Reglamento:
Movistar Star Cups - Fortnite

Introducción y propósito

Este documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada **Movistar Star Cups - Fortnite** ("**Competencia**") que se desarrollará de manera Online en la modalidad Battle Royale Modo Solitario (Solos), y es organizada por Fandroid Entertainment SL (**"LVP", "Liga de Videojuegos Profesional**) para el juego Fortnite en su versión de PC, Xbox One, Xbox Series X/S, Playstation 4, Playstation 5, Nintendo Switch y Dispositivos Móvil. Dicha competencia se llevará a cabo del 10 de noviembre al 17 de diciembre del 2022.

Lo aquí estipulado será denominado reglas oficiales (**"Reglas"**) las cuales aplican a todos los equipos y 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.

ESTE EVENTO NO ESTÁ PATROCINADO, AVALADO, ADMINISTRADO POR NI ASOCIADO A EPIC GAMES, INC. LA INFORMACIÓN QUE LOS JUGADORES PROPORCIONEN EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO SE PROPORCIONARÁ AL ORGANIZADOR DEL EVENTO, Y NO A EPIC GAMES, INC.

AL PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, EN LA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY APLICABLE, LOS PARTICIPANTES ACEPTAN EXIMIR DE TODA RESPONSABILIDAD A EPIC GAMES, INC, SUS LICENCIADORES, SUS AFILIADOS Y SUS EMPLEADOS, FUNCIONARIOS, DIRECTORES, AGENTES, CONTRATISTAS Y OTROS REPRESENTANTES, Y EXIMIRLOS DE TODA RECLAMACIÓN, DEMANDA, ACCIÓN, PÉRDIDA, RESPONSABILIDAD Y GASTO RELACIONADOS CON EL EVENTO.

1. Elegibilidad

1.1. **Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 14 años, sin excepciones.

1.2. **Requisitos de nacionalidad y residencia.** El torneo será exclusivo para jugadores que residan en Latinoamérica (Colombia, Ecuador, México, Venezuela, Guatemala, Belice, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Antigua y Barbuda, Aruba, Curazao, Bahamas, Barbados, Bonaire, Dominica, Granada, Guadalupe, Guyana, Haití, Islas Caimán, Islas Turcas y Caicos, Islas Vírgenes, Jamaica, Martinica, Puerto Rico, República Dominicana, San Cristóbal y Nieves, San Vicente y las Granadinas, Santa Lucía y Trinidad y Tobago) y que cuenten con cuenta de Fortnite en el servidor Norteamérica - Este.

1.3. **Prueba de residencia**. Cualquier Jugador que desee competir en la competencia debe poder comprobar su residencia en Latinoamérica. Los árbitros podrán a discreción, realizar verificaciones aleatorias a lo largo de la Competencia para confirmar que la ubicación de los jugadores es la declarada; en los jugadores deberán cooperar. Durante dichas verificaciones se podrá solicitar a los Jugadores la documentación que acredite dicha situación, que, de no ser aportada, implicará la eliminación del Jugador de la Competencia.

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 *Fortnite,* elegir tu plataforma, introducir su *nombre de usuario* (1), Xbox Live *ID* (2) Playstation ID (3), Nintendo Network ID (4) o Cuenta Epic en Dispositivo Móvil, con exactamente 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 deseas participar, los registros son abiertos como prescripción para un número ilimitado de equipos, esta preinscripción solo significa que el equipo 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 5:50 pm y finalizando Check-In a las 6:50 pm.

Solo los primeros 1,568 jugadores en hacer Check-in podrán participar en un torneo clasificatorio. Cabe mencionar que, de no poder participar en un torneo clasificatorio, se podrá participar en el siguiente y así hasta finalizar los 4 torneos clasificatorios.

2.4. **Nombre de usuario.** El nombre y número de ID de los jugadores tiene que ser exactamente igual en ArenaGG como en el cliente de juego de Fortnite. En el caso que no coincida en su totalidad, será decisión del administrador si ese jugador puede disputar o no los partidos.

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 estar conectados en el servidor NA-EAST (NA-ESTE).

2.7. **Propiedad de cuentas.** Los jugadores deben usar sus propias cuentas de Fortnite. 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 o equipamiento 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 y/o equipo que esté incumpliendo la regla.

2.10. **Requisito de nivel.** No hay requisito de nivel en esta competencia.

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 su consola o PC.
- Software con el que jueguen.
- Estabilidad de la conexión a Internet
- El porcentaje y estado de la batería de sus controles.
- 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.

4.2. Fases y formato de competición.

4.2.1. **Fase 1: Torneos Clasificatorios.** Serán 4 torneos clasificatorios en formato de eliminación directa. Cada partida tendrá capacidad para 98 jugadores y serán los 49 jugadores que sobrevivan más tiempo los que avancen de ronda.

- **Número de torneos clasificatorios:** 4 torneos.
- **Formato de competencia:** Solitarios (solos).
- **Cupo máximo de jugadores participantes por torneo clasificatorio:** 1,568 jugadores.
- **Cupo por partida:** 98 jugadores.
- **Modo de juego:** Battle Royale.

- **Avanzan por Ronda:** 49 jugadores
- **Avanzan por torneo clasificatorio:** 48 jugadores (última ronda).

4.2.2. **Fase 2: Playoffs.** Se realizarán 3 partidas, cada una con formato de serie a 4 mapas empezando desde semifinales. La posición de supervivencia y kills aportaran puntos para la tabla global de estos mapas, es decir, si en el mapa 1 se realizan 3 kills y en el mapa 3 se realizan 5 kills el jugador estaría sumando un total de 8 kills para esta serie las cuales se sumarian a los puntos según su posición de supervivencia.

- **Número de jugadores participantes:** 192 jugadores
- **Formato de series:** 4 mapas (rondas)
- **Formato de competencia**: Solitario (Solos)
- **Modo de juego:** Battle Royale por puntos

4.2.2.1. **Formato puntaje de Fase 2.**

Posición de supervivencia	Puntos	Puntos extra
1	20	+1 puntos por cada kill
2	15	
3	10	
4	9	
5	8	
6-20	4	
21-40	3	
41-60	2	
61-80	1	
81-96	0	

4.2.2.2. **Desempate en series de Playoffs Fase 2.** Si hay dos o más jugadores empatados en puntos al terminar una serie, se clasifican únicamente de acuerdo con la suma de los puntos obtenidos de sus colocaciones, y los conteos de muertes no serán considerados. Si también empatan en puntos de colocación, se hará de acuerdo con su lugar en el último juego de torneo con el que clasificaron.

4.3. Fechas enfrentamientos.

Fase 1: Torneo Clasificatorio 1			
Ronda	**Partida (Mapa)**	**Día**	**Hora (MX)**
1	1, 2, 3 y 4	10/11/2022	7:00 pm
	5, 6, 7 y 8		8:00 pm
	9, 10, 11 y 12		9:00 pm
	13, 14, 15 y 16		10:00 pm
2	1 y 2	11/11/2022	7:00 pm
	3 y 4		8:00 pm
	5 y 6		9:00 pm
	7 y 8		10:00 pm
3	1 y 2	12/11/2022	7:00 pm
	3 y 4		8:00 pm
4	1 y 2	13/11/2022	7:00 pm
5	1		8:00 pm

Fase 1: Torneo Clasificatorio 2			
Ronda	**Partida (Mapa)**	**Día**	**Hora (MX)**
1	1, 2, 3 y 4	17/11/2022	7:00 pm
	5, 6, 7 y 8		8:00 pm
	9, 10, 11 y 12		9:00 pm
	13, 14, 15 y 16		10:00 pm
2	1 y 2	18/11/2022	7:00 pm
	3 y 4		8:00 pm
	5 y 6		9:00 pm
	7 y 8		10:00 pm
3 4	1 y 2	19/11/2022	7:00 pm
	3 y 4		8:00 pm
4	1 y 2	20/11/2022	7:00 pm
5	1		8:00 pm

Fase 1: Torneo Clasificatorio 3			
Ronda	**Partida (Mapa)**	**Día**	**Hora (MX)**
1	1, 2, 3 y 4	24/11/2022	7:00 pm
	5, 6, 7 y 8		8:00 pm
	9, 10, 11 y 12		9:00 pm
	13, 14, 15 y 16		10:00 pm
2	1 y 2	25/11/2022	7:00 pm
	3 y 4		8:00 pm
	5 y 6		9:00 pm
	7 y 8		10:00 pm
3	1 y 2	26/11/2022	7:00 pm
	3 y 4		8:00 pm
4	1 y 2	27/11/2022	7:00 pm
5	1		8:00 pm

Fase 1: Torneo Clasificatorio 4			
Ronda	**Partida (Mapa)**	**Día**	**Hora (MX)**
1	1, 2, 3 y 4	01/12/2022	7:00 pm
	5, 6, 7 y 8		8:00 pm
	9, 10, 11 y 12		9:00 pm
	13, 14, 15 y 16		10:00 pm
2	1 y 2	02/12/2022	7:00 pm
	3 y 4		8:00 pm
	5 y 6		9:00 pm
	7 y 8		10:00 pm
3	1 y 2	03/12/2022	7:00 pm
	3 y 4		8:00 pm
4	1 y 2	04/12/2022	7:00 pm
5	1		8:00 pm

Fase 2		
Fase	**Día**	**Hora (MX)**
Semifinales	11/12/2022	7:00 pm
Final	17/12/2022	7:00 pm

4.3.1.1. **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.

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.

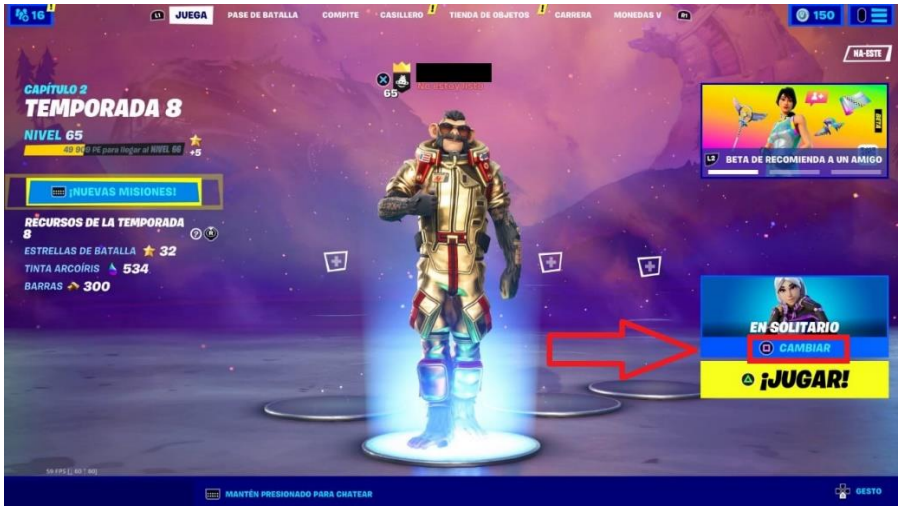
5.3. **Asistencia y tolerancia.** Habrá 5 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada en *Partidos* para poder presentarte en el *chat de la hoja de partido* en ArenaGG y en la sala del juego.

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.

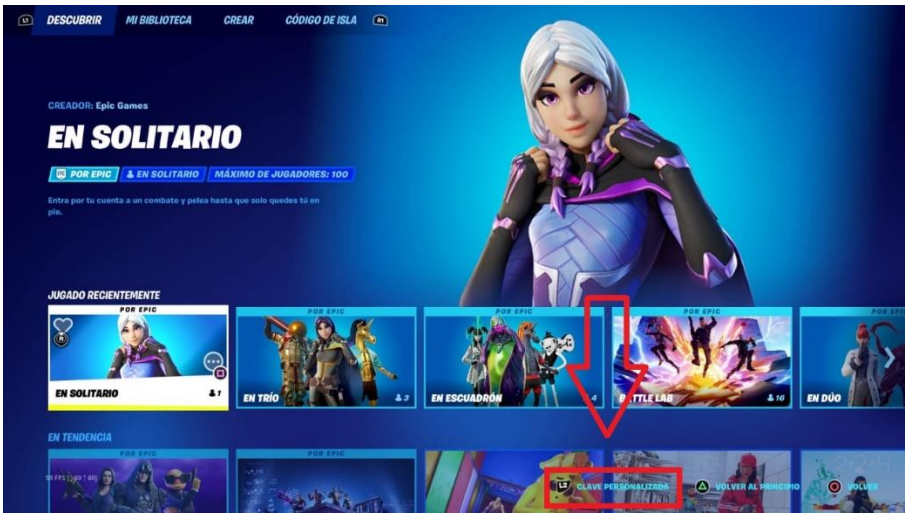
5.4. **Creación del lobby de juego.** Los Árbitros serán los únicos responsables de crear la sala de la partida a la hora oficial. Se compartirá la información para unirse a la sala de juego en el *chat de la hoja de partido* en ArenaGG.

5.5. Unirse a partida: Una vez dentro del juego deberás seleccionar la opción batalla campal.

Dentro del lobby del juego, dirigirse a cambiar donde estará la selección de modos.

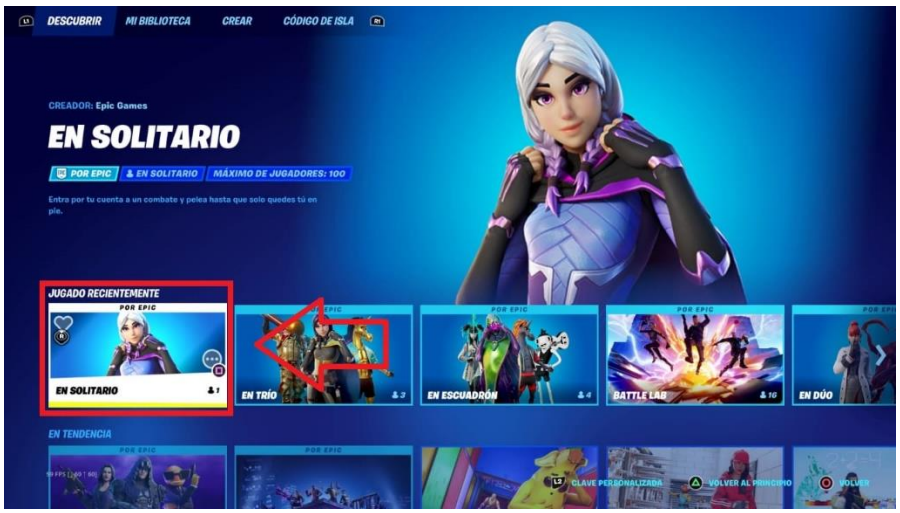


Dentro de la selección de modos, seleccionar la “Clave Personalizada”.



Dentro de clave seleccionada se abrirá una casilla donde tendrás que colocar la clave de sala que el árbitro te haya asignado.

Al aceptar la clave, seleccionar modo “en solitario”.



Por último, darle la opción “jugar” y esperar a que el árbitro comience la partida.

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, 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. **Cantidad.** Los jugadores que lleguen a las siguientes instancias, se disputarán los siguientes premios:

Premios Fase 1: Torneos Clasificatorios.

- **1er lugar**:
  - $240.00 USD
  - $33.00 USD (Premio en artículos in-game)*
- **2do lugar**:
  - $140.00 USD
  - $14.00 USD (Premio en artículos in-game)*
- **3er lugar**:
  - $70.00 USD

Premios Fase 2: Playoffs.

- **1er lugar**: $4,520.00 USD
- **2do lugar**: $1620.00 USD
- **Mejor jugador de las semifinales**: $475.00 USD

*Premio de diamantes in-game sujeto a disponibilidad según la nacionalidad del jugador ganador y que su cuenta se encuentre habilitada para recibir dicho premio. El valor monetario es solo un aproximado para referencia.

7.2. **Mejor jugador de las semifinales.** El mejor jugador de las semifinales será definido por los siguientes criterios y en el siguiente orden:

1. El jugador con más eliminaciones realizadas.
2. En caso de estar empatado en eliminaciones, el jugador con mejor posición final en su semifinal.
3. En caso de también estar empatado en su posición, el jugador con mayor tiempo de supervivencia.

7.3. **Entrega de premios.** La entrega del premio será coordinada con los ganadores. Al jugador se le pedirá un documento de identificación oficial y legal 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.

Se entregará el premio a más tardar 60 días después de tener la información completa de los ganadores.

7.4. **Requisitos para menores de edad.** Para aquellos menores de 18 años se solicitará la autorización por escrito de un padre o tutor para el reclamo del premio, así como una identificación oficial (INE o pasaporte).

7.5. **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, Tencent 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.