



# **JUEGOS 2020** **BONAERENSES**

EDICIÓN VIRTU@L

## **REGLAMENTO GENERAL DE DEPORTES**

## **AUTORIDADES PROVINCIALES**

Gobernador de la Provincia de Buenos Aires  
**AXEL KICILLOF**

Vicegobernadora de la Provincia de Buenos Aires  
**VERÓNICA MAGARIO**

Ministro de Desarrollo de la Comunidad  
**ANDRÉS LARROQUE**

Ministro de Producción, Ciencia e Innovación Tecnológica  
**AUGUSTO COSTA**

Subsecretario de Deportes  
**JAVIER LOVERA**

Subsecretaría de Promoción Sociocultural  
**LORENA RIESGO**

**AUTORIDADES**  
**JUEGOS BONAERENSES 2020**

Director Provincial de Torneos y Eventos Deportivos  
**AGUSTIN CORRADINI**

Director de Juegos Bonaerenses  
**EUGENIO ACHINELLY**

Coordinador de Deportes Juveniles  
**JUAN IGNACIO NAVARRO**

Coordinadores de Cultura  
**ADRIAN LUNA**  
**VICTOR HERRERA**

Coordinador de Cultura para personas con Discapacidad  
**ANDRES ROA**

## **FUNDAMENTO**

Los Juegos Bonaerenses 2020 - Edición Virtual es una propuesta que se adecúa a las medidas políticas y sanitarias que rigen en nuestro país ante la Emergencia Sanitaria. De este modo, se realizarán aquellas disciplinas que sean posibles de ejecutar de forma online y remota para evitar el riesgo epidemiológico.

La Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires desarrolló un proyecto que presenta una visión superadora en cuanto a la competencia y los juegos, comprendiendo el contexto histórico epidemiológico. Teniendo en cuenta que las prácticas humanas cambiaron rotundamente se proponen nuevos escenarios de construcción de sentido en torno al deporte.

## **OBJETIVOS DE LOS JUEGOS**

La competencia, tiene como objetivo principal incluir e integrar a los jóvenes, adultos mayores y personas con discapacidad en la práctica del deporte y la cultura a través de una sana competencia en formato virtual.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Elaborar estrategias educativas, de integración y de formación para los y las jóvenes que competirán en los Juegos Bonaerenses con esta propuesta virtual.
- Promover actividades expresivas y creativas que constituyan verdaderos focos de atracción positivos para nuestros niños, niñas y adolescentes.
- Brindar posibilidades de expresión e información durante el contexto de aislamiento.

## **NUESTROS VALORES**

Este formato de torneo nos permite igualar la participación de los y las deportistas a pesar de las fases sanitarias en que se encuentra cada uno de los 135 municipios del distrito bonaerense.

# REGLAMENTO GENERAL

---

## CAPÍTULO 1: DESTINATARIOS

Los **JUEGOS BONAERENSES 2020** están destinados a todos los habitantes de la Provincia de Buenos Aires y a todos aquellos que desarrollan su actividad en la misma, comprendidos en las siguientes categorías.

### JUVENILES

- **LEAGUE OF LEGEND: SUB 18:** nacidos entre los años 2002 al 2007. (equipo)  
**MÁS 18** nacidos en los años 2001 y anteriores. (equipo)
- **CLAS ROYALE:** **+13 años en adelante** nacidos en los años 2007 y anteriores. (individual)
- **FORTNITE:** **+13 años en adelante** nacidos en los años 2007 y anteriores. (individual)
- **FREE FIRE:** **+13 años en adelante** nacidos en los años 2007 y anteriores. (equipo)

## CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES

Art.1: En los **JUEGOS BONAERENSES**, podrán participar personas que pertenezcan a establecimientos educativos de gestión pública y privada, clubes, ONG., representaciones barriales, centros de fomento, gremios, jóvenes participantes de los programas Provinciales y Nacionales, etc. los cuales deben poseer sede en la Provincia de Buenos Aires.

Art. 2: En aquellos casos que jóvenes adolescentes quieran participar y no tengan ningún organismo ni privado ni estatal que los representen, podrán hacerlo a través de un mayor que se responsabilice de su organización interna y ante los organizadores de las distintas instancias o etapas de ejecución.

## CAPÍTULO 3: PAUTAS DE INSCRIPCIÓN

### 3.1 SOBRE LA PARTICIPACIÓN

Art. 3: Los participantes deberán representar a un solo Municipio.

Art. 4: Los inscriptos deberán ser residentes en los distritos por los cuales participan, tomándose como válido el domicilio que figura en el D.N.I. al 31 de diciembre de 2019.

Art. 5: Los inscriptos podrán participar por su establecimiento educativo con la constancia actualizada de alumno regular, aunque el domicilio de dicho establecimiento no coincida con el distrito de residencia del participante, como así también, si la residencia del participante se encontrará fuera de los límites de la Provincia de Buenos Aires.

**Art. 6:** En el caso que un participante desarrolle actividades en una institución u organismo público o privado debidamente inscripto, ubicado en un municipio distinto al de residencia que consta en su documento, podrá inscribirse en la presente edición representando a dicha entidad; **Debiendo presentar toda la documentación pertinente que acredite esta condición ante las autoridades municipales durante el período de inscripción. Dicha documentación quedará en poder del municipio al que representa (a pesar de tener domicilio en otro municipio) y podrá ser solicitada para acreditar su validez por cualquier competidor, participante, autoridad municipal o coordinación provincial de los JUEGOS BONAERENSES en cualquiera de las etapas de**

**competencia. La ausencia u omisión de la documentación que le permite a un participante representar a un municipio en el cual no tenga fijado su domicilio legal; será descalificado de la competencia cualquiera sea la etapa.**

Art. 7: La constatación de la trasgresión de alguna de estas pautas, significará la descalificación del participante y las sanciones que correspondan para los adultos implicados.

Art.8: Ningún participante podrá competir contra sí mismo, en ninguna de las etapas, inscribiéndose 2 veces en la misma disciplina, modalidad y categoría, en cuyo caso quedará excluido de todos los grupos o parejas que forme parte, sin la posibilidad de ser reemplazado.

### **3.2 SOBRE LAS CATEGORÍAS**

Art.9: Los **JUEGOS BONAERENSES** están divididos en categorías de participación según la edad. Las edades correspondientes a cada una de ellas, son las consignadas en la reglamentación específica de cada disciplina.

Art.10: **Los participantes deberán inscribirse respetando la categoría que le corresponde a su año de nacimiento, pudiendo en el League of Legends optar por la superior**

Art.11: Los participantes podrán inscribirse y/o participar en más de una disciplina en la Etapa Municipal.

Art.12: En la Etapa Regional, de clasificar, podrán participar solo en una disciplina.

Art.13: De clasificar para la Final Provincial sólo podrán participar en una disciplina.

Art.14: En caso de ganar en la Etapa Regional en 1 disciplina Cultural + de 1 Deportes, también podrán hacerlo en el área Cultura,

### **CAPÍTULO 4: INSCRIPCIÓN**

Art.15: La inscripción será libre y gratuita, y se efectuará ingresando a **www.plenus.juegos.gba.gob.ar**, que será la única vía de inscripción a los Juegos Bonaerenses.

Art.16: Para formalizar la misma deberá presentarse al municipio:

- a) Fotocopia D.N.I. vigente vía mail o whatsapp
- b) la validez del mismo estará marcada por su fecha de vencimiento más el año que el estado otorga para su renovación.
- c) El municipio deberá comunicar mail y/o n° de whatsapp para formalizar la inscripción en caso de no contar el participante con un medio digital para inscribirse.

#### **4.1 USO DEL SISTEMA DE INSCRIPCIÓN DIGITAL “PLENUS”**

Art.17: **Los participantes** deberán inscribirse a través de un “INSCRIPTOR”o un “ORGANIZADOR” Municipal.

Art.18: **Los Inscriptores** Los INSCRIPTORES deberán registrarse como usuarios en la plataforma Plenus y aguardar por mail la habilitación correspondiente por parte de la Subsecretaría de Deportes.

Art.19: **Los Organizadores** deberán registrarse como usuarios en la plataforma Plenus y aguardar por mail la habilitación correspondiente por parte de la Subsecretaría de Deportes.

Art.20: **La Subsecretaría de Deportes** habilitará como “INSCRIPTOR” a cualquier persona mayor de edad que será la responsable de inscribir participantes en la presente edición de los Juegos Bonaerenses.

Art 21: La Subsecretaría de Deportes habilitará como ORGANIZADOR MUNICIPAL a la persona que cumplimente con el envío de la PLANILLA DE VALIDACIÓN DE ORGANIZADORES y figure en la misma.

La PLANILLA DE VALIDACION DE ORGANIZADORES deberá descargarse de **www.juegos.gba.gob.ar** en la sección de documentos.

Una vez completada, la lista de nombres que contenga deberá ser certificada por la autoridad superior municipal de DEPORTES, TERCERA EDAD y/o CULTURA, mediante firma y sello y será

remitida a [soportejuegos@deportes.gba.gob.ar](mailto:soportejuegos@deportes.gba.gob.ar) como archivo adjunto ya sea escaneada o fotografiada, con el ASUNTO en el mail "VALIDACIÓN DE ORGANIZADORES".

La página para acceder a la plataforma es [www.plenus.juegos.gba.gob.ar](http://www.plenus.juegos.gba.gob.ar)

Art.22: Por la mera circunstancia de suscribir la correspondiente Inscripción, el aspirante se obliga a respetar en todos sus términos y extensión el Reglamento General, que declara bajo juramento conocer y aceptar. Asimismo, reconoce a título confesional como único organismo facultado para su aplicación al Tribunal de Disciplina allí establecido o el órgano que en el futuro lo reemplace, consintiendo expresamente lo establecido por el Art. 13 del Reglamento de Transgresiones y Penas. en lo concerniente a la irrecurribilidad de sus decisiones.

Art.23: Error en n° de documento de identidad:

- a) En caso de registrarse la inscripción de un participante con un número de D.N.I. que no sea el correcto **(1)** y con posterioridad se quiera inscribir el propietario de ése n° **(2)** y el sistema le comunique que hay otro participante inscripto con ese número, se procederá de la siguiente manera:
- b) Se solicitará al inscriptor del participante **(2)** que envíe por mail la copia escaneada o fotografiada de su DNI a modo de certificar la veracidad del n°.
- c) Una vez constatado el DNI por parte de la Subsecretaría de Deportes, se observará al participante **(1)**, desaprobando la planilla que lo contiene.
- d) Se comunicará al Municipio inscriptor del participante **(1)** que tiene un plazo de cinco (5) días hábiles para corregir en número de DNI, caso contrario el participante será eliminado definitivamente, procediendo a aprobar la planilla sin el mismo.

## CAPÍTULO 5: DISCIPLINAS

DISCIPLINA		SEXO	CATEGORÍA
DEPORTES ELECTRONICOS	FORTNITE	MIXTO	+ 13
	L.O.L.	MIXTO	SUB-18 y + 18
	CLASH ROYALE	MIXTO	+ 13
	FREE FIRE	MIXTO	+ 13

## CAPÍTULO 6: CRONOGRAMA

Inscripción: hasta el 30 de septiembre.

Etapas Municipales: del 1° de octubre al 6 de noviembre.

Etapas Regionales: del 9 al 30 de noviembre.

Final Provincial: del 1 al 15 de diciembre.

## CAPÍTULO 7: RESPONSABILIDAD ORGANIZATIVA

Art.24: Etapa Municipal	D.E.V.A.
Art.25: Etapa Regional	D.E.V.A. y Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.
Art.26: Final Provincial:	D.E.V.A. y Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.

## **CAPÍTULO 8: DOCUMENTACIÓN**

Art. 27: **A PARTIR DEL 1º DE ABRIL DE 2017, EL ÚNICO DOCUMENTO VÁLIDO ES EL DNI TARJETA.**  
De acuerdo con lo informado por el Registro Nacional de las Personas, caducaron los DNI “Libreta Verde y Libreta Celeste (las que poseen datos escritos en forma manual, no digital)”

NOTA: Los extranjeros que no tramitaron su correspondiente D.N.I., por esta edición podrán acreditar su identidad con: PASAPORTE, o CÉDULA DE IDENTIDAD DE PAÍS DE ORIGEN. En ambos casos deberán presentar certificación de residencia en la provincia expedida por autoridad competente.

## **CAPÍTULO 9: INFORMACIÓN DE RESULTADOS**

Art.28: Al finalizar la Etapa Municipal:

- a) La DEVA comunicará los ganadores Municipales, los que obviamente surgirán de la base de datos de inscriptos de la misma en esta edición de los JUEGOS.
- b) Los ganadores municipales (VER REGLAMENTO ESPECÍFICO) tomarán parte de la instancia Regional
- c) Los ganadores Regionales tomarán parte de la Final Provincial.

## **CAPÍTULO 10: COMPETENCIA REGIONAL**

Art.29: La competencia Regional será llevada a cabo en su totalidad por la D.E.V.A.

Art 30: Una vez desarrollada la competencia, se publicará en el sitio web de los Juegos Bonaerenses ([www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)) los ganadores de cada disciplina que acceden a la Final Provincial.

## **CAPÍTULO 11: FINAL PROVINCIAL**

Art.31: La Final Provincial será llevada a cabo en su totalidad por la D.E.V.A.,

Art 32: Una vez finalizada serán publicados los resultados en la web de los Juegos ([www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)).

## **CAPÍTULO 12: RESPONSABILIDAD MUNICIPIO**

Serán responsabilidad exclusiva de la autoridad del área de Deportes Municipal los siguientes puntos que comprenden la organización Municipal:



Art.33: La inscripción de los participantes en el marco que exige el presente reglamento, tanto en las fechas pautadas como en las condiciones establecidas tanto en lo general como en lo específico de cada disciplina.

Art.34: La confección, control y posterior remisión de la documentación correspondiente, en tiempo y forma, según las fechas y pautas establecidas por la Coordinación de del área de Deportes de los **JUEGOS BONAERENSES**.

Art.35: Resolver todas las cuestiones planteadas en la “etapa”, sea cual fuere su naturaleza y circunstancia (Transgresiones al Reglamento General y Específico, de Organización, Fallos y cualquiera no aquí especificado)

### **CAPÍTULO 13: TRIBUNALES DE DISCIPLINA**

Art.36: En todas las instancias de desarrollo de los **JUEGOS BONAERENSES** funcionará el Tribunal de Disciplina Provincial.

- a) Durante la Etapa Municipal, se conformará un Tribunal de Disciplina en cada municipio, siendo este irrecurrible, excepto en el caso que la denuncia lo involucre como organizador, razón por la cual dicha protesta se elevará al Tribunal de Disciplina Provincial.
- b) La Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires no dará curso a protestas relacionadas con la Etapa Municipal, que juzgue de incumbencia del Tribunal de Disciplina Municipal.
- c) Durante las instancias Regional y Final Provincial el Tribunal de Disciplina Provincial, será el encargado de impartir justicia sobre los casos que así lo requieran, el que dictará sus fallos interpretando el Reglamento de Transgresiones y Penas ([www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar) – Reglamentos Generales).

Art.37: PROTESTAS O DENUNCIAS: Deberán ser elevadas al Tribunal de Disciplina Provincial (formulario 2) exclusivamente por la autoridad Municipal de Deportes, personalmente o por mail ([tribunal@deportes.gba.gob.ar](mailto:tribunal@deportes.gba.gob.ar)), acompañando las pruebas consignadas en el Reglamento de Transgresiones y Penas. de no ser así no se dará curso a la protesta formulada.

### **CAPÍTULO 14 PREMIOS:**

**Final Provincial:           Diplomas de participación.**

## CAPÍTULO 15: REGIONES

Art.39: Para el desarrollo de los **JUEGOS BONAERENSES 2020** se ha dividido la Provincia en 16 REGIONES de acuerdo con el siguiente detalle:

REGIONES	MUNICIPIOS
<b>I</b>	BERISSO - CNEL. BRANDSEN - CHASCOMÚS - ENSENADA - GRAL. BELGRANO - GRAL. PAZ - LA PLATA - MAGDALENA - MONTE - PUNTA INDIO
<b>II</b>	ALMIRANTE BROWN - AVELLANEDA - BERAZATEGUI - FLORENCIO VARELA - LANÚS - LOMAS DE ZAMORA - QUILMES
<b>III</b>	LA MATANZA - ITUZAINGÓ - MERLO - MORÓN
<b>IV</b>	HURLINGHAM - GRAL. SAN MARTÍN - JOSÉ C. PAZ - MALVINAS ARGENTINAS - MORENO - SAN MIGUEL - TRES DE FEBRERO
<b>V</b>	CAMPANA - ESCOBAR - SAN FERNANDO - SAN ISIDRO - TIGRE - VICENTE LÓPEZ - ZÁRATE
<b>VI</b>	CARMEN DE ARECO - SAN ANTONIO DE ARECO - CHIVILCOY - EXALTACIÓN DE LA CRUZ -- GRAL. RODRÍGUEZ - LUJÁN - MERCEDES - PILAR - SAN ANDRÉS DE GILES - SUIPACHA
<b>VII</b>	CAÑUELAS - ESTEBAN ECHEVERRÍA - EZEIZA - GRAL. LAS HERAS - LOBOS - MARCOS PAZ - NAVARRO - PRESIDENTE PERÓN - ROQUE PÉREZ - SAN VICENTE
<b>VIII</b>	ARRECIFES - BARADERO - CAPITÁN SARMIENTO - COLÓN - PERGAMINO - RAMALLO - ROJAS - SALTO - SAN NICOLÁS - SAN PEDRO
<b>IX</b>	ALBERTI - BRAGADO - CARLOS CASARES - CHACABUCO - GRAL. ARENALES - GRAL. PINTO - GRAL. VIAMONTE - JUÑÍN - LEANDRO N. ALEM - LINCOLN - NUEVE DE JULIO - PEHUAJÓ
<b>X</b>	AMEGHINO - CARLOS TEJEDOR - GRAL. VILLEGAS - PELLEGRINI - RIVADAVIA - SALLIQUELÓ - TRENQUE LAUQUEN - TRES LOMAS
<b>XI</b>	ADOLFO ALSINA - CNEL. SUÁREZ - DAIREAUX - GRAL. LA MADRID - GUAMINÍ - HIPÓLITO YRIGOYEN - PUÁN - SAAVEDRA - TORNQUIST
<b>XII</b>	AZUL - BOLÍVAR - GRAL. ALVEAR - LAS FLORES - OLAVARRÍA - RAUCH - SALADILLO - TAPALQUÉ - VEINTICINCO DE MAYO
<b>XIII</b>	CASTELLI - DE LA COSTA - DOLORES - GRAL. GUIDO - GRAL. LAVALLE - GRAL. MADARIAGA - LEZAMA - MAIPÚ - PILA - PINAMAR - TORDILLO - VILLA GESELL
<b>XIV</b>	BAHÍA BLANCA - CNEL. ROSALES - MONTE HERMOSO - PATAGONES - VILLARINO
<b>XV</b>	BENITO JUÁREZ - CNEL. DORREGO - CNEL. PRINGLES - GONZÁLEZ CHAVES - LAPRIDA - SAN CAYETANO - TRES ARROYOS
<b>XVI</b>	AYACUCHO - BALCARCE - GRAL. ALVARADO - GRAL. PUEYRREDÓN - LOBERÍA - MAR CHIQUITA - NECOCHEA - TANDIL

# **REGLAMENTOS ESPECÍFICOS**

## **FORTNITE**

**CATEGORÍA:** +13 – Nacidos en 2007 y anteriores.

**MODALIDAD:** INDIVIDUAL

### **I. Aclaración Preliminar**

El conocimiento total de este Reglamento corre por cuenta del inscrito, es decir, si por negligencia o desconocimiento del Reglamento se cometiera una infracción, el inscrito no tiene derecho a réplica.

La violación o el incumplimiento de cualquier norma o regla pueden resultar en la descalificación del Evento, quedando dicha resolución sujeta a decisiones del Comité Fiscalizador (en el presente Torneo, la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina -DEVA-).

Cada jugador es libre de abandonar la competencia en cualquier momento, debiendo notificar por el medio de comunicación establecido al organizador.

El Comité Fiscalizador se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el presente reglamento, con el objeto de mantener la integridad de la competencia.

### **II. Descripción Técnica**

La disciplina de Deporte Electrónicos FORTNITE es una competencia basada en habilidades, que se juega en múltiples plataformas, a través del juego FORTNITE.

Los Competidores deberán tener sus propios dispositivos para poder competir e instalado el videojuego respectivo.

Link a Reglamento General de Deportes Electrónicos – REGLAMENTO  
(<https://drive.google.com/file/d/1QXpSD5N-3cZlLltxoUOhvyRjZIB6rQo/view>)

### **Desarrollo de la Competencia:**

La Competencia se desarrollará de manera online en todas sus etapas. Los competidores se enfrentarán conforme el fixture que se encontrará disponible y actualizado en la plataforma de competencias utilizada para la comunicación: DISCORD.

Además, se informará mediante correo electrónico y en redes sociales las fechas y horarios de la competencia.

### **III. Reglas del Torneo**

#### **III. A) Información general**

Puede participar de la competencia niños, niñas, adolescentes, adultos mayores y Personas con Discapacidad, sin límite de edad desde los 13 años. Se considera que aquellos inscriptos menores de edad cuentan con la autorización de sus padres para participar del torneo.

Está prohibido que los competidores hagan equipo con sus rivales. Es motivo de sanción.

Los sistemas "MACROS" - "GE FORCE NOW" - "STRIKEPACK" son válidos, no así los programas que sean considerados "HACKS" por el sistema Anti-cheat de Epic Games. (utilizar esos "hacks" puede ser motivo de expulsión de la competencia).

Todos los competidores, tanto en chats de grupo, stream o durante toda interacción relacionada a la competencia deberán ser respetuosos con los demás competidores, Streamers, árbitros y espectadores. Se considerará como falta grave cualquier falta de respeto dejando fuera de juego al competidor involucrado.

En caso de que el ID de usuario de Discord o de Fortnite resulte ofensivo se solicitará el cambio inmediato.

En caso de no acatar la solicitud se procederá a la descalificación del jugador.

En caso de que algún jugador detecte una de estas faltas debe comunicar la situación inmediatamente con clip o imagen legible y nítida al canal establecido para reportes arrojando al organizador. Si no cuenta con la imagen o video, no se podrán tomar las medidas correspondientes.

### **III. B) Desarrollo de las partidas**

#### **Etapa Municipal y Regional**

Las partidas se jugarán en modo SOLITARIO (ARENA). (PARTIDAS PRIVADAS) SERVIDOR BRASIL.

Las partidas se realizarán con los elementos, curas y vehículos disponibles en el juego.

Los competidores no pueden utilizar el modo anónimo y deben estar preparados en cada fecha indicada por los organizadores, 15 minutos antes del horario estipulado. La tolerancia será de 5 minutos. Una vez pasados los 5 minutos se comenzará la partida con quienes se encuentren en el Lobby del videojuego.

FORMATO: Las partidas se llevarán a cabo a través de clasificatorias.

La cantidad de competidores que pasan de etapa en cada clasificatoria será la siguiente:

Etapa Municipal: Clasifican TOP10 de cada Municipio.

Etapa Regional: Clasifica TOP 1 de cada Región.

#### **Etapa Provincial**

La Etapa final, provincial, enfrentará a los mejores 16 jugadores de la provincia.

Las partidas se jugarán en modo SOLITARIO (BOX FIGHT). (PARTIDAS PRIVADAS) SERVIDOR BRASIL.

Las partidas se realizarán con los elementos, curas y vehículos disponibles en el juego.

Los competidores no pueden utilizar el modo anónimo y deben estar preparados en cada fecha indicada por los organizadores, 15 minutos antes del horario estipulado. La tolerancia será de 5 minutos. Una vez pasados los 5 minutos se comenzará la partida con quienes se encuentren en el Lobby del videojuego.

Se realizarán 2 partidas. Una de prueba y otra definitiva donde se obtendrá al ganador provincial.

REGLAS DE RECONEXIÓN: En caso de que algún jugador sea expulsado del juego o el mismo juego no lo deje ingresar, debe comunicar la situación inmediatamente con clip o imagen legible y nítida al Árbitro.

Queda totalmente prohibido jugar con una cuenta que no sea la registrada en la inscripción. Así mismo, en caso de notar un comportamiento sospechoso dentro de la cuenta, los árbitros podrán pedir un receso y hacer una evaluación, para ver que el competidor es realmente quien está utilizando la cuenta.

#### **IV. Autorización de uso de la imagen**

Con su sola inscripción, los participantes autorizan a los organizadores de la competencia a difundir sus nombres, documentos, voces, imágenes, fotografías(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes derecho a compensación, retribución, indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mentada.

#### **VIII. Controversias**

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de este Reglamento Oficial será dirimida únicamente por el Comité Fiscalizador, cuyas decisiones son inapelables. El canal de contacto para realizar cualquier tipo de denuncia es [competencias@deva.org.ar](mailto:competencias@deva.org.ar).

## **LEAGUE OF LEGENDS**

---

<b><u>CATEGORÍAS:</u></b>	<b>SUB-18 Nacidos en 2002 al 2007</b>
	<b>MÁS 18 Nacidos en 2001 y anteriores.</b>
<b><u>MODALIDAD:</u></b>	<b>EQUIPO DE 5 INTEGRANTES + 1 SUPLENTE</b>

#### **I. Aclaración Preliminar**

El conocimiento total de este Reglamento corre por cuenta del inscrito, es decir, si por negligencia o desconocimiento del Reglamento se cometiera una infracción, el inscripto no tiene derecho a réplica.

La violación o el incumplimiento de cualquier norma o regla pueden resultar en la descalificación del Evento, quedando dicha resolución sujeta a decisiones del Comité Fiscalizador (en el presente Torneo, la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina -DEVA-).

Cada jugador es libre de abandonar la competencia en cualquier momento, debiendo notificar por el medio de comunicación establecido al organizador.

El Comité Fiscalizador se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el presente reglamento, con el objeto de mantener la integridad de la competencia.

#### **II. Descripción Técnica**

La disciplina de Deporte Electrónico LEAGUE OF LEGENDS es una competencia basada en habilidades, que se juega en múltiples plataformas, a través del juego LEAGUE OF LEGENDS. Los Competidores deberán tener sus propios dispositivos para poder competir e instalado el videojuego respectivo.

Link a Reglamento General de Deportes Electrónicos – REGLAMENTO  
(<https://drive.google.com/file/d/1QXpSD5N-3cZlLItxoUOhvyRjZIB6rQo/view>)

### **Desarrollo de la Competencia:**

La Competencia se desarrollará de manera online en todas sus etapas. Los competidores se enfrentarán conforme el fixture que se encontrará disponible y actualizado en la plataforma de competencias utilizada para la comunicación: DISCORD.

Además, se informará mediante correo electrónico y en redes sociales las fechas y horarios de la competencia.

### **III. Reglas del Torneo**

#### **III. A) Información general**

Puede participar de la competencia niños, niñas, adolescentes, adultos mayores y Personas con Discapacidad, sin límite de edad desde los 13 años. Se considera que aquellos inscriptos menores de edad cuentan con la autorización de sus padres para participar del torneo.

#### **III. B) Desarrollo de las partidas**

##### **Etapas Municipal y Regional**

El formato de la competencia será eliminación directa al mejor de 1 encuentro (Bo1) en la etapa municipal.

En la etapa regional el formato será eliminación directa al mejor de 3 encuentros (Bo3).

La comunicación se realizará por los medios establecidos por el organizador. Podrán ser correo electrónico, Discord, Whatsapp.

Los jugadores deberán ingresar a Battlefy conforme el fixture establecido y competir con el formato previsto. Se utilizará la última versión del juego.

Los campeones nuevos, no podrán utilizarse hasta luego de 14 días de su fecha de lanzamiento. Está prohibido el uso de "Place Holder".

Queda totalmente prohibido jugar con una cuenta que no sea la registrada en la inscripción. Así mismo, en caso de notar un comportamiento sospechoso dentro de la cuenta, los árbitros podrán pedir un receso y hacer una evaluación, para ver que el competidor es realmente quien está utilizando la cuenta.

Las desconexiones corren estrictamente por cuenta de cada jugador, por lo cual no serán tenidas en cuenta por fuera del tiempo de pausa.

Las desconexiones serán tomadas en cuenta en caso de haber un problema con el servidor del juego, que afecte a todos los jugadores de ambos equipos.

Cada equipo podrá hacer hasta 3 pausas, el tiempo total de la sumatoria de las pausas no puede superar los 10 minutos.

Las pausas deberán ser explicadas por el chat luego de ser realizadas, de no tener una justificación válida, el árbitro puede pedir que se reanude la partida. Antes de reanudarse la partida ambos capitanes deben decir GO y esperar el Ok del árbitro por privado.

Quitar la pausa sin previa aprobación del árbitro será motivo de sanción.

En caso de superar el tiempo máximo de pausas, el match deberá ser reanudado y no podrá volver a pausarse por ese equipo.

El árbitro puede pedir pausa en cualquier momento de la partida.

##### **Etapas Provincial**

La Etapa final, provincial, enfrentará a los mejores 16 equipos de la provincia.

El formato será eliminación directa al mejor de 3 encuentros (Bo3).

Semifinales y final también serán al mejor de 3 encuentros (Bo3).

#### **IV. Autorización de uso de la imagen**

Con su sola inscripción, los participantes autorizan a los organizadores de la competencia a difundir sus nombres, documentos, voces, imágenes, fotografías(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes derecho a compensación, retribución, indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mentada.

#### **VIII. Controversias**

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de este Reglamento Oficial será dirimida únicamente por el Comité Fiscalizador, cuyas decisiones son inapelables. El canal de contacto para realizar cualquier tipo de denuncia es [competencias@deva.org.ar](mailto:competencias@deva.org.ar).

## **CLASH ROYALE**

---

**CATEGORÍA: +13 – Nacidos en 2007 y anteriores.**

**MODALIDAD: INDIVIDUAL**

#### **I. Aclaración Preliminar**

El conocimiento total de este Reglamento corre por cuenta del inscrito, es decir, si por negligencia o desconocimiento del Reglamento se cometiera una infracción, el inscripto no tiene derecho a réplica.

La violación o el incumplimiento de cualquier norma o regla pueden resultar en la descalificación del Evento, quedando dicha resolución sujeta a decisiones del Comité Fiscalizador (en el presente Torneo, la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina -DEVA-).

Cada jugador es libre de abandonar la competencia en cualquier momento, debiendo notificar por el medio de comunicación establecido al organizador.

El Comité Fiscalizador se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el presente reglamento, con el objeto de mantener la integridad de la competencia.

#### **II. Descripción Técnica**

La disciplina de Deporte Electrónicos Clash Royale es una competición individual basada en habilidades, que se juega con dispositivos móviles, a través del juego Clash Royale.

Los Competidores deberán tener sus propios dispositivos móviles para poder competir e instalado el videojuego respectivo.

Link a Reglamento General de Deportes Electrónicos – REGLAMENTO  
(<https://drive.google.com/file/d/1QXpSD5N-3cZlLItxoUOhvyRjZIB6rQo/view>)

### **Desarrollo del Torneo:**

La Competencia se desarrollará de manera online en todas sus etapas. Los competidores se enfrentarán conforme el fixture que se encontrará disponible y actualizado en la plataforma de competencias utilizada para la comunicación: DISCORD.

Además, se informará mediante correo electrónico y en redes sociales las fechas y horarios de la competencia.

### **III. Reglas del Torneo**

#### **III. A) Información general**

Puede participar de la competencia niños, niñas, adolescentes, adultos mayores y Personas con Discapacidad, sin límite de edad desde los 13 años. Se considera que aquellos inscriptos menores de edad cuentan con la autorización de sus padres para participar del torneo.

#### **III. B) Desarrollo de las partidas**

El Juego deberá configurarse de la siguiente forma: - Los Competidores, en grupos de hasta 48 participantes (cuarenta y ocho), deberán ingresar al Clan que el Organizador les señale. A dicho efecto, el Clan será creado en formato no visible y con contraseña, para que terceros no puedan ingresar a la competencia.

- Los Competidores deberán generar los enfrentamientos entre ellos dentro del Clan.
- Los enfrentamientos serán en la modalidad “Amistoso Clásico”.

El modo de juego será de eliminación simple al mejor de 3 partidas. (BO3)

Todas las cartas están permitidas. Las cartas nuevas no podrán utilizarse hasta 14 (catorce) días luego de su lanzamiento. Su uso será penado con un W.O.

Se designará 1 (un) árbitro para cada encuentro.

Entre las facultades sancionadoras de los árbitros, además de aquellas contempladas en el Reglamento General, se encuentran:

- 1) No permitir el cambio de Mazos.
- 2) No permitir el uso de un Mazo determinado.
- 3) Vedar el uso de 1 o más cartas.

#### **Etapas Municipal y Regional**

A cada Competidor se le asignará 1 (un) contrincante que deberá enfrentarse en tres ocasiones (Bo3).



En caso de empate, el encuentro se deberá volver a jugar. Quien alcance 2 (dos) victorias avanzará a la siguiente ronda.

Concluido el encuentro, los Competidores deberán esperar a que el árbitro designado para el Clan les confirme el siguiente paso.

Concluida la Etapa, los Competidores sólo abandonarán el Clan cuando el árbitro lo determine.

### **Durante las partidas**

Las partidas serán iniciadas sólo cuando el árbitro designado así lo disponga.

De existir problemas específicos en una plataforma de juego durante el desarrollo de una partida el árbitro a cargo de ese encuentro determinará si hay un ganador al momento del desperfecto o si el duelo debe reiniciarse, sin que dicha medida pueda ser recurrida por el jugador que se creyera desfavorecido.

### **Etapa Provincial**

Se integrará un cuadro de 16 (dieciséis) Competidores -1 por cada región-, debiéndose enfrentar en tres ocasiones (Bo3), mientras que el partido final será a 5 encuentros (Bo5).

### **IV. Autorización de uso de la imagen**

Con su sola inscripción, los participantes autorizan a los organizadores de la competencia a difundir sus nombres, documentos, voces, imágenes, fotografías(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes derecho a compensación, retribución, indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mentada.

### **VIII. Controversias**

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de este Reglamento Oficial será dirimida únicamente por el Comité Fiscalizador, cuyas decisiones son inapelables. El canal de contacto para realizar cualquier tipo de denuncia es [competencias@deva.org.ar](mailto:competencias@deva.org.ar).

## **FREE FIRE**

---

**CATEGORÍA: +13 – Nacidos en 2007 y anteriores.**

**MODALIDAD: EQUIPO DE 4 INTEGRANTES + 1 SUPLENTE**

### **I. Aclaración Preliminar**

El conocimiento total de este Reglamento corre por cuenta del inscrito, es decir, si por negligencia o desconocimiento del Reglamento se cometiera una infracción, el inscrito no tiene derecho a réplica.

La violación o el incumplimiento de cualquier norma o regla pueden resultar en la descalificación del Evento, quedando dicha resolución sujeta a decisiones del Comité Fiscalizador (en el presente Torneo, la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina -DEVA-).

Cada jugador es libre de abandonar la competencia en cualquier momento, debiendo notificar por el medio de comunicación establecido al organizador.

El Comité Fiscalizador se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el presente reglamento, con el objeto de mantener la integridad de la competencia.

## **II. Descripción Técnica**

La disciplina de Deporte Electrónicos FREEFIRE es una competencia basada en habilidades, que se juega en múltiples plataformas, a través del juego FREEFIRE.

Los Competidores deberán tener sus propios dispositivos para poder competir e instalado el videojuego respectivo.

Link a Reglamento General de Deportes Electrónicos – REGLAMENTO  
(<https://drive.google.com/file/d/1QXpSD5N-3cZlLItxoUOhvyRjZIB6rQo/view>)

## **Desarrollo del Torneo:**

La Competencia se desarrollará de manera online en todas sus etapas. Los competidores se enfrentarán conforme el fixture que se encontrará disponible y actualizado en la plataforma de competencias utilizada para la comunicación: DISCORD.

Además, se informará mediante correo electrónico y en redes sociales las fechas y horarios de la competencia.

## **III. Reglas del Torneo.**

### **III. A) Información general.**

Puede participar de la competencia niños, niñas, adolescentes, adultos mayores y Personas con Discapacidad, sin límite de edad desde los 13 años. Se considera que aquellos inscritos menores de edad cuentan con la autorización de sus padres para participar del torneo.

La utilización de "hacks" pueden ser motivo de expulsión de la competencia.

Todos los competidores, tanto en chats de grupo, stream o durante toda interacción relacionada a la competencia deberán ser respetuosos con los demás competidores, Streamers, árbitros y espectadores. Se considerará como falta grave cualquier falta de respeto dejando fuera de juego al competidor involucrado.

En caso de que el ID de usuario de Discord o de FREE FIRE resulte ofensivo se solicitará el cambio inmediato. En caso de no acatar la solicitud se procederá a la descalificación del jugador.

En caso de que algún jugador detecte una de estas faltas debe comunicar la situación inmediatamente con clip o imagen legible y nítida al canal establecido para reportes arrojando al organizador. Si no cuenta con la imagen o video, no se podrán tomar las medidas correspondientes.

### **III. B) Desarrollo de las partidas**

### **Etapa Municipal y Regional**

Se realizarán Torneos Clasificatorios a definir.

Las partidas se realizarán con los elementos, curas y vehículos disponibles en el juego.

Los competidores no pueden utilizar el modo anónimo y deben estar preparados en cada fecha indicada por los organizadores, 15 minutos antes del horario estipulado. La tolerancia será de 5 minutos. Una vez pasados los 5 minutos se comenzará la partida con quienes se encuentren en el Lobby del videojuego.

FORMATO: Las partidas se llevarán a cabo a través de clasificatorias.

La cantidad de competidores que pasan de etapa en cada clasificatoria será la siguiente:

Etapa Municipal: Clasifican TOP1 de cada Municipio.

Etapa Regional: Clasifica TOP 1 de cada Región.

### **Etapa Provincial**

La Etapa final, provincial, enfrentará a los mejores 16 equipos de la provincia.

Los competidores deben estar preparados en cada fecha indicada por los organizadores, 10 minutos antes del horario estipulado. La tolerancia será de 5 minutos. Una vez pasados los 5 minutos se comenzará la partida con quienes se encuentren en el Lobby del videojuego.

Se realizará 1 partida de prueba y otra definitiva donde se obtendrá al ganador provincial.

REGLAS DE RECONEXIÓN: En caso de que algún jugador sea expulsado del juego o el mismo juego no lo deje ingresar, debe comunicar la situación inmediatamente con clip o imagen legible y nítida al Árbitro.

Queda totalmente prohibido jugar con una cuenta que no sea la registrada en la inscripción. Así mismo, en caso de notar un comportamiento sospechoso dentro de la cuenta, los árbitros podrán pedir un receso y hacer una evaluación, para ver que el competidor es realmente quien está utilizando la cuenta.

## **IV. Autorización de uso de la imagen**

Con su sola inscripción, los participantes autorizan a los organizadores de la competencia a difundir sus nombres, documentos, voces, imágenes, fotografías(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes derecho a compensación, retribución, indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mentada.

## **VIII. Controversias**

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de este Reglamento Oficial será dirimida únicamente por el Comité Fiscalizador, cuyas decisiones son inapelables. El canal de contacto para realizar cualquier tipo de denuncia es [competencias@deva.org.ar](mailto:competencias@deva.org.ar).