



## **DEPORTES ELECTRONICOS** (Masculino/Diversidades y Femenino/Diversidades)

Coordinadora; SOFIA CANNATA

(federaciones.bonaerenses@gmail.com)

### I. Condiciones generales

MODALIDAD: LIBRE.

CATEGORÍAS:

- LEAGUE OF LEGENDS MIXTO +13 (nacidos desde 2004 a 2012) EQUIPO
- FREE FIRE MIXTO +13 (nacidos desde 2004 a 2012) EQUIPO

REQUISITO DE INSCRIPCIÓN:

- Al momento de inscribirse, los participantes deberán de poner de manera obligatoria en la columna OBSERVACIONES de la planilla:
- Usuario de Discord (de no contar con uno, deberá crearlo obligatoriamente)
- 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)

### Artículo 1 – Aplicabilidad del Reglamento General

El presente Reglamento será de aplicación para todas las competencias de Deportes Electrónicos que se realicen en el ámbito nacional, provincial o municipal de la República Argentina.

### Artículo 2 – Subsidiariedad

Sin perjuicio de lo previsto en el artículo 1º, el presente Reglamento será de aplicación subsidiaria cuando Reglamentos específicos encuentren carencias en su redacción, interpretación y/o aplicación.

### Artículo 3 – Definiciones

A los fines del presente Reglamento se entiende por:

-Competidor: Aquel individuo o conjunto de individuos (equipo) que habiendo cumplimentado los requisitos exigidos en la inscripción a la competencia de Deportes Electrónicos, son considerados por el Organizador como parte de ella. El término "Competidor" no sólo refiere al/los jugador/es titular/es sino también el/los suplente/s y al Coach.

-Organizador: Aquella organización responsable de desarrollar la competencia de Deportes Electrónicos. Comprende a los Coordinadores, árbitros, relatores o casters, técnicos, personal de seguridad, y/o cualquier otro personal que desarrolle tareas administrativas vinculadas con la competencia.

-Partida: Instancia dentro del encuentro de una competencia que comprende desde su inicio hasta que se alcance las condiciones de victoria-derrota de los competidores en ella involucrados.

-Encuentro: Conjunto o serie de partidas. Cuando el modo de juego de la competencia sea de eliminación simple, podrá entenderse Partida o Encuentro como sinónimos.



-Ronda: Cada etapa que componen las llaves de las competencias.

-Área de Juego o Arena: En competencias online y presenciales, el Área de Juego o Arena será aquella donde los Competidores accedan a la plataforma / terminales de juego para poder llevar a cabo el encuentro.

- Walk Over o W.O.: Se corresponde con el otorgamiento de una Victoria a un Competidor por ausencia de su rival. El mismo puede ser concedido por el abandono voluntario del rival, su descalificación o, en concepto de sanción, siempre que no sean respetadas las fechas y/o horarios de la competencia.

-Datos dentro del juego: Corresponden a la denominación propia del Competidor dentro del juego, la cual facilita su individualización entre la comunidad de jugadores. Puede comprender nicknames, tags, battletags, nombres de invocador, ID o cualquier otro término que refiera a los mismos.

#### Artículo 4 – Obligación del Organizador y Derecho del Competidor

Será obligación del Organizador de la competencia notificar el presente Reglamento y todo otro Reglamento específico al Competidor. Este último, en todo momento, tendrá derecho a tomar conocimiento del presente Reglamento y de todo otro Reglamento específico que se utilice para regular las competencias, los que deberán ser públicos y estar al alcance de cualquier individuo que forme parte de las mismas. Todas las consultas, dudas, reclamos y/o apelaciones a una decisión en relación con la aplicación de este Reglamento y todo otro Reglamento específico, sólo podrán ser realizadas por quienes ostenten el carácter de Competidor; las mismas deberán ser presentadas dentro de un tiempo razonable y encontrarse debidamente fundadas, caso contrario el Organizador podrá desestimar las mismas.

## II. Elegibilidad de los Competidores

#### Artículo 5– Condiciones necesarias para ser Competidor

El Organizador de la competencia deberá prever las condiciones necesarias que habiliten al Competidor a formar parte de la competencia, entre ellas deberá contemplar:

-edad mínima requerida para inscribirse: deberá tenerse presente las prescripciones normativas vigentes en el territorio nacional respecto de la mayoría de edad (18 años), requiriendo -de ser necesario- la expresa autorización por los representantes legales del competidor;

-individualización del competidor: a través de formularios de inscripción sencillos y accesibles para cualquier persona (el organizador deberá velar por la protección íntegra de los datos personales allí indicados);



-disponibilidad de horario para ser parte de la competencia: en las competencias online/presencial el Competidor deberá garantizar su presencia (o los medios para su consecución, salvo que el Organizador corra con los gastos) en el lugar virtual/físico designado al efecto para llevarse a cabo las mismas, ello bajo apercibimiento de ser pasible de las sanciones previstas en la normativa que rija la competencia;

-inexistencia de relación con el Organizador: para garantizar una mayor transparencia e igualdad de oportunidades entre los competidores;

-Las herramientas de comunicación: que brinden al Competidor de toda la información que requiera respecto de la competencia.

### III. Competencias

#### Artículo 6 – 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; los premios que se otorgarán al/los ganador/es de la

competencia.

#### Artículo 7 – Desarrollo de la competencia

Cada competencia de Deportes Electrónicos que se realice constará de 4 etapas:

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

Aceptar el presente Reglamento y todos aquellos Reglamentos específicos que en su consecuencia se dicten.

Mantener informado al Organizador de cualquier cambio en sus datos de identificación, no sólo sus datos personales, sino también sus datos dentro del juego. Si los cambios en los datos dentro del juego no estuvieren permitidos, ello deberá ser expresamente indicado por el Organizador.

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.

#### Obligaciones del Organizador en la competencia

En cada una de las etapas señaladas en la primera parte de este artículo el Organizador deberá:

Indistintamente del medio utilizado, dirigirse con respeto al Competidor en todo momento.

Brindar a los Competidores un tiempo prudencial, previo al desarrollo de la competencia, con el objeto de verificar el estado de funcionamiento del equipamiento.

Atender a todas las consultas realizadas por los Competidores.

Resolver los reclamos / quejas realizadas por los Competidores, notificando en un plazo razonable de dicha resolución al reclamante.

De modificar el presente Reglamento o el Reglamento específico, poner en conocimiento a los Competidores de dicha modificación a través de las herramientas de comunicación previstas para la competencia.

Durante la competencia, sancionar a los Competidores y dirimir cualquier conflicto o controversia que la interpretación del presente Reglamento y/o de los Reglamentos específicos dictados en razón de la competencia, se susciten.

En cualquier momento, modificar el presente Reglamento o cualquier Reglamento específico, siempre que dicha modificación no afecte los derechos de los Competidores. Cuando las modificaciones se hagan durante el desarrollo de la competencia, las mismas deberán ser agregadas al final del Reglamento, destacando el motivo del cambio y la fecha de su vigencia.

Reservarse el derecho a tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos por el presente Reglamento o un Reglamento específico con el objeto de velar por la integridad de la competencia.

#### Artículo 8 – 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 la etapa media 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.

#### Artículo 9 – Reconocimiento del ganador y comunicación

Será declarado ganador de la competencia el Competidor que obtenga la victoria en todas las rondas de la competencia inclusive la fase final. Asimismo, el Organizador podrá otorgar otros reconocimientos a los Competidores.

Dependiendo el formato de la competencia, se comunicará la condición de ganador/es a través de las distintas herramientas de comunicación previstas.

#### Artículo 10 - Premio y entrega

El Organizador deberá indicar, desde la etapa inicial de la competencia, el/los premio/s de los que serán acreedor/es los Competidores declarados ganadores conforme la condición del artículo anterior.

A su vez, deberá indicar las condiciones de entrega del mismo y su tiempo máximo de cumplimiento. De no señalarse expresamente el tiempo de entrega, el mismo no podrá superar los 30 (treinta) días corridos desde la fecha de finalización de la competencia, debiéndose

realizar su entrega en el domicilio del Organizador.

#### IV. Equipamiento para la competencia

##### Artículo 11 – 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.

##### Artículo 12 – Descripción del equipamiento

Para el caso en que el equipamiento sea provisto por el Organizador, se deberá indicar todos los elementos que se utilicen durante la competencia, y los recaudos que los Competidores deberán tener sobre ellos. Ello incluye, pero no se limita a: mobiliarios, periféricos, dedales y todo otro elemento necesario para llevar a cabo la competencia.

##### Artículo 13 – Uso de equipamiento propio

El Organizador se reservará las facultades de administración de la misma, permitiendo no sólo la expulsión de cualquier persona ajena a la competencia, sino también el ingreso o retiro de cualquier elemento que a los fines de la misma resulte innecesario.



## V. Reglas de conducta del Competidor

### Artículo 15 – 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 transgrede el presente principio será pasible de las sanciones previstas en el siguiente Título.

### Artículo 16 – 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.

#### 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: agravante, 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

#### 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.



## VI. Sanciones

### Artículo 17 – 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.

### Artículo 18 – WalkOver o W.O.

Las conductas impropias definidas en el artículo 16 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.

### Artículo 19 – Descalificación

Las conductas impropias definidas en el artículo 16 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.

## VII. Política de imagen y de privacidad

### Artículo 20 – 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.

### Artículo 21 – Autorización de uso de la imagen

El Organizador deberá respetar el derecho de imagen de los Competidores en todo momento, solicitando su consentimiento expreso para captar su imagen o su voz, indistintamente del medio utilizado para ello.

### Artículo 22 – Protección de datos personales

El presente Reglamento entrará en vigencia desde el momento en que sea publicado por el Organizador.

### Artículo 23 – Contacto



Al momento de publicar el Reglamento, el Organizador deberá facilitar al Competidor un medio oficial de contacto a efectos de resolver cualquier inquietud, reclamo, controversia u observación que se realice sobre el mismo.

## REGLAMENTO DE DEPORTES ELECTRÓNICOS

### TÍTULO I – Condiciones generales de los Juegos Bonaerenses 2025

#### Artículo 1 – Aplicabilidad del Reglamento

El presente Reglamento se complementa con el Reglamento General de Deportes Electrónicos, a efectos de regular la competencia a llevarse a cabo en el marco de los Juegos Bonaerenses 2025 (en adelante “JJBB 2025”).

#### Artículo 2 – Organizador

El Organizador de los JJBB 2025 es la subsecretaría de deportes del Ministerio de Desarrollo de la Comunidad de la Provincia de Buenos Aires (en adelante “La Provincia”), en conjunto con la Asociación Civil “LC e-Sports (en adelante “LC e- Sports”). Tendrán las siguientes potestades:

Modificar el presente Reglamento en cualquier momento, dando oportuno aviso a los Competidores por los medios de comunicación oficiales designados al efecto.

Ajustar el programa de los JJBB 2025, incluidos el Período de Inscripción y en el cronograma de Competencia, cuando sea necesario a su exclusiva discreción. Los cambios serán anunciados en los canales oficiales que la competencia dispone.

Resolver cualquier denuncia, reclamo, queja sobre la interpretación y aplicación del presente Reglamento. Sus decisiones serán inapelables.

Rechazar la inscripción de aquellos individuos que no cumpla con los criterios de elegibilidad, o que a su entender vulneren las normas obrantes en el Reglamento General de Deportes Electrónicos y de este Reglamento Específico.

Descalificar a los Competidores que hayan quebrantado las prescripciones normativas del Reglamento General de Deportes Electrónicos y de este Reglamento Específico; así como también, si se determina que los mismos se comporten de manera inapropiada, impertinente, abusiva, deshonesto, desleal, amenazante, violenta y o de cualquier otra forma que resulte no apropiada para esta competencia. Transmitir los JJBB 2025 vía streaming, decidiendo con discrecionalidad la partida que elija a dichos fines.

#### Artículo 3 – Inscripción

El modo de inscripción será a través de la plataforma PLENUS <http://plenus.juegos.gba.gob.ar>

No hay cupo máximo de inscripción.

Los Competidores deberán disponer con las terminales de juego (Computadoras o dispositivos móviles, respectivamente), conexión a internet, poseer habilitadas las cuentas dentro del juego y que estas cuenten con las condiciones necesarias para poder llevar a cabo encuentros online.

El Organizador no proveerá ninguno de los elementos antes señalados; salvo en el caso de League of Legends que se proveerán computadoras y periféricos para la etapa final.

Los competidores acreditados asumen contar con la disponibilidad y la residencia en la Provincia de Buenos Aires para competir, al inscribirse a los JJBB 2025.

La provisión de datos para la inscripción es totalmente voluntaria, e implica la obligación del Organizador de proteger los datos brindados por los competidores.

Las inscripciones incompletas, incorrectas o inexactas de los datos de Inscripción implicarán la desestimación del Participante.

#### Artículo 4 – Instancias y formato de competencia

La competencia constará de 3 (tres) etapas: Local, Regional y Final. La





etapa Local y Regional será en formato online;

La etapa local se extenderá entre los meses de Mayo y Junio de 2025.

La etapa regional se extenderá entre los meses de Julio y Agosto de 2025.

Los encuentros de la Etapa local se desarrollarán una vez cerrada la fase de inscripción y se contemple el total de competidores existentes. Luego se desarrollará la etapa Regional.

La etapa Final será presencial y se desarrollará en la ciudad de Mar del Plata, provincia de Buenos Aires, posteriormente a la Etapa Regional en fecha a confirmar por La Provincia.

#### Artículo 5 – Ingreso a la competencia

Los competidores cuya participación hubiera sido confirmada, 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.

#### Artículo 6 – Comunicación con los Competidores

La comunicación con los competidores en la etapa Local y Regional se hará a través del canal oficial de DISCORD, habilitado para dicha competencia. Asimismo, el Organizador podrá contactar al Competidor a través del e-mail o de su teléfono, en tal sentido, éste deberá garantizar la veracidad y certeza de los datos personales otorgados.

De ser solicitado, se facilitará a los Competidores los datos dentro del juego de todos los competidores de su Región; garantizando la posibilidad de los Competidores de estudiar estrategias de enfrentamiento como así también garantizar su integración.

#### Artículo 7 – Premios

Los puestos 1º, 2º y 3º recibirán premios. Los mismos se encuentran a cargo de La Provincia.

#### Artículo 8 – Autorización de uso de imagen

Por la inscripción en los JJBB 2025, los Competidores autorizan en forma irrevocable al Organizador y por el término de 365 (trescientos sesenta y cinco) días, contados desde la fecha en que se inicie la competencia a difundir sus nombres, voces e imágenes, logos, fotografías, reproducciones, grabaciones, demos, repeticiones, datos dentro del juego, en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, internet, streamings, u otras formas que se dispongan). El Organizador se reserva el derecho a realizar acciones publicitarias, de prensa, promoción, difusión, edición, publicación y exhibición de todos los elementos señalados anteriormente sin que ello genere en los Competidores derecho a compensación y/o retribución alguna.

#### Artículo 9 – Cesión de derechos y liberación de responsabilidad.

Los Competidores, por la simple inscripción en los JJBB 2025, se comprometen a renunciar, liberar de responsabilidad, indemnizar, proteger y mantener libre de toda responsabilidad al Organizador.

El Organizador no será responsable por eventuales daños o perjuicios derivados de la participación en los JJBB 2025.



## TITULO II – Condiciones particulares

### Anexo “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”), a través del juego League of Legends de la empresa Riot Games Inc.

LOL se desarrollará en una categoría única.

Cada equipo deberá contar con 5 (cinco) jugadores titulares obligatorios. No obstante, se podrán inscribir hasta 3 (tres) integrantes más que hagan las veces de: 2 (dos) suplentes y 1 (un) coach (todos ellos opcionales). 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 2025. De no poder participar en la fecha de la partida, podrá tomar su lugar aquel suplente del equipo que se encuentre debidamente inscripto en los JJBB 2025 conforme a las prescripciones del presente Reglamento.

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, suplentes 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.

#### Anexo "Free Fire"

1.1. Edad del jugador. Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido 13 años.

1.2. Cantidad. Para participar cada equipo deberá contar con un mínimo de cuatro (4) jugadores y de manera opcional un (1) suplente. Además, deberá haber un adulto responsable que los acompañe a la etapa final.

2. 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.

2.1. Participación múltiple. Un jugador solo puede participar en un solo equipo.

2.2. 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.

3. Equipamiento y software.

3.1. 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.

3.2. 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).

4. Formato de competición.

4.1. Definición de Términos.

A. 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.

5. Proceso de enfrentamientos.

5.1. Papel de los Árbitros. Son las personas 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. 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.

5.3. 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.

5.4. 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.

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

5.6. Resultados. Los Árbitros se harán cargo de revisar los resultados.

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.