



DEPORTES ELECTRONICOS (Ambos Sexos)

Coordinadora: SOFIA CANNATA

(federaciones.bonaerenses@gmail.com)

(ver Reglamento General- CAPÍTULO 3 , pautas de inscripción y CAPÍTULO 6, modalidades)

1- CATEGORIAS

MODALIDAD: LIBRE

- **LEAGUE OF LEGENDS MIXTO +13 (nacidos desde 2005 a 2013)**
- **FREE FIRE MIXTO +13 (nacidos desde 2005 a 2013)**

2- PARTICIPANTES:

Al momento de inscribirse, los participantes deberán proporcionar de manera OBLIGATORIA:

- **Un numero de celular por participante**
- **Correo electrónico en uso por participante**

Y en la columna OBSERVACIONES de la planilla:

- **Nombre de Invocador (en League of Legends)**
- **ID (en FREE FIRE)**
- **Nombre del Capitán del equipo (en League of Legends y Free Fire)**
- **Nombre del equipo (en League of Legends y Free Fire)**

COMUNICACIÓN CON LOS COMPETIDORES Y CONOCIMIENTO DE FECHAS DE COMPETENCIA:

Los canales de comunicación de los Organizadores con los Competidores en la etapa Local y Regional se hará a través del e-mail y de sus teléfonos, en tal sentido, éste deberá garantizar la veracidad y certeza de los datos personales otorgados.

Asimismo, se brindará a los responsables municipales los Links/QR de los grupos de Whatsapp por cada Etapa, para poder acceder a los mismos canales de comunicación, con el fin de estar en constante contacto e informados sobre el desarrollo de la competencia; Además se enviarán por correo las fechas estipuladas de competencia por cada Municipio.

3- COMPETENCIA:

3.1 – Estructura de la competencia

El Organizador de la competencia deberá, en todo momento, poner en conocimiento de los Competidores los siguientes elementos que la componen:

- **la plataforma en la cual se llevará a cabo la competencia (pc, mobile);**
- **la configuración general de la partida; el modo de juego (grupos, eliminación simple, etc.);**
- **el número mínimo y máximo de Competidores que permite la competencia;**
- **los brackets o llaves de todas las rondas;**
- **las fechas y horarios en que se disputarán los encuentros;**
- **la posibilidad de transmisión del encuentro en distintos medios;**



- las condiciones de victoria y derrota;
- las condiciones de clasificación a la siguiente ronda;
- las condiciones de descalificación de los Competidores;

3.2 – Desarrollo de la competencia

Cada competencia de Deportes Electrónicos que se realice constará de 3 etapas:

1. Etapa local;
2. Etapa regional;
3. Etapa final

3.3 – Ingreso a la competencia

Los competidores cuya participación hubiera sido confirmada mediante aprobación de la planilla, deberán presentarse en el Área de Juego o Arena, de acuerdo a la notificación que sea cursada por el Organizador.

La asignación de partidos de cada llave no podrá ser cuestionada en ningún caso, ni se aceptarán reclamos y/o pedidos de cambio de contrincante. La asignación de llaves será realizada a través de la plataforma online elegida por LC e-Sports, a través de un sorteo. En caso de ausentismo por algún Competidor o Equipo se hará efectivo el Walk Over (W.O). En caso de ausentismo por ambos Competidores o Equipos, quedarán recíprocamente fuera de la competencia.

El tiempo de espera durante la Etapa local y Regional es de hasta 15 minutos del horario pautado. A partir del minuto 16, el Contrincante que se encuentra esperando a su rival podrá solicitar el W.O. demostrando con captura de pantallas la situación y cargando el resultado a su favor en la plataforma de competencias o mostrando al árbitro, lo que corresponda.

En la Etapa Local y Regional, los problemas que se encuentren vinculados a la estabilidad del internet (v.g. lag) como de plataforma, hardware, software y/o dispositivos móviles estarán exentos a las facultades de administración del Organizador. Cada Competidor y/o Equipo asume las consecuencias del mal funcionamiento o desperfecto de las redes y/o equipamiento propio utilizado para competir, por lo que no existirá derecho a réplica en este sentido.

Si el Organizador comprueba que el problema se suscita con los servidores del juego, podrá rever el reclamo y reprogramar las partidas.

Los Competidores deberán dar aviso al Organizador y al rival del cambio de los datos dentro del juego como mínimo 24 (veinticuatro) horas antes de llevarse a cabo las partidas. El Organizador podrá otorgar un W.O. a su rival, si el Competidor no cumpliera lo aquí señalado.

Los competidores no podrán rechazar las reglas de los JJBB 2025. En tal sentido, no se podrá pretender el uso de reglas distintas a las previstas por este Reglamento.

Se deberán acatar las decisiones establecidas por el árbitro de cada encuentro.

De haber relatores/casters designados por el Organizador, no se podrá llamar a su silencio durante las partidas.

4- OBLIGACIONES DEL PARTICIPANTE:



4.1 De ser parte de un equipo, salvo que el Organizador lo permitiere expresamente, no podrá:

- **integrar otro equipo de manera paralela dentro de la misma competencia.**
- **optar por integrar otro equipo que sea parte de la competencia dejando el equipo con el cual se inscribió.**
- **Sin perjuicio de lo señalado, el Competidor (sea o no parte del equipo) podrá abandonar la competencia en cualquier momento, con los efectos que eso conlleva de acuerdo a las prescripciones del presente Reglamento.**
- **De presentarse a competir en las fechas y horarios establecidos al efecto.**
- **Si el equipamiento utilizado por el Competidor es provisto por el Organizador, deberá tratar al mismo con el debido cuidado.**
- **Indistintamente del medio utilizado, dirigirse con respeto a todo el personal vinculado con el Organizador de la competencia.**
- **De no cumplir con las condiciones aquí previstas, el Competidor será pasible de ser sancionado de conformidad al Título VI de este Reglamento.**

4.2 Incidencias en el desarrollo de la competencia.

- **Configuración de periféricos**

Previo al inicio de las partidas se otorgará un tiempo prudencial a los Competidores para proceder a configurar los periféricos. El/los Competidor/es que lleven a cabo dicha configuración deberán utilizar la misma durante toda la partida, sólo podrán modificarla una vez concluida esta.

- **Fallas técnicas**

Ante eventuales fallas técnicas en el transcurso de las etapas de la competencia, los Competidores darán inmediato aviso al Organizador quien arbitrará las medidas necesarias para diagnosticar y solucionar las mismas. En cuyo caso, se evaluará el estado de situación de la competencia para determinar la suspensión y posterior reanudación de la competencia o, en el caso de corresponder, otorgar la victoria al Competidor que se encuentre en una razonable ventaja sobre la partida. Las decisiones así asumidas por el Organizador serán inapelables.

A tal efecto, el estado de situación será considerado por el Organizador desde distintos parámetros del juego en el cual se compita (minutos, alguna acción determinada, etc.), los que podrán ser taxativamente previstos en Reglamentos específicos.

- **Pausas o interrupciones de la competencia**

El Organizador podrá, a pedido del Competidor y de manera discrecional, interrumpir la competencia a través de pausas, las que no podrán superar el 25% (veinticinco por ciento) total del tiempo promedio de una partida; si la extensión de las pausas demandara un tiempo mayor, quedará a decisión del Organizador llevar a cabo una nueva partida.



La partida no podrá continuar sino hasta que el Organizador así lo dictamine y los Competidores se notifiquen de dicha decisión.

Durante el tiempo que dure la pausa el Competidor no podrá comunicarse más que con el Organizador, le queda prohibido al primero comunicarse con otros Competidores o coach, salvo expresa autorización del Organizador.

- **Incidencias físicas**

En competencias presenciales, los Competidores podrán verse afectados por contingencias físicas (v.g. desperfectos mecánicos de la terminal de juego, averías en los mobiliarios, urgencias de salud, etc.) en cuyo caso, el Competidor deberá dar inmediato aviso al Organizador quien dispondrá automáticamente la pausa y pasará a resolver el incidente.

5- EQUIPAMIENTO PARA LA COMPETENCIA

Artículo 4 – Provisión del equipamiento

Durante la etapa de inscripción, el Organizador deberá señalar si el equipamiento necesario para llevar adelante la competencia será provisto por este o será el Competidor quien deba contar con equipo propio.

6- REGLAS DE CONDUCTA DEL COMPETIDOR

6.1– Principio general del buen Competidor

El Competidor de toda competencia en Deportes Electrónicos deberá mantener un estándar de buena conducta, juego limpio y espíritu deportivo no sólo dentro del Área de Juego o Arena, sino también fuera de ella. El jugador que transgreda el presente principio será pasible de las sanciones previstas en el siguiente Título.

6.2 – Conductas impropias de un buen Competidor

Todo Competidor que en el marco de una competencia de Deportes Electrónicos por acción u omisión se encuentre inserto en algunos de los supuestos que a continuación se enuncian, estará quebrantando el principio general del buen Competidor y será pasible de las sanciones previstas en el siguiente Título:

Lenguaje ofensivo

Ningún Competidor podrá utilizar lenguaje ofensivo en el marco de la competencia, de los juegos o fuera de ellos, indistintamente del medio de comunicación utilizado (esto es, redes sociales, streamings, foros, grupos, chats, etc.).

Se entenderá por lenguaje ofensivo no sólo expresiones escritas y orales, sino también gestos, expresiones corporales y el uso de imágenes sugerentes; indistintamente dirigidas a otros Competidores, al Organizador y/o a la audiencia de la competencia.

El uso excesivo del chat será considerado Lenguaje ofensivo a los efectos de este Reglamento.

Desatención del Organizador

La desatención deliberada del Competidor hacia las indicaciones del Organizador.

6.3 -- Maltrato del equipamiento



En las competencias en que el Organizador provea del equipamiento, cualquier actitud violenta, agresiva, intempestiva o malintencionada que pudiese generar un daño en el mismo. Entendido como: agraviante, amenazante, calumnioso, denigrante, deshonroso, difamatorio, discriminatorio, humillante, inaceptable, injurioso, insultante, obsceno, provocativo, vejatorio, vil, violento, vulgar; y que incite al odio, discriminación y/o violencia

6.4 - Hackeo

Cualquier agente exógeno que altere, modifique o afecte el funcionamiento del juego o de las terminales de juego por parte de cualquier Competidor.

Connivencia, colusión o confabulación

Se entiende por connivencia, colusión o confabulación el acuerdo entre 2 (dos) o más Competidores que tiene por objeto colocar en desventaja o perjudicar a un tercero (también Competidor). La connivencia, colusión o confabulación incluye, pero no se limita, a:

Pactar la división de un premio, en cualquier momento de la competencia.

Convenir la disminución del desarrollo natural dentro del juego (v.g. no dañarse, no anotar tantos, no poder tomar ventaja cuando sea razonablemente asequible, etc.) entre Competidores.

Otorgar de manera dolosa la victoria a otro Competidor, o inducir/forzar a otro Competidor a otorgarla.

Suplantación

Ser parte de una competencia utilizando la cuenta de otro Competidor o requerir, inducir, alentar a que un tercero use la cuenta de otro Competidor.

Actividad delictual

Cualquier acción u omisión que constituya delito o contravención a las normas vigentes del país de origen del Competidor.

7- SANCIONES

7.1 – Presunción del conocimiento del Competidor

El conocimiento total de éste Reglamento y del Reglamento específico para cada competencia corre por cuenta del Competidor, es decir, si por negligencia o desconocimiento se cometiera una infracción, el Competidor no tiene derecho a réplica. La violación o el incumplimiento de cualquier norma o regla puede resultar en la aplicación al Competidor de las sanciones que en los artículos siguientes se destacan.

7.2 WalkOver o W.O.

Las conductas impropias definidas en el artículo 6 en los puntos I (Lenguaje ofensivo); II (Desatención al Organizador); III (Maltrato del equipamiento); IV (Desconexión intencional) y V (Aprovechamiento de errores) serán pasibles de recibir hasta 2 (dos) apercibimientos, los que constarán de un llamado de atención.

El primer apercibimiento sólo obligará al Competidor a cesar en la conducta; mientras que el segundo apercibimiento podrá ser acompañado, a discreción del Organizador, de una consecuencia de mayor gravedad.

7.3 Descalificación

Las conductas impropias definidas en el artículo 6 en los puntos VI (Hackeo); VII (Connivencia, colusión o confabulación); VIII (Suplantación) y IX (Actividad delictual) tendrán como consecuencia la descalificación del Competidor.

Asimismo, podrán ser descalificados:

Aquellos Competidores que hayan recibido previamente 2 (dos) apercibimientos, e incurran en una conducta impropia que motive un tercer

llamado de atención.

Aquellos Competidores que no hayan dado oportuno aviso del cambio de datos dentro del juego al Organizador; o hayan realizado dicho cambio no encontrándose ello permitido.

Aquellos Competidores que dentro de las competencias integren más de un equipo, o abandonar el equipo con el cual se inscribió para continuar la competencia con otro.

8- POLÍTICA DE IMAGEN Y DE PRIVACIDAD

Artículo 8 – Nombres ofensivos

Los Competidores tendrán vedados el uso de datos dentro del juego que resulten ofensivos o discriminatorios. El Organizador podrá limitar la participación del Competidor en la competencia y/o intimar a modificarlo bajo apercibimiento de su correspondiente descalificación.

Serán comprendidos como nombres ofensivos aquellos logotipos utilizados para identificar al Competidor y que posea imágenes o siglas que resulten ofensivas o discriminatorias.

9- “LEAGUE OF LEGENDS”

La disciplina LEAGUE OF LEGENDS (en adelante LOL) es una competición grupal basada en habilidades, que se juega en Computadoras (en adelante “PC”).

LOL se desarrollará de la siguiente manera:

- **Categoría única.**
- **Cada equipo deberá contar con 5 (cinco) jugadores titulares obligatorios, siendo esta cantidad el número mínimo y máximo de jugadores. En todos los casos, deberá señalarse al Capitán y nombre del Equipo.**

Los Equipos no podrán cambiar sus jugadores a lo largo de los JJBB 2026.

Mapa: Grieta del Invocador



Server: LAS

Tamaño del Equipo: 5 vs 5

Tipo de Partida: Tournament Draft o Torneo de Reclutamiento (los competidores deberán contar con un mínimo de 16 campeones).

Espectadores: Solo de Sala

Se utilizará la última versión del juego.

El modo de juego en las etapas local y regional será de eliminación simple en Bo1, exceptuando las finales, que serán Bo3.

En cambio, para la etapa final presencial se jugará una fase eliminatoria que consta de una fase de Octavos (Bo3), Cuartos (Bo3), Semifinal (Bo3), Tercer lugar (Bo3) y Final (Bo5).

Las condiciones de victoria serán las siguientes:

- **Destrucción del Nexo;**
- **Abandono de una partida y/o W.O.**

a) Queda totalmente prohibido jugar con una cuenta (datos dentro del juego) que no sea la registrada en la inscripción. Así mismo, en caso de notar un comportamiento sospechoso respecto del nivel del jugador y el desempeño dentro de la partida (suplantación), el Organizador podrá realizar un análisis posterior a la misma y resolver respecto de un apercibimiento o descalificación del Equipo.

b) Smurfing: Queda totalmente prohibido el smurfing. Cada jugador deberá de jugar con su cuenta principal y en caso de no ser así, notificarlo debidamente a el Organizador y a los rivales. Se utilizará la plataforma "<http://las.op.gg>" para analizar las cuentas como también el historial de partidas, para analizar la veracidad de la identidad del jugador. En caso que la información que muestre la plataforma y el historial de partidas no coincida con el modo de juego de un jugador podrá descalificar al jugador y al equipo del torneo.

En caso de una desconexión del total del Equipo antes del minuto y medio (1:30), o durante la fase de elección y bloqueos, la partida podrá ser reanudada (remake), debiéndose utilizar las mismas elecciones y bloqueos anteriormente realizadas.

En caso de una desconexión del total del Equipo luego del minuto y medio (1:30), se deberá pausar la partida hasta su reconexión. Concluido el tiempo máximo de pausa, el Organizador podrá determinar la suspensión y reprogramación de la partida y/o el otorgamiento del W.O.

Para solicitar las pausas, el Capitán del Equipo deberá dar aviso por el Chat y explicar al Organizador los motivos del requerimiento. Deberá respetarse el tiempo máximo de pausa establecido en el Reglamento General de Deportes Electrónicos.

Se utilizará la plataforma "<https://battlefy.com/>" para gestionar de forma óptima la realización del torneo (etapa local y regional)

Etapa Final (Presencial)

Sólo podrán ingresar al Área de Juego o Arena los jugadores titulares y el Coach. Una vez concluida la fase de elección y bloqueos, el Coach deberá retirarse del Área de Juego o Arena.



Si bien les será provisto el equipamiento por parte de la Organización, los jugadores de los Equipos podrán llevar sus propios periféricos, debiendo solicitar al árbitro la autorización para su conexión y uso, previo a la partida.

Los jugadores de los equipos tendrán prohibido conectar cualquier tipo de equipo no esencial a la computadora, como teléfonos celulares, reproductores MP3 o memorias USB. En el mismo sentido, los dispositivos antes señalados deberán permanecer apagados mientras los jugadores estén compitiendo.

Los jugadores de los Equipos tendrán prohibido la instalación de cualquier software, debiendo sólo utilizar los softwares provistos por el Organizador.

Los jugadores de los equipos tendrán prohibido el uso del equipamiento para acceder a cualquier red social y/o canal de comunicación, esto es: Facebook, Twitter, Instagram, foros de cualquier tipo, Correo electrónico, etc.

10- "FREE FIRE"

10.1 Cantidad. Para participar cada equipo deberá contar con un mínimo de cuatro (4) jugadores. Además, deberá haber un adulto responsable que los acompañe como Coach.

Propiedad de cuentas. Los jugadores deben usar sus propias cuentas de Free Fire. Si se descubre que un participante está participando en la cuenta de otro jugador, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente.

10.2 Restricciones en la cuenta del jugador: No hay restricciones ni requisitos de personaje, habilidad, equipamiento, vestuario, moda, bóveda o colección, a menos que esté presente 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.

10.3 Equipamiento y software.

Responsabilidad del jugador. Se espera que los jugadores proporcionen la totalidad de su propio equipamiento, siendo responsables de: la protección y funcionamiento de su celular o tablet, el porcentaje y estado de la batería, actualizar el juego y que su dispositivo lo pueda ejecutar, y el rendimiento del juego en sus dispositivos.

10.4 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).

11- Proceso de enfrentamientos.

11.1 Asistencia y tolerancia. Habrá 30 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada para poder presentarte en el lobby del juego. Finalizado este tiempo el juego iniciará sin esperar a nadie más.

11.2 Equipos completos. Solo equipos con sus 4 jugadores podrán ingresar a la sala de juego, pasados los 30 minutos de tolerancia el juego iniciará dejando a los equipos incompletos fuera de la partida sin opción a unirse después.

11.3 Creación del lobby de juego. Los Árbitros serán los únicos responsables de crear la sala de la partida a la hora oficial (regla 6.2). Se compartirá la información para unirse a la sala de juego.



**11.4 Ajustes generales / de partida Modo: Clásico Tamaño del equipo: 4 (squad o escuadra)
Permitir espectadores: Solo Árbitros.**

11.5 Los Árbitros se harán cargo de revisar los resultados.

12- Desconexiones y remakes

12.1 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.

12.2 Remakes. Los Árbitros pueden considerar un remake (comienzo nuevo de 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.

12.3. 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.

13- Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

