



Reglamento Free Fire League Latinoamérica 2021



Introducción y propósito

Este documento tiene como finalidad, regir las competición titulada Free Fire League (“**Liga**”) que se desarrollará 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.

Toda la comunicación oficial de temas relacionados con la Liga será a través de los siguientes correos electrónicos, los 2 siempre en copia: **esports.ar@lvp.global y admin@ezesport.com**

1. Elegibilidad

- 1.1. Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 17 años de edad, sin excepciones.
- 1.2. Nacionalidad y Residencia.** No se tomará en cuenta la nacionalidad o la ubicación del jugador como un requisito para participar en la Liga.
- 1.3. Servidores.** De forma obligatoria se requiere que cada jugador tenga una cuenta en el servidor del grupo al que pertenece: EEUU (para el grupo A) y SAC (para el grupo B).
- 1.4. Roster.** Para participar en la Liga cada equipo deberá contar con un mínimo de cinco (5) jugadores y un máximo de seis (6), ni más ni menos. Cuatro (4) jugadores deberán ser registrados como principales y los restantes como reserva.
- 1.5. Prueba de identidad.** Se requerirá de forma obligatoria evidencia documental que valide la 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.
- 1.6. Pasaportes y visas.** Para las finales presenciales de la Liga que ocurrirá en México, y para eventos internacionales, será requerido viajar. Se solicita que todos los jugadores cuenten con un pasaporte (todos los jugadores) y/o visa (en caso de ser necesario) con vigencia según requiera su país origen hacia los destinos a los que viajarán.

En el supuesto de que, a razón de la situación pandémica actual por el COVID-19, Garena considere que no es prudente o seguro realizar la final de la Liga y los eventos internacionales en forma presencial o realizarlos en los países designados, la misma se realizará en formato online o en un país diferente según el mejor criterio de Garena.

El trámite será responsabilidad del equipo y jugadores, pudiendo Garena, pero no obligados, a ayudar en el proceso. Todos los gastos relacionados a viáticos correrán a cargo de Garena.

- 1.7. **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.

2. Path to pro

- 2.1. **Free Fire Qualifiers.** Torneos abiertos a cualquier jugador mayor de 16 años con cuenta en los servidores EEUU o SAC, el primero de los 2 caminos posibles para llegar a las promotion series de la Free Fire League donde competirán por un lugar en la siguiente edición de la Liga.
- 2.2. **Torneos Nacionales Free Fire.** Torneos abiertos en Colombia y México para el servidor EEUU, y Argentina y Perú para el servidor SAC, donde podrán participar jugadores mayores de 17 años, 3 jugadores con nacionalidad en el país de su torneo nacional y 2 extranjeros de cualquier país. Segundo de los caminos a las promotion series de la Free Fire League y donde el primer lugar de cada Torneo Nacional se llevará 2000 USD.
- 2.3. **Free Fire League.** Liga profesional de Free Fire en Latinoamérica, con 2 grupos de 12 equipos, Grupo A para el servidor EE.UU. y Grupo B para el servidor SAC, donde se concentra el mejor talento de Free Fire de la región que competirá durante 9 Jornadas y 45 mapas por una bolsa de premios, donde los mejores seis (6) equipos representarán a Latinoamérica en la Continental Series de Free Fire.

3. Registro y participación.

- 3.1. **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.
 - 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 establecidos y se le notificará por escrito la aprobación si la organización es aceptada antes del inicio de la Liga.

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

Para los equipos que ya fueron registrados bajo el nombre de una organización en FFL Qualifiers o Torneos Nacionales y que cumple los requisitos de la Regla 3.1 se respetará el cupo para esa organización, a menos que el representante legal de la organización decida por escrito abandonar o vender el cupo.

En el caso de equipos que no tengan una organización y que sean adquiridos por una, 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.

3.3. Equipos de una misma organización. Una misma organización no podrá tener más de un equipo en la Liga, incluso en distintos grupos. Es decir, solo podrá tener un equipo del total de los 24 equipos que componen la Free Fire League.

3.4. 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). 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.

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.

3.5. Registro inicial de jugadores. Con fecha límite el 18 de diciembre a las 12 pm [UTC-5](#), 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. Copia de la Identificación Personal de cada jugador o documento legal similar.

3.6. 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 Media Day. Todos los miembros del equipo deberán utilizar el mismo diseño uniforme. Ante el supuesto que no todos tengan el uniforme, todos los jugadores del equipo deberán acudir al Media Day con una remera negra intensa lisa de cuello redondo, manga corta y sin marcas, dibujos o diseños, y un pantalón vaquero o jean azul. Si con posterioridad a realizado el Media Day todos los jugadores del equipo obtienen el uniforme oficial, 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.

3.7. Cambios de jugadores. Una vez hecho el primer registro de alineación y hasta 4 días antes de iniciar la jornada 9, 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.
- B. **No se podrán realizar cambio de jugadores 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.
- D. 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.
- E. 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 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.

3.8. 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.

Si el equipo determinará incorporar definitivamente a su roster a este jugador, deberá hacer uso de uno de los dos cambios reglamentarios.

- 3.9. 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.

- 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. Por cada jugador que se presente a competir con un nombre diferente al registrado en la Free Fire League, el equipo podrá ser sancionado con la quita 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.
- 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 pudiendo perder todos los puntos de la jornada hasta ser expulsados de la competencia y vetados de toda competencia oficial de Garena.
- 3.12. Nivel mínimo de cuenta.** Todos los jugadores deberán ser al menos nivel 20 en su cuenta de Free Fire para poder ser registrados en la competencia.
- 3.13. 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.
- 3.14. 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, así como cualquier patrocinador o socio que pueda dañar la reputación de la competición o de Garena.

- 3.15. 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.
- 3.16. Prohibición de participación en equipos de las Clasificatorias FFL, Torneos Nacionales o Promotion Series.** Ningún jugador activo y registrado en un equipo de la Free Fire League podrá participar en un equipo de los torneos de Qualifier o Torneos Nacionales que clasifiquen a la Serie de Promoción sin antes haber sido debidamente dados de baja de su respectivo equipo. Ningún jugador de la Free Fire League podrá participar de la Serie de Promoción si no compitió con el equipo en los torneos de Qualifier o en los Torneos Nacionales.

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. La Liga no será responsable por aquellos afecciones que perjudiquen la funcionalidad del equipamiento.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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 (tablet o celular).
- 4.4. Versión de juego.** Cada partida se jugará con la versión disponible actual del juego.
- 4.5. 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 estar presentes en los canales de chat para recibir información. Los enlaces a servidor de discord así como reglas de su uso serán enviados por los Árbitros del torneo previo al inicio de la Liga. [Descarga iOS](#) & [Descarga Android](#).
- 4.6. Uniformes.** Los jugadores deben vestir los uniformes del equipo oficiales y aprobados por la Liga todo el tiempo en fotos y eventos presenciales.

5. Formato de competición

5.1. Definición 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 5 partidas.
- 5.1.3. Jornada.** Una fecha individual en donde se juega una o más series.
- 5.1.4. Puntos de partida.** Son los puntos obtenidos en una partida individual y según se describe en la tabla (oficial de Free Fire):

Lugar 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	

5.2. Detalles de cada fase.

- 5.2.1. Fase Regular.** Fase en línea que consta de 24 equipos divididos en 2 grupos, 12 equipos en grupo A del server EEUU y 12 equipos en grupo B del server SAC.
- 5.2.1.1. Mapas.** Competirán durante 9 jornadas en series a 5 partidas. Las partidas se jugarán en el siguiente orden de mapas: 1° Bermuda (día), 2° Kalahari (día), 3° Purgatorio (día), 4° Kalahari (día) y 5° Bermuda (día)
- 5.2.1.2. Formato de partida.** La partida se creará en el formato “Liga”, modo “Escuadras”, lista de suministros “Clásico”, máximo de 48 jugadores, y se disputará con la siguiente configuración del juego:

HP	<input type="text" value="200"/>	<input type="text" value="0"/>	EP	<input type="text" value="0"/>	
Velocidad de Movimiento	<input type="text" value="100%"/>	<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

- 5.2.1.3. Tabla de clasificación.** Habrá un puntaje global que sumará todos los puntajes de cada partida de cada serie.
- 5.2.1.4. Clasificación.** Los 6 equipos de cada grupo con mayor puntaje acumulado durante la fase regular clasificarán a las finales. Y los 2 equipos con menor puntaje de cada grupo irán a las promotion series donde tendrán que defender su continuidad en la siguiente edición de la Free Fire League.
- 5.2.1.5. Desempate en la tabla de clasificación.** En caso de empate de 2 o más equipos en el puntaje global, se tomarán en cuenta la suma de asesinatos global, ordenando a los equipos empatados de mayor a menor número de asesinatos. De seguir empatados se definirá por la posición obtenida en la última serie de la fase regular (jornada 9) y de seguir siendo un empate solo se tomará en cuenta la última partida de la última serie de la fase regular (jornada 9, partida 5).
- 5.2.2. Finales.** 12 equipos competirán en una gran final para decidir quién es el campeón de la Liga y los seis (6) representantes de LATAM en la Continental Series de Free Fire.
- 5.2.2.1. Formato Final.** 12 equipos competirán en una serie de 6 partidas en el siguiente orden: 1° Bermuda (día), 2° Kalahari (día), 3° Purgatorio (día), 4° Bermuda (día), 5° Kalahari (día), 6° Purgatorio (día)
Habrá un puntaje global que sumará todos los puntajes de cada partida para determinar la premiación y el campeón de la Free Fire League, junto con los seis (6) representantes de LATAM en la Continental Series.
- 5.2.2.2. Desempate.** En caso de empate de 2 o más equipos en puntaje global se tomarán en cuenta la suma de asesinatos de todas las partidas,

ordenando a los equipos empatados de mayor a menor número de asesinatos. De seguir empatados se definirá por la posición obtenida en la última partida de la serie (puntos de posición + asesinatos) y de continuar el empate sólo se tomarán en cuenta los puntos de posición (sin puntos de asesinatos).

5.3. Remake. Garena tiene la potestad de decidir, según su mejor y exclusivo criterio, determinar el remake de una partida los fines de velar por la correcta integridad deportiva o ante fallos en el servidor de juego.

5.4. Calendario.

Grupo A			
Jornada	Fecha	Hora México	CST
1	Enero 16	12:00	12:00
2	Enero 23	12:00	12:00
3	Enero 30	12:00	12:00
4	Febrero 6	12:00	12:00
5	Febrero 13	12:00	12:00
6	Febrero 20	12:00	12:00
7	Febrero 27	12:00	12:00
8	Marzo 6	12:00	12:00
9	Marzo 13	12:00	12:00

Grupo B			
Jornada	Fecha	Hora Argentina	CST
1	Enero 17	15:00	12:00
2	Enero 24	15:00	12:00
3	Enero 31	15:00	12:00
4	Febrero 7	15:00	12:00
5	Febrero 14	15:00	12:00
6	Febrero 21	15:00	12:00
7	Febrero 28	15:00	12:00
8	Marzo 7	15:00	12:00
9	Marzo 14	15:00	12:00

Series de Promoción			
Fase	Fecha	Hora	CST
Grupo A	Mayo 8	12:00 MX	12:00
Grupo B	Mayo 9	15:00 AR	12:00

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 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.
<https://freefireleague.com/>
- 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. 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 5.3 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.
- Check-in en discord 11:00 hs México / 13:00 hs Argentina
 - Creación de SALA y entrada de Equipos 11:30 hs México / 13:30 hs Argentina
 - Tolerancia hasta 11:50 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.

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

Listado de sanciones

- 1° - Warning
- 2° - Quita de 5 puntos de la tabla general de posiciones
- 3° - Quita de 10 puntos de la tabla general de posiciones
- 4° - Quita de 20 puntos de la tabla general de posiciones
- 5° - Descalificación de la ronda (el equipo no podrá participar en esa ronda)

6° - Descalificación de la Jornada (el equipo no podrá participar en esa jornada y se considera como derrota por inasistencia)

7° - Descalificación de la competencia

En caso de no participar en 2 o más partidas de una serie en una jornada se le otorgara 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.

- 6.5. Equipos completos.** Se le permitirá a los equipos que no reúnan a 4 jugadores competir con no menos de 3. Para tales efectos, la sala será creada en el formato "Casual" con idénticas configuraciones de sala y partida. Todo equipo que no reúna un mínimo de 3 jugadores sufrirá una derrota por inasistencia.
- 6.6. 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.
- 6.7. Restricciones de elementos de juego.** Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una serie, si hay errores conocidos de algún elemento del juego. El hecho de ignorar estas restricciones sea de forma deliberada o intencionada podrá ser motivo de derrota, pérdida de puntos y/o expulsión del equipo de la competición.
- 6.8. Resultados.** Al final de cada partida los Árbitros son los responsables de hacer el reporte de resultados y guardar las pruebas de la partida.
- 6.9. Sin transmisiones.** En caso de haber transmisión oficial de la Liga no se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas públicamente. Los jugadores solo pueden transmitir sus grabaciones una vez terminada la transmisión oficial.
- 6.10. Reporte de bugs y/o infracciones.** Los jugadores managers de cada equipo deberán reportar por medio de correo electrónico a support@ezesport.com toda situación que pueda 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).

7. Desconexiones y pausas.

- 7.1. **Desconexiones.** Si un participante es desconectado debido a problemas de red, se les
- 7.2. permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso. Los participantes no pueden solicitar una pausa o un remake debido a esta razón.
- 7.3. **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.
- 7.4. **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.
- 7.5. **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.
- 7.6. **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.

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.
- 8.3. **Caducidad de los premios.** Los equipos ganadores de los premios dispondrán de un plazo de 120 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.

PREMIOS DE FASE REGULAR		
Posición Final	Norte	Sur
1	5 000	5 000
2	3 000	3 000
3	2 000	2 000
4	1 500	1 500
5	1 000	1 000
6	1 000	1 000
7	750	750
8	750	750
9	750	750
10	500	500
11	500	500
12	500	500

PREMIOS FINAL	
Posición Final	Finales
1	50 000
2	20 000
3	10 000
4	8 000
5	5 000
6	3 000
7	---
8	---
9	---
10	---
11	---
12	---
MVP	1500

RECOMPENSAS POR JORNADA			
Jornada	Posición Final	Norte	Sur
1	1	1 000	1 000
2	1	1 000	1 000
3	1	1 000	1 000
4	1	1 000	1 000
5	1	1 000	1 000
6	1	1 000	1 000
7	1	1 000	1 000
8	1	1 000	1 000
9	1	1 000	1 000

9. Ascenso a Free Fire League

- 9.1. Series de Promoción.** Al finalizar la temporada de competencias de Torneos Nacionales, Clasificatorias FFL y la Free Fire League, un cierto número de equipos de cada competencia deberá disputar las Series de Promoción. Son series a 6 partidas (1° Bermuda-día, 2° Kalahari-día, 3° Purgatorio-día, 4° Bermuda-día, 5° Kalahari-día, 6° Purgatorio-día) donde los 2 mejores equipos que acumulen más puntos bajo el mismo sistema de puntuación de la Regla 5.1.4 y desempate de la regla 9.2, ascenderán o mantendrán su lugar en la siguiente temporada de la Free Fire League.

Competencia	Temporada	Equipos	Compite en:
Torneo Nacional Colombia	Febrero - Abril	Top 2	Serie de Promoción A (Región Norte)
Torneo Nacional México	Febrero - Abril	Top 2	
Torneo Nacional Centroamérica	Febrero - Abril	Top 2	
Clasificatoria FFL Norte - Torneo #1	Abril	Top 1	
Clasificatoria FFL Norte - Torneo #2	Abril	Top 2	
Free Fire League - Grupo A	Enero - Marzo	Bottom 2	
Clasificatoria Nacional Argentina	Febrero - Abril	Top 2	Serie de Promoción B (Región Sur)
Clasificatoria Nacional Chile	Febrero - Abril	Top 2	
Clasificatoria Nacional Perú	Febrero - Abril	Top 2	
Clasificatoria FFL Sur - Torneo #1	Abril	Top 2	
Clasificatoria FFL Sur - Torneo #2	Abril	Top 2	
Free Fire League - Grupo B	Enero - Marzo	Bottom 2	

- 9.2. Desempate en promoción.** Si hay dos o más equipos empatados en puntos al final de la serie, se clasifican únicamente de acuerdo con la suma de puntos obtenidos de sus colocaciones, y los conteos de muertes no serán considerados. Si también empatan en puntos de colocación, se hará de acuerdo a su lugar en el último juego de la serie.
- 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. 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. Tanto en el reglamento de los torneos de Qualifiers como en de los torneos Nacionales se establecerá un plazo para que el equipo designe y presente a su manager.

9.5. Requisitos de ascenso. Para poder acceder a la Free Fire League, los equipos ascendidos deberán cumplir los siguientes requisitos o buscar una organización que los cumpla, para lo cual tendrán 30 días terminadas las Series de Promoción para presentar. 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.

9.6. No hay equipos de una misma organización. No se permitirá más de un equipo propiedad de la misma organización en la Free Fire League. En caso de ascender a un segundo equipo, la organización deberá deshacerse de este cupo por el método que desee en el plazo que se le establezca, de no cumplir esa fecha se perderá el cupo.

10. Código de conducta

10.1. Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros.

10.1.1. Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.

10.1.2. Hackeo. Cualquier modificación al cliente de juego.

10.1.3. Aprovechamiento. Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.

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

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

10.1.6. 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.

- 10.1.7. 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.
- 10.1.8. Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.
- 10.1.9. 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.
- 10.1.10. Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
- 10.1.11. Confidencialidad.** Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por Garena.
- 10.2. Derecho a publicar.** La Liga tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un equipo.
- 10.3. 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:
- Warning
 - Quita de puntos
 - Pérdida de una partida o serie, tanto disputada como por disputarse.
 - Pérdida de los premios
 - Suspensión de partidos
 - Suspensión de jornadas
 - 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.