

# Reglamento KFC ARENA - FreeFire

**Patrocina:** KFC GAMING

**Operado por:** Fandroid Entertainment Sucursal Colombia (Liga de Videojuegos Profesional (LVP))



## ¡BIENVENIDOS A LA COMPETENCIA!

El presente documento tiene como finalidad establecer las **REGLAS** oficiales de la **COMPETENCIA** titulada KFC ARENA - FreeFire, las cuales aplicarán a todos los jugadores participantes.

Al registrarse en la COMPETENCIA, se estará aceptando el cumplimiento de las REGLAS, mismas que están sujetas a cambios en cualquier momento, a consideración de la LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL (**LVP**) quien está a cargo de la Operación de la COMPETENCIA o de Kentucky Foods Chile Limitada (KFC GAMING), quien en adelante se denominará LA **MARCA**.

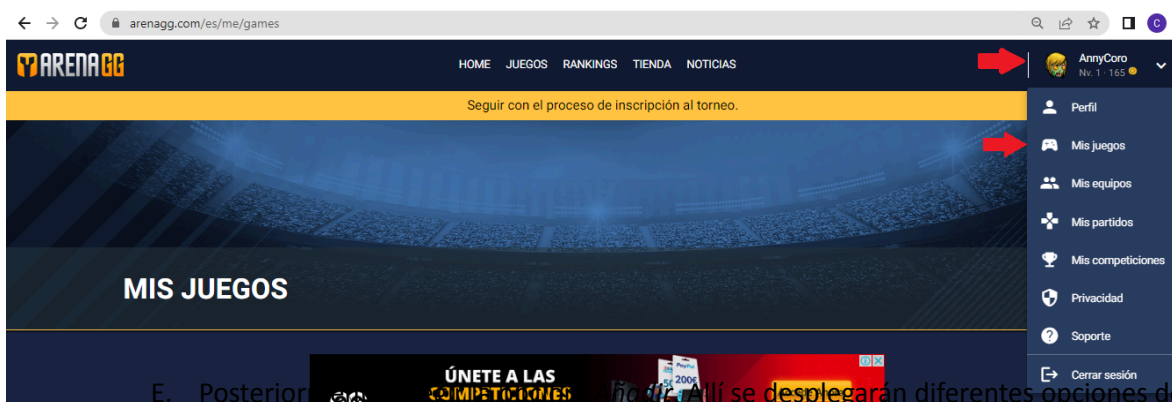
En caso de requerir una aclaración o resolución de un conflicto, se podrá consultar a los Árbitros por medio del [soporte al jugador](#) de ArenaGG, y únicamente su decisión será válida y definitiva.

### 1. REQUISITOS PARA PARTICIPAR

- 1.1. Residir en Argentina o Chile.
- 1.2. Tener 15 años de edad o más (Menores de edad con autorización de los padres).
- 1.3. Poseer una cuenta de Free Fire.

### 2. PROCESO DE REGISTRO

- 2.1. Crea una cuenta: Para crear una cuenta en ArenaGG debes seguir los pasos descritos a continuación:
  - A. Ingresar al sitio de registro en la URL  
<https://site.arenagg.com/kfc-arena-freefire/>
  - B. Elegir si se desea hacer el registro con Google, Facebook o un correo electrónico. Posteriormente, se deben registrar los datos solicitados y aceptar las condiciones de uso y políticas de privacidad. Una vez hecho esto, seleccione la opción: **crear cuenta**.
  - C. Un correo será enviado al email registrado para activar la cuenta.
  - D. Una vez activa la cuenta, dirigirse a la opción: **Mis juegos**, ubicado dentro del menú desplegable en el nombre de usuario.



- E. Posteriormente se desplegarán diferentes opciones de juego; para este torneo se debe elegir el juego Free Fire seleccionando el botón **Añadir**. Finalmente se debe elegir la plataforma y el **nombre de usuario**.

**Si el participante ya posee una cuenta** en ArenaGG deberá iniciar sesión y asegurarse de vincular su cuenta de juego de Free Fire a su cuenta en ArenaGG, tal y como se describe en el literal D y E.

- 2.2. **Pre-Registro (Inscripciones).** Una vez creada la cuenta (o iniciada la sesión), vinculado Free Fire a la cuenta y recibido el código para participar, los participantes deberán ingresar al sitio web de la competencia y realizar el PRE-REGISTRO al torneo: <https://site.arenagg.com/kfc-arena-freefire/>

Este PRE-REGISTRO sólo significa que el jugador tiene interés de participar más no significa que el jugador ya estará participando y tendrá que realizar el CHECK-IN una vez abierta la ventana para hacerlo antes de cada torneo clasificatorio. Esto se podrá hacer desde el 07 de agosto al 26 de agosto de 2023.

- 2.3. **Check-in.** Este paso confirma que el jugador está listo para participar. Iniciando una (1) hora con diez (10) minutos antes y finalizando diez (10) minutos antes de la hora marcada como inicio se abrirá una ventana de tiempo para hacer check-in.

El torneo inicia a las 1:00 pm del 26 de agosto, lo que significa que el proceso de check-in iniciará a la 11:50 am y finalizará a las 12:50 pm.

Solo los primeros 2560 jugadores en hacer Check-in podrán participar.

### 3. FORMATO DE LA COMPETENCIA

**Formato de torneo:** Battle Royale (20 participantes por partido) Eliminación directa. Los 10 sobrevivientes con mejor posición de supervivencia pasan a la siguiente ronda.

**Primera ronda:** Al mejor de 1 mapa (Bermuda)

**Segunda ronda, Octavos, Cuartos y Semifinal:** Al mejor de 1 mapa (Bermuda)

**Final con transmisión:** Al mejor de 4 mapas (Bermuda, Purgatorio, Bermuda y Purgatorio)

Fechas y horarios de Torneos Clasificatorios			
Ronda	Jugadores	Día	Hora (CO)
1	2560	26 y 27 de agosto	Entre la 1:00 pm y las 7:00 pm
2	1280	02 de septiembre	Entre la 1:00 pm y las 7:00 pm
3	640	03 de septiembre	Entre las 1:00 y las 4:00 pm
4	320	03 de septiembre	4:00 pm
Octavos	160	03 de septiembre	4:45 pm
Cuartos	80	03 de septiembre	5:30 pm
Semifinal	40	03 de septiembre	6:15 pm
Final	20	08 de septiembre	Por confirmar

*\*Los horarios están sujetos a cambios por la cantidad de jugadores inscritos en el torneo.*

**3.1 Sistema de puntos.** Únicamente en la Final. Para obtener la victoria en la serie se sumarán los puntos de todas las partidas basándose en el sistema de puntaje de abajo 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	
11-48	0	

**3.2 Empates en partidas.** En caso de empate al final de las 4 partidas entre dos o más jugadores, se tomarán en cuenta en primer lugar si alguno de los participantes realizó algún Booya, si no se cumpliera o se mantuviese el empate, se tomará la sumatoria de asesinatos ordenando a los jugadores empatados en el puntaje global de mayor a menor número de asesinatos. De seguir empatados solo se tomará en cuenta los puntos obtenidos en el último mapa y si aun así no se lograra desempatar se utilizará la posición en el último mapa sin contar los asesinatos.

## 4. ¿CÓMO COMPETIR?

### ANTES DE INICIAR

- 4.1 Una vez hayas realizado tu proceso de Check-In (Ver numeral 2 – Proceso de Registro del presente documento), deberás **verificar la fecha y horario** de tu partido en la sección de Partidos de ArenaGG o directamente en la llave del torneo que será creada una vez finalice la etapa de Check-In.
- 4.2 Habrá **5 minutos de tolerancia** a partir de la hora indicada en Partidos para poder presentarte en el chat de la hoja de partido en ArenaGG y en la sala del juego.

- 4.3 Para los asuntos que ocurran antes, durante e inmediatamente después de cada juego, estarán habilitados los miembros de la LVP conocidos como Árbitros, quienes tendrán la responsabilidad de revisar, analizar y decidir cada asunto. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas. 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.
- 4.4 Recuerda que para resolver un conflicto, se tomarán en cuenta las conversaciones dentro del chat de la partida en ArenaGG.

## INICIO DE LA PARTIDA

- 4.5 **Creación de partida.** Los árbitros crearán la sala y enviarán el código de acceso para ingresar a la sala de Battle Royale por medio del chat de Arena GG.

## RESULTADOS Y POST-PARTIDO

- 4.6 **Condición de victoria.** El vencedor será el que consiga la victoria en la partida bajo las reglas del mismo.  
Por ronda hasta la final pasan los 10 jugadores con mejores resultados por sala dejando los 20 de la final. Tenga en cuenta que la condición de victoria de las rondas previas a la final es la posición de supervivencia.
- 4.7 **Resultados.** Es obligatorio tener pruebas de la victoria. Si un administrador las requiere, deberás mandarlas a soporte y no enviarlas, implicaría una derrota automática.
- 4.8 **Evidencias de resultados falsas.** Cualquier intención de engaño presentando pruebas falsas de resultados será castigada inmediatamente con la descalificación también, aquellas pruebas que induzcan a error o engaño a los árbitros de la competición en cualquier momento o etapa de esta.
- 4.9 **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.
- 4.10 **Remakes.** Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juegos o algún bug que no permita jugar con normalidad y solo se hará si el error afecta a más de 10 jugadores o es un error crítico. Para esto, los jugadores deben mandar evidencia al soporte de Arenagg. Si se falla en mandar esta evidencia, no existirá remake y el juego será para el equipo rival.
- 4.11 **Ping alto.** El participante es el único responsable por la calidad de su conexión a internet. Los participantes no pueden solicitar un remake debido a ping alto o malas condiciones de red.

## 5. PREMIACIÓN

### GENERALIDADES DEL PREMIO

- 5.1. La MARCA entregará a los participantes, la siguiente PREMIACIÓN:

**1 PUESTO:**

- \$500 USD\* en efectivo y \$150 en producto KFC

**2 PUESTO:**

- \$300 USD\* en efectivo y \$100 en producto KFC

**3 PUESTO:**

- \$150 USD\* en efectivo y \$50 en producto KFC

\* El valor en dólares se pagará en la moneda de Chile y Argentina, la tasa de cambio para Chile será de 824 pesos chilenos por cada dolar, mientras que para Argentina será a la tasa de cambio del día de finalización del torneo.

- 5.2. El PREMIO no es canjeable por dinero en efectivo, por otros beneficios u activos no descritos en el punto anterior.
- 5.3. El PREMIO es personal e intransferible.
- 5.4. LVP se pondrá en contacto vía email desde el correo [esports.latam@lvp.global](mailto:esports.latam@lvp.global) con los ganadores de la competencia para obtener la información de envío de los premios que LA MARCA entregará, quedando a discreción completa de LA MARCA el envío, entrega y garantía de los productos entregados.
- 5.5. Cualquier duda relacionada única y exclusivamente con el envío y entrega de los premios será resuelta por LA MARCA directamente con los ganadores. Los requerimientos por garantía deberán ser resueltos directamente entre LA MARCA con el fabricante y/o proveedor de manera solidaria.

## PROCEDIMIENTO PARA LA ENTREGA DEL PREMIO

- 5.6. Dentro de los **cinco (5) días hábiles** siguientes de finalizada la Competencia, LVP, desde el correo electrónico [esports.latam@lvp.global](mailto:esports.latam@lvp.global) remitirá un email de confirmación a los ganadores de la Competencia, bajo los requisitos de elegibilidad establecidos, para lo cual se les solicitará remitir diligenciado y escaneado al correo electrónico: [esports.co@lvp.global](mailto:esports.co@lvp.global), la siguiente documentación:
  - a. *“Formato/Formulario registro de Ganadores”*
  - a. *Copia del documento de identidad del ganador (cédula de ciudadanía o cédula de extranjería)*
- 5.7. Si pasados CINCO (5) días calendario, desde la confirmación al ganador de la Competencia éste no remite la anterior documentación o no cumple con las condiciones de elegibilidad establecidas para la Competencia, se entenderá que ha desistido de reclamar el Premio, y se procederá a entregarlo al siguiente ganador y así sucesivamente que cumpla con los requisitos establecidos.
- 5.8. Remitida la documentación por parte del ganador al correo electrónico [esports.latam@lvp.global](mailto:esports.latam@lvp.global) y dentro del plazo establecido en **cinco (5) días hábiles**, se procederá a la revisión por LVP de la documentación. Si la documentación remitida:
  - Presentará alguna inconsistencia (tales como: documentación errónea o ilegible), LVP contactará al posible ganador para que la modifique, adicione o aclare en un plazo máximo de **cinco (5) días hábiles** siguientes al requerimiento y la remita nuevamente al email establecido ([esports.latam@lvp.global](mailto:esports.latam@lvp.global)) para nueva confirmación.
  - Si vencido el plazo establecido de cinco (5) días calendario el posible ganador no remite la información o la remite nuevamente de manera inconsistente, se entenderá que ha desistido de reclamar el Premio, sin derecho a reclamaciones o compensaciones de ningún tipo en contra de LVP
  - De estar correcta la documentación, LVP enviará un correo de confirmación al ganador y remitirá la información a LA MARCA, quien se responsabilizará de la gestión y entrega del premio en un periodo máximo de **sesenta (60) días hábiles** siguientes a la confirmación. Este tiempo se establece previendo algunas circunstancias que podrían demorar el proceso de entrega del Premio, tales como y sin limitarse a: Cierres temporales de carreteras, dirección no encontrada, traslado del destinatario, caso fortuito o fuerza mayor, orden de

autoridad competente que impida el envío del Premio, terremotos, incendios, inundaciones, epidemias, restricciones de movilidad en los lugares de cubrimiento, fallas de los servicios públicos o condiciones climáticas adversas; y las demás que puedan asemejarse o derivarse a las ya mencionadas.

- 5.9. Una vez confirmada la información de entrega del Premio en el “Formato registro de ganadores” no se aceptarán cambios de envío del premio a otras ciudades en Argentina y Chile.
- 5.10. Solamente se hará la entrega del Premio al ganador o persona autorizada por el Ganador establecida en el “Formato registro de ganadores”. Motivo por el cual el Premio es personal e intransferible.
- 5.11. El cubrimiento de entrega del Premio solo serán realizados dentro de las ciudades y periferias de Argentina y Chile, establecidas en los presentes términos y condiciones establecidas por **LA MARCA**.
- 5.12. La entrega del Premio estará sujeta a la cobertura y zonas de riesgo urbanas establecidas por la empresa de transporte autorizada o de corresponsales de la transportadora para ciudades o municipios.
- 5.13. La entrega del Premio no será realizada en oficinas o puntos de recepción de la empresa de transporte autorizada o de corresponsales de la transportadora para ciudades o municipios.
- 5.14. En caso de que el Premio sea devuelto por la empresa transportadora autorizada, debido a que la información de envío no es la correcta por error directo del ganador registrada en el “Formato de registro de ganadores”, se procederá de la siguiente manera:
  - **LA MARCA** procederá a realizar el reenvío del Premio hasta por un (1) intento a la dirección confirmada por el Ganador.
  - Si vencido el segundo intento de entrega del Premio presenta las siguientes novedades: (i) *dirección errónea*, (ii) *el destinatario no atiende la entrega del Premio personalmente*, o (iii) *cualquier otra novedad informada por la empresa de transporte autorizada*, se entenderá que ha desistido de reclamar el Premio, sin derecho a reclamaciones o compensaciones de ningún tipo en contra de LVP o **LA MARCA**;
  - El Premio no será canjeable por dinero en efectivo, ni por abonos a cuentas bancarias, ni abonos a tarjetas de crédito o débito, ni por cualquier otro medio diferente al previamente establecido.

## 6. REGLAS GENERALES

- 6.1. **Nombre del jugador.** La LVP se reserva el derecho de rechazar un nombre de jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, la LVP se reserva el derecho de cambiarlo o descalificarlo inmediatamente.
- 6.2. **Propiedad de cuentas.** Los jugadores deben usar sus propias cuentas de Free Fire. Si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador o con múltiples cuentas de su propiedad, el participante será descalificado inmediatamente.
- 6.3. **Multiusuarios.** Si se descubre que una misma cuenta es usada por más de un jugador, será razón suficiente para descalificar al propietario de la cuenta de la competencia y a cualquier otro jugador que haya estado usando la misma.

- 6.4. **Requisitos de nivel.** No hay requisitos de nivel de cuenta en esta Competencia.
- 6.5. **Evidencias de resultados falsas.** Cualquier intención de engaño presentando pruebas falsas de resultados será castigada inmediatamente con la descalificación, también, aquellas pruebas que induzcan a error o engaño a los árbitros de la competición en cualquier momento o etapa de la misma.
- 6.6. **Responsabilidad del jugador.** Se espera que los jugadores se hagan responsables de su propio equipamiento que se compone pero no se limita a:
- La protección y funcionamiento de su dispositivo móvil.
  - Software con el que jueguen.
  - Estabilidad de la conexión a Internet
  - El porcentaje y estado de la batería de sus dispositivos móviles.
  - Actualizar el juego y que su dispositivo lo pueda ejecutar.
  - Rendimiento del juego en sus dispositivos.
- 6.7. **Conductas o acciones no permitidas.** Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros:
- **Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
  - **Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego.
  - **Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
  - **Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.
  - **Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
  - **Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
  - **Discriminación y denigración.** Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas y a sus consanguíneos por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
  - **Declaraciones negativas.** Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la LVP o Garena, antes, durante o después de la competición por medios propios o de terceros.
  - **Actividad criminal.** Estar involucrado en alguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.
  - **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.
  - **Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
  - **Confidencialidad.** Ningún jugador puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la LVP por ningún método de comunicación.
- 6.8. **Infracciones.** Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su autoridad y bajo su entera discrecionalidad, emitir sanciones a su consideración.



- 6.9. **Derecho de publicar.** La LVP tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción al jugador.
- 6.10. **Pausas intermedias.** LVP puede realizar pausas intermedias durante un evento en las transmisiones por contenido que se hayan programado para mejorar la calidad del evento o para cumplir compromisos con los patrocinadores del evento.
- 6.11. **Reprogramación de partidos por causas externas o de fuerza mayor.** LVP puede realizar reprogramación de partidos de ser necesario.

## 7. OTRAS DISPOSICIONES

- 7.1. **Tratamiento de datos.** Al aceptar los presentes términos y condiciones, de conformidad con lo regulado en la Ley 1581 de 2012, la persona está dando a Kentucky Foods Chile Limitada y/o del mismo grupo de interés, la autorización para el tratar su información personal de acuerdo con la política de tratamiento de datos personales disponible en <https://www.infokfc.com/kfc-politicas-de-privacidad>. Los datos personales obtenidos por Kentucky Foods Chile Limitada, no tienen el carácter de sensibles, de conformidad con la mencionada ley y van a ser utilizados únicamente para fines de comunicación de actividades publicitarias y promocionales de Kentucky Foods Chile Limitada, y sus marcas.
- 7.2. **Independencia de las Partes.** Los participantes reconocen que participar en la competición aquí reglamentada no constituye la creación de ningún vínculo con LVP o con la MARCA de ninguna índole y que su participación en la competición no genera una relación laboral, fiscal o cambiaria entre las Partes.
- 7.3. **Resolución de conflictos.** La responsabilidad de LVP se limita a la ejecución de la competición bajo los términos aquí enunciados, por ello, la entrega y garantías del PREMIO serán tramitadas, solicitadas y gestionadas ante la MARCA y bajo los parámetros por él enunciados.
- 7.4. **Situaciones Eventuales.** Cualquier situación que no se encuentre prevista en el presente reglamento, será resuelto por la LVP, en estricto apego a las leyes de la República de Colombia.
- 7.5. **Disposiciones de Plataforma ArenaGG.** Los participantes reconocen haber leído y aceptado las disposiciones, reglamentos, normas y demás clausulado registrados en la plataforma web de ArenaGG <https://site.arenagg.com/kfc-arena-freefire/>, incluso de sus anexos y declaraciones de voluntad tales como “Condiciones de uso”, “bases de competiciones y premios ArenaGG”, entre otros. Siendo estas aplicables en todo momento de la competición y frente a eventuales conflictos sin observancia de las modificaciones que LVP deba realizar sobre estas por razones de jurisdicción normativa en territorio colombiano.
- 7.6. **Cesión de derechos de imagen.** FANDROID ENTERTAINMENT SUCURSAL COLOMBIA, sociedad legalmente constituida, identificada con NIT 901.171.339-2 y conocida legalmente como LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL (LVP), le informa que su imagen y/o voz serán captadas durante el desarrollo de el torneo, (en adelante la “Grabación”), y que los mismos serán incluidos en la producción, promoción y posterior emisión del contenido que produce LVP y sus marcas aliadas. Por Lo tanto y en virtud de los artículos 20, modificado por el artículo 28 de la ley 1450 de 2011, y el artículo 92 de la Ley 23 de 1982, y demás normas que la complementan, usted cede de manera total, exclusiva e irrevocable, sin restricción territorial ni temporal, los derechos que correspondan sobre su imagen y participación en la “Grabación”; para su reproducción por cualquier sistema, formato, procedimiento modalidad o tecnología,

de forma parcial o total, todos los actos de reproducción, comunicación pública, puesta a disposición, transformación, doblaje, subtítulo y distribución, en cualquier soporte o formato, de las referidas imágenes y, en su caso, la de la Obra y/o grabaciones a las que se incorporen, durante el máximo establecido en la Ley y para su explotación en todo el mundo. Se incluyen igualmente las explotaciones derivadas y secundarias, incluido el merchandising, la utilización de extractos, resúmenes, secuencias, fragmentos, imágenes, fotogramas, fotografías o elementos sonoros para su explotación de forma aislada o mediante su incorporación en otras obras y/o grabaciones, incluyendo publicitarias. Sin perjuicio de lo anterior, usted podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición a esta comunicación al correo electrónico [juridica@televideo.com.co](mailto:juridica@televideo.com.co)

**Gracias por participar.**