

Reglamento Personal Mobile Gaming Cup Free Fire Challenger Paraguay 2021

1. Introducción

Al participar de la competencia todos los participantes confirman y están de acuerdo con el reglamento y las [bases y condiciones](#), de las cuales se desprende este reglamento como Anexo y no debe tomarse independientemente.

Es requisito de participación tener cuentas válidas y de conformidad a las plataformas de los videojuegos en que el participante competirá.

Todas las decisiones de los organizadores, admins y árbitros son finales.

Toda conversación sea escrita o verbal, entre la organización, admins o árbitros con los jugadores es confidencial. Publicar las conversaciones está totalmente prohibido, al menos que se pida permiso a los organizadores.

El reglamento está sujeto a cambios en cualquier momento por la organización con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competencia.

Las inscripciones serán válidas en orden de recepción hasta agotar los cupos indicados en el presente reglamento

2. Elegibilidad

Edad del jugador - Ningún jugador será elegible si no ha cumplido los 13 años, sin excepción alguna

Nacionalidad y residencia - Solo serán elegibles los jugadores de nacionalidad Paraguaya con residencia **Legal** en Paraguay o jugadores de cualquier nacionalidad con residencia **Legal** en Paraguay, sin excepción alguna. Se les podrá pedir que validen la información mediante una foto de un documento legal (DNI)

Servidores del juego - Cada jugador es responsable de tener su propia cuenta en el servidor SAC

Jugadores por equipo - Los equipos tendrán que estar conformados por solo 1 jugador

3. Registro y participación

3.1 Requisitos del jugador. El jugador tendrá que respetar las reglas de Elegibilidad para poder registrarse al torneo.

3.2 Registro del jugador. El jugador tendrá que registrarse en la plataforma <https://goalsplay.com/py> con fecha límite del 26 de Abril. Hay 256 slots disponibles.

3.3 Nombre del jugador. La organización se reserva el derecho de rechazar inscripciones de jugadores cuyos nombres contengan caracteres o palabras ofensivas, vulgares o discriminatorias.

3.4 Propiedad de cuentas. Los jugadores tendrán que usar su propia cuenta, el compartir la cuenta está terminadamente prohibido. En caso de que se descubra que un jugador está participando con una cuenta que no le pertenece o jugando por otro jugador serán penalizados.

3.5 Cambios de Nickname. Es responsabilidad de los jugadores reportar mediante correo electrónico a organizacion@goalsplay.com y reflejar el cambio en la página web con 72 horas de anticipación antes de la fecha que juegan.

3.6 Comunicación con los jugadores. Todos los jugadores deben unirse a este servidor de Discord para poder participar, coordinar partidas y reportar resultados.

Discord: <https://discord.gg/MwynWUa>

4. Formato del torneo

4.1 Definición de terminos

4.1.1 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.

4.1.2 Serie: Un conjunto de partidas que se juegan hasta terminar el total de un número definido de partidas. Por ejemplo, una serie a 4 partidas.

4.1.3 Jornada. Una fecha individual en donde se juega una o más series.

4.1.4. Puntaje de partida. Son los puntos obtenidos en una partida individual y según se describe en la tabla:

| Lugar en la partida | Puntaje | Puntaje por eliminación |
|---------------------|---------|-------------------------|
| 1 | 20 | |
| 2 | 17 | |
| 3 | 15 | |
| 4 | 13 | |
| 5 | 12 | |
| 6 | 10 | |

| | | |
|---------|---|----|
| 7 | 8 | +1 |
| 8 | 6 | |
| 9 | 4 | |
| 10 | 3 | |
| 11 a 13 | 2 | |
| 14 a 16 | 1 | |
| 17 a 48 | 0 | |

4.2 Cronograma

Fechas

- **Jornada 1** 29 de Abril
- **Jornada 2** 30 de Abril
- **Jornada 3** 7 de Mayo
- **Final** 16 de Mayo

El cronograma completo puede verse a continuación. Por favor utilice [world clock](#) para convertir los horarios a su zona horaria. Los jugadores deberán estar presentes en el canal de comunicación designado 60 minutos antes del inicio del torneo.

Todos los horarios son aproximados.

Cronograma Jornada clasificatoria

| Etapa | Hora Paraguay(GMT-4) |
|-----------|----------------------|
| Partida 1 | 20:00 |
| Partida 2 | 20:30 |

Cronograma Final

| Etapa | Hora Paraguay(GMT-4) |
|-----------|----------------------|
| Partida 1 | 19:00 |
| Partida 2 | 19:30 |
| Partida 3 | 20:00 |

4.3 Detalle de la etapa

4.3.1 Formato. El formato será INDIVIDUAL en modo Clásico. Se distribuirán los jugadores en 6 grupos donde cada grupo participará en una única jornada de 2 partidas. Cada grupo estará formado por hasta 48 jugadores. La distribución de los jugadores en los grupos será aleatoria. Las partidas serán jugadas en el siguiente orden de mapas: 1° Bermuda (día), 2° Kalahari.

4.3.2 Tabla de clasificación. Habrá un puntaje global por grupo que sumará todos los puntajes de cada partida de cada serie. Esto determinará las posiciones de los jugadores que avanzan a la final.

4.3.3 Clasificación. Avanzan a la final los primeros 7 jugadores de cada grupo que hayan obtenido la mayor puntuación en la tabla de clasificación.

4.3.4 Desempate en tabla de clasificación. En caso de empate entre 2 o más jugadores se tendrán en cuenta el total de las eliminaciones a lo largo de cada partida y jornada, ordenando de mayor a menor eliminación. En caso de seguir empatados se tendrá en cuenta el resultado de la última partida.

4.3.5 Final. En la final se jugará una serie de 3 partidas. Las partidas serán jugadas en el siguiente orden de mapas: 1° Purgatorio (día), 2° Kalahari, 3° Bermuda (día).

4.3.6 Tabla de clasificación Final. Habrá un puntaje global que sumará todos los puntajes de cada partida de cada serie. Esto determinará las posiciones de los jugadores.

4.3.7 Desempate en la tabla de clasificación Final. En caso de empate entre 2 o más jugadores se tendrán en cuenta el total de las eliminaciones a lo largo de cada partida y jornada, ordenando de mayor a menor eliminación. En caso de seguir empatados se tendrá en cuenta el resultado de la última partida.

5. Equipos y software

5.1 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.

5.2. 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).

5.3. Versión de juego. Cada partida se jugará con la versión disponible actual del juego.

5.4. Sistema de comunicación (Discord). La app de comunicación que se utilizará será Discord. El uso de este sistema de comunicación entre el equipo será opcional para los jugadores durante las partidas de la liga. Pero será obligatorio estar presentes en los canales de chat para recibir información. Los enlaces a servidor de discord así como reglas de su uso serán enviados por los Árbitros del torneo previo al inicio de la Liga.

- DISCORD: [AQUI](#) . Todos los jugadores deben unirse a este servidor de Discord para poder participar, coordinar partidas y reportar resultados.

6. Enfrentamientos

6.1 Árbitros. Son los encargados del funcionamiento del torneo, se encargan de responder dudas y preguntas y juzgar situaciones que ocurran en el transcurso de la competencia. Las decisiones de los árbitros son absolutas y definitivas.

6.2 Cambios de fechas. Las fechas no son definitivas, estas pueden cambiar, siempre se avisará con la mayor cantidad de tiempo de antelación la nueva fecha y horarios a jugar.

6.3 Asistencia. Los jugadores tendrán que estar presentes en el servidor de Discord 1 hora antes del inicio de la primera partida. Se los esperará 20 minutos máximo, dando a entender que los equipos tendrán que presentarse 40 minutos antes de la hora indicada. Los equipos tendrán que estar completos presentes en el Discord.

En caso de que un equipo no esté en tiempo y forma será penalizado con quita de puntos y hasta la descalificación.

6.4 Jugadores listos. Solo los jugadores podrán ingresar a la sala de juego, pasados los 5 minutos de tolerancia el juego iniciará dejando al jugador fuera de la partida sin opción a unirse después. Después de cada partida los jugadores tendrán 5 minutos para estar dentro de ésta, en caso de no estar se iniciara, podrán unirse a las siguientes partidas.

6.5 Creación del lobby de juego. Los Árbitros serán los responsables de crear la sala de juego oficial y compartir la información en el discord para que los jugadores puedan unirse. Los jugadores son responsables de estar atentos a la información de la sala y unirse por su propia cuenta.

6.6 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, pérdida de puntos y/o expulsión del equipo de la competición.

6.7 Resultados. Al final de cada partida los Árbitros son los responsables de hacer el reporte de resultados y guardar las pruebas de la partida.

6.8 Sin transmisiones. En caso de haber transmisión oficial del torneo no se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas públicamente. Los jugadores solo pueden transmitir sus grabaciones una vez terminada la transmisión oficial.

7. Desconexiones y pausas

7.1 Desconexiones. Si un participante es desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso. Los participantes no pueden solicitar una pausa o un remake debido a esta razón.

7.2. 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.

7.3. Rehacer partida. Solo los Árbitros pueden considerar rehacer la partida, si se detectan razones que no permitan que el juego transcurra con normalidad. Algunos ejemplos de razones que ameritan una pausa son: fallo en el servidor de juegos y que todos los jugadores no pueden conectarse, o si 70% de los jugadores o más se desconectan al mismo tiempo. En caso de que amerite un remake, se dará aviso a los jugadores en el Discord, quienes tendrán que salir de la partida y seguir las instrucciones del Árbitro.

7.4. Reinicio de la partida. Los árbitros darán el tiempo que ellos consideren para que los jugadores ingresen a la nueva partida. Los jugadores son responsables de volver a ingresar a la nueva partida. Si un jugador queda fuera de la nueva partida debido a que no siguió las instrucciones del árbitro no podrá reclamar bajo ningún motivo el reinicio o ingreso en la partida.

7.5. Reporte de bugs y problemas. Los jugadores podrán hacer reportes en Discord durante o después de las partidas de errores acontecidos o abusos por parte de otros equipos. Los Árbitros tomarán las decisiones a su entera discreción en cada caso al finalizar las partidas.

8. Premios

Los Organizadores del torneo otorgarán los premios detallados en la siguiente tabla

| Ubicación | Premio |
|-----------|--|
| 1er | Copa Campeón + Samsung S21 Series + Remera |

9. Código de conducta

Se espera que todos los jugadores demuestren buen espíritu deportivo y respeten al resto de los competidores y Organizadores de Torneo y espectadores. Los Jugadores deben seguir todas las instrucciones de los Organizadores de Torneo. Todos los teléfonos móviles, tablets y otros dispositivos electrónicos con notificaciones sonoras deberán ser removidas de área de juego antes del Torneo. Los jugadores no podrán enviar mensajes de texto o emails o utilizar redes sociales durante una Serie o Partida. Se espera que los Jugadores se desempeñen al máximo de sus capacidades en todo momento durante el torneo y evitar cualquier comportamiento inconsistente con el buen espíritu deportivo, honestidad o Fair Play. Cualquier Jugador que se comporte inadecuadamente, o que no compita cumpliendo con estas Reglas Oficiales (incluyendo las Reglas de Juego), bajo discreción del organizador, podrá ser inmediatamente descalificado del Torneo y renunciará a cualquier potencial premio. Además, los Organizadores de Torneo se reservan el derecho, a discreción, de banear a los Jugadores descalificados de cualquier otro futuro torneo o evento organizado por el Organizador de Torneo. Los siguientes son algunos comportamientos considerados inapropiados y en violación del Código de Conducta:

- Interferir con el desarrollo y/o operación del torneo o el Sitio Web del Torneo.
- Actuar de manera antideportiva o disruptiva, o con el objetivo de interrumpir o socavar el desarrollo del Torneo, o para molestar, abusar, amenazar o acosar a otra persona;
- Pre acordar el resultado del partido con un oponente (Collusion);
- Hacer trampa en el juego por cualquier medio o método (Cheats, hacks, exploits);
- Intencionalmente retrasar, ralentizar, o manipular la manera de jugar el juego de cualquier forma conocida o desconocida;
- Nombre de usuario, nombre de equipo, logo, avatar, branding o gamertag vulgar u obsceno;
- Discriminación de cualquier tipo (Por raza, religión, apariencia, etc);
- Involucrarse en actos violentos o cualquier otra actividad que el Organizador del Torneo considere inmoral, no ética, vergonzosa, o contraria a la moral y buenas costumbres;
- Involucrarse en cualquier actividad ilegal en la jurisdicción donde el Jugador afectado se encuentre;

- Ofrecer cualquier tipo de obsequio o recompensa a un Jugador u Organizador del Torneo en cambio de cualquier tipo de ayuda que brinde una ventaja competitiva a la persona ofreciendo el obsequio o recompensa, o planeada para imponer una ventaja competitiva a cualquier oponente;
- Apostar o especular sobre el desempeño propio, el desempeño del propio equipo o los resultados del Torneo en cualquier etapa del mismo;
- Realizar cualquier cambio en el Juego que no haya sido informado y aprobado por el Organizador del Torneo;
- Intencionalmente utilizar cualquier tipo de bug o hack para tomar ventaja;
- Utilizar lenguaje o vestimenta obscena, sucio, vulgar, insultante, amenazante, abusivo, difamatorio u ofensivo o cuestionable, o que promueva o incite odio o conducta discriminatoria;
- Utilizar cualquier instalación o equipamiento provisto por el Torneo para postear, transmitir, diseminar o facilitar cualquier comunicación prohibida por este Código de Conducta;
- Tomar cualquier acción o gesticulación dirigida hacia un Jugador o Equipo oponente, oficial, espectador, o incitar a otros individuos a que hagan lo mismo, que sea insultante, provocador, disruptivo o antideportivo;
- Tocar o interferir con iluminación, cámaras u otro equipamiento de estudio;
- Involucrarse en cualquier otro tipo de conducta o comportamiento considerado inapropiado por el Organizador del Torneo a su discreción; o
- Violar estas Reglas Oficiales en cualquier otra forma.

Cualquier Jugador que viole el Código de Conducta puede ser descalificado.