



1.- REGLAS GENERALES

- Faltar a cualquier punto de este reglamento puede ocasionar una descalificación.
- Cualquier protesta por una cuenta de juego incorrecta o faltante deberá ser abierta antes de la fase de preparación de la segunda ronda. Las objeciones posteriores se consideran una aceptación de la situación y la protesta será rechazada para que el partido pueda continuar.
- Todos los jugadores deberán ser mayores de 14 años, y en caso de ser menor de edad, tener consentimiento por escrito de sus padres o tutor legal.
- Se podrá tener sólo un compañero extranjero como parte del equipo, los miembros restantes del equipo deberán ser mexicanos.
- En caso de resultar finalista, la LP no se hará responsable y no cubrirá los viáticos del extranjero, el equipo deberá estar consciente de este compromiso.
- Los traslados solo aplican al Territorio Mexicano. No aplican a otros países.
- Los jugadores tendrán que disponer de una cuenta en Uplay habilitada para jugar, ese mismo nombre de cuenta se tendrá que ingresar para el user en Battlefy.
- Los nicks o users de los jugadores no deberán contener insultos o cualquier tipo de ofensa.
- La cuenta en Uplay, de cualquier jugador que esté dentro de la competencia no podrá ser transferible bajo ninguna circunstancia.
- Cualquier conducta antideportiva durante esta competencia podrá ser sancionada con la eliminación de los equipos y/o jugadores involucrados.
- Es responsabilidad del jugador revisar que la configuración de la partida y el roster rival estén en orden, al momento de empezar tu juego estás aceptando las condiciones de este.
- En caso de necesitar ayuda de un esport manager deberás contactarlos por medio de Discord o en su defecto, por los medios mostrados en la sección contacto de Battlefy.
- Los esport managers tienen la palabra final en cualquier situación.
- Ambos equipos participantes en la partida pierden su derecho a presentar una protesta después de que el partido se haya cerrado. Un partido cerrado permanecerá cerrado en casi todos los escenarios a menos que un esport manager considere que es necesario volver a abrirlo.
- Se permiten dos cambios en el roster de los equipos ya clasificados, estos cambios se verán reflejados en la fase de playoffs y se realizan en la fecha de transición establecida por la LP.
- La LP conserva la exclusividad de transmisión en cualquier partida de las clasificatorias. Todo equipo que realice una transmisión simultánea o a la par con la LP será acreedor a una sanción. Podrán en lo particular compartir la transmisión de la LP, solamente.
- Las partidas que no sean transmitidas por la LP, podrán ser transmitidas por los participantes bajo dos condiciones:
 - 1.- Dar aviso al esport manager sobre su transmisión antes de realizarla.
 - 2.- Conservar un desfase de al menos tres min. respecto a la partida original.

Este reglamento puede ser modificado sin previo aviso durante cualquier momento de la competencia.



2.- INSCRIPCIÓN

- Los capitanes deberán registrar a su equipo en el torneo dentro de la plataforma Battlefy, esto incluye llenar la información de al menos 5 jugadores con un máximo de 9.
- Todos los miembros de cada equipo deberán de igual manera ser registrados en el roster de su equipo dentro de la plataforma Battlefy.
- Los equipos que no completen su registro no podrán participar en los torneos.
- **Los users de los jugadores en uplay deben coincidir con los registrados en Battlefy**, si un equipo llegara a jugar con un jugador no registrado podría ser acreedor a una sanción.
- Los jugadores solo podrán pertenecer a un solo equipo, cualquier jugador sorprendido en múltiples rosters puede ser eliminado de la competencia.

3.- CALENDARIZACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE PARTIDA

- Los capitanes podrán ponerse de acuerdo para programar fecha y hora en la que se jugará su partida. Este acuerdo deberá estar estipulado en el chat privado de su partida en Battlefy, cualquier abuso o incumplimiento al acuerdo entre capitanes podrá ser sancionado.
- En caso de que los capitanes no lleguen a un acuerdo para programar su partida, ambos equipos deberán presentarse a la hora y fecha predeterminada por la LP.
- Ambos equipos tendrán un mínimo de 10 minutos para presentarse a la hora de su partida, de lo contrario el equipo que se presente podrá reportar la partida como ganada.
- Toda comunicación deberá ocurrir dentro del chat privado de su partida en Battlefy, cualquier comunicación externa no será tomada en cuenta para ninguna circunstancia.
- El chat privado de su partida solo podrá ser visto por los integrantes de los equipos involucrados y los administradores, compartir cualquier comunicación con personas ajenas a la partida significará la eliminación instantánea del equipo involucrado.

4.- CONFIGURACIÓN DE JUEGO

Cada partida se jugará al mejor de 3 juegos (BO3)

La primera partida deberá ser creada por el equipo local (izquierda) mientras que la segunda partida deberá ser creada por el equipo visitante, en caso de llegar a un tercer juego este será creado por el equipo local.

- **Número de Vetos:** 4
- **Cronómetro de Veto:** 30
- **Número de rondas:** 12



- **Cambio de Papel atacante/defensor:** 6
- **Rondas con Prórroga:** 3 Rondas
- **Diferencia de Puntuación de Prórroga:** 2
- **Inv. Papeles Prórroga:** 1
- **Parámetros de rotación de objetivo:** 2
- **Rotación del Tipo de Objetivo:** Rondas Jugadas
- **Aparición Única de Atacante:** Sí
- **Cronómetro de Fase de Elección:** 15
- **Fase del Sexto Elegido:** Sí
- **Cronómetro de Fase del Sexto Elegido:** 15
- **Tiempo de la Fase de Revelación:** 5
- **Ajustes de niveles de daño:** 100
- **Daño de Fuego Amigo:** 100
- **Herido:** 20
- **Carreras Rápidas:** Sí
- **Inclinación:** Sí
- **Repetir Muerte:** No
- **Friendly Fire:** Activado
- **Interfaz gráfica:** Pro League

5.- Modo de juego

La modalidad de juego de la competición será **TDM BOMB** y estos son sus ajustes:

- **Duración para plantar:** 7
- **Duración para desactivar:** 7
- **Tiempo hasta explosión:** 45
- **Selección de tipo de desactivador:** Sí
- **Preparación:** 45
- **Acción:** 180

Operadores

- Warden y Nøkk no están permitidos
- Todos los operadores están permitidos (incluso los DLC's)

Listado de mapas

- Bank
- Border
- Club House
- Consulate
- Coastline
- Kafe Dostoyevsky
- Villa

6.- REGLAMENTO IN GAME (EN JUEGO)

a) Caída de jugadores

Si un jugador resulta caído durante la partida, la ronda continuará de forma normal hasta el final. Después de completar la ronda, el jugador que se desconectó puede reconectarse.



El partido se considera “en vivo o comenzado” cuando empieza la primera ronda. Al menos 4 jugadores deben mantenerse y la partida debe ser jugada hasta el final. Si esto no fuera posible, se considerará victoria para el equipo que conserva sus jugadores en el servidor.

Si un equipo abandona el partido debido a problemas sin informar al rival, perderá el partido. Cada equipo o jugador es responsable de su propio hardware. Las sanciones podrán ser incrementadas en caso de reincidencia.

b) Re-host

En un partido que ha sufrido “re-host”, todos los jugadores deben elegir la misma configuración que en el partido original. Toda decisión que tomen en contra del punto anterior, tendrá que haber sido informada en una protesta. La administración decidirá si el partido se reanuda con el mismo resultado.

Cada equipo tiene derecho a efectuar un rehost de servidor durante el partido, en caso de que sigan teniendo problemas. Cualquier abuso de esta norma puede ser considerado engaño/fraude y por consiguiente la descalificación del equipo y/o puntos de penalización.

c) Pausar el juego

Si un jugador pausa el juego, debe indicar el motivo del mismo y el tiempo de duración aproximado. El juego solamente podrá ser reanudado por el jugador que pausó después de preguntar a sus oponentes si están listos. La pausa no podrá exceder los 10 minutos. La violación de esta regla se considerará acción antideportiva y podrá suponer la descalificación.

Los espectadores solamente se permitirán en caso de que ambos equipos estén de acuerdo, exceptuando a la administración de Liga Predator o casters. No se permitirá protestar por espectadores que hayan sido aceptados previamente.

d) Acciones ilegales

Cualquier acción que resulte en una ventaja injusta, está completamente prohibida. Esto incluye bugs y glitches de cualquier tipo. Si un equipo usa un bug o glitch recibirá una advertencia. En caso de reincidencia será descalificado.

e) Spawnkilling

Spawn Killing que resulte en la muerte de un atacante durante los primeros 2 segundos de la fase de acción no está permitido. Hacerlo resultará en una pérdida de ronda para el equipo defensor. Cualquier muerte que ocurra después de 2 segundos dentro de las fases de acción es legal.



NOTA:

Hacemos énfasis que será responsabilidad del jugador revisar que la configuración de la partida y el roster rival estén en orden, al momento de empezar tu juego estas aceptando las condiciones de este.