

Reglamento: Movistar Cups Uruguay Free Fire



Introducción y propósito

Este documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada **Movistar Cups 2024** (“**Competencia**”) que se desarrollará de manera Online en la modalidad Ráfaga Modo Solitario (Solos) para el juego Free Fire, y es organizada por Liga de Videojuegos Profesional (**LVP**). Dicha competencia se llevará a cabo del 06 de septiembre al 30 de noviembre del 2024.

Lo aquí estipulado será denominado reglas oficiales (“**Reglas**”) las cuales aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir estas Reglas, mismas que están sujetas a cambios en cualquier momento a consideración de la LVP.

En caso de requerir una aclaración o resolución de un conflicto, se podrá consultar a los Árbitros por medio del [soporte al jugador](#) de ArenaGG, y únicamente su decisión será válida y definitiva.

1. Elegibilidad

- 1.1. **Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 14 años, sin excepciones.
En caso de menores de 18 años, en cualquier momento el organizador o Telefónica Móviles del Uruguay S.A podrá exigir el consentimiento del adulto responsable del menor.
- 1.2. **Requisitos de nacionalidad y residencia.** El torneo será exclusivo para jugadores residentes de Uruguay sin importar la nacionalidad y contar con cuenta de Free Fire en el servidor SAC.

2. Registro y participación.

- 2.1. **Registro de jugadores.** Todos los jugadores interesados en participar deberán crear y configurar su cuenta en la plataforma de [ArenaGG](#) siguiendo los siguientes pasos:
 - A. Ingresar al [sitio de registro](#)
 - B. Llenar todos los datos que se piden y aceptar las condiciones de uso y políticas de privacidad. Una vez hecho eso, darle en [crear cuenta](#).
 - C. Un correo será enviado al email registrado para activar la cuenta.

Ir a [cuenta de juego](#) presionar [añadir](#), eligiendo el juego *Free Fire - Móvil* e introducir la [región del servidor](#) (SAC) en el que juegan, su [Nombre de usuario](#) e [ID](#) de Free Fire con los mismos caracteres que aparecen en el juego

- 2.2. **Pre-registro.** Desde el sitio web de la Competencia podrás hacer el pre-registro al torneo que desees participar, los registros son abiertos como prescripción para un número ilimitado de jugadores, esta preinscripción solo significa que el jugador tiene interés de participar más no significa que ya estará participando y tendrá que realizar el check-in una vez abierta la ventana para hacerlo.
- 2.3. **Check-in.** Este paso confirma que el jugador está listo para participar. Iniciando una (1) hora con diez (10) minutos antes y finalizando diez (10) minutos antes de la hora marcada como inicio, se abrirá una ventana de tiempo para hacer check-in. Como

ejemplo, si un torneo inicia a las 8:00 pm, el proceso de check-in iniciará a las 6:50 pm y finalizará a las 7:50 pm.

Solo los primeros 1,280 jugadores en hacer Check-in podrán participar en un torneo clasificatorio.

- 2.4. **Nombre de usuario.** El nombre de la cuenta de juego y número de ID de Free Fire de los jugadores tiene que ser **exactamente igual** a la cuenta de juego registrada en ArenaGG. En el caso de que no coincidan en su totalidad, no sean legibles o contengan caracteres especiales difíciles de distinguir será decisión del administrador si ese jugador puede disputar o no los partidos. Los jugadores que no cumplan con esta regla serán expulsados de la partida al momento de iniciarla, sin excepciones.
- 2.5. **Nombre de jugador inadecuado.** La LVP se reserva el derecho de rechazar un nombre de jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, la LVP se reserva el derecho de cambiarlo o descalificar inmediatamente.
- 2.6. **Servidor.** Para poder participar, los jugadores deberán contar con una cuenta de Free Fire en el servidor SAC.
- 2.7. **Propiedad de cuentas.** Los jugadores deben usar sus propias cuentas de Free Fire. Si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador o con múltiples cuentas de su propiedad, el participante será descalificado inmediatamente.
- 2.8. **Participación múltiple.** Un jugador solo puede participar con una sola cuenta. No está permitido que un participante individual compita con la misma o múltiples cuentas de jugadores registrados. Si se descubre, el participante será descalificado inmediatamente.
- 2.9. **Restricciones en la cuenta del jugador.** No hay restricciones ni requisitos de personaje, clasificación, habilidad, equipamiento, vestuario, moda, bóveda o colección, a menos que estén presentes errores que afecten la competencia, lo cual se informará con la mayor antelación posible. Si se utiliza una característica del juego restringida, los Árbitros se reservan el derecho de expulsar al jugador que esté incumpliendo la regla.

3. Equipamiento y software

- 3.1. **Responsabilidad del jugador.** Se espera que los jugadores se hagan responsables de su propio equipamiento que se compone, pero no se limita a:

- La protección y funcionamiento de sus dispositivos móviles.
- Software con el que jueguen.
- Estabilidad de la conexión a Internet
- El porcentaje y estado de la batería de sus dispositivos móviles.
- Actualizar el juego y que sus dispositivos lo puedan ejecutar.
- Rendimiento del juego en sus dispositivos.

4. Formato de competición

4.1. Definición de Términos.

- 4.1.1. **Partida o Ronda.** Una instancia de la competición en la que se juega hasta que se determine un ganador.
- 4.1.2. **Serie.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta finalizar con todas y donde los ganadores se determinan por acumulación de puntos.
- 4.1.3. **Kill.** Punto obtenido dentro de la partida al conseguir una baja sobre un jugador.
- 4.1.4. **Seed.** Es la posición que ocupa un jugador dentro de la clasificación de una competición.
- 4.1.5. **Remake.** Es un proceso en el que, debido a algún problema, se decide reiniciar la partida anulando el resultado que había hasta ese momento.
- 4.1.6. **Ping.** Es el tiempo exacto que tarda en transmitirse un paquete dentro de la red, el tiempo que tardas en recibir un paquete del servidor.

4.2. Formato de competición.

- 4.2.1. **Formato de Torneo Clasificatorio.** Se jugarán cuatro torneos clasificatorios donde cada jugador sumará puntos en cada uno de estos torneos, los 40 jugadores que acumulen más puntos al final de los 4 torneos avanzan a la etapa de Playoffs.
 - **Número de torneos:** 4 torneos clasificatorios.
 - **Formato de competencia:** Ráfaga solitarios (solos).
 - **Cupo máximo:** 1,280 jugadores.
 - **Cupo por partida:** 20 jugadores.
 - **Formato de torneo:** Eliminación directa.
 - **Avanzan por Ronda:** Top 10 jugadores de la tabla final de cada partida.
 - **Partida final:** Serie de 3 mapas (Bermuda).
 - **Atributos/propiedades de las armas:** deshabilitados.

- 4.2.2. **Formato Playoffs.** Los 40 jugadores clasificados disputarán una serie de 4 mapas, la posición de los jugadores en cada mapa asignará puntos a cada uno, al finalizar los 4 mapas los ganadores serán aquellos que acumulen más puntos en la serie.
 - **Formato de competencia:** Modo Clásico Solitario (BattleRoyale)
 - **Cupo:** 40 jugadores.
 - **Formato de Serie:** Serie de 4 mapas (Bermuda, Kalahari, Purgatorio, Alpes).

- **Atributos/propiedades de las armas:** deshabilitados.

4.3. Fechas enfrentamientos. Todos los horarios son de acuerdo a la hora local de Montevideo, Uruguay.

4.3.1. Fechas Fase Clasificatoria.

Fechas y Horarios Fase Clasificatoria				
Torneo	Fecha	Ronda	Jugadores	Horario
Torneo 1	21 de septiembre de 2024	1	1280	15:00
		2	640	19:00
		3	320	21:00
		4	160	22:00
	22 de septiembre de 2024	5	80	19:00
		6	40	19:30
		Final	20	20:00
Torneo 2	05 de octubre de 2024	1	1280	15:00
		2	640	19:00
		3	320	21:00
		4	160	22:00
	06 de octubre de 2024	5	80	19:00
		6	40	19:30
		Final	20	20:00
Torneo 3	26 de octubre de 2024	1	1280	15:00
		2	640	19:00

	27 de octubre de 2024	3	320	21:00
		4	160	22:00
		5	80	19:00
		6	40	19:30
		Final	20	20:00
Torneo 3	16 de noviembre de 2024	1	1280	15:00
		2	640	19:00
		3	320	21:00
		4	160	22:00
	17 de noviembre de 2024	5	80	19:00
		6	40	19:30
		Final	20	20:00

4.3.2. Fechas Fase de Playoffs.

Fechas y Horarios Fase Playoffs				
Torneo	Fecha	Ronda	Jugadores	Horario
Playoffs	30 de noviembre de 2024	Final	40	19:00

4.3.3. Horario de partidas. Los jugadores podrán verificar la fecha y horario de sus partidas en la sección de [Partidos](#) de ArenaGG o directamente en la llave del torneo después de haber finalizado el check-in y haber sido aceptados.

4.4. Sistema de puntaje fase clasificatoria. Se otorgarán puntos de acuerdo con su posición final en cada torneo a los jugadores. En caso de que un jugador deje de formar parte de la competencia, los puntos obtenidos no podrán ser transferidos a otro jugador. Cada torneo otorgará los puntos de la siguiente manera:

Puntos clasificatorios a repartir por torneo				
Posición	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4
Campeón	2200	3300	4400	5500

Subcampeón	1600	2400	3200	4000
3° - 4°	1100	1650	2200	2750
5° - 10°	700	1050	1400	1750
11° - 20°	400	600	800	1000
21° - 40° (Perdedores semifinales)	200	300	400	500
41° - 80° (Perdedores cuartos de final)	100	150	200	250
81° - 160° (perdedores octavos de final)	50	75	100	125

- 4.5. Sistema de victoria en la partida final (Playoffs).** Únicamente en la final. Para obtener la victoria en la serie se sumarán los puntos de todas las partidas basándose en el sistema de puntaje de abajo y esa suma entregará las posiciones finales en la serie.

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	
11-20	0	

- 4.6. Empates en fase clasificatoria.** Si al finalizar los torneos clasificatorios existiera un empate en la sumatoria de puntos clasificatorios entre dos o más jugadores, se tomará como criterio de desempate la posición de la última partida jugada del clasificatorio 4 por los competidores empatados, en caso de continuar empatados, se tomará en cuenta la posición en el torneo clasificatorio 3, 2 y 1 respectivamente. Si se continuase empatados se utilizará el número de kills de la última partida jugada siendo en donde el jugador con mejor seed será aquel que consiguiese el mayor número de kills, esto se repetirá con cada partida previa hasta romper el empate.

- 4.7. Empates en partida final.** En caso de empate al final de las 4 partidas entre dos o más jugadores, se tomarán en cuenta la sumatoria de asesinatos ordenando a los jugadores empatados en el puntaje global de mayor a menor número de asesinatos. De seguir empatados solo se tomará en cuenta los puntos obtenidos en el último mapa y si aun así no se lograra desempatar se utilizará la posición en el último mapa sin contar los asesinatos.

5. Proceso de enfrentamientos

- 5.1. Papel de los Árbitros.** Son los miembros de la LVP 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. Versión de juego.** Cada partida del torneo se jugará con la versión disponible actual del juego.
- 5.3. Horario de partida.** Los jugadores podrán verificar la fecha y horario de sus partidas en la sección de Partidos de ArenaGG o directamente en la llave del torneo después de haber finalizado el check-in y haber sido aceptados.
- 5.4. Asistencia y tolerancia.** Habrá 5 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada en [Partidos](#) para poder presentarte en el [chat de la hoja de partido](#) en ArenaGG y en la sala del juego. El tiempo de pausa entre partidas será de 5 minutos a partir de que termine la partida anterior. Finalizado este tiempo el juego iniciará sin esperar a nadie más.
- 5.5. Creación del lobby de juego.** Los Árbitros serán los únicos responsables de crear la sala de la partida a la hora oficial. Se compartirá la información para unirse a la sala de juego en el [chat de la hoja de partido](#) en ArenaGG.
- 5.6. Uso del chat en ArenaGG.** Sólo se podrá hacer uso del chat en ArenaGG para comunicar dudas importantes o responder a los Árbitros.
- 5.7. 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 y expulsión del jugador de la competición.
- 5.8. Resultados.** Al final de cada partida los jugadores son responsables de hacer captura de la pantalla de resultados y reportarla en la [hoja del partido](#) pulsando el botón [reportar resultado](#) donde se le permitirá subir la imagen. Si se sobrepasa la hora de presentación de resultado, se deberá avisar a la administración a través del soporte.

Si tras indicar Victoria o Derrota no hay resultado o se ha indicado Conflicto por parte de, como mínimo, uno de los dos jugadores, el partido será marcado como Conflicto. En ese caso, simplemente tendrás que esperar a que un árbitro lo resuelva. Esto suele tardar como máximo 12 horas.

Es obligatorio subir las pruebas de la victoria. Si un administrador las requiere, deberás mandarlas a soporte y no enviarlas implica una derrota automática. Los Árbitros se harán cargo de revisar los resultados, hacer los cálculos de puntajes y de actualizar la clasificación en ArenaGG para cada partida.

- 5.9. Evidencias de resultados falsas.** Cualquier intención de engaño presentando pruebas falsas de resultados será castigada inmediatamente con la descalificación.

6. Desconexiones y remakes.

- 6.1. Desconexiones.** No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa 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.
- 6.2. Remakes.** Los Árbitros pueden considerar un remake (reiniciar la partida), a su entera discreción, si existe 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.
- 6.3. Ping alto.** El participante es el único responsable por la calidad de su conexión a internet. Los participantes no pueden solicitar una pausa o un remake debido a ping alto o malas condiciones de red.

7. Premios

7.1. Premio Torneo Clasificatorio.

Cada torneo clasificatorio otorgará los siguientes premios a los mejores jugadores:

- 1er Puesto - Samsung Galaxy A55 256Gb
- 2do puesto - Samsung Galaxy A25 5G 256Gb
- 3er Puesto - Samsung Galaxy A05 5G 64Gb

7.2. Premio Gran Final.

- 1er Puesto - Samsung Galaxy S24 Ultra 512Gb
- 2do Puesto - Samsung Galaxy S24 Plus 512Gb
- 3er Puesto - Samsung Galaxy S24 256Gb

- 7.3. Entrega de premios.** La entrega del premio será coordinada con los ganadores por medio de correo electrónico el cual será enviado por Telefónica Móviles del Uruguay S.A al correo registrado en su cuenta de ArenaGG. Al jugador se le pedirá su documento de identidad para comprobar que es quien dice ser (que coincida con el registro de ArenaGG), además de datos adicionales necesarios para la entrega de los premios, estos incluyen, pero no están limitados a:

- Nombre completo
- Dirección de entrega

- En caso de tratarse de menores de 18 años, deberá concurrir acompañado de padre, madre o tutor.

7.4. Caducidad del premio. El jugador dispondrá de un plazo de 60 días desde la finalización de la competición para reclamar su premio presentando la documentación requerida. Finalizado ese periodo si no se ha recibido dicha documentación los premios no podrán ser reclamados.

8. Código de conducta

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

- 8.1.1. Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
- 8.1.2. Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego.
- 8.1.3. Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
- 8.1.4. Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.
- 8.1.5. Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- 8.1.6. Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- 8.1.7. Discriminación y denigración.** Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
- 8.1.8. Declaraciones negativas.** Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la LVP.
- 8.1.9. Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.
- 8.1.10. Soborno.** Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de LVP, Garena o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
- 8.1.11. Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

8.1.12. Confidencialidad. Ningún jugador puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la LVP por ningún método de comunicación.

8.2. Infracciones. Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración.

8.3. Derecho a publicar. La LVP tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción al jugador.

9. Otras disposiciones

9.1. Tratamiento de datos. Al aceptar los presentes términos y condiciones, de conformidad con lo regulado en la Ley N° 18331 de Protección de Datos Personales de Uruguay, la persona está dando a Telefónica Móviles del Uruguay S.A y/o del mismo grupo de interés, la autorización para el tratar su información personal de acuerdo con la política de tratamiento de datos personales disponible en <https://www.movistar.com.uy/transparencia/privacidad.html> y a Fandroid/ArenaGG en <https://www.arenagg.com/es/page/terms-of-use> (literal #7). Los datos personales obtenidos por Telefónica Móviles del Uruguay S.A, no tienen el carácter de sensibles (nombre registrado en la plataforma, correo electrónico, nick de juego y fecha de nacimiento), de conformidad con la mencionada ley y van a ser utilizados únicamente para fines de comunicación de actividades publicitarias y promocionales de Telefónica Móviles del Uruguay S.A y sus marcas, y para la ejecución del torneo relativo a este Reglamento.

9.2. Independencia de las Partes. Los participantes reconocen que participar en la competición aquí reglamentada no constituye la creación de ningún vínculo con LVP o con Telefónica Móviles del Uruguay S.A de ninguna índole y que su participación en la competición no genera una relación laboral, fiscal o cambiaria entre las Partes.

9.3. Resolución de conflictos. La responsabilidad de LVP se limita a la ejecución de la competición bajo los términos aquí enunciados, por ello, la entrega y garantías del PREMIO serán tramitadas, solicitadas y gestionadas ante Telefónica Móviles del Uruguay S.A y bajo los parámetros por esta enunciados.

9.4. Situaciones Eventuales. Cualquier situación que no se encuentre prevista en el presente reglamento, será resuelto por la LVP, en estricto apego a las leyes de la República Oriental del Uruguay.

9.5. Disposiciones de Plataforma ArenaGG. Los participantes reconocen haber leído y aceptado las disposiciones, reglamentos, normas y demás clausulado registrados en la plataforma web de ArenaGG <https://site.arenagg.com/movistar-cups-uy-freefire/>, incluso de sus anexos y declaraciones de voluntad tales como "Condiciones de uso", "bases de competiciones y premios ArenaGG"., entre otros. Siendo estas aplicables en todo momento de la competición y frente a eventuales conflictos sin observancia de las modificaciones que LVP deba realizar sobre estas por razones de jurisdicción normativa

en territorio colombiano.

- 9.6. Cesión de derechos de imagen.** FANDROID ENTERTAINMENT SLU con nombre comercial LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL (LVP), le informa que su imagen y/o voz serán captadas durante el desarrollo del torneo, (en adelante la “Grabación”), y que los mismos serán incluidos en la producción, promoción y posterior emisión del contenido que produce LVP y sus marcas aliadas. Por lo tanto, usted cede de manera total, exclusiva e irrevocable, sin restricción territorial ni temporal, los derechos que correspondan sobre su imagen y participación en la “Grabación”; para su reproducción por cualquier sistema, formato, procedimiento modalidad o tecnología, de forma parcial o total, todos los actos de reproducción, comunicación pública, puesta a disposición, transformación, doblaje, subtítulo y distribución, en cualquier soporte o formato, de las referidas imágenes y, en su caso, la de la Obra y/o grabaciones a las que se incorporen, durante el máximo establecido en la Ley y para su explotación en todo el mundo. Se incluyen igualmente las explotaciones derivadas y secundarias, incluido el merchandising, la utilización de extractos, resúmenes, secuencias, fragmentos, imágenes, fotogramas, fotografías o elementos sonoros para su explotación de forma aislada o mediante su incorporación en otras obras y/o grabaciones, incluyendo publicitarias. Sin perjuicio de lo anterior, usted podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición a esta comunicación al correo electrónico info@lvp.global