

# Reglamento Personal Mobile Gaming Cup Free Fire Pro 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** - El capitán y los integrantes tendrán que ser de nacionalidad Paraguaya y estar residiendo legalmente en Paraguay o ser residente Legal de Paraguay.

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

## 3. Registro y participación

**3.1 Requisitos del equipo.** Un equipo estará conformado por no más de 4 integrantes titulares y 1 suplente. El Capitán y los integrantes quienes tendrán que tener Nacionalidad o Residencia Legal en Paraguay y cumplir la regla de Elegibilidad. Un equipo no podrá tener más de 5 jugadores.

**3.2 Inscripción al torneo** Los equipos serán invitados directamente por la organización.

**3.3 Nombre del equipo.** La organización se reserva el derecho de rechazar inscripciones de equipos 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 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>

**3.6 Presentación de equipo.** Los equipos tendrán tiempo hasta tres días antes del inicio de la competencia para realizar las últimas modificaciones. Después de esta fecha no podrán realizar ningún tipo de cambio hasta el inicio del torneo. Los capitanes son los responsables de que toda la información proporcionada sea la correcta.

**3.7 Cambios de Nickname.** Es responsabilidad de los jugadores reportar el cambio de nick al siguiente correo [organizacion@goalsplay.com](mailto:organizacion@goalsplay.com) y que este cambio se vea reflejado en la página web y en el equipo correspondiente. Hasta 72 horas antes del inicio del torneo sin excepción.

**3.8 Cambios de Jugadores.** Una vez iniciado el torneo, los equipos tendrán permitido 1 solo cambio de jugador en el transcurso de todo el torneo. Tendrán que realizar el pedido al siguiente correo [organizacion@goalsplay.com](mailto:organizacion@goalsplay.com) con 72 horas de anticipación antes de la fecha que juegan. Los jugadores que no hayan reportado este cambio mediante el formulario y su nombre sea diferente al registrado no podrán participar.

## 4. Formato del torneo

### 4.1 Definición de términos

**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	12	

2	9	+1 por kill
3	8	
4	7	
5	6	
6	5	
7	4	
8	3	
9	2	
10	1	
11	0	
12	0	

## 4.2 Cronograma

### Fechas

- **Jornada 1** 29 de Abril
- **Jornada 2** 30 de Abril
- **Jornada 3** 7 de Mayo
- **Jornada 4** 8 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.

Grupo	Etapa	Hora Paraguay(GMT-4)
<b>Grupo A</b>	Partida 1	18:00
	Partida 2	18:30
	Partida 3	19:00
<b>Grupo B</b>	Partida 1	18:00
	Partida 2	18:30
	Partida 3	19:00

Grupo	Etapa	Hora Paraguay(GMT-4)
-------	-------	----------------------

<b>Final</b>	Partida 1	17:00
	Partida 2	17:30
	Partida 3	18:00
	Partida 4	18:30

### 4.3 Detalle de la etapa Grupos

**4.3.1 Formato.** Se distribuirán los equipos en 2 grupos (“A” y “B”) donde cada grupo participará en 4 jornadas jugando un total de 12 partidas. Cada grupo estará formado por 12 equipos. Las partidas serán jugadas en el siguiente orden de mapas 1° Bermuda (día), 2° Kalahari (día), 3° Bermuda (día) en las Jornadas 1 y 3 y 1° Bermuda (día), 2° Purgatorio (día), 3° Bermuda (día) en las Jornadas 2 y 4 . Cada equipo es responsable de tener todos los mapas descargados para la competencia. Caso contrario serán expulsados de la sala si la partida tiene que comenzar.

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

**4.3.3 Clasificación.** Avanzan a la final los primeros 5 equipos 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 equipos 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 jornada.

### 4.4 Detalle de la etapa Final

**4.4.1 Formato.** Los mejores 5 equipos del grupo A y B jugarán juntos en una sala junto a 2 equipos invitados con un total de 12 equipos. Se jugará un total de 4 mapas. El orden de los mapas será el siguiente, 1° Bermuda (día), 2° Kalahari (día), 3° Purgatorio (día), 4° Bermuda. Cada equipo es responsable de tener todos los mapas descargados para la competencia. Caso contrario serán expulsados de la sala si la partida tiene que comenzar.

**4.3.2 Tabla de clasificación.** Habrá un puntaje global que sumará todos los puntajes de cada partida de cada serie. Esto determinará las posiciones de los equipos que avanzaron a la final.

**4.3.3 Desempate en tabla de clasificación.** En caso de empate entre 2 o más equipos 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 presente en el servidor de Discord 1 hora antes del inicio de la primera partida. Se los espera 20 minutos máximos, dando a entender que los equipos tendrán que presentarse 40 minutos antes de la hora indicada. El capitán es el encargado de informar la presencia del equipo dentro del Discord.

En caso de que un capitán no esté en tiempo y forma el equipo completo no podrá participar.

**6.4 Equipos incompletos.** Un equipo podrá jugar con 3 jugadores, menos de eso no podrán participar por el resto de la Jornada.

**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 equipos puedan

unirse. Los equipos son responsables de estar atentos a la información de la sala y unirse por su propia cuenta. Finalizada cada partida, los jugadores se tendrán que mantener en el mismo lobby al menos que el árbitro indique lo contrario. Se esperará 5 minutos y se mandará la siguiente partida.

**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 Ajustes generales / partida**

Modo: Clásico

Mapa: Bermuda / Purgatorio / Kalahari según corresponda

Tamaño de equipo: 4 miembros (squad o escuadra)

Espectadores: Solamente árbitros de Goals.

**6.9 Sin transmisiones.** No se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas públicamente. Los jugadores solo pueden transmitir sus grabaciones una vez terminada la transmisión oficial.

**6.10 Cambio de jugadores en la jornada.** Los equipos podrán presentar 1 solo cambio para las jornadas. No podrán realizar cambios en medio de la jornada.

## **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
1 <sup>ro</sup>	Copa Campeón + USD 2.000 en premios
2 <sup>do</sup>	USD 500 en premios + Remeras

## 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 del 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.