



Reglamento

Torneos Nacionales Free Fire 2022



Introducción y propósito.

Este documento tiene como finalidad, regir las competencias tituladas Torneos Nacionales Free Fire (“**Torneos Nacionales**”) que se desarrollará manera Online en la región de Latinoamérica y organizada por Fandroid Entertainment SL (“**LVP**”, “**Liga de Videojuegos Profesional**”).

Lo aquí estipulado será lo denominado como reglas oficiales (“**Reglas**”) las cuales aplican a todos los equipos y jugadores participantes. Al registrarse todos los miembros del equipo aceptan cumplir estas Reglas, mismas que están sujetas a cambios en cualquier momento.

En caso de requerir una aclaración o resolución de un conflicto, se podrá consultar a los Árbitros por medio del [soporte al jugador](#) de ArenaGG.

Existirán Torneos Nacionales en el servidor EEUU para Centroamérica (Belice, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua, Panamá), Colombia y México, y en el servidor SAC para Argentina, Chile y Perú, identificables por los siguientes logos:

ARGENTINA	CENTROAMÉRICA	CHILE
		
COLOMBIA	MÉXICO	PERÚ
		

1. Elegibilidad.

- 1.1. **Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido 16 años y debe cumplir 17 años antes de noviembre de 2022.
- 1.2. **Nacionalidad.** Para que un equipo pueda participar deberá contar con al menos tres (3) jugadores con la nacionalidad o naturalización del país(es) del Torneo Nacional, estos serán considerados jugadores Nacionales. El resto de los jugadores podrán ser de cualquier otra nacionalidad del mundo y serán considerados jugadores Extranjeros.
- 1.3. **Residencia.** Para participar no se tomará en cuenta la ubicación desde donde compite el jugador mientras cumpla con el resto de las reglas de elegibilidad de esta sección.
- 1.4. **Servidores.** De forma obligatoria se requerirá tener una cuenta en el servidor al que pertenece el país del Torneo Nacional en el que desea participar: Servidor EEUU (US) para Centroamérica (Belice, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua, Panamá), Colombia y México, o servidor SAC para Argentina, Chile y Perú.
- 1.5. **Rango.** Solo se aceptarán jugadores que hayan alcanzado el rango de Oro o superior en el modo clasificatorio en el servidor en el que desean participar.
- 1.6. **Cantidad.** Para participar cada equipo deberá contar con un mínimo de cuatro (4) jugadores y de manera opcional un (1) suplente.
- 1.7. **Prueba de identidad.** LVP podrá requerir, evidencia documental que valide la identidad de los jugadores, tales como: pasaporte vigente, documento de identidad nacional, carta de naturalización, certificado de nacionalidad o acta de nacimiento.
- 1.8. **Jugadores de la FFL o RFF.** No se permite la participación en Torneos Nacionales de cualquier jugador registrado en una alineación de la Free Fire League o Retadores Free Fire. Para participar el jugador tiene que haber sido dado de baja de esas ligas.
- 1.9. **Equipos de una misma organización.** Equipos de una misma organización. Solo se permitirá competir a un solo equipo de una misma organización en Retadores FF Norte y/o Sur (solo uno por ambas ligas).

Si una organización cuenta con un equipo en Retadores FF y uno en Torneos Nacionales, este último no podrá participar en la promoción a Retadores FF. El equipo deberá ceder su cupo en promociones al siguiente lugar viable.

2. Path to Pro.

- 2.1. **Nacionales Free Fire (Tier 3).** Torneos abiertos de Argentina, Centroamérica, Chile, Colombia, México y Perú para cualquier equipo y jugador. Es el camino para ascender a Retadores FF.
- 2.2. **Retadores FF Norte/Sur (Tier 2).** Ligas semiprofesionales donde podrán participar organizaciones establecidas. Se compete por una bolsa cada ciclo de 20,000 USD por región y es uno de los caminos a la Serie de Promoción de la Free Fire League.
- 2.3. **Free Fire League (Tier 1).** Liga profesional de Free Fire en Latinoamérica, con 18 equipos, donde se concentra el mejor talento de Free Fire de la región que competirá durante 18 Jornadas y 108 mapas por una bolsa de premios y la clasificación a competencias internacionales.

3. Registro y participación.

- 3.1. **Registro de jugadores.** Todos los equipos y jugadores interesados en participar deberán crear y configurar su cuenta en la plataforma de [ArenaGG](#)
 - A. Ingresar al [sitio de registro](#)
 - B. Llenar todos los datos que se piden y aceptar las condiciones de uso y políticas de privacidad. Una vez hecho eso, darle en [crear cuenta](#).
 - C. Un correo será enviado al email registrado para activar la cuenta.
 - D. Ir a [cuenta de juego](#) presionar [añadir](#), eligiendo el juego *Free Fire - Móvil* e introducir la [región del servidor](#) (EEUU o SAC) en el que juegan, su [Nombre de usuario](#) y [ID](#) de Free Fire con los mismos caracteres que aparecen en el juego.
 - E. Estás listo para crear un equipo o unirse a uno.
- 3.2. **Creación de equipo.** Los equipos interesados en competir y que cumplen los requisitos de Elegibilidad de la sección 1 deberán crear su equipo en la plataforma de [ArenaGG](#), siguiendo los siguientes pasos:
 - A. El capitán del equipo debe ir a [equipos](#)
 - B. Presionar el botón [crear equipo](#)
 - C. En la ventana que se abre deberá introducir el [nombre de equipo](#), la [contraseña de acceso al equipo](#), seleccionar el juego *Free Fire - Móvil*, y por último en [crear](#).
 - D. Ingresar al equipo desde la sección [equipos](#) e invitar a los demás jugadores pulsando el botón [invitar jugador](#) y en la ventana que se abre buscando al jugador por medio de su nickname en ArenaGG o el correo con el que se registró.
 - E. Una vez invitados todos los jugadores el equipo está listo para competir.

- 3.3. Registro.** El registro en los torneos abiertos estará disponible para número ilimitado de equipos, esta preinscripción solo significa que el equipo tiene interés de participar más no significa que el equipo ya estará participando en los torneos y tendrá que realizar el check-in una vez abierta la ventana 24 horas antes del inicio del torneo, hora que también marcará el final de los registros.
- 3.4. Check-in.** Solo para los torneos abiertos. Este paso confirma que el equipo está listo para participar. Iniciando 24 horas antes y finalizando 10 minutos antes de la hora marcada como inicio del torneo puntuable se abrirá una ventana de tiempo para hacer check-in. Como ejemplo, si un torneo inicia a las 16:00 pm, el proceso de check-in iniciará a las 16:00 pm del día anterior y finalizará a las 15:50 pm del día de inicio.
- El proceso será ilimitado, pero al generarse la llave correspondiente, las plazas se limitarán a 768 equipos para todos los países por orden de check-in.
- 3.5. Nombres de equipo y jugador.** Los árbitros se reservan el derecho de rechazar un nombre de equipo o jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un equipo o jugador infractor no cambia su nombre cuando se solicite, será descalificado.
- 3.6. Propiedad de cuentas.** Los jugadores deben usar sus propias cuentas de Free Fire. Si se descubre que un participante está participando en la cuenta de otro jugador, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente.
- 3.7. Participación múltiple.** Un jugador solo puede participar en un solo equipo y Torneo Nacional. No está permitido que un participante individual compita en torneos de diferentes países o que compita en diferentes equipos del mismo país con la misma o múltiples cuentas de jugadores registrados. Si se descubre, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente.
- 3.8. Cambios de alineación.** Los equipos son libres de agregar o sustituir jugadores antes de realizar el check-in de cada torneo. Una vez que el equipo realice el check-in no se le permitirá hacer más cambios.
- 3.9. Restricciones en la cuenta del jugador:** Como requisito de cuenta de Free Fire, todos los jugadores deberán ser al menos nivel 20 y ser de rango Oro o superior en modo clasificatoria.

No hay restricciones ni requisitos de personaje, habilidad, equipamiento, vestuario, moda, bóveda o colección, a menos que este presentes errores que afecten la competencia, lo cual se informará con la mayor antelación posible. Si se utiliza una característica del juego restringida, los Árbitros se reservan el derecho de expulsar al jugador y/o equipo que esté incumpliendo la regla.

4. Equipamiento y software.

- 4.1. **Responsabilidad del jugador.** Se espera que los jugadores proporcionen la totalidad de su propio equipamiento, siendo responsables de: la protección y funcionamiento de su celular o tablet, estabilidad de la conexión a Internet, el porcentaje y estado de la batería, actualizar el juego y que su dispositivo lo pueda ejecutar, y el rendimiento del juego en sus dispositivos.
- 4.2. **Emuladores.** No se permite jugar en emuladores, los Árbitros se reservan el derecho de sancionar a un jugador o equipo si se detecta que juega con emulador de cualquier tipo y en cualquier dispositivo diferente a los permitidos (tablet o celular).
- 4.3. **Versión de juego.** Cada partida se jugará con la versión disponible actual del juego.

5. Formato de competición.

- 5.1. **Definición de Términos.**
 - A. **Partida.** Una instancia de la competición en la que se juega hasta que se determine un ganador. En este caso hasta que solo un equipo quede en pie.
 - B. **Serie.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta terminar el total de un número definido de partidas. Por ejemplo, una serie de 4 mapas.
 - C. **Jornada.** Una fecha individual en donde se juega una serie.
- 5.2. **Formato.** Son torneos abiertos a todo aquel que se registre y lleve a cabo su proceso de check-in en tiempo y forma correctamente.
 - **Número de torneos:** 1 por país
 - **Equipos por torneo:** 768 equipos
 - **Equipos por partida:** 12 equipos de 4 jugadores
 - **Formato de torneo:** Eliminación directa
 - **Avanzan por ronda:** 6 equipos
 - **Formato de series:** 1 mapa (Bermuda)
 - **Formato de semifinales y finales:** 6 mapas en el siguiente orden: Bermuda, Kalahari, Purgatorio, Alpes, Bermuda y Kalahari.
- 5.2.1.1. **Desempate en series de finales.** Si hay dos o más equipos empatados en puntos al terminar una serie final de los torneos abiertos, se clasifican únicamente con los puntos obtenidos de sus colocaciones, y los conteos de muertes no serán considerados. Si también empatan en puntos de colocación, se hará de acuerdo con su lugar en el último juego de la serie.

5.3. Sistema de victoria por partida. Para obtener la victoria en una partida se usará el siguiente sistema de puntos, que determinará los resultados en cada uno de los siguientes casos:

- A. En cualquier ronda a 1 mapa se usará para determinar cuáles son los 6 equipos que avanzan a la siguiente ronda.
- B. Para las series de semifinales y final, se sumarán los puntos de todas las partidas y esa suma entregará las posiciones finales en la serie.

Lugar en la partida	Puntos	
1°	12	+1 punto por cada kill
2°	9	
3°	8	
4°	7	
5°	6	
6°	5	
7°	4	
8°	3	
9°	2	
10°	1	
11°	0	
12°	0	

6. Proceso de enfrentamientos.

- 6.1. Papel de los Árbitros.** Son las personas que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.
- 6.2. Horario de partida.** Los equipos podrán verificar la fecha y hora exacta de sus partidas en la sección de [Partidos](#) de ArenaGG o directamente en la llave del torneo después de haber finalizado el check-in y haber sido aceptados.
- 6.3. Asistencia y tolerancia.** Habrá 5 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada para poder presentarte en el lobby del juego. Finalizado este tiempo el juego iniciará sin esperar a nadie más. Para las series habrá 6 minutos de espera entre partidas.

- 6.4. Equipos completos.** Solo equipos con sus 4 jugadores podrán ingresar a la sala de juego, pasados los 5 minutos de tolerancia el juego iniciará dejando a los equipos incompletos fuera de la partida sin opción a unirse después.
- 6.5. Creación del lobby de juego.** Los Árbitros serán los únicos responsables de crear la sala de la partida a la hora oficial (regla 6.2). Se compartirá la información para unirse a la sala de juego en el chat de la hoja de partido en ArenaGG.
- 6.6. Ajustes generales / de partida**
Modo: Clásico
Tamaño del equipo: 4 (squad o escuadra)
Permitir espectadores: Solo Árbitros de LVP
- 6.7. Restricciones de elementos de juego.** Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una serie, si hay errores conocidos de algún elemento del juego. El hecho de ignorar estas restricciones sea de forma deliberada o intencionada podrá ser motivo de derrota y expulsión del equipo de la competición.
- 6.8. Resultados.** Al final de cada partida los equipos son responsables de hacer captura de la pantalla de resultados y reportarla en la hoja del partido pulsando el botón reportar resultado donde se le permitirá subir la imagen.
- Los Árbitros se harán cargo de revisar los resultados, hacer los cálculos de puntajes y de actualizar la clasificación en ArenaGG para cada partida.

7. Desconexiones y remakes.

- 7.1. Desconexiones.** No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo. Si un participante está desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso.
- 7.2. Remakes.** Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juegos y que todos los jugadores no pueden conectarse, o si 10 jugadores o más se desconectan al mismo tiempo.
- 7.3. Ping alto.** El participante es el único responsable por la calidad de su conexión a internet. Los participantes no pueden solicitar una pausa o un remake debido a ping alto o malas condiciones de red.

8. Ascenso a Retadores Free Fire.

- 8.1. Serie Promoción.** Al finalizar la temporada de competencias de Retadores Free Fire, un cierto número de equipos deberá disputar las Series de Promoción a Retadores FF. Serán dos jornadas cada una con serie a 8 partidas (1° Bermuda-día, 2° Kalahari, 3° Purgatorio, 4° Alpes, 5° Bermuda, 6° Kalahari 7° Purgatorio, 8° Alpes) donde el mejor

equipo (primer lugar) y que acumule más puntos bajo el mismo sistema de puntuación de la Regla 5.3, con multiplicador x1 en primera serie y x2 en segunda serie, ascenderán o mantendrán su lugar en la siguiente temporada de Retadores FF. Todos los mapas se jugarán de día.

Competencia	Equipos	Compite en:
Torneo Nacional México	Top 4	Serie de promoción a Retadores FF Norte
Torneo Nacional Centroamérica	Top 4	
Torneo Nacional Colombia	Top 3	
Retadores Free Fire Norte	12°	

Competencia	Equipos	Compite en:
Torneo Nacional Argentina	Top 4	Serie de promoción a Retadores FF Sur
Torneo Nacional Perú	Top 4	
Torneo Nacional Chile	Top 3	
Retadores Free Fire Sur	12°	

8.2. Desempate en promoción. En caso de empate de 2 o más equipos en puntaje global se tomarán en cuenta la suma de Booyah's de todas las partidas, ordenando a los equipos empatados de mayor a menor número de Booyah's. De seguir empatados se definirá por la suma de eliminaciones obtenidas y de continuar el empate se definirá el desempate por la posición obtenida en la última partida de la jornada 2.

8.3. Requisitos de Ascenso a Retadores FF Norte. LVP solicitará documentación que acredite cada uno de los requisitos:

- A. Una empresa capaz de firmar contratos con sus jugadores.
- B. Cuenta bancaria a nombre de la empresa o representante, activa y con posibilidad de recibir depósitos internacionales.
- C. Poder emitir facturas electrónicas.
- D. Tener un logotipo y/o marca del cual se tengan los derechos de uso o propiedad.

LVP se reserva el derecho de aceptar a las organizaciones presentadas según su criterio. Y una vez aceptada una organización esta será la única propietaria del cupo en Retadores FF Norte y tomará todas las decisiones.

9. Código de conducta

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

- 9.1.1. Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
- 9.1.2. Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego.
- 9.1.3. Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
- 9.1.4. Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.
- 9.1.5. Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- 9.1.6. Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- 9.1.7. Discriminación y denigración.** Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
- 9.1.8. Declaraciones negativas.** Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la LVP o Garena.
- 9.1.9. Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.
- 9.1.10. Soborno.** Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de LVP, Garena o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
- 9.1.11. Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
- 9.1.12. Confidencialidad.** Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la LVP.

- 9.2. **Derecho a publicar.** La Liga tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un equipo.
- 9.3. **Infracciones.** Luego de descubrir que cualquier miembro de un equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración.
- 9.4. **Derecho a publicar.** La LVP tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un equipo.