de junio de 2026.

Electronic Arts

Madden NFL Community Tournament Guidelines.

https://www.ea.com/games/madden-nfl/community-guidelines

Electronic Arts

Madden NFL 26 Cross-Play FAQ.

https://www.ea.com/games/madden-nfl/madden-nfl-26/faq

Electronic Arts Help

Uso de cross-play en Madden NFL 26.

https://help.ea.com/en/articles/madden-nfl/madden-cross-play/

Challonge

Formatos y plan Standard gratuito.

https://challonge.com/

Agencia Española de Protección de Datos

Consentimiento de menores.

https://www.aepd.es/preguntas-frecuentes/10-menores-y-educacion/FAQ-1001-cual-es-la-edad-para-que-los-menores-puedan-prestar-consentimiento-para-tratar-sus-datos-personales