



Reglamento Retadores FF 2023

Apertura



Introducción y propósito

Este documento tiene como finalidad, regir las competiciones tituladas Retadores FF Norte Movistar y Retadores FF Sur (“**Liga**”) que se desarrollara de manera Online en la región que abarca el servidor EEUU que llamaremos LATAM Norte y servidor SAC que llamaremos LATAM SUR. Organizada por la sede en México de Liga de Videojuegos Profesional (“**LVP**”).

Los países participantes de la región Norte América son: Antigua y Barbuda, Anguila, Aruba, Barbados, Bahamas, Belice, Canadá, Costa Rica, Colombia, Dominica, República Dominicana, Ecuador, Estados Unidos, Granada, Guatemala, Haití, Honduras, Islas Caimán, Islas Turcas y Caicos, Islas Virgenes, Jamaica, Monserrat, México, Nicaragua, Panamá, San Cristóbal, Santa Lucía, San Vicente y las Granadinas, El Salvador, Surinam, Trinidad y Tobago y Venezuela.

Los países participantes de la región Sur América son: Antillas Neerlandesas, Argentina, Bolivia, Chile, Guyana, Paraguay, Perú y Uruguay.

Lo aquí estipulado será denominado reglas oficiales (“**Reglas**”) las cuales aplican a todas las organizaciones y miembros de los equipos, quienes acepten cumplir estas Reglas, mismas que están sujetas a cambios en cualquier momento a consideración de Garena o LVP.

Toda la comunicación oficial de temas relacionados con la competencia será a través del siguiente correo electrónico: esportsff.mx@lvp.global

En ningún caso se deberá considerar como definitiva la decisión u opinión de: narradores, influenciadores, otros competidores, managers, personas externas a la competencia o algún colaborador de LVP diferente a los Árbitros.

El Equipo acuerda en todo momento durante y hasta el término de la Liga a seguir las Reglas y garantizar que cada Jugador y miembros de equipo siga estas Reglas.

Las Reglas están sujetas a cambios. El Equipo acuerda que (i) LVP tiene la libertad de revisar las Reglas cada cierto tiempo, y (ii) LVP no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación.

1. Elegibilidad

- 1.1. Edad del jugador.** Como regla general, todos los jugadores titulares y suplentes deben poseer como mínimo diecisiete (17) años cumplidos para poder ser registrados en la competencia. Únicamente se aceptará el registro de jugadores de dieciséis (16) años en concordancia con los siguientes párrafos:

Todo jugador de dieciséis (16) años que se desee registrar para disputar la Fase Apertura, debe cumplir los diecisiete (17) años para el primero de abril de 2023 o no podrá ser inscrito.

Todo jugador de dieciséis (16) años que se desee registrar para disputar la Fase Clausura, debe cumplir los diecisiete (17) años para el primero de octubre de 2023 o no podrá ser inscrito.

- 1.2. Servidores.** De forma obligatoria se requiere que cada jugador tenga una cuenta propia en el servidor EEUU o SAC, dependiendo el servidor que le corresponda según su región y en donde se jugará la Liga. Se debe tener en cuenta qué si el jugador tiene su cuenta en el servidor NA, deberá solicitar con anticipación a la LVP que dicha cuenta sea transferida al servidor en el que desea participar.
- 1.3. Alineación.** Para participar en la Liga cada equipo deberá contar con un mínimo de cinco (5) jugadores y un máximo de seis (6). Cuatro (4) jugadores deberán ser registrados como titulares y los restantes como reservas.
- 1.4. Nacionalidad y Residencia.** Los jugadores podrán tener cualquier nacionalidad, sin tener que encontrarse de manera física y legalmente dentro del territorio de uno de los países del servidor de la liga (ver sección de introducción) al momento de disputar un partido, sin embargo, se debe respetar que cada equipo debe tener mínimo 3 jugadores de la región Norte/Sur o no serán elegibles.
- 1.5. Prueba de identidad.** Se requerirá de forma obligatoria evidencia documental que valide su identidad de los jugadores registrados en la alineación, tales como pasaporte vigente, documento de identidad nacional, carta de naturalización, certificado de nacionalidad o acta de nacimiento. Al menos uno de estos documentos deberá contar con fotografía.
- 1.6. Exclusión de empleados.** Ni los empleados de LVP y Garena, así como asociados de la Liga son elegibles para competir en esta Liga, tampoco podrán estar afiliados o ser parte de los equipos participantes.

2. Path to Pro

- 2.1. **Nacionales Free Fire (Tier 3).** Torneos abiertos de Argentina, Centroamérica, Chile, Colombia, México y Perú para cualquier equipo y jugador. Es el camino para ascender a Retadores FF.
- 2.2. **Retadores FF Norte/Sur (Tier 2).** Ligas semiprofesionales donde podrán participar organizaciones establecidas. Se compite por una bolsa cada ciclo de 20,000 USD por región y es uno de los caminos a la Serie de Promoción de la Free Fire League.
- 2.3. **Free Fire League (Tier 1).** Liga profesional de Free Fire en Latinoamérica, con 18 equipos, donde se concentra el mejor talento de Free Fire de la región que competirá durante 18 Jornadas y 108 mapas por una bolsa de premios y la clasificación a competencias internacionales.

3. Registro y participación.

- 3.1. **Requisito de equipo.** Para poder acceder a la Liga, los equipos deberán contar con una organización que cumpla los siguientes requisitos:
 - A. Una empresa capaz de firmar contratos con sus jugadores.
 - B. Cuenta bancaria a nombre de la empresa, activa y con posibilidad de recibir depósitos internacionales.
 - C. Poder emitir facturas electrónicas.
 - D. Tener logotipo y/o marca del cual se tenga los derechos de su propiedad.
 - E. Tener redes sociales propias y activas.
- 3.2. **Propiedad de cupo en la Liga.** El cupo de la Liga pertenece únicamente a la LVP y esta les otorgara una licencia a los equipos para ocuparlo.

Para los equipos que ascendieron y ya fueron registrados bajo el nombre de una organización en Torneos Nacionales y que cumplen los requisitos de la Regla 3.1 se les respetará el cupo para dicha organización, a menos que el representante legal de la organización decida por escrito abandonar el cupo.

En el caso de que un equipo ascendido no tenga una organización y que tengan la intención de unirse a otra organización, se necesitará el consentimiento por escrito y firmado de la mayoría de los jugadores de la última alineación registrada, por ejemplo, en caso de ser 4 o 5 jugadores se necesitará el consentimiento de un mínimo de 3 jugadores. Se les dará una fecha límite y en caso de no llegar a un acuerdo se perderá el cupo.

Tengan en cuenta que dicha unión será evaluada y aceptada por la LVP, dando plena facultad a la LVP para denegarla si así lo considera.

LVP se reserva el derecho de rescindir la participación de cualquier organización si así lo viese pertinente.

- 3.3. Equipos de una misma organización.** Solo se permitirá competir a un solo equipo de una misma organización en Retadores FF Norte y/o Sur (solo uno por ambas ligas).

Si una organización cuenta con un equipo en Retadores FF y uno en Torneos Nacionales, este último no podrá participar en la promoción a Retadores FF. El equipo deberá ceder su cupo en promociones al siguiente lugar viable.

- 3.4. Requisitos de staff.** Se le solicita a cada equipo mantener durante toda la Liga, un (1) Manager. Además, existirá la opción de registrar a un Entrenador, pero no será obligatorio contar con uno. Se mostrará la alineación de todos los equipos en el sitio web de la Liga después de presentar la documentación pertinente y de acuerdo a los tiempos establecidos por la LVP.

- 3.5. Registro inicial de jugadores.** Con fecha límite el 27 de febrero a las 11:59 pm [UTC-6](#), cada equipo debe presentar a la Liga la siguiente documentación con todos los elementos visibles y texto legibles a los fines de registrar su roster:

- A. Ficha de información del equipo con todos los datos requeridos completos. Esta ficha es proporcionada por la Liga.
- B. Ficha de confirmación de contrato con jugador. Esta ficha es proporcionada por la Liga.
- C. Copia de la Identificación Personal de cada jugador o documento legal similar (ver regla 1.5).
- D. Sesión de autorización de uso de imagen de jugadores.

- 3.6. Uniforme oficial del equipo.** Los jugadores que compiten en la Liga deberán contar con un uniforme oficial que deberá ser aprobado previamente por LVP, este uniforme deberá ser portado en la toma de fotografías y en apariciones a cámara. En caso de no tener un uniforme, deberá usarse playera negra de color negro intenso, cuello redondo, manga corta y sin ninguna marca o dibujo en la playera a excepción del logotipo del equipo.

- 3.7. Sesiones fotográficas.**

Se realizará una sesión fotográfica por parte de LVP a los jugadores del equipo registrados en la primera alineación. Si el jugador no concurre a la sesión fotográfica pautada por LVP, el equipo deberá realizarla o el jugador no será registrado. Si posteriormente el equipo cambia de jugadores o uniforme, deberá hacerse cargo

de las sesiones fotográficas siguientes basadas en la guía proporcionada por la Liga, o no podrá continuar compitiendo

La LVP se reserva el derecho de rechazar el nuevo material fotográfico realizado por el equipo en tanto no cumpla con los estándares de calidad y formato que ésta establezca. Su rechazo implica el rechazo de registro del jugador.

3.8. Cambios de jugadores. Una vez hecho el primer registro de alineación y hasta 4 días antes de iniciar la jornada 5 (30 de marzo de 2023), los equipos sólo tendrán permitido hacer cambios en su alineación en base a los siguientes lineamientos. Ningún jugador que haya sido de baja de un equipo podrá ser dado de alta en el mismo equipo hasta dentro de 2 semanas.

- A. No habrá límite de cambios de jugadores durante el periodo permitido.
- B. No se podrán realizar cambio de jugadores sobre el primer registro de alineación hasta tanto no finalice la primera jornada de la Liga.
- C. Todo cambio debe ser presentado 72 horas antes de la Jornada en la que participará con todos los requisitos solicitados en este reglamento.
- D. Junto con la presentación de la documentación referenciada en el punto “C” de la presente cláusula, los equipos deben enviar la totalidad de las fotografías del nuevo jugador, asumiendo ellos el costo total de las mismas, las cuales deberá realizarse siguiendo los lineamientos de la guía oficial de LVP. Estas fotografías deberán ser entregadas para que el jugador nuevo pueda ser registrado.
- E. En caso de que un equipo se quede con 4 jugadores, este podrá seguir compitiendo, pero tendrá que subsanar esta situación en el plazo de una semana notificado a LVP. En caso contrario no podrá disputar ningún partido extra hasta que se garantice tener los 5 jugadores.
- F. Si un equipo se quedara con 3 o menos jugadores este no podrá seguir compitiendo y deberá subsanar su situación dentro del plaza de una semana notificado a LVP o será expulsado de una competencia.

3.9. Nombres de equipo y jugadores. Los nombres de los equipos y jugadores deben ser únicos, la Liga se reserva el derecho de rechazar un nombre de equipo o jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. A su vez, los nombres sólo podrán contener letras del alfabeto latino actual, números arábigos (1-2-3-4, etc) y espacios, a un máximo de once (11) caracteres (espacios incluidos) por nombre. El jugador deberá usar su TAG registrado en la ficha de registro por el equipo, el cual no puede tener más de 3 caracteres alfanumérico.

3.10. Cambios de nombres de jugador. Todos los jugadores deberán competir con los nombres de cuenta existentes en su ficha de registro. Los jugadores y/o equipos tienen prohibido realizar cambios a los nombres de las cuentas de los jugadores. En cambio, de un cambio en su nombre respecto a su ficha de registro, tendrán una

semana para subsanar su situación dentro del plazo notificado a LVP o dicho jugador no podrá disputar un partido oficial.

- 3.11. Propiedad de cuentas.** Los jugadores deben usar sus propias cuentas de Free Fire. Si se descubre que un participante está participando con otra cuenta suya diferente a la registrada o de otro jugador, el participante y/o el equipo serán sancionados.
- 3.12. Nivel mínimo de cuenta.** Todos los jugadores deberán tener al menos rango Oro en modo clasificatorio de su cuenta de Free Fire para poder ser registrados en la competencia en la fecha de cierre de alineaciones o al momento de ser presentado para participar.
- 3.13. Restricciones en la cuenta del jugador.** No hay restricciones ni requisitos de personaje, habilidad, equipamiento, vestuario, moda, bóveda o colección, a menos que esté presente errores que afecten la competencia, lo cual se informará con la mayor antelación posible.
- 3.14. Patrocinios. Patrocinios.** Un equipo tiene la capacidad de adquirir patrocinadores a través de su participación en la Liga. La adquisición de patrocinios es libre a excepción de la siguiente lista de patrocinios restringidos:
- A. Bebidas alcohólicas de cualquier graduación.
 - B. Cigarrillos y demás productos de tabaco.
 - C. Medicamentos.
 - D. Webs de venta de cuentas o boosting.
 - E. Proveedores de armas de fuego, pistolas, municiones.
 - F. Sitios que muestran o están relacionados a la pornografía o sus productos.
 - G. Productos o servicios de competidores directos de LVP o Garena.
 - H. Juegos de azar y apuestas (incluido el póker, pero exceptuando sorteos de las modalidades y productos de juego con finalidad pública).
 - I. Cualquier otro producto o servicio cuya comercialización o prestación esté prohibida por ley.
 - J. Criptomonedas y productor o servicios asociados a criptomonedas.
- 3.15. Participación en Nacionales Free Fire.** Ningún jugador activo y registrado en un equipo de Retadores FF podrá participar en Nacionales FF a menos que haya sido dado de baja oficialmente de Retadores FF.
En caso de que el jugador de Retadores FF juegue en Nacionales, el equipo de Nacionales será descalificado y el jugador será sancionado sin poder jugar 1 jornada.
- 3.16. Participación en Clasificatorias FFL y otras competencias de Tier 2.** Los equipos de Retadores Free Fire pueden participar en Clasificatorias Free Fire League y otras competencias del Tier 2 solo si es con sus mismas alineaciones. En el caso de que logre clasificar a la Serie de Promoción en ambas competencias, se priorizará la

clasificación por medio de Retadores Free Fire y se tomará el siguiente puesto en Clasificatorias.

- 3.17. Jugadores de FFL.** No se aceptará el registro en Retadores FF de jugadores participando en Free Fire League hasta que no se haya dado una baja definitiva y esta misma sea confirmada por LVP.

4. Equipamiento y software

- 4.1. Equipamiento en partidas en línea.** Se espera que los jugadores proporcionen la totalidad de su propio equipamiento, siendo ellos los exclusivos 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, el rendimiento del juego en sus dispositivos y periféricos. Se pide que los equipos tengan al menos una web cam de uno o varios jugadores durante las transmisiones. La Liga no será responsable por aquellas afecciones que perjudiquen la funcionalidad del equipamiento.
- 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 oficial disponible actual del juego. Los jugadores pueden jugar en la versión FF MAX bajo su responsabilidad.
- 4.4. Sistema de comunicación (Discord).** El sistema de comunicación que se utilizará será Discord. El uso de este sistema de comunicación será opcional para los jugadores durante las partidas de la liga, pero será obligatorio que al menos un miembro de equipo esté presente para recibir información. Los enlaces a servidor de Discord, así como reglas de su uso serán enviados por los árbitros previo al inicio de la Liga. [Descarga iOS](#) & [Descarga Android](#).

5. Formato de competición

- 5.1. Definiciones de términos.**
- 5.1.1. 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.
- 5.1.2. Serie.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta terminar el total de un número definido de partidas. Por ejemplo, una serie a 6 partidas.
- 5.1.3. Jornada.** Una fecha individual en donde se juega una serie.

5.1.4. Puntos de partida. Son los puntos obtenidos en una partida individual y según se describe en la tabla. Cada 2 jornadas habrá un aumento por multiplicador:

Posición	Pts J1 y J2		Pts J3 y J4		Pts J5 y J6		Pts J7 y J8		Pts J9	
1°	12	+1 punto por cada kill	12	+2 puntos por cada kill	12	+3 puntos por cada kill	12	+4 puntos por cada kill	12	+5 puntos por cada kill
2°	9		9		9		9			
3°	8		8		8		8			
4°	7		7		7		7			
5°	6		6		6		6			
6°	5		5		5		5			
7°	4		4		4		4			
8°	3		3		3		3			
9°	2		2		2		2			
10°	1		1		1		1			
11°	0		0		0		0			
12°	0		0		0		0			

5.2. Detalles de la competencia.

5.2.1. Fase Regular. Consta de 12 equipos que jugarán 9 jornadas con series de 6 partidas por jornada a excepción de la última jornada que será de 8 mapas.

5.2.2. Sistema de puntaje. Como lo mencionado en el punto 5.1.4, el sistema de puntaje tendrá un valor fijo por posición y habrá un incremento de puntos por asesinatos de manera progresiva a medida que avanzan las jornadas de acuerdo con la tabla.

5.2.2.1. Mapas. Cada jornada se jugará a una serie de 6 mapas, a excepción de la jornada 9 (última jornada) que se jugará a 8 mapas. La rotación de mapas para cada jornada será de la siguiente manera. Todos los mapas se jugarán de día.

Jornadas	Rotación de Mapas
1	Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes
2	Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio
3	Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes
4	Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio
5	Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes
6	Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio
7	Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes
8	Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio
9	Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio > Alpes > Bermuda > Purgatorio

5.2.2.2. Formato de partida. La partida se creará en el formato “Liga”, modo “Escuadras”, lista de suministros “Modo Esports”, máximo de 48 jugadores, y se disputará con la siguiente configuración del juego:

RESURRECCIÓN	<input type="text" value="SÍ"/>	HP	<input type="text" value="200"/>
EP	<input type="text" value="0"/>	VELOCIDAD DE MOVIMIENTO	<input type="text" value="100%"/>
ALTURA DEL SALTO	<input type="text" value="100%"/>		
CLIMA	<input checked="" type="radio"/> DÍA <input type="radio"/> NOCHE	MUNICIONES LIMITADAS	<input checked="" type="radio"/> SÍ <input type="radio"/> NO
DAÑO DE CAÍDA	<input checked="" type="radio"/> SÍ <input type="radio"/> NO	ADITAMENTOS	<input checked="" type="radio"/> SÍ <input type="radio"/> NO
AIRDROP	<input checked="" type="radio"/> SÍ <input type="radio"/> NO	HABILIDAD DE PERSONAJE	<input checked="" type="radio"/> SÍ <input type="radio"/> NO
VEHÍCULOS	<input checked="" type="radio"/> SÍ <input type="radio"/> NO	PROPIEDAD DE ARMA	<input type="radio"/> SÍ <input checked="" type="radio"/> NO
UAV	<input checked="" type="radio"/> SÍ <input type="radio"/> NO	ATAQUE AÉREO	<input checked="" type="radio"/> SÍ <input type="radio"/> NO

5.2.2.3. Tabla general. Habrá un puntaje global que sumará todos los puntajes de cada partida de cada serie.

5.2.2.4. Clasificación. Al finalizar la temporada de clausura, el equipo con mayor puntuación de la tabla podrá jugar la serie de promoción a la FFL junto a los dos mejores equipos de la temporada clausura.

5.2.2.5. Desempate en la tabla de clasificación. En caso de empate de 2 o más equipos en el puntaje global, se tomará en cuenta la suma de Booyah's globales, ordenando a los equipos empatados de mayor a menor número de Booyah's. De seguir empatados se definirá por la suma de eliminaciones globales obtenidas y de seguir siendo un empate se definirá el desempate por la posición obtenida en la última serie de la fase regular.

5.2.2.6. Calendario. La Liga inicia la semana del 4 de abril y termina en la semana del 31 de mayo.

Retadores Free Fire Norte				
Jornada	Fecha	Hora Colombia	Hora Costa Rica	Hora México
1	4 de abril	19:30	18:30	18:30
2	11 de abril	19:30	18:30	18:30
3	18 de abril	19:30	18:30	18:30
4	25 de abril	19:30	18:30	18:30
5	2 de mayo	19:30	18:30	18:30
6	9 de mayo	19:30	18:30	18:30
7	16 de mayo	19:30	18:30	18:30
8	23 de mayo	19:30	18:30	18:30
9	30 de mayo	19:30	18:30	18:30
PR	10 de octubre	19:30	18:30	18:30
PR	17 de octubre	19:30	18:30	18:30
PR	24 de octubre	19:30	18:30	18:30

Retadores Free Fire Sur				
Jornada	Fecha	Hora Argentina	Hora Chile	Hora Perú
1	5 de abril	20:00	19:00	18:00
2	12 de abril	20:00	19:00	18:00
3	19 de abril	20:00	19:00	18:00
4	26 de abril	20:00	19:00	18:00
5	3 de mayo	20:00	19:00	18:00
6	10 de mayo	20:00	19:00	18:00
7	17 de mayo	20:00	19:00	18:00
8	24 de mayo	20:00	19:00	18:00
9	31 de mayo	20:00	19:00	18:00
PR	11 de octubre	20:00	20:00	18:00
PR	18 de octubre	20:00	20:00	18:00
PR	25 de octubre	20:00	20:00	18:00

6. Proceso de enfrentamientos

- 6.1. Papel de los Árbitros.** Son los miembros de la Liga 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. Sitio web de la liga.** La información más importante y actualizada para consulta del público y los participantes será mostrada en el sitio web. Datos tales como fechas, equipos, alineaciones, resultados, puntos, noticias, estadísticas, videos, entre otros.
- 6.3. Cambios en el calendario.** La Liga puede, a su consideración, reorganizar el horario de las series de un día dado y/o cambiar la fecha de un combate de la Liga a una fecha u hora distinta. En caso de modificaciones los Árbitros notificarán a todos los equipos a la mayor brevedad posible.
- 6.4. Fixture.** Al inicio de cada ciclo, la Liga proporcionará a los equipos un documento de nombre Fixture que concentrará toda la información de las partidas con fecha y hora, resultados, alineaciones, puntajes, entre otras informaciones importantes. El contenido de este documento es oficial, y será principal fuente de información actualizable que podrán consultar.

6.5. Asistencia y tolerancia. Para la primera partida del día los equipos deberán presentarse al Discord 1 hora antes de la hora indicada para el inicio de la serie en fixture. Y 30 minutos antes en la sala de juego, para ello se enviará el ID y Password de SALA por Discord. La tolerancia será de 20 minutos, es decir que deberán presentarse a más tardar 10 minutos antes de la hora indicada en el calendario.

De la segunda partida en adelante habrá 5 minutos de tiempo de tolerancia contando a partir de que finaliza la partida anterior para estar en el Discord y sala de juego.

6.6. Equipos completos. Solo se permitirá competir si el equipo cuenta con 4 jugadores disponibles para competir que es el requerido para un escuadrón completo. Sin que esto afecte el cumplimiento del literal 1.4 del presente reglamento.

6.7. Creación de lobby de juego. Los Árbitros serán los responsables de crear la sala de juego oficial y compartir la información en 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.

6.8. Restricciones de elementos del 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.

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

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

6.11. Reporte de bugs y/o infracciones. Los jugadores managers de cada equipo deberán reportar por medio de correo electrónico toda situación que pueda ir en contra del reglamento o alguna problemática que pueda afectar la jugabilidad de algún participante de la Liga.

7. Desconexiones 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, siempre

que el juego se lo permita. Los participantes no pueden solicitar una pausa o un remake debido a esta razón.

- 7.2. Desconexiones intencionales.** Si un participante se desconecta intencionalmente de la partida el equipo será sancionado con la quita de 10 puntos del puntaje global. Queda a la exclusiva discreción de Garena determinar cuál situación constituye o no una desconexión intencional.
- 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.
- 7.4. Pausas.** Solo los Árbitros pueden considerar una pausa, 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 10 jugadores o más se desconectan al mismo tiempo.
- 7.5. Reanudación de la partida.** Después de una pausa y que se hayan resuelto los problemas, los Árbitros serán los responsables de reanudar la partida dando aviso a los equipos por medio del chat general de Discord 60 segundos antes de ejecutar la acción de reanudación. Los equipos son responsables de estar alertas a los mensajes de parte de los Árbitros.
- 7.6. Remake.** LVP tiene la potestad de decidir, según su mejor y exclusivo criterio, determinar el remake de una partida con el fin de velar por la correcta integridad deportiva o ante fallos en el servidor de juego.

8. Premios.

- 8.1. Forma y tiempo de pago.** Para la entrega de premios se harán las retenciones de impuestos obligadas por la ley y las conversiones a moneda local con fecha de la jornada 9. Para recibir el pago la organización oficial registrada del equipo deberá emitir una factura electrónica válida. Su residencia fiscal y la titularidad de una cuenta bancaria serán acreditados con los documentos entregados al registro del equipo, y en caso de necesitar más información o documentación deberá ser entregada. El pago podrá realizarse desde cualquier filial de LVP o sus asociados.
- 8.2. Cantidad.** Los equipos tendrán la oportunidad de ganar premios en efectivo basados en la posición final obtenida en fase regular.

PREMIOS RETADORES FF NORTE/SUR	
Posición Final	Premio (USD)
1	8 000
2	5 000
3	3 000

4	2 000
5	1 000
6	1 000
7-12	0

- 8.3. Caducidad de premios.** Los equipos ganadores de los premios dispondrán de un plazo de 90 días desde terminada la fase regular para reclamar sus premios presentando la documentación requerida para el pago de estos. Finalizado ese periodo si no se ha recibido dicha documentación los premios no podrán ser reclamados.

9. Ascenso a Free Fire League

- 9.1. Serie Promoción.** Al finalizar la temporada de competencias de Ligas Norte/Sur FF (tier 2), Clasificatorias FFL y la Free Fire League, un cierto número de equipos de cada competencia deberá disputar la Serie de Promoción. Es una serie a 8 partidas: 1° Bermuda (día), 2° Purgatorio (día), 3° Alpes (día), 4° Nexterra (día), 5° Bermuda (día), 6° Purgatorio (día), 7° Alpes (día), 8° Nexterra (día), donde los 2 mejores equipos que acumulen más puntos bajo el mismo sistema de puntuación de la Regla 5.1.4 (+1 punto por kill) y desempate de la Regla 9.2, ascenderán o mantendrán su lugar en la siguiente temporada de la Free Fire League

Competencia	Equipos
Retadores FF Norte	Top 3
Retadores FF Sur	Top 3
Clasificatorias FFL Norte	Top 2
Clasificatorias FFL Sur	Top 2
Free Fire League 2022	17° y 18°

- 9.2. Desempate en promoción.** En caso de empate de 2 o más equipos en puntaje global se tomarán en cuenta la suma de Booyah's de todas las partidas, ordenando a los equipos empatados de mayor a menor número de Booyah's. De seguir empatados se definirá por la suma de eliminaciones obtenidas y de continuar el empate se definirá el desempate por la posición obtenida en la última partida de la fase de Relegación.
- 9.3. Reglamento de Free Fire League.** Las series de promoción se rigen por las reglas de FFL, una vez que los equipos estén clasificados, se les entregará este reglamento oficial que contiene todos los detalles oficiales para disputar estas series.
- 9.4. Requisitos de ascenso.** Garena solicitará documentación que acredite cada uno de los requisitos:

- A. Una empresa 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 Free Fire League y tomará todas las decisiones.

- 9.5. Organizaciones en FFL.** Las organizaciones que conforman la Free Fire League pueden tener un equipo compitiendo en Retadores FF, Clasificatorias FFL u otras competencias oficiales de Garena. Sin embargo, este no será elegible para participar en sus respectivas series de promoción y, por consecuencia, no podrá ascender. El equipo deberá ceder su cupo en promociones al siguiente lugar viable.

10. Ascenso a Retadores Free Fire Norte y Sur

- 10.1. Serie Promoción.** Al finalizar la temporada de competencias de Retadores Free Fire 2023, un cierto número de equipos deberá disputar las Series de Promoción a Retadores FF. Serán tres jornadas cada una con serie a 6 partidas (1° Bermuda-día, 2° Purgatorio, 3° Nexterra, 4° Alpes, 5° Bermuda, 6° Purgatorio) donde los mejores tres equipos por región y que acumulen más puntos bajo el mismo sistema de puntuación de la Regla 5.1.4, ascenderán o mantendrán su lugar en la siguiente temporada de Retadores FF. Todos los mapas se jugarán de día.

Competencia	Equipos
Torneo Nacional México	Top 3
Torneo Nacional Centroamérica	Top 3
Torneo Nacional Colombia	Top 3
Retadores Free Fire Norte Clausura	10° - 11° - 12°

Competencia	Equipos
Torneo Nacional Argentina	Top 3
Torneo Nacional Chile	Top 3

Torneo Nacional Perú	Top 3
Retadores Free Fire Sur Clausura	10° - 11° - 12°

10.2. Desempate en promoción regionales. En caso de empate de 2 o más equipos en puntaje global se tomarán en cuenta la suma de Booyah's de todas las partidas, ordenando a los equipos empatados de mayor a menor número de Booyah's. De seguir empatados se definirá por la suma de eliminaciones obtenidas y de continuar el empate se definirá el desempate por la posición obtenida en la última partida de la jornada 2.

10.3. Requisitos de Ascenso a Retadores FF Norte y Sur. LVP solicitará documentación que acredite cada uno de los requisitos:

- Plan de negocio:
 - En este apartado se debe explicar la estructura organizacional del equipo:
 - a) Esquema legal de la organización.
 - b) Planes financieros de sostenibilidad.
 - c) Fuentes de ingresos y estrategias para adquirirlos
 - d) Equipo de trabajo que conforma la organización.
- Plan deportivo: En este apartado los equipos deben mostrar sus resultados competitivos:
 - a) Logros en Ligas y Torneos Nacionales o Internacionales
 - b) Ambiente laboral que el equipo tiene preparado para sus jugadores: instalaciones, cuerpo técnico y planes que se tengan para aportar en el desarrollo del talento de la región.
- Plan de marca: En este apartado los equipos deberán mostrar sus estrategias de imagen y posicionamiento:
 - a) Logo e identidad visual.
 - b) Número de seguidores en redes sociales.
 - c) Nivel de acogida actual con fans y seguidores (alcance e impacto).
 - d) Estrategias para incrementar fans.
 - e) Enlace a las redes sociales.
- Estado societario:
 - a) Poseer una empresa 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.

LVP 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 Retadores FF Norte/Sur y tomará todas las decisiones.

Únicamente se tomará como válido el dossier del equipo/organización que disputó los Nacionales Free Fire y la Promoción Relegación a Retadores Free Fire.

11. Código de conducta

- 11.1. Conductas o acciones no permitidas.** Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros.
- 11.1.1. Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
 - 11.1.2. Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego.
 - 11.1.3. Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
 - 11.1.4. Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.
 - 11.1.5. Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
 - 11.1.6. Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
 - 11.1.7. 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.
 - 11.1.8. 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 Garena.
 - 11.1.9. Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.

- 11.1.10. Soborno.** Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de Garena o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
- 11.1.11. Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
- 11.1.12. Confidencialidad.** Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por Garena.
- 11.2. Derecho a publicar.** La Liga tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un equipo.
- 11.3. Sanciones.** Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido una violación a las reglas, la Liga puede, sin limitación de su autoridad, aplicar una o cuantas desee de las siguientes sanciones al jugador y/o equipo:
- a) Warning.
 - b) Quita puntos de la tabla general de posiciones.
 - c) Descalificación de la partida (el equipo no podrá participar en esa ronda).
 - d) Descalificación de la serie (el equipo no podrá participar en esa jornada y se considera como derrota por inasistencia).
 - e) Descalificación de la competencia.
 - f) Suspensiones.
 - g) Pérdida de premios parcial o total.

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en la Liga. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas de una manera sucesiva. La Liga, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Liga.