



REGLAMENTO OFICIAL

FREE FIRE

INTRODUCCIÓN Y PROPÓSITO

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia de Free Fire a desarrollar el año 2024 **en el marco del Programa Córdoba E-sports de la agencia córdoba deportes.**

ÍNDICE DEL DOCUMENTO

- 1- Normas y Condiciones
 - Código de conducta.
- 2- Requisitos de Participación.
 - Sobre los Jugadores interesados en competir.
- 3- Estructura de la competencia.
 - Esquema.
 - Seed.
- 4- Reglas de la competición.
 - Reglas Generales.
 - Pre partida y en sala.
 - Durante el juego.
 - Sobre las cuentas de los jugadores.
- 5- Premiación.

1. NORMAS Y CONDICIONES

1.1 Código de conducta

1.1.1- Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes y el público. 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 adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por la coordinación del evento 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 **el coordinador de la competencia**.

1.1.4- **El coordinador de la competencia** 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- **El coordinador de la competencia** decidirá si acepta o no el ingreso de cualquier elemento que pueda contener publicidad de una marca competidora a las específicas del evento.

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).

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, deberá asistir acompañado de un mayor, quien firmará una autorización por escrito y 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; **el coordinador de la competencia** no será responsable por las acciones de los menores bajo ninguna circunstancia.

3- Estructura de la competencia:

3.1- Esquema (puede ser adaptado según nro. de inscriptos):

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

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 **de la competencia**.

Sistema de puntos – Solo a modo Informativo – Se adapta al torneo si corresponde:

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, se deberán presentar pruebas que respalden la sospecha, de otra manera **el coordinador de la competencia** 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- **El coordinador de la competencia** 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 del **coordinador de la competencia** en los eventos 2024 se consideran las reglas aplicables a competiciones de Garena.

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

4.1.10- **El coordinador de la competencia** 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 otorgan 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 **del coordinador de la competencia**.

4.2 Pre partida y en sala:

4.2.1- Los jugadores deberán registrar su nombre de juego de Free Fire en el formulario de registro. Una vez inscritos 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 **el coordinador de la competencia**.

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 competiciones 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. **El coordinador de la competencia** 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 **del coordinador de la competencia**

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- Premiación

5.1- 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.

