



PATROCINADO POR:



Reglamento Madden Challenger México 2021

Powered by:



Introducción y propósito

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada **Madden Challenger México 2021 (“Competencia”)**, que se desarrollara de manera Online en México y organizada por Fandroid Entertainment SL (“**LVP**”, “**Liga de Videojuegos Profesional**”) para el juego Madden NFL 22. Dicha competencia se llevará a cabo los días 15 de noviembre del 2021 al 2 de febrero del 2022.

Lo aquí estipulado será lo denominado reglas oficiales (“**Reglas**”) las cuales aplican a todos los participantes en la Competencia: jugadores, managers, propietarios, entrenadores, entre otros.

En caso de requerirse alguna aclaración, o resolución de un conflicto, respecto al registro y la logística de, se podrá consultar con los Árbitros por medio del [soporte al jugador](#) de ArenaGG y únicamente su decisión será válida y definitiva.

Al momento de la inscripción, el Jugador acepta respetar las Reglas, sujetas a cambios en cualquier momento a consideración y discreción de LVP.

Para efectos del presente reglamento se entenderá como Jugadores: personas inscritas en la Competencia, residentes en México con edad mínima de 14 años.

1. Elegibilidad

- 1.1. Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 14 años, sin excepciones al día de inicio del registro, es decir, el 15 de noviembre de 2021.
- 1.2. Requisitos de nacionalidad y residencia.** No será un requisito alguna nacionalidad específica (podrán participar de cualquier nacionalidad) pero el torneo será exclusivo para jugadores con residencia en México.
- 1.3. Residencia.** Para fines de estas Reglas se define como Residencia el encontrarse de manera física y legal en territorio mexicano.
- 1.4. Prueba de residencia.** Cualquier Jugador que desee competir en la competencia debe poder comprobar su residencia en México, esto incluye a los Jugadores extranjeros. Los árbitros podrán a discreción, realizar verificaciones aleatorias a lo largo de la Competencia para confirmar que la ubicación de los jugadores es la declarada; en los jugadores deberán cooperar. Durante dichas verificaciones se podrá solicitar a los Jugadores la documentación que acredite dicha situación, que, de no ser aportada, implicará la eliminación del Jugador de la Competencia.

2. Registro y participación

2.1. Registro de jugadores. Cada Jugador deberá usar su cuenta propia en ArenaGG y Madden NFL 22. Los registros son individuales y se llevarán a cabo a partir del día 15 de noviembre hasta el 17 de diciembre del 2021, dentro del sitio web operado por LVP: [ARENAGG](#)

Todos los jugadores interesados en participar deberán crear y configurar su cuenta en la plataforma de [ArenaGG](#) siguiendo los siguientes pasos:

- A. Ingresar al [sitio de registro](#)
- B. Llenar todos los datos que se piden y aceptar las condiciones de uso y políticas de privacidad. Una vez hecho eso, darle en [crear cuenta](#).
- C. Un correo será enviado al email registrado para activar la cuenta.
- D. Ir a [cuenta de juego](#) presionar [añadir](#), eligiendo el juego [Madden22-PS4](#) o [Madden22-Xbox One](#), introducir su PlayStation ID o Gamertag y región, exactamente con los mismos caracteres que aparecen en su consola.

2.2. Preinscripción. Desde el sitio web de la competencia se podrá hacer el pre-registro a la Competencia que desea participar. Los registros son abiertos como preinscripción para un número ilimitado de Jugadores, esta preinscripción solo significa que el jugador tiene interés en participar más no significa que el jugador ya estará participando y tendrá que realizar el check-in una vez abierta la ventana para hacerlo antes de cada torneo clasificatorio.

2.3. Check-in. Este paso confirma que el jugador está listo para participar. Iniciando una (1) hora con diez (10) minutos antes y finalizando diez (10) minutos antes de la hora marcada como inicio se abrirá una ventana de tiempo para hacer check-in dentro de ArenaGG. Como ejemplo, si un torneo inicia a las 3:00pm, el proceso de check-in iniciará a las 1:50pm y finalizará a las 2:50pm. Este paso confirma que el jugador está listo para participar.

2.4. Nombres de Jugador. La LVP se reserva el derecho de rechazar un nombre de jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un Jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, la LVP se reserva el derecho de cambiarlo o descalificar inmediatamente.

2.5. Uso de imagen. Al unirse a esta Competencia, todos los Jugadores permiten a LVP hacer uso de su imagen, por medio de fotografías, videos, entrevistas) para posteriormente ser utilizados con propósitos publicitarios, promocionales de la Competencia, sin ninguna compensación a los Jugadores de carácter económica o de cualquier otra índole.

2.6. Propiedad de cuentas. Los jugadores deben usar sus propias cuentas de Madden NFL 22. Si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador o con múltiples cuentas, el participante será descalificado inmediatamente.

2.7. Requisitos de nivel. No hay requisitos de nivel de cuenta en esta competencia. Para efectos de esta Competencia, los Jugadores deberán cumplir con los requisitos establecidos en este reglamento.

3. Equipamiento y software

3.1. Responsabilidad del Jugador. Se espera que los jugadores se hagan responsables de su propio equipamiento que se compone, pero no se limita a:

- La protección y funcionamiento de su consola.
- Software con el que jueguen.
- Estabilidad de la conexión a Internet.
- El porcentaje y estado de la batería de sus controles.
- Actualizar el juego.
- Rendimiento del juego en sus dispositivos.

3.2. Dispositivos permitidos. PlayStation 4 y Xbox One. Se podrá participar con la versión Madden NFL 22 MVP en consolas de nueva generación (Xbox Series X|S, PlayStation 5) siempre y cuando se tenga descargada la versión de PlayStation 4 y Xbox One.

4. Formato de competición

4.1. Definición de Términos.

4.1.1. Partida o juego. Una sola instancia de la competencia.

4.1.2. Serie. Un conjunto de partidas, el ganador es aquel que consigue ganar dos (2) partidas en una serie.

4.2. Fases y formato de competición

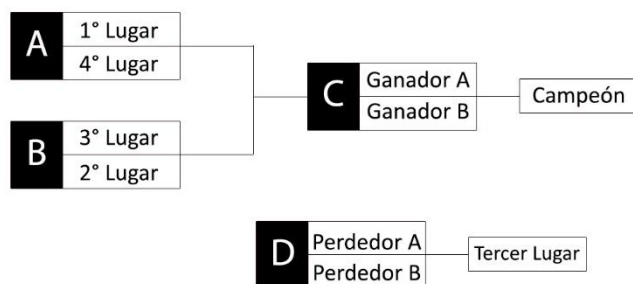
4.2.1. Formato de Torneo Clasificatorio

- **Número de torneos clasificatorios:** 4 por plataforma (consola).
- **Modalidad:** 1 vs 1
- **Cupo máximo del torneo:** Sin límite.
- **Formato de torneos:** Eliminación directa.
- **Formato de series:** Al mejor de 1 partida (Bo1).
- **Clasificación a Playoffs.** El primer lugar de cada torneo clasificatorio avanzara a la siguiente etapa (playoffs)

4.2.2. Formato de Playoffs

- **Número de jugadores clasificados:** 4
- **Formato del torneo:** Eliminación directa
- **Formato de series:** Al mejor de 1 partida (Bo1)

- **Sembrado:** Se les otorgará a los jugadores el número de sembrado dependiendo del orden por el que clasificaron, por ejemplo: el seed 1 será el campeón del primer torneo o el seed 4 será el campeón del último torneo.



4.3. Fechas y Horarios

Tentatives dates and times					
Torneos	Rondas	Jugadores	Dia	Hour(MX)	
1 Xbox y Playstation	1	1024	26 noviembre	7:00 pm	
	2	512		8:00 pm	
	3	256		9:00 pm	
	5	4	128	27 noviembre	7:00 pm
		5	64		8:00 pm
		6	32		9:00 pm
	8	7	16	28 noviembre	7:00 pm
		8	8		8:00 pm
		9	4		9:00 pm
		10	2		10:00 pm
2 Xbox y Playstation	1	1024	3 diciembre	7:00 pm	
	2	512		8:00 pm	
	3	256		9:00 pm	
	5	4	128	4 diciembre	7:00 pm
		5	64		8:00 pm
		6	32		9:00 pm
	8	7	16	5 diciembre	7:00 pm
		8	8		8:00 pm
		9	4		9:00 pm
		10	2		10:00 pm
3 Xbox y Playstation	1	1024	10 diciembre	7:00 pm	
	2	512		8:00 pm	
	3	256		9:00 pm	
	4	128		7:00 pm	

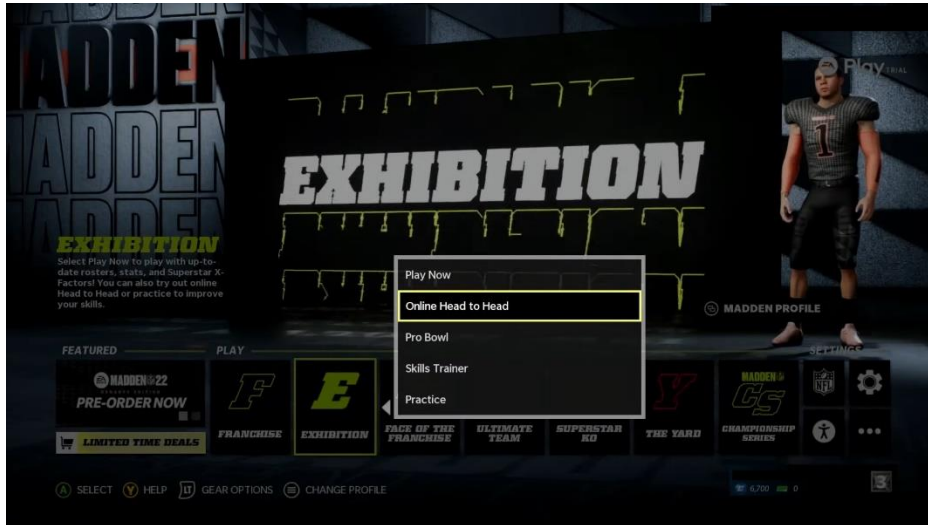
	5	64	11 diciembre	8:00 pm
	6	32		9:00 pm
	7	16	12 diciembre	7:00 pm
	8	8		8:00 pm
	9	4		9:00 pm
	10	2		10:00 pm
4 Xbox y Playstation	1	1024	17 diciembre	7:00 pm
	2	512		8:00 pm
	3	256		9:00 pm
	4	128	18 diciembre	7:00 pm
	5	64		8:00 pm
	6	32		9:00 pm
	7	16		7:00 pm
	8	8	19 diciembre	8:00 pm
	9	4		9:00 pm
	10	2		10:00 pm
Finales Xbox			12 enero	7:00 pm
Finales PlayStation			13 enero	7:00 pm
Showmatch			2 febrero	7:00 pm

5. Procesos de enfrentamiento

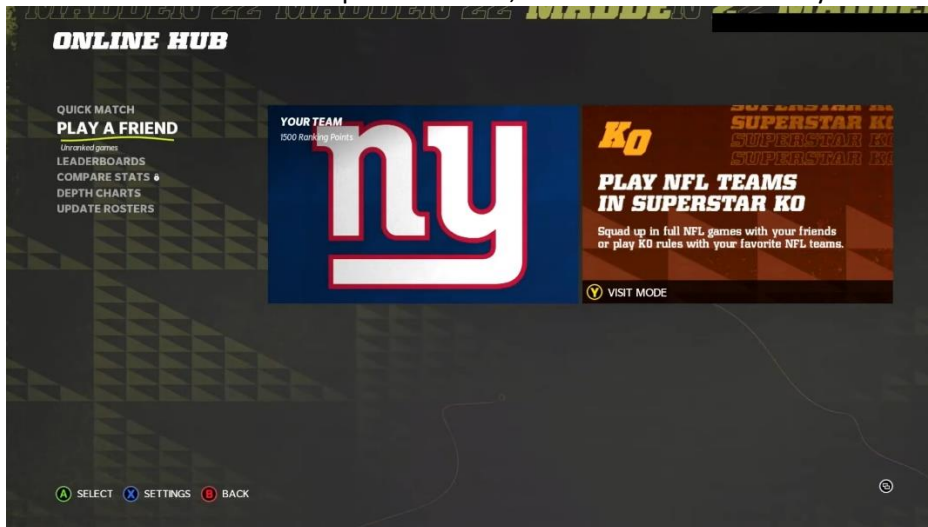
- 5.1. Papel de los Árbitros.** Son los miembros de la LVP que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.
- 5.2. Versión del juego.** cada torneo se jugará con la versión disponible actual del juego, esto incluye plantillas, jugadores y equipos. Se puede usar cualquier equipo disponible.
- 5.3. Asistencia y tolerancia.** Habrá 10 minutos de tolerancia a partir de la hora indicada en [Partidos](#) para poder presentarte en el [chat de la hoja de partido](#) en ArenaGG y en la sala del juego. Una vez finalizado este tiempo el rival podrá reportar su victoria por "Rival no presentado".
- 5.4. Añadir rival.** El creador de la sala y responsable de agregar al rival será el jugador que aparezca a la izquierda de la página de ArenaGG. Para añadir a tu rival al juego deberás pulsar en **añadir amigos** y escribir el nombre que aparece en ArenaGG.

5.5. Creación de la sala de juego e inicio de partida. El siguiente es un manual para la creación de salas e invitación de rivales y aliados:

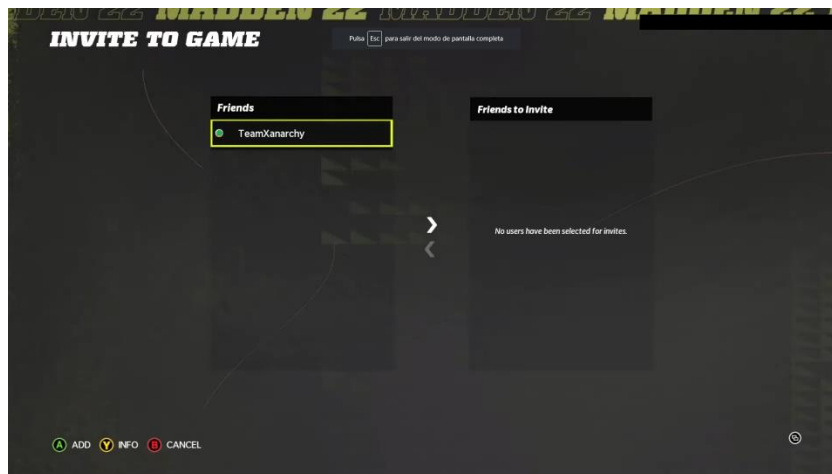
1. Agrega a tu rival como amigo
2. Dentro del juego selecciona la opción de “Online head to head”



3. Una vez dentro de la opción anterior, deberás seleccionar “Play a friend”



4. Deberás invitar a tu rival



5. Configura la partida
6. Inicien la partida

5.6. Configuración de la partida

- Tiempo: 5 minutos por cuarto
- Reloj en juego: 40 segundos
- Nivel de habilidad: All-Madden
- Clima: Clear
- Lesiones: Off
- Reloj acelerado: Off
- Velocidad de juego: Normal
- Estilo de juego: Competitive

5.7. Empate. Si se presenta un empate al finalizar el cuarto y último tiempo del juego, el desempate será el tiempo extra del mismo juego competitivo.

5.8. Grabaciones en torneos clasificatorios. Todos los participantes que estén en cuartos de final, semifinales y final deberán grabar sus partidas y enviarlas a él arbitro correspondiente de ArenaGG. Se les recomienda subirlas a YouTube y después compartir el enlace del video. Este proceso es obligatorio para la evidencia de sus enfrentamientos.

5.9. Cuenta streaming en playoffs. Se les otorgara una cuenta de streaming a los participantes en playoffs, ya que estas partidas serán transmitidas en cuentas oficiales de la competición.

5.10. Reporte de resultado. Al finalizar la serie el jugador vencedor es el responsable de hacer las capturas de la pantalla de resultados y reportarla en la hoja del partido pulsando el botón reportar resultado donde se le permitirá subir las imágenes.

En estas imágenes se tienen que ver el nombre de todos los jugadores y el marcador de cada uno.

Si se sobrepasa la hora de presentación de resultado, se deberá avisar a la administración a través del soporte.

Si tras indicar Victoria o Derrota no hay resultado o se ha indicado Conflicto por parte de, como mínimo, uno de los dos jugadores, el partido será marcado como Conflicto. En ese caso, simplemente tendrás que esperar a que un árbitro lo resuelva. Como tiempo límite se toma que si hay una siguiente ronda y no hay reporte entonces se dará la partida perdida al jugador o jugadores que no reportaron.

Es obligatorio subir las pruebas de la victoria. Si un administrador las requiere, deberás mandarlas a soporte y no enviarlas implica una derrota automática. Nunca debes aceptar jugar un desafío si no estás seguro de que se cumplen las normas. En caso de aceptar el desafío, asumes el resultado final del mismo.

- 5.11. Revelación de resultados.** En ninguna circunstancia, ningún jugador podrá revelar el resultado de los partidos del torneo antes de la finalización de la transmisión oficial en vivo. Hacerlo será castigado inmediatamente con la descalificación.
- 5.12. Evidencias de resultados falsas.** Cualquier intención de engaño presentando pruebas falsas de resultados será castigada inmediatamente con la descalificación.
- 5.13. Desconexiones.** No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo.
- 5.14. Remakes.** Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juegos o algún bug que no permita jugar con normalidad.
- 5.15. Ping alto.** El participante es el único responsable por la calidad de su conexión a internet. Los participantes no pueden solicitar un remake debido a ping alto o malas condiciones de red.

6. Premios

- 6.1. Cantidad.** Los jugadores que lleguen a Playoffs en sus respectivos torneos (Xbox y PlayStation), se disputaran los siguientes premios:
 - **1er Lugar:** Cincuenta mil pesos mexicanos (50,000 mil MXN)
 - **2do Lugar:** Veinticinco mil pesos mexicanos (25,000 mil MXN)
 - **3er Lugar:** Diez mil pesos mexicanos (10,000 mil MXN)
 - **4to Lugar:** Cinco mil pesos mexicanos (5,000 mil MXN)

6.2. Entrega de premios. La entrega del premio será coordinada con los ganadores por correo. Al jugador se le pedirá un documento de identificación oficial y legal para comprobar que es quien dice ser (que coincida con el registro de ArenaGG).

Para la entrega de premios se harán retenciones de impuestos obligadas por la ley. Los siguientes son los procesos que habrán de seguir dependiendo del caso de cada jugador:

- En caso de que sea cobre por factura. Se le pedirá que envíe documentación para acreditar su residencia fiscal, la titularidad de una cuenta bancaria y un formulario con sus datos que la LVP enviará previamente.
- En caso de que no pueda facturar, se utilizará una plataforma de la LVP para el pago de los premios. Se le pedirá el documento oficial de identificación fiscal propio de su país y la acreditación de la titularidad de una cuenta bancaria (no podrá el premio sin estos documentos).

6.3. Requisitos para menores de edad. Para aquellos menores de 18 años se solicitará la autorización por escrito de un padre o tutor para el reclamo del premio.

6.4. Caducidad del premio. El jugador dispondrá de un plazo de 90 días desde la finalización de la competición para reclamar su premio presentando la documentación requerida para la entrega de este. Finalizado ese periodo si no se ha recibido dicha documentación los premios no podrán ser reclamados.

7. Showmatch

El 2 de febrero del 2022 se llevará a cabo un Showmatch como parte del Madden México Challenger 2021. Este se realizará en Ciudad de México y tendrá como invitados a los ganadores de cada torneo (Primer Lugar Xbox, Primer Lugar Playstation) influencers e invitados especiales. Esto para llevar a cabo un partido de exhibición 3 vs 3 donde cada equipo tendrá a un representante invitado.

Se cubrirán los viáticos para los ganadores de cada torneo, y en caso de no poder participar se tomarán en cuenta al segundo lugar de cada Playoff.

8. Código de conducta

8.1. Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros:

- 8.1.1. Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
- 8.1.2. Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego.
- 8.1.3. Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
- 8.1.4. Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.
- 8.1.5. Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- 8.1.6. Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- 8.1.7. Discriminación y denigración.** Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
- 8.1.8. Declaraciones negativas.** Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la LVP.
- 8.1.9. Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.
- 8.1.10. Soborno.** Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de LVP o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
- 8.1.11. Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
- 8.1.12. Confidencialidad.** Ningún jugador puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la LVP por ningún método de comunicación.
- 8.2. Infracciones.** Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración.
- 8.3. Derecho de publicar.** La LVP tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción al jugador.