



REGLAMENTO OFICIAL

FREE FIRE

INTRODUCCIÓN Y PROPÓSITO

Bienvenidos al Reglamento Oficial de la **A.C.D.E.E** . Mediante este documento, explicaremos cómo se deberán desempeñar las partidas, cual van a hacer las normas a cumplir, cómo se organizará y cuáles serán las condiciones a tener en cuenta.

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia de Free Fire a desarrollar el año 2024 por “**A.C.D.E.E y eglobalesports en el marco del Programa Córdoba Esports**”.

Lo aquí estipulado es denominado como reglamento oficial de la **A.C.D.E.E**, las cuales deberán ser leídas y aceptadas por todas las partes involucradas en las competencias realizadas dentro de la misma liga deportiva. Dicho documento, puede ser modificado en cualquier momento de la temporada.

En caso de requerirse alguna aclaración o resolución de un conflicto, se deberá consultar con los árbitros y/o organizadores asignados por **A.C.D.E.E** a través de la plataforma social llamada Discord y/o Whatsapp generando un ticket de soporte dependiendo el tipo de problema que se requiera tratar.



ÍNDICE DEL DOCUMENTO

- 1- Normas y Condiciones (Página 3)
 - Código de conducta.

- 2- Requisitos de Participación. (Página 4)
 - Sobre los Jugadores interesados en competir.

- 3- Estructura de la competencia. (Página 5)
 - Esquema.
 - Seed.

- 4- Reglas de la competición. (Página 6)
 - Reglas Generales.
 - Pre partida y en sala.
 - Durante el juego.
 - Sobre las cuentas de los jugadores.

- 5- Discord y Whatsapp. (Página 8)
 - Formato.

- 6- Premiación. (Página 8)



1. NORMAS Y CONDICIONES | A.C.D.E.E

1.1 Código de conducta

1.1.1- Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la **A.C.D.E.E**. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas. Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que algunos partidos se transmiten y son por tanto accesibles a menores.

1.1.2- Los jugadores y/o miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento y prestar atención a las indicaciones de los árbitros antes, durante y/o después de los partidos. Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adular el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por la **A.C.D.E.E** y se sancionará al jugador y/o equipo.

1.1.3- Los equipos y jugadores deberán facilitar y seguir las instrucciones de los árbitros en todo momento. El contacto será siempre con los jugadores para establecer una comunicación directa con **A.C.D.E.E**.

1.1.4- La **A.C.D.E.E** está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del equipo o jugador incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streamings o emails.

1.1.6- **A.C.D.E.E** decidirá si acepta o no el ingreso de cualquier elemento que pueda contener publicidad de una marca competidora de **A.C.D.E.E**.



2. Requisitos de participación:

2.1 Sobre los Jugadores interesados en competir:

2.1.1- Deberán tener una edad mínima de 16 años en el momento de registrarse.

2.1.2- Dependiendo de su país de residencia, deberán poseer una cuenta en el servidor de Latinoamérica Sur (LAS). Si se pretende participar en la **A.C.D.E.E** tiene que ser residente de **Córdoba**.

2.1.3- Cada jugador deberá registrar su cuenta en el Formulario de Registro.

2.1.4- Cualquier persona considerada menor de edad conforme a las leyes de su país, que desee participar en **A.C.D.E.E** deberá obtener autorización por escrito de sus padres, tutores o representantes legales, quienes asumirán total responsabilidad por los actos llevados a cabo por los menores a su cargo y quienes aceptarán los términos establecidos en el presente documento; **A.C.D.E.E** no será responsable por las acciones de los menores bajo ninguna circunstancia. Cada jugador deberá tener completo y disponible el siguiente modelo de autorización y enviarla adjuntando las identificaciones de las partes interesadas al momento de ser solicitadas por el personal de la **A.C.D.E.E**.



3- Estructura de la competencia:

3.1- Esquema:

70 jugadores

Grupo 1: 35 Jugadores

Grupo 2: 35 Jugadores

3 Salas x Grupo | Battle Royale
(Pasan los mejores 10 de cada grupo)

Final: 20 jugadores

3 Salas | Battle Royale

Ganadores:

Primer, Segundo y Tercer Puesto

3.2- Seed:

-Número de competencias: 1

-Cupo máximo: 70 jugadores

-Jugadores por partida: 35 jugadores x sala

-Formato de torneo: Battle Royale

-Formato de Sala:

- Modo clásico SOLO
- 200 HP
- Clima de Día
- Sin propiedad de arma

-Enfrentamientos: la cantidad de inscriptos serán distribuidos de forma aleatoria en distintos grupos (A y B), la cual serán informados oportunamente a través de la plataforma de Instagram de A.C.D.E.E.

Grupo A y B: 35 jugadores se enfrentarán en 1(una) Jornada de 3(tres) Salas de los cuales clasificarán los 10 mejores puntajes a la Final.

Orden de los mapas: B/P/K

Final: Los 10 jugadores clasificados en cada grupo se enfrentarán en 1(una) Jornada de 3(tres) salas. Los ganadores se determinarán en el Puesto 1, Puesto 2 y Puesto 3 según el sistema de puntos.



Orden de los mapas: B/P/K

IMPORTANTE: Los jugadores preinscritos en el evento Presencial tendrán la obligación de confirmar dicha presencia hasta 2 hrs antes del evento, caso contrario se determinará que dicho competidor no participará y será considerado un cupo abierto para nuevos jugadores.

- Fecha: **definida por la organización**
- Inscripción: **11 hrs**
- Inicio Torneo: **13 hrs**
- Duración Torneo: **5 hrs**

4- Reglas de la competición:

4.1- Reglas generales:

4.1.1- Las partidas se desarrollarán de manera presencial, serán transmitidas todas las partidas.

4.1.2- Todas las rondas de la competencia serán contabilizadas por un sistema de puntos previstos por la organización **A.C.D.E.E.**

Sistema de puntos:

Tabla de puntuación			
Posición	Jugadores	Pts	Pts por kill
1°	-	35	3+
2°	-	33	
3°	-	30	
4°	-	27	
5°	-	24	
6°	-	21	
7°	-	18	
8°	-	15	
9°	-	12	
10°	-	9	
11° - 20°	-	6	
21° - 48°	-	3	

4.1.3- Si se acusa a algún jugador de incumplir alguna de las reglas establecidas o de realizar algún tipo de trampa durante cualquiera de las fases de la **A.C.D.E.E.**, se deberán presentar pruebas que respalden la sospecha, de otra manera **A.C.D.E.E.** no iniciará ninguna investigación. El uso de Hacks o Bugs está **COMPLETAMENTE**



PROHIBIDO. Si se verifica que un jugador está usando algún hack, bug, será motivo de expulsión directa.

4.1.4- Queda totalmente **PROHIBIDO** hacer team en la sala, en la partida o en pleno evento presencial. Realizar estas acciones será motivo de expulsión directa.

4.1.5- Queda Prohibido ver la pantalla del jugador contrario, esta acción en pleno evento presencial es penalizable, lo cual se llevará a cabo hasta 1 Advertencia, si se sigue la misma acción, el jugador será suspendido por 1 partida.

4.1.6- **A.C.D.E.E** solicitará los soportes que considere necesarios para garantizar el cumplimiento del reglamento. Si algún jugador presenta evidencias falsas o se comprueba fraude serán descalificados de la competencia inscripta.

4.1.7- Cada jugador deberá avisar cualquier tipo de error o problema técnico al staff encargado del evento.

4.1.8- Sumadas a las reglas por parte de **A.C.D.E.E** en los eventos 2024 se consideran las reglas aplicables a competencias de Garena.

4.1.9- Todos los jugadores que disputen en la competencia, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

4.1.10- **A.C.D.E.E** se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

4.1.11- Queda completamente **PROHIBIDO** el uso de extensiones o accesorios que otorguen ventaja al momento de jugar las partidas (Joystick, Gatillos, etc). Los auriculares están permitidos.

4.1.12- Todas las reglas están sujetas a la interpretación de la **A.C.D.E.E**.

4.2 Pre partida y en sala:

4.2.1- Los jugadores deberán registrar su nombre de juego de Free Fire como en el formulario de registro. Una vez inscriptos en la competencia, los jugadores **NO deberán** cambiar el nombre durante dicho evento.

4.2.2- Los jugadores tienen que estar listos para presentarse en la sala antes que comience la partida. Tendrán 5 minutos máximo para entrar a partir del horario estipulado de la misma por **A.C.D.E.E**.

4.2.3- Cualquier tipo de Cuenta secundaria que se identifique en la partida y no esté registrado en el formulario será expulsado/vetado de la misma.

4.2.4- SOLO se permite el juego con **dispositivos móviles**.

4.2.5- Cualquier tipo de mala conducta registrada previo al juego o dentro del juego, se tomarán acciones de advertencia y/o suspensión de la sala.

4.4- Durante el juego:

4.4.1- Todos los partidos disputados en competencias online se jugarán en el servidor LIVE de LAS (respectivamente), con el último parche disponible.

4.4.2- En caso de que se genere una desconexión o cualquier otro fallo que interrumpa el proceso de carga y prevenga que un jugador se una a partida luego de



su inicio, la solución será reiniciarlo si es que no ha pasado más de **3 minutos de partida**. Si en un caso general la sala tiene problemas técnicos, como LAG, la misma se reiniciará inmediatamente.

4.4.3- En el **caso extremo** de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el número de muertes límite de para clasificar a la siguiente fase, un árbitro podrá conceder la victoria a los primeros 10 o 3 del ranking y terminar la partida. **A.C.D.E.E** se reservará el derecho en todo momento de tomar la decisión final en caso de disputa.

4.4.4- Para que una partida pueda reiniciarse se debe considerar:

- Los Árbitros deben determinar que el error es crítico y verificable: Para considerar crítico un error, éste debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego. La determinación de si el error daña o no la habilidad para competir de un jugador queda a la sola consideración de los Árbitros. Para que un error se considere verificable, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El árbitro debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error desde el espectador.
- Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá alertar al Árbitro oportunamente. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar a un posible reinicio en un momento más favorable, no se concederá el reinicio.
- Si los Árbitros determinan que el error es crítico y verificable y que el jugador siguió el protocolo de pausa, se reiniciará la partida inmediatamente.

4.4.5- Se debe mantener en la sala, en la partida, como en el chat de la partida la cordialidad, el respeto y profesionalismo por parte de todos los jugadores, no respetar esta regla puede acarrear sanciones sujetas al criterio de **A.C.D.E.E**

4.5- Sobre las cuentas de los jugadores:

4.5.1- Las cuentas de los jugadores están sujetas a los términos de uso del juego. Por lo tanto, cada jugador que participe deberá poseer una cuenta personal e intransferible de Free Fire. Si se detectase que un jugador participa con una cuenta compartida podrá acarrear la expulsión de la competición.



4.5.2- En caso de que la cuenta de un jugador registrado sea baneada por Garena durante el desarrollo de la competición, el jugador NO podrá competir por el tiempo en que su cuenta esté baneada. En caso de que sea una suspensión permanente de la cuenta, el jugador quedará eliminado de la competencia.

4.5.3- No está permitido el uso de otra cuenta no registrada por ningún motivo. Los jugadores que incumplan podrán tener penalizaciones, incluyendo y no limitado a la descalificación del jugador.

4.5.4- Si se demuestra que algún jugador incurre en préstamo de cuentas (entiéndase como una persona usando una cuenta que no es de su propiedad), los jugadores involucrados podrán tener penalizaciones, incluyendo y no limitado a la descalificación del jugador, así como de la organización en cuestión.

5- Discord o Whatsapp

5.1- Formato

Durante la competición los jugadores que entraron al Discord o Whatsapp podrán establecer sus reportes por medio de los tickets de **A.C.D.E.E**, el cual tendrán la opción de solicitarlo en base al problema o duda que tengan sobre la competencia o sobre el staff encargado.

6- Premiación

6.1- El premio será entregado a los jugadores ganadores del evento. En caso de que dichos ganadores sean menores de 18 años, los tutores de estos jugadores serán los encargados de recibir el premio.



CÓRDOBA

2024 eSPORTS

eSports

ts CÓRDOBA

Sports C

orts CÓRDO