

TORNEO NACIONAL FREE FIRE

Reglamento Torneos Nacionales Free Fire 2020 LVP, Liga de Videojuegos Profesional Temporada 2020



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"**) en conjunto con Garena Free Fire Esports (**"Garena"**, distribuidor y desarrollador de Free Fire).

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 México y Colombia, y en el servidor SAC para Argentina, Chile y Perú, identificables por los siguientes logos:

ARGENTINA	CHILE
	
COLOMBIA	MÉXICO
	
PERÚ	
	

1. Elegibilidad

- 1.1. **Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 16 años de edad, sin excepciones. Pero para ingresar a la Free Fire League deberá tener 17 años cumplidos.
- 1.2. **Nacionalidad.** Para que un equipo pueda participar deberá contar con al menos tres (3) jugadores con la nacionalidad o naturalización del país del Torneo Nacional, estos serán considerados jugadores Nacionales. El resto de 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 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: EEUU (US) para México y Colombia, SAC para Argentina, Chile y Perú.
- 1.5. **Cantidad.** Para participar cada equipo deberá contar con un mínimo de cuatro (4) jugadores y de manera opcional un (1) suplente.
- 1.6. **Prueba de identidad.** LVP podrá requerir en cualquier momento, 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.
- 1.7. **Jugadores de la FFL.** No se permite la participación en Torneos Nacionales de cualquier jugador registrado en una alineación de la Free Fire League. Para participar el jugador tiene que haber sido dado de baja de dicha liga.
- 1.8. **Equipos y jugadores en Clasificatorias FFL.** Los equipos de Torneos Nacionales pueden participar en Clasificatorias FFL, sin embargo, en caso de clasificar a la Serie de Promoción en ambas competencias, se priorizará la clasificación por medio de Torneos Nacionales y se tomará el siguiente puesto en Clasificatorias.

Los jugadores pueden competir tanto en Torneos Nacionales como en Clasificatorias con el mismo o diferentes equipos, pero en caso de obtener la clasificación en ambas competencias con diferentes equipos, se contactará a ambas organizaciones para que una de ellas cambie al jugador de la alineación.

2. Objetivo de la competencia.

- 2.1. **Torneos Nacionales Free Fire.** Uno de los 2 caminos para ascender a la FFL, abierto para todos pero restringidos por nacionalidad, su objetivo es descubrir a los mejores de cada país que llegarán a las Series de Promoción.
- 2.2. **Clasificatorias FFL.** Uno de los 2 caminos para ascender a la FFL, son torneos abiertos sin restricción de nacionalidad, también cuenta con acceso a la series de promoción.
- 2.3. **Free Fire League ("FFL").** Es la liga profesional y oficial de Free Fire en Latinoamérica, conformada por los 24 mejores equipos de toda la región y en donde el campeón tendrá el acceso a competir en la Free Fire Champions Cup (mundial de free fire).

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 a arenaag](#), 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 registro.
 - E. Una vez invitados todos los jugadores el equipo está listo para competir.
- 3.3. **Registro.** Los torneos están abiertos como prescripción para un 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 para hacerlo antes de cada torneo clasificatorio.

- 3.4. Check-in.** Solo para los torneos abiertos. Este paso confirma que el equipo 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 del torneo puntuable se abrirá una ventana de tiempo para hacer check-in. Como ejemplo, si un torneo inicia a las 12:00 pm, el proceso de check-in iniciará a las 10:50 am y finalizará a las 11:50 am.

El proceso de check-in será ilimitado, pero al generarse la llave correspondiente, las plazas se limitarán a 1536 equipos para los torneos de Argentina, México y Colombia, y 768 equipos para Chile y Perú, asignados 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.** Durante la fase de torneos abiertos, los equipos son libres de agregar o sustituir jugadores a su consideración. Durante la fase clasificatoria no podrán hacer más cambios después de haber registrado su alineación.
- 3.9. Restricciones en la cuenta del jugador:** Como único requisito de cuenta de Free Fire, todos los jugadores deberán ser al menos nivel 20 al momento de la inscripción.

No hay restricciones ni requisitos de personaje, clasificación, 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. Detalles de las fases.

- 5.2.1. Fase de Torneos Abiertos.** Es la fase de torneos abiertos a todo aquel que se registre y lleve a cabo su proceso de check-in en tiempo y cupo correctamente.
- **Número de torneos:** 3 por país
 - **Equipos por torneo:** 768 a 1536 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:** 4 mapas (mapa 1 y 3: Bermuda de día, mapa 2 y 4: Kalahari de día)
 - **Avanzan a fase clasificatoria:** 4 equipos por cada torneo abierto

5.2.1.1. Calendario de torneos abiertos.

País	Torneo abierto 1		Torneo abierto 2		Torneo abierto 3	
	Inicio	Fin	Inicio	Fin	Inicio	Fin
Argentina	Agosto 1	Agosto 25	Agosto 29	Sept. 30	Octubre 3	Octubre 28
Chile	Agosto 8	Agosto 25	Sept. 5	Sept. 30	Octubre 10	Octubre 28
Colombia	Agosto 2	Agosto 27	Agosto 30	Sept. 24	Sept. 27	Octubre 22
México	Agosto 9	Agosto 26	Sept. 6	Sept. 25	Octubre 4	Octubre 23
Perú	Agosto 23	Agosto 27	Sept. 20	Sept. 24	Octubre 18	Octubre 22

5.2.1.2. Desempate en series de finales. Si hay dos o más equipos empatados en puntos al terminar una serie en semifinales o final de los torneos abiertos, se clasifican únicamente de acuerdo 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 a su lugar en el último juego de la serie.

5.2.2. Fase Clasificatoria. Habrá una clasificatoria por país donde los 12 equipos clasificados de los torneos abiertos competirán durante 4 series en 4 jornadas acumulando puntos por partida jugada que se sumarán a un puntaje global. Al final de las 4 jornadas los 2 equipos o 3 equipos con mayor cantidad de puntos competirán en las Series de Promoción (ver sección 8).

- **Número de clasificatorias:** 1 por país
- **Número de equipos:** 12 equipos de 4 a 5 jugadores
- **Formato de torneo:** Series semanales
- **Formato de series:** 4 mapas (Bermuda, Purgatorio, Kalahari, Bermuda)
- **Atributos/propiedades de las armas:** deshabilitados
- **Avanzan a Serie de Promoción:** 2/3 equipos con mayor puntuación global

5.2.2.1. Calendario de fase clasificatoria.

País	Jornada 1	Jornada 2	Jornada 3	Jornada 4	Hora
Argentina	Noviembre 4	Noviembre 14	Noviembre 18	Noviembre 25	16:50 hrs
Chile	Noviembre 4	Noviembre 14	Noviembre 18	Noviembre 25	20:50 hrs
Colombia	Noviembre 5	Noviembre 12	Noviembre 19	Noviembre 26	17:50 hrs
México	Noviembre 8	Noviembre 13	Noviembre 22	Noviembre 27	18:50 hrs
Perú	Noviembre 5	Noviembre 12	Noviembre 19	Noviembre 26	14:50 hrs

*Las horas están en hora centro del país al que corresponde cada torneo nacional.

5.2.2.2. Desempate en clasificatorias En caso de empate al final de las 4 jornadas entre dos o más equipos, se tomarán en cuenta la sumatoria de asesinatos ordenando a los equipos empatados en el puntaje global de mayor a menor número de asesinatos. De seguir empatados solo se tomará en cuenta los puntos obtenidos en la sumatoria de la última jornada y si aun así no se lograra desempatar solo se tomará en cuenta la última partida de la última jornada.

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.
- C. Para la fase clasificatoria los puntos al final de cada partida se irán sumando al puntaje global semana a semana.

Lugar en la partida	Puntos	
1	20	+2 puntos por cada kill
2	17	
3	15	
4	13	
5	12	
6	10	
7	6	
8	4	
9	3	
10	2	
11	1	
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.

- Torneos abiertos: 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.
- Clasificatorias: Habrá un servidor de discord oficial en donde de manera fija estará la información sobre horarios de las partidas. También se enviará por correo.

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 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).

- Torneos abiertos: se compartirá la información para unirse a la sala de juego en el [chat de la hoja de partido](#) en ArenaGG.
- Clasificatorias: se compartirá la información en el discord oficial de la competencia.

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 Free Fire League (“FFL”)

- 8.1. Series de Promoción.** Al finalizar la temporada de competencias de Torneos Nacionales, Clasificatorias FFL y la Free Fire League, un cierto número de equipos de cada competencia deberá disputar las Series de Promoción. Son series a 6 partidas (1° Bermuda-día, 2° Kalahari-día, 3° Purgatorio-día, 4° Bermuda-día, 5° Kalahari-día, 6° Purgatorio-día) donde los 2 mejores equipos que acumulen más puntos, ascenderán o mantendrán su lugar en la siguiente temporada de la FFL.

Competencia	Temporada	Equipos	Compite en:
Clasificatoria Nacional Colombia	Agosto - Noviembre	Top 3	Serie de Promoción A (Región Norte)
Clasificatoria Nacional México	Agosto - Noviembre	Top 3	
Clasificatoria FFL Norte - Torneo #1	Noviembre	Top 2	
Clasificatoria FFL Norte - Torneo #2	Noviembre	Top 2	
Free Fire League - Grupo A	Agosto - Noviembre	Bottom 2	
Clasificatoria Nacional Argentina	Agosto - Noviembr	Top 2	Serie de Promoción B (Región Sur)
Clasificatoria Nacional Chile	Agosto - Noviembr	Top 2	
Clasificatoria Nacional Perú	Agosto - Noviembr	Top 2	
Clasificatoria FFL Sur - Torneo #1	Noviembre	Top 2	
Clasificatoria FFL Sur - Torneo #2	Noviembre	Top 2	
Free Fire League - Grupo B	Agosto - Noviembre	Bottom 2	

- 8.2. Reglamento de FFL.** Las series de promoción se rigen por las reglas de la FFL, una vez que los equipos estén clasificados, se les entregará el reglamento oficial de la FFL que contiene todos los detalles oficiales para disputar estas series.
- 8.3. Requisitos de ascenso.** Para poder acceder a la FFL, los equipos ascendidos deberán cumplir los siguientes requisitos o buscar una organización que los cumpla, para lo cual tendrán 30 días terminadas las Series de Promoción para presentar. Garena solicitará documentación que acredite cada uno de los requisitos:

- A. Una empresa o representante legal 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.
- Garena 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 la FFL y tomará todas las decisiones.

- 8.4. No hay equipos de una misma organización.** No se permitirá más de un equipo propiedad de la misma organización en la FFL. En caso de ascender a un segundo equipo, la organización deberá deshacerse de este cupo por el método que desee en el plazo que se le establezca, de no cumplir esa fecha se perderá el cupo.

9. Premios

- 9.1. Detalle de premios.** El equipo que obtenga el primer lugar en la Fase Clasificatoria (regla 5.2.2) de cada torneo nacional se llevará los siguientes premios en efectivo. Estas cantidades son por equipo, divididos entre los jugadores que hayan participado en la Fase Clasificatoria. Para jugadores fuera del país del torneo nacional en el que participa, se convertirá a su moneda local desde la cantidad fijada para el torneo.

- México: 40,000.00 MXN
- Colombia: 6,500,000.00 COP
- Argentina: 149,000.00 ARS
- Chile: 1,550,000.00 CLP
- Perú: 6,180.00 PEN

- 9.2. Entrega de premios.** Para la entrega de premios se harán las retenciones de impuestos obligadas por la ley. Los siguientes son los procesos que habrán de seguir dependiendo del caso del equipo:

- A. En el caso de que el equipo sea una organización con empresa, se le solicitará una factura para el pago. A la empresa para poder cobrar la factura se le pedirá que envíe documentación para acreditar su residencia fiscal, la titularidad de una cuenta bancaria y un formulario con sus datos que la LVP enviará previamente.
- B. En caso de que el equipo no cuente con una empresa se aceptará que una sola persona sea aprobada por los miembros del equipo para hacer el cobro del premio, sino se utilizará una plataforma de la LVP para el pago individual de los premios a cada jugador en partes iguales. Las instrucciones se le enviarán por correo electrónico a cada uno de los jugadores del equipo. Se le pedirá el documento oficial de identificación fiscal propio de su país y la acreditación de la titularidad de una cuenta bancaria (no podrá el premio sin estos documentos).

- 9.3. Requisitos para menores de edad.** Para aquellos jugadores con 16 y 17 años, para el cobro de premios se necesitará la autorización e información de un padre o tutor legal.
- 9.4. Caducidad de los premios.** Los jugadores/equipos ganadores de los premios dispondrán de un plazo de 90 días desde la finalización de la competición (Noviembre 2020) para presentar la documentación requerida para el pago de los mismos. Finalizado ese periodo si no se ha recibido dicha documentación los premios no podrán ser reclamados. Fecha límite: 1 de Marzo de 2021.

10. Código de conducta

- 10.1. Conductas o acciones no permitidas.** Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros.
- 10.1.1. Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
- 10.1.2. Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego.
- 10.1.3. Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
- 10.1.4. Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.
- 10.1.5. Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- 10.1.6. Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- 10.1.7. 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.
- 10.1.8. 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.
- 10.1.9. Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.

- 10.1.10. 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.
- 10.1.11. Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
- 10.1.12. Confidencialidad.** Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la LVP por ningún método de comunicación.
- 10.2. 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.
- 10.3. Derecho a publicar.** La LVP tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un equipo.