



PATROCINADOR OFICIAL



## 1 INTRODUCCIÓN

Los siguientes términos y condiciones constituyen la guía oficial (en adelante, «manual») de la Copa Colombia VIVO de PUBG MOBILE (en adelante, «CCPM») 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»). Los participantes (en adelante, «jugadores» o «equipos») se comprometen a cumplir con las condiciones aquí descritas y su incumplimiento puede provocar 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) O más jugadores (4)

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

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



### 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.

Se reserva el derecho de juzgar casos que no estén respaldados ni detallados en este manual, y de tomar decisiones que, en situaciones extraordinarias, puedan incluso contradecir las reglas de este manual para 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: 10:00pm

## 3 CONDICIONES, REQUISITOS Y RESTRICCIONES DE PARTICIPACIÓN

Para poder participar en el torneo, todos los jugadores deben cumplir con los requisitos que se muestran a continuación. Si un equipo no es apto para participar, el siguiente equipo de la clasificación participará.

### 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.

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



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 PUBG MOBILE

- Registro de alineación. o Cantidad. Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, cuatro (4) Jugadores Titulares (“Titulares”), y entre dos (2) Jugadores reserva (“Reserva”).
- Creación. Los jugadores (si hay dudas con el proceso de registro con los encargados, consulte con los encargados de la liga hecha por (FEDECOLDE), no podrán participar quienes no manden sus datos completos para controlarlos.
- 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. El uso de Nick de cada participante no tiene que ser único y puede rechazar cualquier nombre del integrante que se considere vulgar, ofensivo, 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.

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



- Si un jugador en medio de la competición cambia su nombre, este no podrá competir dentro de la presente copa.
- Si se detecta alguna anomalía en cualquiera de las rondas de competencia, la organización está en derecho de solicitar pruebas que avalen el juego de los integrantes durante o posterior a la partida, en caso de incurrir en alguna falta, el squad podría quedar eliminado de la copa.

## 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 Pubg Mobile**
- Los jugadores no podrán usar aplicaciones externas a la app de pubg mobile 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

### Con el apoyo de:



### Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



- 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.
- 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.
- 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.
- 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. Cuando los jugadores estén listos, un Oficial de la Liga comenzará la partida dando aviso previo. 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.

#### Con el apoyo de:



#### Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



- 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).
- Resultados. Los Oficiales de Liga se hará 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

- Todos los participantes del COPA COLOMBIA PUBG MOBILE deben tener 16 años o más.
- Los oficiales y el personal del torneo no pueden participar en eventos que presidir activamente
- Todos los jugadores deben competir con su propia cuenta de PUBG MOBILE.
- El número total de miembros del equipo no debe exceder los 7 (incluidos 4 jugadores, 2 suplentes y un entrenador).

#### Con el apoyo de:



#### Miembros de:





- Lider del equipo

Cada equipo debe designar un líder de equipo, que puede ser un externo, por ejemplo, un director de equipo. El líder del equipo es el vínculo entre el equipo y los responsables del torneo y no podrá pertenecer a otro equipo independientemente de la función en la misma competición. Los líderes de equipo tienen las siguientes responsabilidades:

- A. cada vez más la edad de participación elegible para sus jugadores.
- B. Representar al equipo en comunicación con otros equipos/participantes.
- C. Se permite participar en la competición a personas que no estén excluidas por la ley aplicable, las reglas del organizador del torneo o el anfitrión.
- D. Transmitir toda la información requerida a todo el equipo, por ejemplo, calendario, formato del torneo, etc.
- E. Representar con precisión las opiniones de todo el equipo.

Una vez que el torneo ha comenzado, el cambio de líder del equipo solo puede ocurrir cuando el líder del equipo designado ya no sea capaz de administrar el equipo. Los oficiales del torneo deben notificar inmediatamente si hay un cambio de líder del equipo.

### 3. TIEMPO DE PREPARACIÓN

El tiempo de preparación es el período de tiempo proporcionado antes de la hora de inicio (a menos que se especifique lo contrario) y se establece en un mínimo de 30 minutos entre partidos. Los equipos deberían aprovechar este tiempo para comprobar si están preparados de forma óptima. Durante este tiempo, los jugadores deben hacer lo siguiente:

- A. Verifique la funcionalidad de todo el equipo del juego.
- B. Inicie sesión en PUBG MOBILE con su propia cuenta de PUBG MOBILE.
- C. Verifique sus máscaras en el juego para que cumplan con la vestimenta requerida en el juego, si corresponde. Que no es Se permite cambiar o quitar máscaras durante el partido.
- D. Proporcionar una lista y el orden de los jugadores para el primer partido. Si un equipo quiere sustituir a un jugador durante la jornada del partido, deberá informar a un árbitro al menos 1 hora antes del inicio del partido.
- E. Seguir las instrucciones de los árbitros.
- F. Únase al lobby del torneo en el espacio respectivo y prepárese para el partido.

### 4. HORA DE INICIO

#### Con el apoyo de:

#### Miembros de:



PATROCINADOR OFICIAL



La hora de inicio del partido la determina el organizador del torneo. El descanso mínimo entre un mapa es de 15 minutos. A la hora de inicio programada, todos los oficiales y jugadores del torneo deben estar listos. Es responsabilidad de los responsables del torneo anunciar los horarios de inicio.

Es responsabilidad del líder del equipo asegurarse de que el equipo llegue a tiempo y listo a la hora de inicio.

## 5. NÚMERO DE JUGADORES

Cada partido puede comenzar con un mínimo de 9 equipos. El equipo está formado por 4 jugadores. Los equipos pueden incluir además 2 suplentes y 1 entrenador. Un equipo puede participar en el juego con al menos 3 jugadores por equipo. En caso de que un equipo no se presente con suficientes jugadores antes del inicio del partido, el equipo será retirado de la sala del torneo y el partido se contará como no presentado.

## 6. JUEGO DE RÉCORD (GoR)

Un juego de registro ("GoR") se refiere a un juego en el que todos los jugadores han cargado y que ha progresado hasta el punto de una interacción significativa entre los equipos contrarios. Una vez que un juego alcanza el estado GoR, finaliza el período en el que se pueden permitir remakes y un juego se considerará registrado a partir de ese momento. Se harán excepciones previa intervención del árbitro. Un juego se convierte en GoR cuando se cumplen las siguientes condiciones:

- Cualquier jugador del equipo abandona el avión.
- Se establece línea de visión entre jugadores de equipos contrarios.
- Poner un pie, establecer una visión de los equipos contrarios.

## 7. REALIZAR EL JUEGO

El partido se puede reorganizar a petición del jugador sólo en caso de cualquier problema técnico o emergencia. El equipo afectado debe alertar inmediatamente al árbitro del torneo planteando el problema y explicando la situación. El partido se puede volver a organizar si se cumple una de las siguientes condiciones y se informa dentro de los cinco minutos posteriores al inicio del partido:

1. El jugador se queda atascado en la pantalla de carga y no puede ingresar al partido incluso después de que un cliente Reanudar.
2. El jugador no puede jugar debido a un problema técnico que no fue causado por el jugador. falla.

El organizador del torneo decidirá sobre cada solicitud de cambio de anfitrión individualmente y se reserva el derecho de rechazar cualquier solicitud de cambio de anfitrión de un jugador basándose en los datos disponibles en ese momento.

El organizador del torneo puede cambiar la sede del partido a su entera discreción para mantener una buena experiencia de juego.

### Con el apoyo de:



### Miembros de:







PATROCINADOR OFICIAL



#### 8. PAUSA/DESCANSO/TIEMPO DE ESPERA

El partido no se puede pausar debido a las reglas del juego. El partido se puede reorganizar como se indica en "7. REALIZAR EL JUEGO".

#### 9. DESCONECTAR

Los jugadores afectados por un error conocido como fallo del paracaídas no pueden aterrizar como de costumbre y mueren dentro de los 60 segundos posteriores al segundo aterrizaje y pueden solicitar 2 puntos de compensación. No hay realojamiento de coincidencias. Los puntos de compensación solo se pueden otorgar en caso de que el jugador informe inmediatamente y muestre el error a un árbitro.

#### 10. CORTE DE CORRIENTE

Las personas, incluidos los jugadores y aquellos en contacto con ellos durante un partido transmitido en vivo, no pueden compartir información sobre el juego en curso de ninguna manera.

### 11. ORGANIZADOR COPA COLOMBIA

#### Federación Colombiana de Deportes Electrónicos

#### 12. COMUNICACIÓN DEL PARTIDO

Durante el partido en vivo, los jugadores no pueden comunicarse con nadie fuera de su alineación del partido, excepto con el oficial del torneo. Está estrictamente prohibido obtener información relacionada con el partido durante el partido en vivo de cualquier persona por cualquier medio. La comunicación con otros miembros del equipo, incluido el entrenador, solo está permitida antes y después de todos los partidos y durante los descansos.

#### 13. ACCESORIOS DEL DISPOSITIVO **[FUERA DE CONEXIÓN]**

Todos los dispositivos periféricos electrónicos son proporcionados por el organizador del torneo. Está prohibido el uso de cualquier otro tipo que no sean auriculares. Se recomienda encarecidamente traer y utilizar auriculares de un tipo específico.

#### 14. MODIFICACIONES DEL JUEGO

Los jugadores podrán utilizar únicamente el software y el sistema operativo instalados por el organizador del torneo y no podrán modificarlo de ningún modo. Se utilizará la versión global actual del juego.

#### Con el apoyo de:



#### Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



## 15. FORMATO DEL TORNEO

El torneo consta de una única fase de torneo en la que todos los equipos juegan en un grupo. Después de todos los partidos, la clasificación del torneo se determina según el sistema de puntuación.

## 16. ROTACIÓN DEL MAPA [Elección del organizador]

Cada día de partido, se juegan 6 partidos de torneo en mapas en el siguiente orden:

- Partido 1: Sanhok •
- Partido 2: Erangel • Partido
- 3: Erangel • Partido 4:
- Erangel • Partido 5:
- Miramar • Partido 6: Miramar

## 17. PUNTUACIÓN

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

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



## 18. DESMPATE

Si uno o más equipos tienen un empate a puntos, su clasificación en la clasificación se determinará en orden de:

1. Número total de partidos ganados en la etapa del torneo, si no corresponde;
2. Número total de puntos de ubicación en la etapa del torneo, si no corresponde;
3. Número total de puntos de eliminación en la etapa del torneo, si no corresponde;
4. Colocación en el partido más reciente de la fase del torneo.

## 19. AJUSTES DEL PARTIDO

Si uno o más equipos tienen un empate a puntos, su clasificación en la clasificación se determinará en orden de:

- Modo: TPP, Escuadrón
- Tamaño del equipo: plantillas
- Usar el parámetro de coincidencia de versión de PC: sí
- Visualización de sonido y asistencia de puntería: deshabilitados
- Zona Roja y Pistolas de bengalas: deshabilitadas
- Información vaga: habilitada
- TODAS las armas: x2
- Visores y cargadores: x2

Se permite cambiar entre TPP y FPP en el juego. Información vaga habilitada significa, Los jugadores no pueden ver el nombre del jugador al que golpearon o que los golpearon.

## 20. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

- R. Si un jugador de un equipo comete mala conducta o cualquier acto inapropiado en un evento de equipo, el árbitro puede tomar medidas disciplinarias contra el equipo que pueden incluir una advertencia, advertencia, penalización o expulsión.
- B. Cada participante debe mostrar el respeto necesario hacia los árbitros y otros Participantes. Los insultos y conductas injustas o irrespetuosas hacia cualquier persona no serán tolerados y serán sancionados.
- C. Cada equipo y participante debe intentar ganar todos los partidos en cada etapa de la competición. Está estrictamente prohibido perder intencionalmente por cualquier motivo.
- D. Cuando se descubre que un jugador de un equipo manipula el cliente para personalizar el juego más allá del rango de configuraciones proporcionadas en el juego, la participación del equipo puede perderse por decisión del árbitro.

### Con el apoyo de:



### Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



## 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 [copamovil@fedecolde.com](mailto:copamovil@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
- Jugadores que estén inscritos y no jueguen el mínimo de 3 días al clasificar el equipo no se permitirá dentro de la competencia y se le dará el espacio al top mvp del torneo

Con el apoyo de:



Miembros de:

