



## 1 INTRODUCCIÓN

Los siguientes términos y condiciones constituyen la guía oficial (en adelante, «manual») de la Copa Colombia VIVO de FREEFIRE (en adelante, «CCFF») y serán válidos durante todas las fases del mismo (en adelante, el «torneo»), que incluye los tryouts de cada región (en adelante, «TryR»), la fase de grupos (en adelante, «FG») y la fase de playoffs (en adelante, «FP»). Todos los participantes (en adelante, «jugadores» o «equipos») se comprometen a cumplir con las condiciones aquí descritas y el incumplimiento de las mismas puede resultar en una descalificación inmediata.

Al competir en el torneo, el jugador acepta las siguientes condiciones:

La organización del torneo, según consideren oportuno, pueden:

- a) actualizar, modificar o complementar las reglas ocasionalmente y
- b) interpretar o aplicar estas reglas a través de comunicados, publicaciones en línea, correos electrónicos o cualquier otro tipo de comunicación electrónica en la que se proporcionan instrucciones a los jugadores.

## 2 RESUMEN GENERAL

### 2.1 Definiciones

#### 2.1.1 Equipo:

Consiste en un grupo conformado por (1) jugador

#### 2.1.2 Partida:

Consiste en una única competición que se disputa hasta que se determina un ganador.

#### 2.1.3 Set:

Consiste en una serie de partidas al mejor de 1, al mejor de 3 o al mejor de 5. 2.1.4. Partido: Consiste en una serie de sets entre dos de los equipos participantes. Los partidos podrán disputarse en sets al mejor de 1, al mejor de 3, al mejor de 5 o al mejor de 7.

#### 2.1.4 Temporada:

Cada temporada durará aproximadamente un mes y consistirá en tryouts para la selección de cada región, fase de grupos y playoffs.

#### 2.1.5 Eliminación simple:

Consiste en un formato de torneo en el que un equipo es eliminado tras perder un partido.

#### 2.1.6 Capitanía del equipo:

Cada equipo tendrá un capitán de por región, este estará encargado para las comunicaciones internas y externas de mayor importancia.

### 2.2 DERECHOS

2.2.1 FEDECOLDE, VIVO y patrocinadores poseen en exclusiva los derechos de retransmisión del torneo, que incluyen, sin limitación, las reproducciones en vídeo,

#### Con el apoyo de:

#### Miembros de:



retransmisiones por televisión, emisiones mediante shoutcast, repeticiones, demostraciones y los servicios automatizados que informan sobre la puntuación en vivo.

### 2.3 CAMBIOS EN LAS REGLAS

La administración se reserva el derecho a enmendar, eliminar o modificar las reglas detalladas en este reglamento sin previo aviso.

Asimismo, se reserva el derecho de juzgar casos que no estén explícitamente respaldados ni detallados en este manual, y de tomar decisiones que, en situaciones extraordinarias, puedan incluso contradecir las reglas de este manual con el fin de garantizar el juego limpio y la deportividad.

### 2.4 CONFIDENCIALIDAD

El contenido de las quejas, solicitudes de asistencia, discusiones o cualquier otro tipo de comunicación con la administración se considera estrictamente confidencial. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento previo y por escrito de la administración del torneo. Al participar en el torneo, todos los jugadores se comprometen a cumplir totalmente con las reglas del manual, además de esta cláusula de confidencialidad.

### 2.5 CONDICIONES DEL SERVICIO

Todos los participantes están sujetos a las Condiciones del servicio establecidas por la administración.

### 2.6 FECHAS Y HORARIOS

Inicia: 17 septiembre 2024

Finaliza: 17 octubre 2024

Hora: 8:30 pm

## 3 CONDICIONES, REQUISITOS Y RESTRICCIONES DE PARTICIPACIÓN

Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos que se muestran a continuación para poder participar en el torneo. En el caso de que un equipo no sea apto para participar, el siguiente equipo de la clasificación participará en su lugar.

### 3.1 Restricciones de edad

Todos los jugadores deben tener, como mínimo, dieciséis (16) años de edad en el momento en el que termine el periodo de registro para poder participar en los tryouts de cada región, FG y FP, en caso de no tenerlos debe tener una autorización de los padres. Los jugadores que compitan en el torneo deberán presentar un documento de identidad. La



administración se reserva el derecho a verificar la información de los jugadores en cualquier momento si así lo considera oportuno.

### 3.2 Versión del juego

3.2.1 En línea a través de un móvil o de una tableta.

3.2.2 Los jugadores utilizarán la versión del juego más actualizada que se encuentre en el servidor.

### 3.5 Ubicación del servidor

3.5.1 Todos los partidos estarán conectados por defecto al servidor más óptimo disponible.

## 4 DESGLOSE DEL TORNEO

Al organizar esta copa, conviene señalar que la competitividad y el resultado no son cruciales y que siempre deberán prevalecer los conceptos de juego y diversión. Así pues, los entrenadores-líderes de clanes –manager-implicados en la organización de la liga deberán tener siempre en cuenta:

- El equilibrio de los integrantes en materia de rendimiento; La participación equitativa de todos los participantes en cuanto al tiempo de juego; La duración de los partidos, según el número, de cada sala el nivel de los jugadores; el nivel de los enfrentamientos de un partido a otro en función de los resultados anteriores; Las reglas del juego limpio dentro y fuera del terreno de juego; Las características de cada jugador.

### REGLAMENTO DE FREE FIRE

- Registro de alineación. o Cantidad. Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, uno (1) Jugadores Titulares (“Titulares”).
- Creación. Los jugadores (en caso de tener alguna duda con el proceso de registro con los encargados, consulte con los encargados de la liga hecha por (FEDECOLDE), no podrán participar los jugadores que no manden sus datos completos para poder tener el control de cada jugador.
- Uso de imagen. Al unirse a esta competencia, todos los equipos y participantes permiten a (FEDECOLDE) a hacer uso de su imagen (logo, fotos, entrevistas, videos) en materiales promocionales.
- Nombre de integrantes. No tiene que ser único el uso de Nick de cada participante también puede rechazar cualquier nombre del integrante que se considere vulgar, ofensivo,

#### Con el apoyo de:



#### Miembros de:





discriminatorio o que infrinja cualquier derecho de autor. Si un jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente, la Copa se reserva el derecho de cambiar libremente el nombre del participante o descalificar inmediatamente al jugador infractor.

## EQUIPAMIENTO Y SOFTWARE

- Partidas en línea. Para las partidas en línea, se espera que los jugadores estén en su totalidad. Esto incluye, pero no está limitado a celular y auriculares.
- La protección y funcionamiento del equipamiento es responsabilidad exclusiva del equipo y los jugadores. Además, los jugadores y equipo son responsables del Software con el que juegan.
- Estabilidad de la conexión de hardware y conexión.
- El porcentaje y estado de la batería
- Actualizar el juego y que su dispositivo lo pueda ejecutar. No nos hacemos responsables del rendimiento del juego en sus dispositivos. No se permite jugar en emuladores, si se detecta que juega con emulador será baneado, Software ajeno a Free Fire.
- Los jugadores no podrán usar aplicaciones externas a la app de FREE FIRE mientras se encuentran en partida, estas incluyen, pero no se limitan a: modificadores de controles, mira, chat de voz o comunicación externa. En caso de presentar una falla en el chat de voz del cliente, los Oficiales de Liga determinarán la autorización de una aplicación externa para facilitar la comunicación del equipo.
- Las aplicaciones que se ejecuten en segundo plano y/o puedan mostrar notificaciones no serán permitidas durante las competencias.
- Formato de Competencia
- Cada encargado de cada región hará su correspondiente torneo con la cantidad de equipos inscriptos.

## FORMATO DE ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

- Una instancia de la competición en la que se juega hasta que se determine un ganador. En este caso hasta que solo un jugador quede en pie.
- Serie: Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana
- Sistema de victoria de cada ronda
- Sistema de victoria: Para obtener la victoria en una partida individual se usará el siguiente sistema de puntos, los cuales serán otorgados a los participantes al momento de finalizar cada partida individual. En cualquier ronda diferente a una final servirán para determinar el avance en la tabla de puntuación. Y para ir mirando quienes son los que se posicionan en mejores rondas la tabla irá cambiando en cada ronda.

### Con el apoyo de:



### Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



## FORMATO

Luego será realizado en un formato de Liga con 50 equipos (jugadores) participantes donde se jugarán 2 salas diarias en los mapas BERMUDA, PURGATORIO, definiéndose en 10 fechas las posiciones dentro del torneo.

## TABLA DE PUNTUACIONES POR SALA

Los jugadores obtienen puntos según la cantidad de kills en cada partido.

Cada eliminación: 1 punto

Por posición se usan multiplicadores de acuerdo a la cantidad de kills

1.er puesto: multiplicador de puntos x2

2º - 5º puesto: puntos x1,8

6º - 10º puesto: puntos x1,6

11º - 20º puesto: puntos x1,4

21º - 35º puesto: puntos x1,2

36º - 50º puesto: puntos x1

Si el equipo no obtiene kills durante la partida su puntuación es 1, así quede en el top 10

- Tiempo de preparación. El integrante es responsable de la preparación antes de la partida, no se darán tiempos adicionales si a la hora indicada un integrante no se encuentra listo. Entre sus responsabilidades más importantes los jugadores deberán asegurarse del funcionamiento de su celular y conexión a Internet.
- Conectar y calibrar audífonos y micrófonos.
- Asegurarse del correcto funcionamiento del chat de voz.
- Ajustar la configuración del juego.

### Con el apoyo de:



### Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



- Sesión de calentamiento si así lo desea Estado de preparación. El estado de preparados o listos incluye, pero no se limita a que los jugadores estén conectados a la sala de Juego (lobby) Puntualidad del inicio del combate. Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado y que su enfrentamiento comenzará a la hora indicada.
- Creación de la sala de juego. Los Oficiales de la Liga serán los responsables de crear la sala de juego oficial. Son ellos quienes le pedirán o invitarán a los jugadores a que se unan a una sala de juego.
- Ajustes generales / de partida
  - ✓ Nombre: Definido por la Liga
  - ✓ Contraseña: Definido por la Liga
  - ✓ Modo Individual      ✓      Modo clásico      ✓ Mapa: Bermuda y Purgatorio
  - ✓ Permitir espectadores: Solo influencias y manager de (FEDECOLDE)
- 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 inintencionada podrá ser motivo de derrota y expulsión del jugador de la competición o Uso del chat del juego: Sólo se podrá hacer uso del chat para comunicar dudas importantes para responder a los Oficiales de la Liga.
- Inicio de partida. Una vez que los jugadores estén listos, un Oficial de la Liga comenzará la partida dando aviso previamente a los espectadores. Solo los Oficiales de la Liga y los observadores para la transmisión tienen el permiso para permanecer en la sala de juego.
- No se permitirán más personas por ninguna razón Sin transmisiones, No se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas de la Liga públicamente, Ameritaba expulsión de la competencia si se descubre una transmisión de algún jugador.
- Los jugadores solo pueden transmitir sus grabaciones personales de la partida una vez terminada la partida y en caso de haber después de la transmisión oficial por distintos canales de YouTube solo algunos jugadores se le permitirán y tendrán que hablar con los organizadores de la liga de (FEDECOLDE).

### Con el apoyo de:



### Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



- Resultados. Los Oficiales de Liga se harán cargo de publicar los resultados correspondientes en diferentes plataformas y grupos donde los tenemos a todos agregados.

## DESCONEXIONES Y REMAKES

- Desconexiones. No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa una descalificación del Torneo. Si un participante está desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso o Remakes.
- Los Oficiales de Liga pueden considerar un remake, a su entera discreción, bajo una de las siguientes condiciones:
  - Fallo en el servidor de juegos y que todos los jugadores no pueden volver a conectarse.
  - Si 10 jugadores o más se desconectan al mismo tiempo debido a problemas de red o Ping alto: Si un participante está compitiendo usando su propia conexión de red, 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.

## REGLAMENTO ESTRICTO

- No se pueden utilizar hack se eliminará al jugador definitivamente.
- Prohibido las armas con atributos dentro de todas las regionales y la copa Colombia dentro de todos los jugadores.
- Aprovechamiento (bugs) No se podrá usar algún error del juego (bugs) que ponga en desventaja a los demás tendrán una baja de todos los puntos obtenidos durante el mapa transcurrido para el jugador que haga cualquier tipo de bugs, pero habrá sanción si se repite la misma infracción de la misma escuadra se descalificado del torneo.
- Al jugador que se cambie Nick se le restará -5 puntos.
- Ping alto: El participante es el único responsable por la calidad de su conexión a internet, no se puede solicitar una pausa debido a ping alto o malas condiciones de red.

### Con el apoyo de:



### Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



- Confabulación: No se puede hacer ningún acuerdo entre dos o más jugadores contrincantes en partida, Que pongan en desventaja a los demás competidores Se les expulsaran de la competencia.
- Reincidencia: Si un jugador rompe las reglas del juego se le dará la sanción ya antes mencionada, pero si algún otro jugador reincide con alguna otra regla, El jugador será eliminado.
- Problemas con el audio se conoce que hay partidas donde el audio se va al empezar, se recomienda a los jugadores que se comuniquen por DISCORD.
- Puntualidad del inicio de combate, Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema de inicio de sesión y que el enfrentamiento comience a la hora indicada.
- Se dará inicio a los combates a la hora acordada con los jugadores, no se responde por jugadores que salgan de la sala por equivocación o error de red.
- No se responde por jugadores que no estén a la hora indicada.
- Se dará un espacio de 5 minutos entre partidas para así dar a conocer en cada partida los puntos de los diferentes jugadores.
- En caso de empate: Dado el caso de empate por puntos se desempata por kills que tenga el jugador, Dado el caso de empate por puntos y kills se desempatar por la posición que ocupó el puesto en el último combate.
- Dado el caso de empate para el premio del jugador con más kills se dividirá el premio en dos jugadores.
- Seriedad Al estar en las diferentes salas que se destinarán para el torneo está prohibido invitar integrantes que no están inscritos al torneo ya que esto tardará la organización porque no se dará inicio hasta que estén cada jugador.
- Durabilidad
- La durabilidad del torneo está sujeto al tiempo que duren las rondas establecidas y que están en este documento las fechas.
- Los organizadores no se hacen responsables por una mala experiencia de juego

#### Con el apoyo de:



#### Miembros de:





“si tienen alguna duda sobre el formato del torneo o no puedes registrarte puedes comunicarte al siguiente correo: [freefire@fedecolde.com](mailto:freefire@fedecolde.com)”

## 5 REGLAS GENERALES

- Los insultos y faltas de respeto entre jugadores y con miembros del staff no serán toleradas y acarrearán sanciones que pueden ir desde la expulsión del evento hasta el baneo de los eventos federados.
- Todos los reclamos de incumplimiento de reglas se deben dirigir a [arbitraje@fedecolde.com](mailto:arbitraje@fedecolde.com); o mensaje directo a los administradores del canal Discord asignado para la competencia y en asunto especificar información del encuentro, adicional debe ir acompañada de las debidas imágenes o videos de evidencias que sirvan para esclarecer los incidentes. Nota: Se aconseja a los participantes realizar grabación antes, durante y al concluir sus partidas para en caso de tener que realizar un reporte tengan las pruebas suficientes.
- Todos los reclamos serán recibidos y tendrán validez Diez minutos después del encuentro, después de este tiempo se da por sentado el resultado.
- El ID o gamertag de registro deberá ser el mismo durante toda la competencia.
- Se debe contar con la disposición de tiempo para las partidas, se dará un tiempo de espera de 8 minutos para que realice su presentación.
- Todos los resultados de la competencia serán publicados en el discord
- Al jugar la competencia, todos aceptan las reglas estipuladas en este documento

Con el apoyo de:



Miembros de:

