

Reglamento
FFWS: LATAM
2026

Introducción y propósito.

Este documento tiene como finalidad, regir la competición titulada FFWS: LATAM ("**Liga**") que se desarrollará de manera Online en la región de América y organizada por Garena Free Fire Esports (**"Garena"**, distribuidor y desarrollador de Free Fire).

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

La temporada 2026 de la FFWS: LATAM estará dividida en dos partes con los nombres: **EWC Qualifier y FFWS: LATAM 2026**. Cada ciclo consta de tres fases: temporada regular, clasificación y finales.

Estas reglas no restringen la participación de los jugadores. Los términos de la relación entre jugadores y equipos es responsabilidad de dichos jugadores y equipos.

Toda la comunicación oficial de temas relacionados con la Liga será a través de los siguientes correos electrónicos, los 3 siempre en copia: **lagunaj@garena.com, hernandezr@garena.com y esportsff.mx@lvp.global**

1. Elegibilidad.

1.1. **Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 16 años de edad al día de su participación. El pasaporte físico es obligatorio para todos los jugadores registrados dentro de las alineaciones.

1.2. **Servidores.** De forma obligatoria se requiere que cada jugador tenga una cuenta propia.

1.3. **Roster.** 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 principales y los restantes como reserva.

1.3.1. Todos los jugadores registrados en ficha de alineación deberán jugar por lo menos cinco mapas en la temporada regular.

1.4. **Equipo.** Los equipos deberán jugar las partidas de la liga con mínimo tres (3) jugadores de nacionalidad Latinoamericana[1] o Norteamericana[2] y el cuarto jugador podrá ser (o no) de nacionalidad Latinoamericana o Norteamericana. No hay restricción para jugar con 4 jugadores Latinoamericanos o Norteamericanos.

1.5. **Los equipos declaran que los jugadores cuentan con los siguientes documentos:**

1.5.1. **Pasaportes y visas.** Es de carácter **obligatorio que** todos los jugadores cuenten con un pasaporte y/o visa (en caso de ser necesario) con vigencia de al menos un año según requiera su país origen hacia los destinos a los que viajaran. Sólo wild cards podrán ser registrados sin pasaporte.

1.5.1.1. Cualquier jugador que resida en un país diferente a su nacionalidad deberá proporcionar la documentación de residencia legal que le permita el reingreso al país.

1.6. **Exclusión de empleados.** Los empleados de Garena ni asociados a la organización de la Liga son elegibles para competir en esta Liga, tampoco podrán estar afiliados o ser parte de los equipos participantes.

1.7. **Intercambio de valores por ingreso a liga.** Ningún jugador deberá ejercer un intercambio de valores por un lugar en cualquier roster de liga. Igualmente, ningún

[1] Los países que conforman a Latinoamérica según el reglamento son los siguientes (servidor SAC y US): Costa Rica, Colombia, Ecuador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, El Salvador, Venezuela, Argentina, Perú, Bolivia, Chile, Paraguay, Uruguay, Antillas Neerlandesas, Guyana.

[2] Los países que conforman a Norteamérica según el reglamento son los siguientes (servidor NA): Antigua y Barbuda, Anguila, Aruba, Barbados, Bahamas, Belice, Canadá, Dominica, República Dominicana, Granada, Haití, Jamaica, San Cristóbal y Nieves, Islas Caimán, Santa Lucía, Montserrat, Surinam, Islas Turcas y Caicos, Trinidad y Tobago, Estados Unidos, San Vicente y las Granadinas, Islas Vírgenes.

equipo tiene permitido cobrar ninguna suma a cambio de otorgar un lugar en su roster de liga. Staffs y/o jugadores involucrados en esta práctica, así sea únicamente un ofrecimiento, recibirán un veto vitalicio, y la permanencia de la organización será puesta a juicio.

1.8. **Presencia en otra región competitiva de FFWS.** Ningún jugador será elegible si está actualmente activo en otra región competitiva de FFWS.

2. Registro y participación.

2.1. **Requisitos de equipo.** Para poder acceder a la Liga, los equipos deberán contar con una organización que cumpla los siguientes requisitos:

A. Una empresa o representante legal 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.
    a. Esta cuenta no podrá ser cambiada una vez iniciada la temporada.
    b. El proceso de pagos no se podrá interrumpir una vez iniciado.
C. Poder emitir facturas electrónicas.
D. Tener un logotipo y/o marca del cual se tengan los derechos de uso o propiedad.

Se solicita documentación que acredite cada requisito establecido y se le notificará por escrito la aprobación si la organización es aceptada antes del inicio de la Liga.

2.2. **Propiedad de cupo en la Liga.** El cupo de la Liga pertenece únicamente a la organización aprobada por Garena.

Garena puede retirarle la propiedad del cupo a una organización bajo los siguientes términos:

A. Entrega de documentación falsa.
B. Incumplimiento de contrato con los jugadores.
C. Falta en los pagos a los jugadores.
D. Inasistencia a las partidas.
E. Abuso verbal o físico a la organización o staff de la misma.
F. Falta de respuesta, comunicación o claridad por parte de la organización.
G. Incumplimiento de fechas de entrega de documentación.
H. Incumplimiento con lo estipulado en los NDA o contrato de confidencialidad.
I. Los representantes de la organización que empiecen un proceso judicial que afecte su estadía en la liga.
J. Se demuestre la existencia de cobro (o indicio de) por un lugar de jugador en su roster de liga.

Antes de remover la propiedad del cupo de la liga a una organización los encargados de la liga se pondrán en contacto con la organización.

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

2.2.1. Prohibición del Arrendamiento de Cupos de Competencia. Se entiende por cupo de competencia el derecho otorgado por Garena a una organización para participar en la FFWS LATAM, incluyendo todas las obligaciones deportivas, administrativas y regulatorias asociadas a dicha participación.

Queda estrictamente prohibido el arrendamiento, alquiler, préstamo temporal o cualquier otra figura análoga mediante la cual una organización titular de un cupo permita que una tercera organización participe en la FFWS LATAM de manera temporal a cambio de una compensación económica, en especie o de cualquier otra naturaleza.

El titular de un cupo únicamente podrá ejercer una de las siguientes opciones:

A. Competir directamente, utilizando su propia estructura deportiva y administrativa.
B. Vender de forma definitiva el cupo a otra organización, previa aprobación expresa de Garena.
C. Ceder el cupo de manera permanente y sin contraprestación económica, a Garena.

El incumplimiento de esta norma podrá derivar, a discreción de Garena y según la gravedad del caso, en la pérdida inmediata del cupo de competencia y la inhabilitación temporal o permanente para participar en competencias oficiales de Free Fire, junto con la anulación de resultados deportivos obtenidos durante el periodo de infracción.

Garena se reserva el derecho de auditar, investigar y solicitar documentación contractual, financiera y administrativa a las organizaciones participantes con el fin de verificar el cumplimiento de la presente regla.

2.2.2. Identidad de los equipos. Los equipos únicamente podrán competir bajo un mismo nombre durante el año calendario. En caso de querer hacer un cambio, tendrán que realizar la venta de cupo.

2.2.2.1. Esta identidad puede involucrar patrocinadores a través de un acuerdo de naming.

2.3. **Equipos de una misma organización.** Las organizaciones que conforman la FFWS: LATAM no pueden tener más que un solo equipo participando en la misma.

2.4. **Requisitos de alineación.** Se le solicita a cada equipo mantener durante toda la Liga, un (1) Manager, quien será el contacto principal del equipo con la Liga, y con un mínimo de cinco (5) jugadores y un máximo de seis (6).

Los equipos pueden 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.

Todos los jugadores deben tener con el equipo con el que compiten un contrato por escrito y **firmado mediante una plataforma de sistema de cifrado (firma digital)**. Para evitar dudas, los acuerdos verbales de un contrato escrito no cumplen con este requisito. El contrato debe representar todas las obligaciones y derechos entre el jugador y el equipo. Un jugador de la Liga solo tiene permitido competir y estar contratado solo por un solo equipo globalmente.

La organización del torneo podrá solicitar a los equipos y jugadores la presentación de los contratos a los efectos de resolver conflictos entre los jugadores y su equipo y poder verificar la existencia y condiciones del mismo. Toda falta o irregularidad en los contratos será sancionable según el mejor criterio de Garena.

2.5. **Carta de no adeudos.** Los equipos deberán presentar una carta de no adeudos de su staff y jugadores de la temporada anterior a la que está por jugarse como requisito de registro en la liga. **De no entregar la misma en el plazo establecido a continuación, Garena podrá negarle la participación en la competencia y expulsar a dicho equipo hasta que la situación se regularice.**

	Fecha límite de presentación de carta de no adeudos. (11:59 pm UTC-6)
EWC Qualifier	Lunes 9 de Febrero de 2026
FFWS: LATAM 2026	Lunes 1 de Junio de 2026

2.6. **Presentación de alineación.** Antes del inicio de cada temporada (Apertura y Clausura), todos los equipos deberán presentar la ficha de su equipo oficial participando en la FFWS: LATAM, junto a toda la documentación requerida:

A. Ficha de información del equipo con todos los datos requeridos completos (esta ficha es proporcionada por la Liga).
B. Contratos firmados por cada jugador registrado.
    a. En el caso de jugadores de 16 y 17 años de edad, deberán presentar la autorización parental.
C. Pasaportes vigentes.
D. Reglamento firmado por todos los integrantes de la plantilla.

	Fecha límite de presentación (11:59 pm UTC-6)
EWC Qualifier	Viernes 13 de febrero de 2026

	Fecha límite de presentación (11:59 pm UTC-6)
FFWS: LATAM 2026	Viernes 26 de junio de 2026

2.6.1. Si la organización no entrega la documentación a tiempo, este tendrá una multa de $800.00 USD y tendrá como máximo 3 días más para presentar dicha alineación. En caso de no presentar la documentación después de esa fecha se considerará como Incumplimiento de entrega de documentación y se le revocará el cupo de la liga.

2.7. **Uniforme oficial del equipo.** Cuando le sea requerido el equipo deberá confirmar, mediante el envío de fotografías, el uniforme oficial que su equipo utilizará durante toda la temporada y con el cual acudirá al Photoshoot. Todos los miembros del equipo deberán utilizar el mismo diseño de uniforme. Si con posterioridad a realizado el Photoshoot el uniforme oficial es modificado, el equipo podrá realizar una nueva sesión fotográfica a su exclusivo cargo y gestión. La organización del torneo 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.

Garena se reserva el derecho de rechazar en todo o parte el uniforme oficial del equipo si considera que este es o posee elementos vulgares, inapropiados o contrarios a la ley, las buenas costumbres, la decencia pública o los valores que Garena representa como institución.

2.8. **Cambios de jugadores.** Una vez hecho el primer registro de alineación y hasta 4 días antes de iniciar la jornada 16, los equipos sólo tendrán permitido hacer cambios en su alineación en base a los siguientes lineamientos.

A. Únicamente se podrán realizar dos (2) cambios totales para el roster, indistintamente si son principales o reservas. Las bajas de roster no consumen un cambio, la alta o el intercambio de jugadores sí.
B. **No se podrán realizar cambios de jugadores hasta tanto no finalice la tercera jornada de la Liga**
C. Todo cambio debe ser presentado a más tardar los días miércoles a las 02:00 pm **UTC-6** de la semana competitiva en la cual desea hacerse efectivo el cambio.
D. El jugador incorporado deberá disputar un mínimo de cinco (5) mapas antes de que pueda ser liberado, conforme al punto 2.8.1
E. Toda presentación de un cambio debe ser debidamente acompañada de la documentación estipulada en el **punto 3.5** y cumplir con lo estipulado en el **punto 3.6.**

F. Junto con la presentación de la documentación referenciada en el punto **3.5** 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 presente guía: **Guía de fotografías**
De no entregar las fotografías en el plazo establecido y con la calidad requerida, Garena podrá negarle la participación en la competencia a dicho jugador hasta que la situación se regularice y se perderá el cambio realizado.

2.8.1. Todo jugador registrado en la ficha oficial de alineación deberá haber disputado un mínimo de cinco (5) mapas durante la fase regular antes de ser elegible para ser liberado por su equipo.

2.8.2. El registro de un jugador obliga al equipo a cumplir con su alineación mínima durante la temporada, sin excepciones.

2.8.2.1. Las únicas justificaciones permitidas para una baja sin haber jugado los mapas mínimos son las siguientes:

2.8.2.1.1. Fallecimiento del jugador.

2.8.2.1.2. Desaparición del jugador, justificada por una investigación judicial en su país de residencia.

2.8.2.1.3. Internación médica a largo plazo del jugador, justificada por un reporte médico y comprobante de internación en hospital.

	Fecha inicio de cambio de jugadores (08:00 am UTC-6)	**Fecha límite de cambio de jugadores (11:59 pm UTC-6)**
EWC Qualifer	Domingo 12 de abril de 2026	Jueves 21 de mayo de 2026
FFWS: LATAM 2026	Domingo 2 de agosto de 2026	Jueves 10 de septiembre de 2026

2.9. **Liberación de jugador.** Cuando un equipo libere a un jugador previamente registrado, deberá cumplir con los siguientes requisitos:

2.9.1. Terminar el contrato vigente con el jugador, conforme a lo establecido en el **punto 3.6.**

2.9.2. Liquidar cualquier adeudo pendiente con el jugador.

2.9.3. Notificar formalmente a la liga de la solicitud de liberación.

2.9.4. Llenar el formulario de retroalimentación obligatorio.

No se permitirá liberar jugadores una vez finalizada la jornada 14 de la Liga. Asimismo, la solicitud de liberación sólo será válida si el jugador ha cumplido con el requisito de participación mínima descrito en punto **2.8.1.**

2.10. **Intercambio de jugadores.** Un equipo podrá intercambiar jugadores con otros equipos de la siguiente manera:

2.10.1. Para que un jugador sea considerado elegible en una operación de intercambio, deberá cumplir con la normativa de participación mínima estipulada en el punto **2.8.1**, salvo que el intercambio se realice en condición de liberación por incumplimiento contractual. La Liga se reserva el derecho de rechazar cualquier solicitud de intercambio que contravenga esta disposición.

2.10.2. **Intercambio simétrico.** Se puede intercambiar a los jugadores de un equipo a otro, por ejemplo: 1 jugador por 1 jugador.

2.10.3. **Intercambio asimétrico.** Se puede intercambiar a los jugadores de un equipo por otro sin la necesidad de que sea simétrico el cambio, por ejemplo: 2 jugadores por 1, 3 jugadores por 2.

2.10.3.1. Las transacciones de intercambio no están limitadas a dos equipos por transacción. Un intercambio puede incluir a jugadores de dos o más equipos sin límite alguno. Por ejemplo:

2.10.3.1.1. El equipo A cambia al jugador X al equipo B,

2.10.3.1.2. El equipo B cambia al jugador Y al equipo C,

2.10.3.1.3. El equipo C cambia al jugador Z al equipo A.

2.10.4. **Intercambio por dinero.** Se puede intercambiar a los jugadores de un equipo a otro a cambio de dinero en efectivo u otra consideración, siempre y cuando dicha transacción no viole alguna regla.

2.10.4.1. Las transacciones de intercambio por dinero también pueden ser híbridas, donde se intercambia a un jugador a cambio de uno o más jugadores más dinero en efectivo u otra consideración.

2.10.5. **Aprobación de la liga.** Las solicitudes de intercambio deben presentarse por los equipos involucrados, por escrito, y deben ser aprobados por la liga, por escrito, antes de que sean efectivas.

2.10.5.1. La solicitud debe presentarse durante las fechas de cambio estipulados en la **Regla 3.7.**

La solicitud debe enviarse con los siguientes lineamientos:
Asunto del Correo: [Nombre de Equipo] y [Reporte de cambios].

Cuerpo del Correo: Descripción de los cambios y los acuerdos pactados entre los equipos. [Ficha actualizada de todos los equipos involucrados].

2.11. **Uso del Wild Card.** Una única vez por Temporada, y ante una emergencia con el roster debidamente justificado y documentada, se le podrá permitir al equipo realizar una única incorporación transitoria el mismo día en que debe disputarse la jornada a los fines de suplir la falta de un jugador principal.
Esta incorporación transitoria podrá disputar todos los partidos de la jornada y los puntos de juego que obtenga serán contabilizados al jugador que reemplace. A su vez, deberá cumplir con todos los requisitos exigidos para los jugadores regulares de un roster con excepción del envío del material fotográfico, y con la posibilidad de presentar DNI o pasaporte como documento de identidad.
Si el equipo determina incorporar definitivamente a su roster a este jugador, deberá hacer uso de uno de los dos cambios reglamentarios.

	Fecha inicio de uso de wild card (08:00 am UTC-6)	**Fecha límite de uso de wild card (11:59 pm UTC-6)**
EWC Qualifier	Sábado 4 de abril de 2026	Domingo 24 de mayo de 2026
FFWS: LATAM 2026	Sábado 25 de Julio de 2026	Domingo 13 de septiembre de 2026

2.12. **Nombres de equipo y jugador.** 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.

Si un equipo o jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, la Liga se reserva el derecho de no permitirle competir.

2.13. **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.
Por cada jugador que se presente a competir con un nombre diferente al registrado en la FFWS: LATAM, el equipo podrá ser sancionado con la deducción de 15 puntos de su puntaje global. El jugador podrá competir en esa jornada con el nuevo nombre pero deberá cambiarlo al nombre registrado originalmente al finalizar la jornada. Por cada jornada subsiguiente que el jugador se presente a competir con un nombre diferente al registrado originalmente perderá otros 15 puntos de su puntaje global.

2.14. **Prohibición de Poaching, caza furtiva y contacto indebido.** Se prohíbe expresamente que cualquier organización, representante, entrenador, jugador, staff o persona afiliada a un equipo participante en la FFWS: LATAM contacte, negocie, reclute o intente inducir, de manera directa o indirecta, a jugadores o staffs que mantengan un contrato

vigente con otra organización, sin contar con el consentimiento previo, expreso y por escrito de dicha organización.

Esta prohibición incluye cualquier forma de acercamiento que tenga como finalidad explorar la incorporación futura del jugador o staff, obtener información sobre su situación contractual, o influir en su decisión de permanencia, independientemente del medio utilizado (mensajería privada, redes sociales, comunicaciones informales, intermediarios, entre otros).

A los efectos de esta cláusula, se entenderá como poaching o tampering todo intento deliberado de interferir en la relación contractual entre un jugador o staff y su organización vigente, sin seguir el canal formal autorizado por la Liga.

Para que un jugador o staff se encuentre protegido bajo esta disposición, deberá estar debidamente registrado ante la Liga mediante los mecanismos oficiales establecidos.

2.14.1. Cualquier equipo, persona u organización que incurra en una violación a esta cláusula podrá ser sujeto a una o más de las siguientes sanciones disciplinarias, según lo establecido en el artículo **11.3** del presente reglamento.

2.15. **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 pudiendo perder todos los puntos de la jornada hasta ser expulsados de la competencia y vetados de toda competencia oficial de Garena.

2.15.1. Excepción, en caso de que un jugador ingrese a su cuenta en día de jornada y esta se encuentre en estado de blacklist, Garena podrá proveer una cuenta provisional, equipada con los elementos básicos para jugar, solamente para uso durante esa jornada. Una vez investigada y recuperado el estatus limpio de la cuenta, el jugador deberá regresar a ella para la competencia.

2.15.1.1. Toda cuenta que se encuentre en un estado de blacklist será investigada para saber la razón del mismo.

2.15.1.1.1. Cuentas suspendidas por uso de hacks no serán recuperadas.

2.15.1.1.2. Cuentas suspendidas por abuso verbal no serán recuperadas.

2.15.1.1.3. Cuentas suspendidas por ser compartidas no serán recuperadas.

2.15.1.1.4. Cuentas suspendidas por ser vendidas no serán recuperadas.

2.16. **Nivel mínimo de cuenta.** Todos los jugadores deberán tener al menos nivel 20 en su cuenta de Free Fire para poder ser registrados en la competencia.

2.17. **Restricciones en la cuenta del jugador.** No hay restricciones ni requisitos de personaje, clasificación, 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.

2.18. **Patrocinios.** Garena se reservan el derecho de prohibir o eliminar equipos con patrocinadores o socios que sean únicos o ampliamente conocidos por pornografía, uso de drogas u otros temas adultos/maduros, criptomonedas, casas de apuestas, así como cualquier patrocinador o socio que pueda dañar la reputación de la competición o de Garena.

2.19. **Publicidad de otros juegos.** En el tiempo de duración de la Liga, los jugadores registrados no podrán promocionar otro juego únicamente del género battle royale en sus redes sociales, cualquier otro género de juego será permitido. Esta restricción no aplica a las organizaciones.

2.20. **Prohibición de participación 2026 en equipos de Torneos Regionales y Torneos Abiertos Norte/Sur (tier 2)**. Ningún jugador activo y registrado en un equipo de Tier 1 podrá participar en un equipo de los torneos regionales o abiertos norte/sur que clasifiquen a la Serie de Promoción durante ese año a excepción de los jugadores registrados por la **regla 1.1.1.1.**

2.21. **Descalificación.** Las organizaciones reconocen que los cupos de la liga son concedidos competitivamente y todos están sujetos a aprobación del staff de Garena. Las organizaciones, los miembros de los equipos y staff de la organización están sujetos a multas, suspensiones y/o descalificaciones impuestas por la violación de las reglas.

2.22. **Equipos incompletos.** Los equipos tienen total responsabilidad de presentar cuatro (4) jugadores para competir durante los días de la liga. Estos mismos jugadores son los que previamente se registraron ante la organización con toda la documentación mencionada en el punto **3.5**. En caso de no contar con la alineación completa los equipos serán acreedores a las sanciones mencionadas en el punto **11.3.** No se podrá participar de ninguna manera con equipos de menos de cuatro (4) jugadores.

2.23. **Mapas mínimos.** Todos los jugadores registrados en la alineación deberán jugar un mínimo de 5 mapas durante la fase regular, sin excepción. Los mapas jugados no se transfieren en caso de que el jugador cambie de equipo durante una misma temporada.

Los equipos que no cumplan con el mínimo requerido de mapas disputados por jugador serán acreedores a la sanción estipulada en la **regla 11.3.**

3. Equipamiento y software.

3.1. **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, 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 recomienda que los equipos tengan al menos una webcam durante las transmisiones. La Liga no será responsable por aquellas afecciones que perjudiquen la funcionalidad del equipamiento.

3.2. **Equipamiento en eventos presenciales**. La Liga proporcionará: celular, HUB, auriculares o audífonos, cables de energía, mesa y silla. No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado o que los Árbitros sospechen que otorga una ventaja competitiva injusta.

3.3. **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 (celular).

3.4. **Versión de juego**. Cada partida se jugará con la versión **oficial** disponible actual del juego.

3.5. **Sistema de comunicación (Discord).** El sistema de comunicación que se utilizará será Discord. El uso de este sistema de comunicación se dividirá en dos servidores, uno general de liga y otro específico para cada equipo, será obligatorio para los jugadores utilizar este servidor de equipo durante las partidas de la liga, y estar presentes en los canales de chat del servidor general de liga para recibir información. El coach y analista de cada equipo deberá entrar al canal "coaches_analistas" del servidor de liga durante los mapas y encender su cámara para observación del equipo de árbitros. Los enlaces a servidores de discord así como reglas de su uso serán enviados por los Árbitros del torneo previo al inicio de la Liga. Descarga iOS & Descarga Android. Está prohibido que los staffs de equipo y jugadores suplentes estén presentes en el canal de voz de equipo durante los mapas, sólo podrán entrar entre mapas al confirmarse el Booyah y antes de que se envíe el siguiente avión. Cualquier equipo o staff que haga caso omiso a esta regla será acreedor a una de las sanciones establecidas en el apartado 11.3 de este reglamento.

3.6. **Uniformes.** Los jugadores deben vestir los uniformes del equipo oficiales y aprobados por la Liga todo el tiempo en fotos y eventos presenciales.

4. Formato de competición.

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 6 partidas.

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

4.1.4. **Puntos de partida jornada regular.** Son los puntos obtenidos en una partida individual y según se describe en la tabla:

Posición en la partida	Puntos	
1°	12	+1 puntos por cada kill
2°	9	
3°	8	
4°	7	
5°	6	
6°	5	
7°	4	
8°	3	
9°	2	
10°	1	
11°	0	
12°	0	

4.2. Detalles de cada fase.

4.2.1. **Fase Regular.** Fase en línea que consta de 18 equipos divididos en 3 grupos, 6 equipos en grupo A, 6 equipos en el grupo B y 6 equipos en grupo C.

4.2.2. **Fase de clasificación.** Fase en línea que consta de 16 equipos dividida en 2 fases de clasificación,

4.2.2.1. **Fase 1.** Equipos desde el cuarto (4°) lugar hasta el catorceavo (14°) lugar jugarán 8 mapas para la clasificación a la final. Clasifican los mejores 4 equipos de la fase 1.

4.2.2.2. **Fase 2.** Los 12 equipos restantes de la fase 1 jugarán 8 mapas para la clasificación a la final. Clasifican los mejores 4 equipos de la fase 2.

4.2.2.3. **EWC Qualifier.** La temporada regular conlleva 16 jornadas regulares de competencia, seguidas de una fase de clasificación a la gran final.

4.2.2.3.1. Fase regular. 16 jornadas regulares de competencia. Primeras 8 semanas de la competición.

4.2.2.3.2. Fase de clasificación. 2 jornadas de clasificación. Última semana de la competición regular.

4.2.2.4. **FFWS: LATAM 2026.** La temporada regular conlleva 16 jornadas de competencia, seguidas de un clasificatorio a la gran final con dos jornadas.

4.2.2.4.1. Fase regular. 16 jornadas regulares de competencia. Primeras 8 semanas de la competición.

4.2.2.4.2. Fase de clasificación.2 jornadas de clasificación. Última semana de la competición regular.

4.2.2.5. **Draft.** Antes de comenzar cada temporada se realizará un sorteo para definir los 6 equipos que conformarán los 3 grupos de la competición (A, B y C). El sorteo se llevará a cabo en 3 fases definidas por niveles. Los equipos obtendrán un nivel dependiendo del resultado obtenido en la temporada pasada. Los primeros tres lugares de la competición (1°, 2° y 3°) serán asignados a los grupos A, B y C donde el equipo en 1er lugar será asignado al grupo A, el equipo 2do lugar será asignado al grupo B y el 3er equipo será asignado al grupo C formando los líderes de cada grupo.

4.2.2.5.1. Niveles por resultado obtenido:

4.2.2.5.1.1. Del primero (1°) lugar al sexto (6°) lugar ocupan el 1er nivel,

4.2.2.5.1.2. Del séptimo (7°) lugar al treceavo (13°) lugar ocupan el 2do nivel,

4.2.2.5.1.3. Del catorceavo (14°) al dieciochoavo (18°) lugar ocupan el 3er nivel.

4.2.2.5.2. Las organizaciones que ingresen a la liga en el torneo de **Promoción/Relegación** o como nuevo equipo de competencia, se les asignará automáticamente el nivel 3.

Posición en la temporada pasada	Nivel
1°	1
2°	1
3°	1
4°	1
5°	1
6°	1
7°	2
8°	2
9°	2
10°	2

11°	**2**
12°	**2**
13°	**3**
14°	**3**
15°	**3**
16°	**3**
17°	**3**
18°	**3**

4.2.2.5.3. Este sorteo tiene como fin separar a los equipos en niveles para tener una competencia justa y balanceada. La división de equipos deberá quedar de la siguiente manera:

Grupo A		Grupo B		Grupo C	
Team	**Nivel**	**Team**	**Nivel**	**Team**	**Nivel**
Team A	**1**	**Team A**	**1**	**Team A**	**1**
Team B	**1**	**Team B**	**1**	**Team B**	**1**
Team C	**2**	**Team C**	**2**	**Team C**	**2**
Team D	**2**	**Team D**	**2**	**Team D**	**2**
Team E	**3**	**Team E**	**3**	**Team E**	**3**
Team F	**3**	**Team F**	**3**	**Team F**	**3**

4.2.2.6. **Mapas.** Competirán en series a 6 partidas.

4.2.2.6.1. Las partidas se jugarán en el siguiente orden de mapas: 1° Bermuda (día), 2° Purgatorio (día), 3° Nexterra (día), 4° Kalahari (día), 5° Solara (día), 6° Aleatorio (día).

4.2.2.6.2. El mapa aleatorio del día será determinado a través de un sorteo al finalizar el mapa número 4.

4.2.2.7. **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:





4.2.2.8. **Tabla de clasificación.** Habrá un puntaje global que sumará todos los puntajes de cada partida de cada serie.

4.2.2.9. **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.

4.2.2.10. **Desempate para los puntos para la final.** 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

4.2.3. Clasificatorias a la final.

4.2.3.1. Al terminar la última jornada de la temporada regular, los cuatro mejores equipos avanzan directamente a la final. Posteriormente, los equipos clasificados del lugar 5° lugar al 14° lugar, competirán en un fin de semana de dos fases para conseguir uno de los 8 lugares restantes en la final.

4.2.3.2. En la **fase 1** de la clasificatoria a la final, los equipos del quinto (5°) lugar al décimo cuarto (14°) lugar en la tabla general, junto con los dos equipos campeones de los clasificatorios abiertos de norte y sur, competirán por cuatro lugares en la final a lo largo de ocho mapas. Los cuatro mejores equipos del día clasificarán a la final.

4.2.3.2.1. **Mapas.** Competirán en series a 8 partidas.

4.2.3.2.1.1. Las partidas se jugarán en el siguiente orden de mapas: 1° Aleatorio (día), 2° Aleatorio (día), 3° Aleatorio (día), 4° Aleatorio (día), 5° Aleatorio (día), 6° Aleatorio (día), 7° Aleatorio (día) y 8° Aleatorio (día).

4.2.3.2.1.2. Los primeros cinco mapas serán únicos.

4.2.3.2.1.3. No se podrá jugar el mismo mapa dos veces seguidas.

4.2.3.3. En la **fase 2** de la clasificatoria a la final, los equipos que no hayan calificado en la fase 1, junto con los 2° y 3° lugares de los clasificatorios abiertos de norte y sur, competirán por los últimos cuatro lugares en la final a lo largo de ocho mapas. Los mejores cuatro equipos del día clasificarán a la final, el resto estarán eliminados de la competencia.

4.2.3.3.1. **Mapas.** Competirán en series a 8 partidas.

4.2.3.3.2. Las partidas se jugarán en el siguiente orden de mapas: 1° Aleatorio (día), 2° Aleatorio (día), 3° Aleatorio (día), 4° Aleatorio (día), 5° Aleatorio (día), 6° Aleatorio (día), 7° Aleatorio (día) y 8° Aleatorio (día).

4.2.3.3.3. Los primeros cinco mapas serán únicos.

4.2.3.3.4. No se podrá jugar el mismo mapa dos veces seguidas.

4.2.4. Finales.

4.2.4.1. **EWC Qualifier.** 12 equipos competirán en una gran final para decidir quién es el campeón de la Liga.

4.2.4.2. **FFWS:LATAM 2026.** 12 equipos competirán en una gran final para decidir quién es el campeón de la Liga.

4.2.4.3. **Formato Finales.** 12 equipos competirán en una serie de mapas ilimitados en un día de competencia.

4.2.4.3.1. **Mapas.** Competirán en series a partidas ilimitadas.

4.2.4.3.1.1. Las partidas se jugarán en orden aleatorio de mapas. Los primeros 5 mapas se darán a conocer antes del inicio de la final, los mapas siguientes se sortearán uno a la vez en cada pausa entre mapas a partir del final del cuarto mapa.:

4.2.4.3.1.2. Los equipos que lleguen a 110 puntos durante la serie, serán acreedores de disputar el **Booyah de Oro**.

4.2.4.3.1.2.1. **Booyah de Oro.** El equipo que haya conseguido 110 puntos y obtenga un booyah en un mapa siguiente se convertirá automáticamente en campeón de la temporada.

4.2.4.3.1.2.2. El equipo que consiga el Booyah de Oro se considerará el primer lugar automáticamente y recibirá el premio correspondiente a esta posición aunque haya terminado en un lugar inferior en la tabla de puntos acumulados de la final. Los premios para los demás equipos serán determinados por su posición en la tabla de puntos acumulados de la final, sin contar la posición del campeón.

4.2.4.4. **Desempate.** 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 final.

4.3. **Remake.** Garena 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.

4.4. Calendario.

4.4.1. Temporada EWC Qualifier

EWC Qualifier						
Bloque	**Jornada**	**Fecha**	**Enfrentamiento**	**Servidor**	**Hora México**	**CST**
1	1	Abril 4	A vs B B vs C C vs A	SAC	11:00	11:00
	2	Abril 5	B vs C C vs A A vs B	US	11:00	11:00
2	3	Abril 11	C vs A A vs B B vs C	SAC	11:00	11:00
	4	Abril 12	A vs B B vs C C vs A	US	11:00	11:00
3	5	Abril 18	B vs C C vs A A vs B	SAC	11:00	11:00
	6	Abril 19	C vs A A vs B B vs C	US	11:00	11:00
4	7	Abril 25	A vs B B vs C C vs A	SAC	11:00	11:00
	8	Abril 26	B vs C C vs A A vs B	US	11:00	11:00
5	9	Mayo 2	C vs A A vs B B vs C	SAC	11:00	11:00
	10	Mayo 3	A vs B B vs C C vs A	US	11:00	11:00
6	11	Mayo 9	B vs C C vs A A vs B	SAC	11:00	11:00
	12	Mayo 10	C vs A A vs B B vs C	US	11:00	11:00
7	13	Mayo 16	A vs B	SAC	11:00	11:00

			B vs C C vs A			
	14	Mayo 17	B vs C C vs A A vs B	US	11:00	11:00
8	15	Mayo 23	C vs A A vs B B vs C	SAC	11:00	11:00
	16	Mayo 24	A vs B B vs C C vs A	US	11:00	11:00
FASE DE CLASIFICACIÓN	1	Mayo 30	Fase 1	SAC/US	11:00	11:00
	2	Mayo 31	Fase 2	SAC/US	11:00	11:00

Final EWC Qualifier				
Fase	**Fecha**	**Servidor**	**Hora México**	**CST**
Día 1	TBD (~jun 13)	SAC/US/SAC/US	11:00	11:00

1.1.1. Temporada FFWS: LATAM 2026

FFWS: LATAM 2026						
Bloque	**Jornada**	**Fecha**	**Enfrentamiento**	**Servidor**	**Hora México**	**CST**
1	1	Julio 31	A vs B B vs C C vs A	US	16:00	16:00
	2	Agosto 1	B vs C C vs A A vs B	SAC	11:00	11:00
2	3	Agosto 2	C vs A A vs B B vs C	US	11:00	11:00
	4	Agosto 3	A vs B B vs C C vs A	SAC	16:00	16:00
3	5	Agosto 8	B vs C C vs A A vs B	US	11:00	11:00
	6	Agosto 9	C vs A A vs B B vs C	SAC	11:00	11:00
4	7	Agosto 15	A vs B	US	11:00	11:00

			B vs C C vs A			
	8	Agosto 16	B vs C C vs A A vs B	SAC	11:00	11:00
5	9	Agosto 22	C vs A A vs B B vs C	US	11:00	11:00
	10	Agosto 23	A vs B B vs C C vs A	SAC	11:00	11:00
6	11	Agosto 29	B vs C C vs A A vs B	US	11:00	11:00
	12	Agosto 30	C vs A A vs B B vs C	SAC	11:00	11:00
7	13	Septiembre 5	A vs B B vs C C vs A	US	11:00	11:00
	14	Septiembre 6	B vs C C vs A A vs B	SAC	11:00	11:00
8	15	Septiembre 12	C vs A A vs B B vs C	US	11:00	11:00
	16	Septiembre 13	A vs B B vs C C vs A	SAC	11:00	11:00
FASE DE CLASIFICACIÓN	1	Septiembre 19	Fase 1	US/SAC	11:00	11:00
	2	Septiembre 20	Fase 2	US/SAC	11:00	11:00

Final FFWS: LATAM 2026				
Fase	**Fecha**	**Servidor**	**Hora México**	**CST**
Serie	TBD (~oct 10)	US/SAC/US/SAC	11:00	11:00

4.5. **Personajes y mascotas .** Los siguientes son los personajes y mascotas permitidos en FFWS: LATAM 2026

4.5.1. En caso de que un nuevo personaje sea integrado a Free Fire en el transcurso de la temporada, este se volverá permitido el día en el que aparezca disponible para su compra en la tienda de Free Fire.

4.5.2. Las habilidades activas no podrán repetirse entre los integrantes de una misma escuadra durante un mismo mapa. (Ejemplo de habilidades activas permitidas: Tatsuya - A124 - Wukong - Chrono. Ejemplo de habilidades activas no permitidas: Tatsuya - Tatsuya - Wukong - Wukong)

4.5.3. Personajes

4.5.3.1. Habilidades Activas

 Skyler	 Chrono	 K	 Dimitri	 Alok
 Clu	 A124	 Wukong	 Ryden	 Steffie
 Xayne	 Homer	 Iris	 Kenta	 Koda
 Ignis	 Santino	 Kassie	 Orion	 Tatsuya
 Koda	 Oscar	 Nero	 Morse	 Ray

4.5.3.2. Habilidades Pasivas.

 Lila	 Thiva	 D-bee	 Maro	 Shirou
 Luqueta	 Jota	 Alvaro (Incluye Renacido)	 Jai	 Wolfrahh
 Rafael	 Hayato (Incluye Renacido)	 Antonio	 Andrew (Incluye Renacido)	 Joseph
 Shani	 Dasha	 Laura	 Moco (Incluye Renacida)	 Caroline
 Miguel	 Kla	 Maxim	 Ford	 Kapella

 J. Biebs	 Kairos	 Luna	 Sonia	 Notora
 Paloma	 Misha	 Nikita	 Kelly (Incluye Renacida)	 Olivia
 A-Patroa	 Otho	 Leon	 Nairi	 Suzy

4.5.4. Mascotas

 Sensei Tig	 Dr. Beanie	 Moony	 Dreki	 Beaston
 Rockie	 Mr. Waggor	 Falco	 Ottero	 Poring (Skill equip only)

 Robo	 Spirit Fox	 Shiba	 Detective Panda	 Night Panther
 Mechanical Pup	 Kitty	 Arvon	 Kactus	 Fang
 Hoot	 Finn	 Zasil	 Flash	 Yeti
 Agent Hop				

5. Proceso de enfrentamientos.

5.1. **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.

5.2. **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. (TBD)

5.3. **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.

5.4. **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 el calendario de la web o la **Regla 5.4** y en la sala de juego 30 minutos antes el cual se enviará el ID y Password de SALA por discord y whatsapp . La tolerancia será de 20 minutos, es decir que deberán presentarse a más tardar 10 minutos antes de la hora indicada en el calendario o serán sancionados.

Horarios de check-in:

- **Sábado**:
  - Check-in en discord 10:00 hs México / 13:00 hs Argentina
  - Creación de SALA y entrada de Equipos 10:30 hs México / 13:30 hs Argentina
  - Jugadores titulares en Discord de equipo a más tardar 10:30 hs México / 13:30 hs Argentina
  - Tolerancia hasta 10:50 hs México / 13:50 hs Argentina
- **Domingo**:
  - Check-in en discord 10:00 hs México / 13:00 hs Argentina
  - Creación de SALA y entrada de Equipos 10:30 hs México / 13:30 hs Argentina
  - Jugadores titulares en Discord de equipo a más tardar 10:30 hs México / 13:30 hs Argentina
  - Tolerancia hasta 10:50 hs México / 13:50 hs Argentina

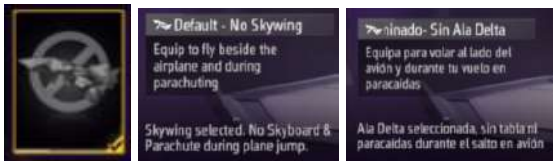
De la segunda partida en adelante habrá 5 minutos de tiempo de tolerancia contando a partir de que finaliza la partida anterior para estar en el discord y sala de juego. Durante esta ventana de tiempo, los equipos podrán realizar cambios en su alineación y deberán avisar del cambio a los oficiales de la liga en los canales oficiales. Cualquier cambio reportado después de los 5 minutos no se considerará aceptado.

Aquellos equipos que no cumplan con los plazos establecidos recibirán una penalización. Esta penalización será acumulativa y perdurará durante toda la competencia por lo que la reincidencia generará que se aplique la siguiente sanción en el listado de sanciones del apartado **11.3** de este reglamento.

5.5. **Creación del 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.

5.6. **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.

5.6.1. **Restricción de Alas Delta/Skywings**. Está prohibido equiparse alas delta. La única configuración permitida es “Sin Ala Delta/No Skywing” como se ilustra:



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

5.8. **Reporte de bugs y/o infracciones.** Los jugadores managers de cada equipo deberán reportar por medio de correo electrónico a esportsff.mx@lvp.global lagunaj@garena.com y hernandezr@garena.com toda situación que queda ir en contra del reglamento o alguna problemática que pueda afectar la jugabilidad de algún participante de la Liga.

El reporte puede enviarse hasta 48 horas después de terminada la jornada en donde se ha generado la infracción o se ha sufrido el problema técnico con los siguientes lineamientos:

Asunto del Correo: [Nombre de Equipo] y [Reporte de Situación]

Cuerpo del Correo: Descripción de los hechos del reporte junto con todas las pruebas adjuntadas (fotos,videos o cualquier elemento que consideren de fuerza probatoria).

5.8.1. **Reporte durante gameplay**. Deberá proporcionarse la evidencia del bug y/o infracción de manera inmediata a través del servidor de Discord de liga, en el canal de texto del equipo.

6. Desconexiones y pausas.

6.1. **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.

6.2. **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.

6.3. **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.

6.4. **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.

6.5. **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. Bugs Prohibidos.

A continuación se muestra la lista de errores prohibidos. El uso deliberado de dichos errores resultará en acciones disciplinarias.

- Colocar una pared gloo en un lugar donde no tienes línea de visión directa. Por ejemplo, lanzar una pared gloo al techo de un nivel inferior en un edificio, que a su vez impacta en el suelo del nivel superior del mismo edificio. La pared gloo empujará al jugador, haciendo que quede atrapado en el modelo del edificio, sin poder moverse o resultando en una muerte instantánea. El efecto persiste incluso después de que la pared gloo desaparece.
    - Esta prohibición no incluye atrapar a un jugador usando una pared gloo, siempre y cuando haya línea de visión directa al colocarla.

- Usar un cuerpo de agua para ocultar su presencia estando en posición de acostado o en cuclillas, lo cual les permite disparar sin exponerse. Otros jugadores no podrán identificar su ubicación ni ver los disparos.
    - Las mecánicas del juego están diseñadas para que el cuerpo del personaje sea visible cuando está en una masa de agua (nadando en la superficie o en tabla acuática). Los jugadores tampoco deberían poder disparar sus armas.

- Abusar de la habilidad de la mascota Falco y cambiar de pestaña para planear más lejos.

- Aterrizar deliberadamente en lugares del mapa que permiten volverse inobservable e inolvidable para otros jugadores, o “atravesar el mapa”.
    - No se otorgará repetición si el jugador “atraviesa” el mapa y es eliminado por el sistema.
    - Si se determina que fue involuntario, el jugador reiniciará el juego y verificará si el problema se resolvió. Si no es así, deberá salir del juego.

- Abusar del “suelo invisible” en varias plataformas para realizar acciones, incluyendo pero no limitándose a trepar y disparar para obtener ventaja.
- Abusar del lanzador o lanzador portátil para alterar el movimiento del jugador en vuelo, permitiendo aterrizar inmediatamente durante el trayecto.
- Abusar del error del RGS50 donde puede ser lanzado desde detrás de una pared gloo.
- Entrar deliberadamente en terrenos que normalmente están fuera de los límites para los jugadores (como rocas, árboles y edificios), lo que puede hacer que los jugadores se vuelvan inobservables e inolvidables. Esto incluye, pero no se limita a, lograrlo usando la habilidad de Santino.
- Salir de la zona segura deliberadamente para evitar que otro equipo consiga una eliminación.
- Cualquier otro error perjudicial que no esté mencionado en este reglamento será investigado por los oficiales de Garena antes de tomar cualquier decisión.

8. Premios.

8.1. **Cantidad.** Los equipos tendrán la oportunidad de ganar premios en efectivo en USD (dólares estadounidenses), basados en la posición final obtenida. Ver las tablas de esta sección.

8.2. **Forma y tiempo de pago.** Para la entrega de premios se harán las retenciones de impuestos obligadas por la ley. Para recibir el pago el 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.

8.2.1. Los premios serán entregados únicamente a las organizaciones/equipos registrados ante la liga. Los premios no serán entregados a terceros.

8.3. **Caducidad de los premios.** Los equipos ganadores de los premios dispondrán de un plazo de 30 días desde terminada la Gran Final para reclamar sus premios presentando la documentación requerida para el pago de los mismos. Finalizado ese periodo si no se ha recibido dicha documentación los premios no podrán ser reclamados.

8.3.1. **Premios para cada fase regular (EWC Qualifier / FFWS LATAM: 2026).**

PREMIOS FASE REGULAR	
Posición Final	**Premio**
1	**10,000.00**
2	**6,000.00**
3	**5,500.00**
4	**4,500.00**
5	**3,500.00**
6	**3,000.00**
7	**2,500.00**
8	**2,500.00**
9	**2,000.00**
10	**2,000.00**
11	**1,700.00**
12	**1,700.00**
13	**1,200.00**
14	**1,200.00**
15	**1,000.00**
16	**1,000.00**
17	**800.00**
18	**800.00**

PREMIOS FINAL	
Posición Final	**Premio**
1	**30,000.00**
2	**12,000.00**
3	**6,000.00**
4	**4,000.00**
5	**3,000.00**
6	**3,000.00**
7	**2,000.00**
8	**2,000.00**
9	**1,800.00**
10	**1,500.00**
11	**800.00**
12	**800.00**
MVP	**1,000.00**

8.4. **Recompensas de jornada**. Un bloque se compone de dos jornadas de competencia en temporada regular. Cada bloque; el equipo con más puntos obtenidos ganará una recompensa monetaria.

8.4.1. **Desempate.** En caso de empate de 2 o más equipos en puntos obtenidos se definirá por la cantidad de Booyah's conseguidos en el bloque. De seguir empatados se definirá por la suma de eliminaciones conseguidas durante las dos jornadas del bloque y de seguir siendo un empate se definirá el desempate por la posición obtenida en la última serie del bloque.

RECOMPENSAS POR JORNADAS		
Jornada	**Puntos obtenidos en el bloque**	**Premio**
1	**Equipo con más puntos obtenidos**	**1,500.00**
2		
3	**Equipo con más puntos obtenidos**	**1,500.00**
4		
5	**Equipo con más puntos obtenidos**	**1,500.00**
6		
7	**Equipo con más puntos obtenidos**	**1,500.00**
8		
9	**Equipo con más puntos obtenidos**	**1,500.00**
10		
11	**Equipo con más puntos obtenidos**	**1,500.00**
12		
13	**Equipo con más puntos obtenidos**	**1,500.00**
14		
15	**Equipo con más puntos obtenidos**	**1,500.00**
16		

9. Clasificación Free Fire World Series: Global Finals, EWC 2026: Arabia Saudita, Promoción/Relegación y Cuatro Pa' Cuatro

9.1. **Clasificación EWC 2026: Arabia Saudita.** El lugar 1° de la fase regular EWC Qualifier 2026 y el lugar 1° de la fase EWC Qualifier 2026 Final serán los clasificados al torneo Esports World Cup 2026.

9.1.1. En caso de que el lugar 1° de la fase EWC Qualifier 2026 sea el mismo que el lugar 1° de la fase EWC Qualifier 2026 Final, el lugar 2° de la fase EWC Qualifier 2026 Final será clasificado al torneo Esports World Cup 2026.

9.2. **Clasificación Free Fire World Series Global Finals 2026**. En caso de tener un equipo ya calificado a FFWS Global Finals, independientemente del resultado obtenido en la temporada, los cupos en disputa no serán reducidos.

El lugar 1° de la fase regular FFWS LATAM 2026 y el lugar 1° de la fase FFWS LATAM 2026 Final serán los clasificados al torneo FFWS Global Finals 2026.

9.2.1. En caso de que el lugar 1° de la fase regular FFWS LATAM 2026 sea el equipo ya calificado a FFWS Global Finals, los otros dos equipos calificados se determinarán en la fase FFWS LATAM 2026 Final, y serán los siguientes, dependiendo el caso:

9.2.1.1. En caso de que el equipo ya calificado a FFWS Global Finals obtenga el lugar 1° de la fase FFWS LATAM 2026 Final, el lugar 2° y 3° de la fase FFWS LATAM 2026 Final serán clasificados al torneo FFWS Global Finals 2026, junto con el equipo ya calificado a FFWS Global Finals.

9.2.1.2. En caso de que el equipo ya calificado a FFWS Global Finals obtenga el lugar 2° de la fase FFWS LATAM 2026 Final, el lugar 1° y 3° de la fase FFWS LATAM 2026 Final serán clasificados al torneo FFWS Global Finals 2026, junto con el equipo ya calificado a FFWS Global Finals.

9.2.1.3. En caso de que el equipo ya calificado a FFWS Global Finals obtenga el lugar 3° de la fase FFWS LATAM 2026 Final, el lugar 1° y 2° de la fase FFWS LATAM 2026 Final serán clasificados al torneo FFWS Global Finals 2026, junto con el equipo ya calificado a FFWS Global Finals.

9.3. **Clasificación a Cuatro Pa' Cuatro Primer Split.** Los 12 equipos calificados a EWC Qualifier 2026 Final serán clasificados al torneo Cuatro Pa' Cuatro primer split.

9.4. **Clasificación a Cuatro Pa' Cuatro Segundo Split.** Los 12 equipos calificados a FFWS LATAM 2026 Final serán clasificados al torneo Cuatro Pa' Cuatro segundo split.

9.5. **Torneo de Promoción/Relegación.** La participación en las series de Promoción/Relegación se llevará a cabo con los 2 equipos que menos puntos hayan obtenido durante la sumatoria de puntos de relegación de las dos temporadas regulares (EWC Qualifier y FFWS LATAM)**.** Al finalizar cada fase regular de la

temporada regular, los equipos obtendrán un puntaje de promoción/relegación correspondiente a su rendimiento.

9.5.1. La relegación se llevará a cabo con la sumatoria de las dos temporadas regulares. Los dos equipos que tengan menos puntos al final de las dos fases serán los que jueguen la promoción/relegación.

Ejemplo de puntuación:

Posición	Team	Puntos de Promo/Relegación			
		EWC Qualifier	Clausura	Total	Promoción / Relegación
15	Team X	10	0	10	**No juega**
16	Team S	0	6	6	**No juega**
17	Team Q	5	0	5	**Juega Promoción/Relegación**
18	Team R	0	5	5	**Juega Promoción/Relegación**

9.5.2. Tabla de puntos de promoción/relegación.

9.5.2.1. EWC Qualifier.

EWC Qualifier	
Posición tabla general	Puntos de relegación
1	25
2	18
3	17
4	16
5	15
6	14
7	13
8	12
9	11
10	10
11	9
12	8
13	7
14	6
15	5
16	5
17	0
18	0

9.5.2.2. FFWS LATAM 2026.

Fase Regular FFWS: LATAM 2026	
Posición tabla general	**Puntos de clasificación**
1	50
2	36
3	34
4	32
5	30
6	28
7	26
8	24
9	22
10	20
11	18
12	16
13	14
14	12
15	10
16	10
17	5
18	5

9.5.2.3. **Desempate en los puntos de relegación.** En caso de empate de 2 o más equipos en el puntaje global de relegación tier 2, se tomará en cuenta la suma de Booyah's globales conseguidos entre todas las fases jugadas, 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.

9.5.2.4. **Desempate en los puntos del torneo Promoción/Relegación**. 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 final.

10. Ascenso a FFWS LATAM.

10.1. **Serie de Promoción.** Los equipos que participaran en la competencia "Promoción/Relegación" serán:

10.1.1. El lugar diecisieteavo (17°) y el lugar dieciochoavo (18°) de la tabla de puntos de promoción/relegación de EWC Qualifier 2026 y FFWS LATAM 2026.

10.1.2. Top 1 de los torneos regionales México.

10.1.3. Top 1 de los torneos regionales Colombia.

10.1.4. Top 1 de los torneos regionales Caribe.

10.1.5. Top 1 de los torneos regionales Argentina.

10.1.6. Top 1 de los torneos regionales Chile.

10.1.7. Top 1 de los torneos regionales Perú.

10.1.8. Top 4 del repechaje.

10.1.8.1. Los equipos que lleguen a 110 puntos durante la serie, serán acreedores de disputar el **Booyah de Oro**.

10.1.8.1.1. **Booyah de Oro.** El equipo que haya conseguido 110 puntos y obtenga un booyah en un mapa subsecuente se convertirá automáticamente en campeón de la temporada sin necesidad de jugar los 10 mapas de la serie.

10.1.8.1.2. Si ningún equipo consigue un Booyah después de sumar 110 puntos durante los 10 mapas de la serie, el campeón será determinado por la tabla de puntos acumulados de la final.

10.1.8.1.3. En caso de conseguir el campeonato a través del **Booyah de Oro**, el equipo campeón se considerará el primer lugar automáticamente y recibirá el galardón correspondiente a esta posición aunque haya terminado en un lugar inferior en la tabla de puntos acumulados de la final. Los galardones para los demás equipos serán determinados por su posición en la tabla de puntos acumulados de la final, sin contar la posición del campeón.

10.1.8.2. **Mapas.** Competirán en series a 10 partidas.

10.1.8.2.1. Las partidas se jugarán en el siguiente orden de mapas: 1° Aleatorio(día), 2° Aleatorio(día), 3° Aleatorio(día), 4° Aleatorio(día), 5° Aleatorio(día), 6° Aleatorio(día), 7° Aleatorio(día), 8° Aleatorio(día), 9° Aleatorio(día), 10° Aleatorio(día).

10.2. **Clasificación Tier 1 LATAM 2027.** Los 2 mejores equipos que acumulen más puntos bajo el mismo sistema de puntuación de la **Regla 4.1.4** y desempate de la **Regla 4.2.2.10**, ascenderán o mantendrán su lugar en la siguiente temporada de Free Fire World Series LATAM.

10.3. **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.

10.4. **Reglamento de Free Fire World Series LATAM**. Las series de promoción se rigen por las reglas de **FFWS LATAM: 2026**, una vez que los equipos estén clasificados, se les entregará este reglamento oficial que contiene todos los detalles oficiales para disputar estas series.

10.5. **Estructura del equipo**. Si bien no es exigencia para el equipo el tener una organización a los fines de participar de la Serie de Promoción, si deberán contar con un manager que responda por el equipo frente a la organización del torneo. En toda la tier 2 se establecerá un plazo para que el equipo designe y presente a su manager.

10.6. **Equipos descendidos.** Los equipos descendidos de FFWS LATAM 2026 deberán conservar al menos dos (2) jugadores del roster descendido. Podrán reforzarse con un (1) jugador de otro equipo que haya jugado el último split de FFWS LATAM 2026, el resto de sus elementos pueden provenir del roster descendido o incorporar jugadores libres que no hayan participado en el último split de FFWS LATAM 2026.

10.7. **Requisitos de ascenso**. Garena solicitará documentación que acredite cada uno de los requisitos:

A. Una empresa o representante legal 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.

10.8. **Organizaciones en FFWS LATAM.** Queda prohibido que las organizaciones de Free Fire World Series LATAM tengan un equipo compitiendo en el torneo de promoción/relegación, a excepción aquellos equipos que finalizar en 17° o 18° lugar en la tabla de puntos de promoción/relegación.

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. **Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.

11.1.5. **Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

11.1.6. **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.

11.1.7. **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.

11.1.8. **Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.

11.1.9. **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.

11.1.10. **Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

11.1.11. **Confidencialidad.** Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por Garena.

11.1.12. **Sabotaje.** Se prohíbe toda acción deliberada por parte de un jugador o staff que afecte negativamente el desempeño o la estrategia de su propio equipo, ya sea durante la preparación, ejecución o desarrollo de una jornada oficial. Ejemplos incluyen, pero no se limitan a: compartir información con equipos rivales, interferir intencionalmente en las decisiones estratégicas, negarse a participar activamente, entre otros. Cualquier acusación de sabotaje deberá estar respaldada por evidencia clara (grabaciones, testimonios o comportamiento verificable en juego). Las sanciones aplicadas se evaluarán en función de la gravedad del caso y conforme a lo estipulado en el punto 11.3 del presente reglamento.

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:

Listado de sanciones por poaching

- Advertencia formal (Warning)
- Multa económica de hasta $500 USD por infracción
- Suspensión del jugador y/o equipo por una o más jornadas
- Prohibición de registrar jugadores involucrados en la infracción durante la temporada en curso
- Pérdida del cupo en la Liga para el siguiente ciclo competitivo en casos graves o reincidentes.

Listado de sanciones por incumplimiento de mapas mínimos

- Pérdida de puntos obtenidos en la última jornada por no contar con el mínimo de mapas disputados por jugador.

Listado de sanciones por fallas en días de juego, equipos incompletos, check-in tardíos, ausencia en canales de comunicación, fallas a responsabilidades mediáticas

- Advertencia formal (Warning)
- Remoción de puntos
- Pérdida de una partida o serie, tanto disputada como por disputarse
- Pérdida de puntos obtenidos en la última jornada por no contar con el mínimo de mapas disputados por jugador
- Pérdida de los premios
- Suspensión de partidos

- Suspensión de jornadas
- Suspensión parcial de la competencia
- Suspensión permanente de la competencia
- Descalificación de la competencia

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.

En caso de no participar en 2 o más partidas de una serie en una jornada se le otorgará una derrota por inasistencia al equipo y no recibirá puntos en esa jornada. Si un equipo acumula 2 derrotas por inasistencia durante la Fase Regular, será descalificado de la Liga y no recibirá premio alguno.

11.4. **Revisión continua**. Aleatoriamente y sin previo aviso durante la competencia se revisarán las cuentas de los jugadores para mantener un ambiente competitivo y asegurar una competencia justa y balanceada para todos los participantes.

11.5. **Caducidad de reportes.** En caso de existir faltas al reglamento o contratos entre jugadores y organizaciones, tendrán hasta 4 meses después de la acción para que la situación sea investigada.

12. Identidad de las Organizaciones Participantes

12.1. **Definición de Identidad.** Se entenderá por identidad de la organización el conjunto de elementos que la identifican públicamente a una organización dentro de la competencia, incluyendo, pero no limitado a:

- **12.1.1.** Nombre del equipo.
- **12.1.2.** Identidad gráfica.
- **12.1.3.** Redes sociales y canales oficiales asociados al equipo.

12.2. **Prohibición de Cambio de Identidad.** Una vez iniciada su participación en el año en curso de la Free Fire World Series LATAM, la organización no podrá modificar, sustituir ni alternar su identidad, independientemente de cambios internos en la administración, plantel de jugadores o estructura operativa.

12.3. **No se permiten las siguientes prácticas:**

- **12.3.1.** Cambios de nombre o marca con fines comerciales o estratégicos.
- **12.3.2.** Uso de identidades temporales, compartidas o rotativas.
- **12.3.3.** Renta, préstamo o cesión de la identidad asociada al cupo.
- **12.3.4.** Cualquier forma de cambio de identidad que genere confusión al público o afecte la integridad del torneo.

12.4. **Venta del Cupo.** La única excepción a lo dispuesto en el presente artículo será la venta total y definitiva del cupo de participación, de conformidad con los lineamientos establecidos por Garena.

12.5.

	Fecha límite para notificación de venta, cesión o continuación. (11:59 pm UTC-6)
EWC Qualifier	Lunes 26 de Enero de 2026
FFWS: LATAM 2026	Viernes 19 de Junio de 2026

12.6. En caso de concretarse la venta:

12.6.1. La organización vendedora perderá todos los derechos deportivos sobre el cupo y la organización compradora asumirá el cupo bajo su propia identidad.

12.6.2. La nueva organización quedará sujeta a esta misma regla de identidad por el resto del año competitivo.

12.6.3. Garena se reserva el derecho exclusivo de evaluar, aprobar o rechazar cualquier cambio relacionado con la identidad de las organizaciones.

13. Obligaciones mediáticas y redes sociales.

13.1. **Obligaciones Mediáticas y de Redes Sociales**. Garena podrá decidir que uno o más jugadores participen en entrevistas (breves entrevistas antes o después de los partidos y/o sesiones de entrevistas más extensas), conferencias de prensa o sesiones de autógrafos, fotografías o video. Estas acciones podrán ser tanto para redes sociales, eventos presenciales o para la transmisión en vivo. En ese caso, los jugadores no podrán negarse y deberán asistir obligatoriamente. En caso de cualquier actividad de este tipo que dure más de 10 minutos, los participantes recibirán con antelación un cronograma de medios para estar informados sobre la naturaleza, duración y horarios. El incumplimiento de estas obligaciones mediáticas o similares resultará en sanciones disciplinarias listadas en el apartado 10.3 de este reglamento.

13.2. **Verificación de cuentas de jugadores.** Las cuentas de los jugadores recibirán la verificación al inicio de la temporada y es responsabilidad individual de cada uno seguir los siguientes lineamientos:

13.2.1. Conservar un nickname estandarizado. No se permite realizar cambios drásticos de nickname, ni se proporcionará una tarjeta de cambio de nickname para corregirlo.

13.2.2. La cuenta tiene prohibido cambiar de propietario entre temporadas. Se espera que los jugadores de liga se registren con la misma UID año tras año.

13.2.3. El arrendamiento de cuenta está prohibido. Se verificarán los inicios de sesión para monitorear el uso de la cuenta y evitar prácticas no permitidas.

13.2.4. En caso de tener un nickname no-relacionado, se pondrá en tela de juicio si la cuenta le sigue perteneciendo al jugador. De manera inmediata resultará en la eliminación de la insignia de verificación. En caso de que se compruebe la venta o arrendamiento de la cuenta, resultará en el baneo inmediato de la cuenta, el baneo del jugador por un año de todos los circuitos competitivos de Garena y una sanción del 15% del premio obtenido por el equipo al que pertenece.

13.2.5. La insignia “PRO” está ligada exclusivamente al estatus de un jugador perteneciente a la liga. Cualquier indicio de un intercambio de valores por obtener esta misma se considerará una falta al reglamento y resultará en el veto vitalicio del staff y jugador que estén relacionados en esta práctica.

13.3. **Formulario de retroalimentación.** Se espera que todos los jugadores y staffs contesten un formulario de retroalimentación al finalizar cada split de competencia, de carácter obligatorio.

13.3.1. En caso de no contestar el formulario, se puede comprometer la insignia de verificación o los diamantes mensuales recibidos como beneficio de pertenecer a la liga.

13.4. **Aprobación para realizar co-stream.** Cualquier jugador de un equipo tiene permitido realizar co-stream de FFWS LATAM siempre y cuando sigan los siguientes requerimientos:

13.4.1. Notificar su intención de realizar co-stream de FFWS LATAM.

13.4.2. En caso de usar TIk Tok para esta retransmisión, compartir su UID (número de 15-20 dígitos *ej.6812345678901234567*)

13.4.3. Colocar un delay de 4 minutos.

13.4.4. Compartir las siguientes métricas de cada transmisión realizada:

13.4.4.1. Visualizaciones

13.4.4.2. Espectadores Únicos

13.4.4.3. Duración Media de la Visualización

13.4.4.4. Pico de Espectadores Simultáneos

13.4.4.5. Media de Espectadores Simultáneos

14. Finalidad de las Reglas.

14.1. **Finalidad.** Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de estas Reglas, elegibilidad de las organizaciones, elegibilidad de los jugadores y sanciones por mala conducta son responsabilidad única y exclusiva de Garena.

14.2. **Cambio en las reglas.** Estas reglas oficiales pueden ser corregidas, modificadas o complementadas por Garena, con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competencia.

15. Reconocimiento y Firma.

15.1. Cada integrante declara que ha leído y comprende completamente todas las disposiciones de estas Reglas, que establecen el acuerdo completo entre ellos y Garena con respecto al tema del presente, y reconoce que no se ha basado en ninguna representación o declaración, escrita u oral, no establecida en estas Reglas.

15.2. Cada integrante, en su propio nombre, acepta y por el presente indemniza, libera, absuelve y exime para siempre de responsabilidad a Garena, sus afiliados y sus respectivos directores, funcionarios, representantes, accionistas, agentes y empleados pasados y presentes, y a todos los respectivos sucesores y cesionarios de las personas y entidades anteriores (las "Partes eximidas de la empresa") de todas y cada una de las reclamaciones, obligaciones, acciones y causas de acción, junto con todos los contratos, acuerdos y promesas, en derecho o en equidad, que el participante tenga o pueda tener, que conozca o pueda descubrir posteriormente, que surjan de actos u omisiones de cualquier Parte eximida de la empresa con respecto a la competencia FFWS World Series 2026 (incluso en relación con el premio otorgado y su uso).

EN FE DE LO CUAL, el participante está de acuerdo en seguir las Reglas establecidas en este texto.

Equipo:_____
Fecha:_____

Nombre del integrante	Rol(CEO/Coach/Analista/Manager /Dir Deportivo/Jugador)	Firma