

2021



REGLAMENTO



INTRODUCCIÓN

Este documento tiene como finalidad, regir la competición titulada Unkla Cup Perú, que se desarrollará manera Online en la región de América y organizada por Unkla Cup Perú.

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 Unkla Cup Perú .



SUMARIO

1 Elegibilidad	4
1.1 Edad del jugador	
1.2 Nacionalidad y residencia	
1.3 Servidores	
1.4 Roster	
1.5 Prueba de Identidad	
1.6 Exclusion de empleados	
2 Equipamiento y software	5
2.1 Equipamiento en partidas en línea	
2.2 Emuladores	
2.3 Versión de juego	
2.4 Sistema de comunicación (DISCOR)	
3 Formato de competición	6
3.1 Definición de términos	
3.1 Partida	
3.2 Calendario	7
4 Proceso de enfrentamiento	8
4.1 Papel de los árbitros	
4.2 Cambios en el calendario	
5 Desconexiones y pausas	8
5.1 Desconexiones	
5.2 Volver a conectarse al juego	
5.3 Desconexiones intencionales	
5.4 Ping alto	
5.5 Pausa	
5.6 Reanudación de la partida	9
6 Premios	9



1 . ELEGIBILIDAD

1.1 Edad del jugador.

Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 16 años de edad, sin excepciones.

1.2. Nacionalidad y Residencia.

Es indispensable que el capitán sea de nacionalidad peruana.

1.3. Servidores.

De forma obligatoria se requiere que cada jugador tenga una cuenta en el servidor de SAC.

1.4. Roster.

Para participar en la Liga cada equipo deberá contar con un mínimo de cuatro (4) jugadores y un máximo de seis (6), ni más ni menos.

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. Exclusión de empleados.

Los empleados de Unkla Cup Perú 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. EQUIPAMIENTO Y SOFTWARE

2.1. 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 aquellas afecciones que perjudiquen la funcionalidad del equipamiento.

2.2. 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).

2.3. Versión de juego.

Cada partida se jugará con la versión disponible actual del juego.

2.4. 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.



3. FORMATO DE COMPETICIÓN

3.1. Definición de Términos.

3.1.1. 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.

LUGAR EN LA PARTIDA	PUNTOS
1º	12
2º	9
3º	8
4º	7
5º	6
6º	5
7º	4
8º	3
9º	2
10º	1
11º	0
12º	0

+1 puntos por cada kill



3.2. Calendario

Día 1: play-in de 120 equipos

- 10 salas únicas de 12 equipos
- Clasifican los mejores 3 por sala al Día 3
- Quedan 30 equipos al finalizar la jornada

Día 2: play-in de 120 equipos

- 10 salas únicas de 12 equipos
- Clasifican los mejores 3 por sala al Día 3
- Quedan 30 equipos al finalizar la jornada

Día 3: semifinales de 60 equipos

- 4 horas streameadas con transmisión con casters oficiales de Naguará
- 5 grupos de 12 equipos juegan 2 salas cada uno
- Clasifican los mejores 2 por grupo a la Final
- Quedan 10 equipos al finalizar la jornada

Día 4: final de 12 equipos

- 10 equipos amateurs de la fase clasificatoria + 2 equipos profesionales y reconocidos de la escena de Free Fire Latam
- 4 horas streameadas con transmisión con casters oficiales de Naguará
- 6 salas a modo Free Fire League (Bermuda-Kalahari-Purgatorio-Bermuda-Kalahari-Purgatorio)

4. PROCESO DE ENFRENTAMIENTOS

4.1. 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.

4.2. Cambios en el calendario.

La Liga puede, a su consideración, reorganizar el horario de las series de un día dado y/o cambiar la fecha de un combate de la Liga a una fecha u hora distinta. En caso de modificaciones los Árbitros notificarán a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

5. DESCONEXIONES Y PAUSAS

5.1. Desconexiones.

Si un participante es desconectado debido a problemas de red, se les

5.2. 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.

5.3. 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 Unkla Cup Perú determinar cuál situación constituye o no una desconexión intencional.

5.4. 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.

5.5. 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.

5.6. Reanudación de la partida.

Después de una pausa y que se hayan resuelto los problemas, los Árbitros serán los responsables de



5.6. 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.

6. PREMIOS

6.1 Pago

Es indispensable que al menos uno de los miembros de cada equipo cuente con una cuenta de Paypal capaz de recibir el pago al momento del pago del mismo. Caso contrario, el premio no será entregado y quedará vacante.

PREMIOS	
1°	1000 USD
2°	350 USD
3°	150 USD

