

**REGLAS GENERALES DE LA LIGA MEXICANA DE VIDEOJUEGOS**

**Faltar a cualquier punto de este reglamento puede ocasionar una descalificación o incluso, el veto de la participación en los torneos de la Liga Mexicana de Videojuegos.**

**-El desconocimiento de este reglamento no exime la aplicación de este.**

Todos los jugadores deberán ser mayores de 14 años o tener consentimiento por escrito de sus padres o tutor legal.

-Los jugadores deben ser mexicanos que radiquen en el interior de la república.

-Los jugadores tendrán que disponer de un GAMERTAG habilitado para jugar, el GAMERTAG debe coincidir con el nombre de usuario en BATTLEFY para comprobar la identidad del jugador. En caso de no ser así, puede solicitarse una actualización del usuario de Battlefy antes de comenzar la primera partida del torneo.

-Los nicks o gamertag de los jugadores no deberán contener insultos o cualquier cosa que pueda ser ofensiva para un grupo de personas.

-Las conductas antideportivas se sancionan con severidad, mismas que pueden considerarse en cualquier medio, como redes sociales, grupo de Discord o cualquier otra forma de acoso o falta de respeto.

-Es responsabilidad del jugador revisar que la configuración de la partida y el roster rival estén en orden, al momento de empezar tu juego estas aceptando las condiciones de este. En caso de que exista alguna inconsistencia con el roster del equipo contrario o la configuración de la partida, se tendrá que dar una advertencia y otorgar 10 minutos para que el equipo contrario corrija el error. En caso de que el equipo o jugador contrario cometa el error nuevamente, se tomara como descalificación.

--En caso de necesitar ayuda de un esports manager deberás contactarlos por medio de Discord o en su caso, dejar el reporte en BATTLEFY y describir la situación en el chat privado. Cabe aclarar que no es responsabilidad del esports manager que la partida se realice, si no de los jugadores. Por lo cual, el sport manager revisará la partida solo en el caso de que exista una inconsistencia o problema.

**edgaralvarez#5896**

**DISCORD OFICIAL RAINBOW SIX LMV: <https://discord.gg/nKNe25D>**

Los sport managers tienen la palabra final en cualquier situación.

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

## **INSCRIPCIÓN AL TORNEO**

Los capitanes deberán registrar a su equipo en nuestro torneo dentro de la plataforma Battlefy, esto incluye llenar la información de al menos 5 jugadores con un máximo de 9.

Todos los miembros de cada equipo deberán de igual manera ser registrados en el roster de su equipo dentro de la plataforma Battlefy.

Los equipos que no completen su registro no podrán participar en los torneos.

**Los gamertag de los jugadores deben coincidir con los registrados en Battlefy**, si un equipo llegara a jugar con un jugador no registrado podría perder la partida

Los jugadores solo podrán pertenecer a un solo equipo, cualquier jugador sorprendido en múltiples rosters puede ser eliminado de la competencia.

## **CALENDARIZACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE PARTIDA**

En el bracket dentro de la plataforma Battlefy se encuentra un día específico asignado para cada partida, la hora oficial de todas las partidas es 9:00 PM. Puede jugarse en un horario diferente, en el mismo día siempre y cuando exista un acuerdo entre ambos equipos, de lo contrario tendrá que jugarse en la hora oficial.

En caso de que los capitanes no lleguen a un acuerdo para programar su partida, ambos equipos deberán presentarse a la hora y día predeterminados.

Ambos equipos tendrán un **máximo de 15 minutos** para presentarse a la hora de su partida, de lo contrario el equipo que se presente podrá reportar la partida como ganada en la plataforma de Battlefy describiendo en el chat privado de la misma plataforma que el otro equipo no se presentó.

Toda comunicación deberá ocurrir dentro del chat privado de su partida en Battlefy, cualquier comunicación externa no será tomada en cuenta para ninguna circunstancia a excepción de conducta antideportiva o indicios de trampa relacionada con hardware o algún otro tipo de trampa.

El chat privado de su partida en Battlefy solo podrá ser visto por los integrantes de los equipos involucrados y los administradores, **compartir cualquier comunicación con personas ajenas a la partida significará la eliminación instantánea del equipo involucrado.**

## PREPARACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE JUEGO

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

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

**Baneo de mapas:** El baneo de mapas debe realizarse en el chat privado de Battlefy, el sistema de baneo es el siguiente.

- 1.- Cada equipo banea un mapa.
- 2.- Cada equipo escoge un mapa y ataque/defensa
- 3.- Cada equipo banea un mapa.
- 4.- Al quedar un mapa restante que será usado en caso de que el marcador de mapas sea 1-1 el equipo que más rondas ha ganado hasta ese momento elegirá su posición (ataque/defensa)

## CONFIGURACION DE PARTIDA

- Número de Vetos: 4
- Cronómetro de Veto: 30
- Número de rondas: 12
- Cambio de Papel atacante/defensor: 6
- Rondas con Prórroga: 3 Rondas
- Diferencia de Puntuación de Prórroga: 2
- Inv. Papeles Prórroga: 1
- Parámetros de rotación de objetivo: 2
- Rotación del Tipo de Objetivo: Rondas Jgadas
- Aparición Única de Atacante: Sí
- Cronómetro de Fase de Elección: 15
- Fase del Sexto Elegido: Sí
- Cronómetro de Fase del Sexto Elegido: 15
- Tiempo de la Fase de Revelación: 5
- Ajustes de niveles de daño: 100
- Daño de Fuego Amigo: 100
- Herido: 20
- Carreras Rápidas: Sí
- Inclinación: Sí
- Repetir Muerte: No

*HALLS* *Trident.*



LIGA MEXICANA  
DE VIDEOJUEGOS

## Modo de juego

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

- Duración para plantar: 7
- Duración para desactivar: 7
- Tiempo hasta explosión: 45

## Reglamento del segundo torneo clasificatorio RIVAL- Rainbow Six Siege

- **Selección do tipo de desactivador:** Sí
- **Preparación:** 45
- **Acción:** 180

### Operadores

- Warden y Nøkk no están permitidos
- Todos los operadores están permitidos (incluso los DLCs)

### Mapas autorizados para jugar.

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

**HALLS** **Trident.**



## Reglas DENTRO del juego (Iniciada la partida)

### Caída de jugadores

Si un jugador resulta caído durante la partida, la ronda continuará de forma normal hasta el final. Después de completar la ronda, el jugador que se desconectó puede reconectarse. El partido se considera “en vivo o comenzado” cuando empieza la primera ronda. Al menos 4 jugadores deben mantenerse y la partida debe ser jugada hasta el final. Si esto no fuera posible, se considerará victoria para el equipo que conserva sus jugadores en el servidor.

Cada equipo tiene derecho a efectuar un **rehost por los 3 mapas**. En caso de que un equipo se desconecte y ya haya sido usado su rehost, perderá el mapa en curso.

### Re-host

Cuando se realice un rehost, el equipo debe avisar al capitán contrario que el rehost será realizado. Cuando se rehaga la partida, debe usarse la configuración correcta y colocarse el HISTORIAL DE PARTIDA que consiste en colocar las partidas que ya fueron jugadas y ganadas por cada equipo. El equipo que solicitó el rehost tendrá como máximo 10 minutos para unirse a la partida una vez que ya fue creada.

### Pausar el juego

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

### Espectadores

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

### Acciones ilegales de software.

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

**Trampas relacionadas con el hardware, conexión a internet o elementos externos.**

Por la naturaleza de este tipo de trampas, las cuales no son observables o identificables en el juego, se considerarán como pruebas los siguientes elementos:

- Conversaciones o indicios de relación con personas que sean abiertamente conocidas por realizar ataques de hardware, software o conexión a internet. Sin importar el contexto de la conversación que se tenga con estas personas, se considerará como actitud antideportiva grave. (Las conversaciones deberán tener relación con el desarrollo de este torneo)
- -Pruebas o capturas de redes sociales donde se reconozca abiertamente el uso de elementos ventajosos de hardware, software o ataques a conexiones de internet.
- Capturas que expongan sobornos, extorsiones o elementos parecidos donde se pretenda negociar con una tercera persona para obtener protección contra ataques de hardware, software o conexión a internet, de igual forma, cuando se pida información para realizar ataques.

**NOTA: El envío de pruebas no garantiza la eliminación o descalificación del acusado. En caso de que las pruebas sean manipuladas, será considerado como actitud antideportiva.**