



## Reglamento oficial del College Collision la Enjoy Esports League

Al entrar y participar en la competencia, cada estudiante-atleta y cualquier otro coach/manager/directivo asociado a la institución educativa acepta incondicionalmente cumplir con el Reglamento oficial de Enjoy Esports League. Adicionalmente, todos los estudiantes-atletas así como Coach/Manager/Directivos/etc. se deberán apegar al código de conducta adjunto a este reglamento.

### 1. Calendario



Todas las fechas y horarios están sujetas a cambios. En el caso de que exista algún tipo de cambio en las fechas y horarios de competencia de cualquiera de las etapas, los Oficiales de la Liga harán esfuerzos razonables para contactar a los jugadores/Coach por lo menos 48 horas antes de la fecha y hora afectada.



## 2. Premios

**2.1** Premios en especie para los alumnos del College Collision:

Headsets, pantallas, estaciones de carga, teclados, mouse, sillas, etc. (Valor aproximado \$5,000MXN por estudiante incluyendo suplente).

**2.2** Todos los premios están en MXN y no son transferibles.

**2.3** Todos los premios serán distribuidos a los ganadores dentro de los siguientes 90 días del College Collision. Los premios solamente serán distribuidos a los equipos que entregaron a los Oficiales de la Liga toda la documentación de identificación requerida. Los premios que no sean reclamados dentro del año siguiente a la competencia, no serán pagados.

**2.4** Los ganadores de los premios serán los únicos responsables de cubrir cualquier tipo de impuesto ya sea federal, estatal o municipal, así como de cualquier otro tipo de cuota asociada con el premio aplicable de acuerdo con la ley.

## 3. Elegibilidad

Es responsabilidad de cada estudiante-atleta el estar enterado de las reglas de elegibilidad.

Por favor contacte a los oficiales de la liga ([support@enjoysportstv.com](mailto:support@enjoysportstv.com)) en caso de cualquier duda.

Para poder participar en cualquier competencia del Circuito Universitario, el Circuito de Media Superior y el College collision deben de cumplir con todos los puntos abajo detallados:

**3.1** Cualquier alumn@ de media superior y más, inscrito en la institución educativa es elegible para participar como parte del equipo representativo de la Institución, egresados **NO** podrán participar.

**3.2** Los estudiantes-atletas que académicamente estén inscritos en medio superior solo pueden participar en las competencias del mismo nivel y los de nivel superior, maestría y doctorado podrán competir en las competencias del nivel Universitario.

**3.3** La regla de arriba podría estar sujeta a cambio dado las inscripciones finales de cada torneo.

**3.4** Si algún participante es encontrado inelegible en cualquier etapa de la competencia el y/o el equipo no avanzará a las siguientes rondas de la competencia y será descalificado y en su caso devolver cualquier tipo de premio obtenido.

**3.5** UNA Institución: Los estudiantes solamente podrán representar a una sola institución por temporada.

**3.6** MISMA Institución: Todos los estudiantes del equipo representativo deben de estar enrolados en la misma institución.

**3.7** Elegibilidad cross-campus: Los campus individuales son típicamente considerados escuelas separadas para el propósito de la competencia. Sin embargo, los estudiantes de diferentes campus pueden competir como parte del equipo representativo de otro campus, siempre y cuando se cumplan algunas condiciones. Esta será evaluado caso por caso por los Oficiales de la Liga.



**3.8** Si es permitido que un estudiante represente a la institución en diferentes títulos, lo que no es permitido es que un estudiante participe en dos equipos diferentes que compiten en el mismo título. Ejemplo: Estudiante Jorge es parte del equipo A de la Institución que competirá en LoL, la Institución también tiene equipo B de LoL, Jorge no puede participar en el equipo B, ni siquiera como suplente. En caso de disputa, el equipo en el que el estudiante participó en su primer encuentro del circuito Enjoy, ese será el equipo para el que el estudiante será elegible solamente.

**3.9 Coordinador:** Los equipos representativos deben de tener un coordinador. El coordinador debe de ser un representante de la escuela de preferencia administrativo. El coordinador será el responsable de la comunicación entre la escuela, los oficiales de la liga y los coordinadores oponentes, así como también son responsables de reportar los rosters y monitorear a que los capitanes carguen los resultados finales en la plataforma de la liga, así como de proporcionar evidencia del pago de la cuota inscripción de los equipos.

**3.10 Tamaño oficial de equipo representativo:**

Fifa: 1 titular de PS4 y 1 titular para Xbox. No hay suplentes

Madden: 1 titular de PS4 y 1 titular para Xbox. No hay suplentes

Call of Duty: 4 titulares y 1 suplente.

League of Legends: 5 titulares y 1 suplente.

La institución tiene la libertad de elegir en que título participar, así como de enviar un número ilimitado de participantes por título.

**3.11 Múltiples equipos representativos:** La competencia no tiene límite de equipos por institución.

**3.12 Nombre del equipo:** El coordinador será el responsable de registrar al equipo bajo el siguiente formato.

**Nombre del equipo + Nombre completo de la Institución**

Si un equipo no tiene permitido el uso del nombre o logo de la institución los oficiales de la liga podrán revisar el caso y permitir alguna excepción. Los oficiales de la liga se reservan el derecho de modificar cualquier nombre si no cumple con las reglas del Código de conducta. El equipo será notificado por los Oficiales de la Liga en caso de que sea necesario un cambio de nombre y se les permitirá cambiarlo por un nombre aceptable.

**3.13 Inscripción de la institución:** Por ser primera vez del College Collision, cualquier institución interesada en ingresar a la competencia podrá agregarse a la competencia cada caso será revisado por los oficiales de la Liga.

**3.14 Cambios de Roster:** Los cambios en el roster tienen como fecha límite la 3er fecha de temporada regular. Para poder participar en los campeonatos regionales así como en el College Collision, los estudiantes deberán de haber participado mínimo en 4 fechas de temporada regular.



**3.15 Elegibilidad Académica:** Todos los estudiantes-atletas participantes deberán tener una dirección de correo válida proporcionada por la institución educativa.

Todos los estudiantes-atletas participantes deben de tener “buenas calificaciones” determinado esto por las regulaciones de cada institución.

**3.16 Perdida de elegibilidad:** Los coordinadores son los responsables de estar al tanto de la pérdida de elegibilidad por alguna razón interna, y deben de tomar proactivamente las acciones apropiadas para cambiar su roster y notificar a los Oficiales de la Liga.

**3.17 Cuenta del usuario:** Cuentas de Riot, Activision y EA Sports: Antes del comienzo de la semana 1 de competencia, todos los estudiantes-atletas deberán de tener en buen estado su propia cuenta de usuario. Estas mismas cuentas deberán de ser utilizadas durante todas las fechas de competencia.

**3.18 “Nombre del invocador/usuario”:** Los Oficiales de la Liga se reservan el derecho de modificar cualquier nombre del invocador/usuario si no cumplen con las reglas de la competencia. Los Oficiales de la Liga contactarán al estudiante-atleta si su nombre de usuario necesita ser cambiado.

**3.19 Lugar de residencia:** Todos los jugadores deberán de residir en territorio mexicano cuando participen en la competencia.

**3.20 No empleados:** Empleados administrativos, contratistas, directivos o patrocinadores no son elegibles de participar en esta competencia.

**3.21 Menores de Edad:** Cualquier alumno participante que bajo las leyes mexicanas aún no sea mayor de edad deberá de presentar autorización por escrita por parte de los padres/tutores para participar en las competencias. La institución es la responsable de presentar dicha autorización. Si no se presenta dicha autorización, se les podrá descalificar a cualquier altura de la competencia.

**3.22 Aceptación de término y condiciones:** Todos los estudiantes-atletas deben de tener una cuenta válida en el website de Enjoy Esports League y haber aceptado los términos y condiciones encontrados en link proporcionado por la Liga. El crear o mantener la cuenta no tiene costo. Si el estudiante-atleta intenta ingresar información falsa, será descalificado.

**3.23 Cuenta de Enjoy Esports League en buen estado:** Durante la competencia, si cualquier oficial de la liga determina que el estudiante-atleta que tiene una cuenta válida de Enjoy y esta fue suspendida o cancelada por alguna violación presente o pasada de los T&C’s de la Liga, a acosado a otros jugadores y/o empleados de la Enjoy Esports League o es sospechoso confirmado de fraude o jugabilidad injusta, el estudiante-atleta será considerado inelegible y será descalificado a cualquier altura de la competencia y si aplica deberá regresar cualquier tipo de premio.



### **3.24 Equipamiento para competir**

Los jugadores solamente podrán utilizar consolas tipo PS4/PS5 & Xbox ONE/series X con headset; ningún otro accesorio/software adicional es permitido.

En el caso de PC/laptop de igual manera solo es permitido el headset aunque si es permitido jugar con control, pero no son permitidos los accesorios adicionales que ayudan al jugador como los controles turbo. Los equipos que sean identificados que usen este tipo de equipo perderán por default

todos los duelos anteriores y serán descalificados de la competencia.

Los Oficiales de la Liga se reservan el derecho a pedir en cualquier momento de la competencia que el jugador muestra evidencia de su set up incluso como revisión aleatoria de rutina.

**3.25 Las penalidades** por no cumplir con cualquier requerimiento de elegibilidad pueden incluir forfait y/o descalificación de la competencia actual o subsecuentes

**3.26** Ningún estudiante-atleta será permitida su participación si no cumple con el 100% de las reglas arriba detalladas.

## **4. Marketing y patrocinadores**

### **4.1 Sobre el uso de “material de juego”**

Los equipos y jugadores individuales tienen prohibido utilizar cualquier tipo de logo del Publisher así como de cualquier tipo de propiedad intelectual propiedad de los publishers en cualquiera de sus materiales de marketing relacionados al evento.

### **4.2 Sobre los patrocinadores**

La siguiente lista de categoría de patrocinadores no será permitida su promoción, presentación u otros en conexión con el Circuito Enjoy /College Collision.

4.2.1 Cualquier persona o entidad que oferta productos o servicios que sean competencia directa de Enjoy o de cualquiera de sus filiales.

4.2.2 Drogas ilegales

4.2.3 Tabaco y productos tipo vapers.

4.2.4 Pornografía, o servicios orientados al sexo.

4.2.5 Apuestas ilegales

4.2.6 Armas de cualquier tipo.

4.2.7 Candidatos políticos

Los Oficiales de la Liga se reservan el derecho de no permitir algún patrocinador por atentar contra los valores de la Liga, además de pedirle a los estudiantes-atletas que retiren los logos o publicidad de los patrocinadores no permitidos.

## **5. Estructura de la competencia**

Todos los detalles están sujetos a cambios a discreción del administrador. Cualquier cambio será notificado a los equipos y posteo en el website. Cualquier disputa será resuelta por los Oficiales de la Liga, de quienes la decisión tomada será la final y concluyente. Las decisiones de la Liga se realizarán estrictamente de acuerdo con las



reglas de competencia, el código de conducta y cualquier otra regla y proceso de la liga.

### **5.1 Temporada Regular**

La temporada regular son 6 fechas y está abierta a jugadores individuales y equipos, el formato es dependiente de título, la fecha 5 es el campeonato regional y la 6 el campeonato nacional (College Collision).

**5.2** Como entrar: Si eres estudiante por favor contacta al coordinador de tu institución educativa, en el caso de ser el coordinador, para más información por favor contacta a [diego.melendez@enjoysportstv.com](mailto:diego.melendez@enjoysportstv.com) para apoyarte en el registro de tu institución.

**5.3** Formato de competencia y reglas específicas por título:

#### **5.3.1 Fifa21 (PS4/5 y XBOX ONE/series X)**

Tipo: Individual

Formato de la **fecha 1 a la 5 (Temporada regular)**: Todos los equipos de todas las instituciones participan. Cada fecha de juego los participantes tendrán mínimo 2 partidos. Se juega en formato Liga. Y en la fecha College Collision se juega eliminatoria directa. Primer lugar de la tabla VS el último.

Formato de la **fecha 6 -College Collision**: Eliminatorias directas y juego de Campeonato Nacional.

#### **5.3.1.1 Reglas IN-GAME**

##### **A. Configuración del juego**

- Fifa 21
- Rosters actuales
- No hay nivelación de equipos 90 OVR
- Elección libre de equipos tipo clubes.
- Nivel Clase Mundial
- NO es Ultimate
- 5 Min

##### **B. Desconexiones**

- Si sucede una desconexión a cualquier altura del partido se reinicia con el marcador que llevaban y solo se juega el tiempo restante.
- Es responsabilidad de cada jugador tener una conexión óptima (Es recomendable tener mínimo tener 15MB de descarga.
- En caso de intentar jugar varias veces y no lograrlo por falla de conexión, en temporada regular se declara empate. En eliminatoria, se declara ganador al que cuente con mejor conexión.

##### **C. Inasistencia**

- Si un jugador no se presenta al partido, el jugador asistente ganará automáticamente por forfait siendo el marcador 3-0 para el jugador que si asistió.



#### **D. Empate**

-Durante la temporada regular si el partido termina en empate así se cargará el resultado a la plataforma. Si el empate sucede en alguna fase de eliminatoria directa entonces se realizará un partido de vuelta y el marcador final será el global (La suma de ambos).

#### **5.3.2 Madden NFL 21 (PS4 y Xbox ONE)**

Tipo: Individual

Formato de la **fecha 1 a la 5 (Temporada regular)**: Todos los equipos de todas las instituciones participan. Cada jornada son 2 partidos por participante.

Formato de la **fecha 6 -College Collision**: Eliminatorias directas y juego de Campeonato Nacional.

##### **5.3.2.1 Reglas IN-GAME**

#### **A. Configuración del juego**

- Exhibition H2H (No se permite Ultimate)
- Nivel: All-Madden
- Duración: 5 min por cuarto
- Fatiga: On
- Lesiones: On

-Puedes jugar con cualquier equipo de la NFL en cualquier ronda.

-También tienes libertad de jugar con customized playbook.

-La única jugada prohibida es la Philly special.

#### **B. Desconexiones**

-Si sucede una desconexión a cualquier altura del partido se reinicia con el marcador que llevaban y solo se juega el tiempo restante.

-Es responsabilidad de cada jugador tener una conexión estable.

-En caso de intentar jugar varias veces y no lograrlo por falla de conexión, en temporada regular se declara empate. En eliminatoria, se declara ganador al que cuente con mejor conexión.

-Si un jugador lleva ventaja de más de 35 pts en cualquier momento del partido y sucede una desconexión el jugador que iba ganando tiene el derecho de elegir si ya acabar el partido o reiniciar con el mismo marcador y jugar solo el tiempo restante.

#### **C. Inasistencia**

-Si un jugador no se presenta al partido, el jugador asistente ganará automáticamente por forfait siendo el marcador 30-0 para el jugador que si asistió.



#### **D. Empate**

-Durante la temporada regular si el partido termina en empate así se cargará el resultado a la plataforma. Si el empate sucede en alguna fase de eliminatoria directa entonces se realizará un partido de vuelta y el marcador final será el del partido decisivo.

#### **5.3.3 League of Legends (PC)**

Formato de la **fecha 1 a la 5 (Temporada regular)**: Se declara campeón al que derribe el nexo. Formato de tabla general, al mejor de 1. Todos los equipos de todas las instituciones participan, cada fecha de juego tendrán mínimo 2 partidos cada equipo.

Formato de la **fecha 6 -College Collision**: Eliminación directa al mejor de 1 en playoffs y el juego de Campeonato Nacional será al mejor de 3.

##### **5.3.3.1 Reglas IN-GAME**

#### **A. Configuración del juego**

5vs5 grieta del invocador  
Torneo de reclutamiento  
Servidor: LAN

#### **B. Pausas**

-Solamente es permitido pedir 3 pausas a lo largo de una partida acumulando un tiempo máximo de 10 minutos entre todas.

#### **C. Desconexiones**

-Es responsabilidad de cada jugador tener una conexión estable y las condiciones apropiadas para poder jugar. Recomendable tener una conexión mínima de 15MBs.

-Si sucede una desconexión su equipo puede poner pausa y esperar durante a que el jugador reingrese si pasa este tiempo y no se logró reconectar, el partido continuará con los jugadores que si están conectados. Es necesario notificar a los Oficiales de la Liga si se continuará con el equipo incompleto.

#### **D. Inasistencia**

-Si un equipo no se presenta al partido, el jugador asistente ganará automáticamente por forfait.

-En el caso de que 1 jugador titular del equipo representativo de la institución no pueda jugar, el equipo cuenta con 1 suplente que está previamente registrado dentro del roster oficial del equipo.





#### 5.3.4 Call of Duty Warzone (Quads) (Multiplataforma) Formato Battle Royale

Formato de la fecha 1 a la 6 (Temporada regular): Todos los equipos de todas las instituciones participan. Al ser Battle Royale significa que en 1 sola partida participan hasta 35 equipos a la vez. Cada fecha se jugarán un total de 4 partidas repartidas en 2 partidas en 2 días. Se jugará en partidas privadas, por lo que el mínimo de jugadores para poder iniciarla es de 23 jugadores. Los equipos estarán conformados por 4 integrantes y un suplente.

El suplente se puede rotar en cualquier partida. Si un equipo no está presente en alguna partida, puede ingresar a la siguiente.

El primer lugar se lleva los puntos del total de los jugadores inscritos. Es decir, si se inscribieron 15 equipos, serían 15 puntos disponibles al primer lugar y 1 punto menos por cada lugar de manera descendente.

##### Los kills dan 1 punto.

-Entre cada partida hay un receso de 5 minutos para ajustes necesarios.

-Se declarará campeón al equipo/integrante que al terminar todas las jornadas tenga el mayor número de puntos del ranking general. En caso de haber empate en la última partida se jugará una partida adicional por el desempate

##### 5.3.4.1 Reglas IN-GAME

-El ID al que el squad se debe de unir para ingresar a las privadas es

EnjoyEsportsL#8699218

##### A. Desconexiones

-Es responsabilidad de cada jugador tener una conexión estable y las condiciones apropiadas para poder jugar. Recomendable tener una conexión mínima de 15MBs.

-Si sucede una desconexión durante una partida, la partida se terminará con los integrantes conectados. El desconectado tendrá el receso de 15 minutos para volver a ingresar o el equipo puede utilizar al suplente.

-Al iniciar una partida hay veces que saca a algunos jugadores mientras se está iniciando, solo si identificamos que sacó a más de 8 jugadores podremos reiniciarla, de lo contrario se continuará con los que si lo lograron.

##### 6. Ranking de Instituciones

7.1 Las universidades ganaran puntos con base en el lugar obtenido por su mejor equipo/jugador en el ranking final. El resto de sus equipos/jugadores del mismo torneo no sumará puntos para la clasificación de universidades. Todos los torneos generan 25 puntos al ganador y 1 punto menos de manera descendente sucesivamente.



## 7. Sobre los partidos

**7.1 Carga de resultados y evidencias.**- Es de suma importancia que los capitanes guarden las evidencias y las carguen al sistema en cuanto culmine cada encuentro, sin evidencia no hay forma de comprobar marcadores/kills.

**7.2 Streaming.**- Recomendamos ampliamente que al menos 1 integrante de cada equipo tenga la tarea de hacer la transmisión de esta manera tendrían forma de presentar videos como evidencia.

**7.3 Transmisiones en vivo.**- Los Oficiales tienen la capacidad de pedir a cualquier jugador que realice la transmisión de su encuentro para que la Liga pueda realizar el casteo.

**7.4 Retrasos.**- Los equipos no podrán retrasar el inicio de cualquier partida más allá de la hora preestablecida si no tiene la autorización escrita de los Oficiales de la Liga.

**7.5 Lag.**- En el evento de que el lag esté ocurriendo, el juego debe de ser completado, a menos que el reiniciar el partido no afecte a ninguna de las partes y ambas estén de acuerdo por escrito en reiniciar. Los jugadores que estén teniendo lag deben de tomar prueba de video y proveerla al soporte técnico después de haber concluido el partido. Dejar el partido prematuramente puede resultar en forfeit de la ronda. Si el Lag está afectando a múltiples jugadores todos deben de tomar prueba en video y reportarlo con un Oficial de la Liga.

**7.6 Desconexiones.**- se trata de acuerdo a cada título (Ver punto 6.3).

**7.7 No show:** La tolerancia para presentarse a su partido es de 10 minutos máximo, en caso de que un equipo no aparezca, el rival tendrá la opción de ganarlo en la mesa por default.

**7.8 Máximo de forfeits durante la temporada regular:** Cualquier equipo que tenga 3 forfeits o más no podrá participar en el College Collision.

**7.9 Discord:** Es responsabilidad de los coordinadores estar al tanto del canal privado para coordinadores de Liga. Los jugadores también tendrán un canal exclusivo para organización.

**7.10 Prueba del resultado:** Los coordinadores o el capitán designado por el coordinador son los únicos encargados de cargar el resultado en la plataforma añadiendo screenshots o imágenes que demuestren el resultado de cada partido. Y deben de mantenerlos a disposición en caso de ser requeridos por los Oficiales de la Liga. Si existe falla en proveer la evidencia o se proporcionan documentos falsos, resultará en forfeit inmediato y puede resultar descalificación de la competencia entera y futuras competencias, esto lo determinarán los Oficiales de la Liga. En el caso específico de Call of Duty, las evidencias serán requeridas vía discord y solo los capitanes deberán proveer las pruebas

## 8. Niveles

Las competiciones se darán en dos niveles, **Media Superior y Superior**. Los de Media superior se enfrentarán solo a los de Media Superior y los de Superior solo a los de Superior.



## 9. Regiones

Las regiones se dividen en las siguientes secciones:

Región 1	Coahuila	Nuevo León	Tamaulipas		
Región 2	Chihuahua	Durango	Zacatecas		
Región 3	Sonora	Sinaloa	BC Nte	BC Sur	
Región 4	Nayarit	Jalisco	Colima	Michoacán	
Región 5	Guanajuato	Aguascalientes	SLP	Querétaro	
Región 6	Guerrero	Morelos	Hidalgo		
Región 7	Oaxaca	Veracruz	Puebla		
Región 8	Chiapas	Tabasco	Campeche	Yucatán	Q. Roo
Región 9	Edo Mexico	CDMX			

## 10. Conducta

**10.1** Toda la competencia en ambos niveles se regirá por el **Código de Conducta de Enjoy Esports League**.

**10.2 Reportar violaciones:** Violaciones del código de conducta deberán ser reportadas inmediatamente a los Oficiales de la Liga [support@enjoysportstv.com](mailto:support@enjoysportstv.com) o vía discord con los administradores.

**10.3 Penalizaciones:** Si se confirma una violación al código de conducta y dependiendo de la severidad de la violación, los Oficiales de la Liga se reservan el derecho de penalizar de las siguientes maneras:

-Advertencia

-Forfeit.

-Suspensión/Descalificación de jugador

-Descalificación de equipo completo.

-Consecuencias en futuras competencias organizadas por la Enjoy Esports League.

**10.4** Repetidas violaciones serán sujetas a que la penalización escale de nivel.

## 11. Temas Legales

Todos los jugadores que participan en las competencias organizadas por la Enjoy Esports League aceptan lo siguiente:

**11.1** Que cumplen con los requisitos de elegibilidad al 100%. Y que están de acuerdo con las reglas de la competencia.

**11.2** Acepta el premio como está ofrecido (En caso de ser acreedor).

**11.3** Permiso de grabar la participación en la competencia, así como del uso de su nombre, foto, imagen, correo electrónico y cualquier otro tipo de contenido del jugador, con motivo de administrar la competencia, incluyendo pero no limitado contactar y anunciar los ganadores, así como motivos promocionales, de entretenimiento y de publicidad relacionada a la competencia por cualquier tipo de medio, sin esperar compensación alguna.



**11.4** Libera a la Liga, Patrocinadores y compañías relacionadas al desarrollo y ejecución del evento de cualquier responsabilidad ligada a la participación en la competencia, incluyendo (en caso de) cualquier tipo de viaje.

**11.5** Si el jugador es un menor, deberá proveer a la liga de la autorización por escrito para poder participar en la competencia. De igual manera en caso de que el menor tenga que viajar, los padres o guardianes legales deberán proveer autorización por escrito.

**11.6** El estudiante es el único responsable de proveer a la liga las autorizaciones por escrito, en caso de no presentar las evidencias o que los padres no brinden su consentimiento ese jugador será descalificado.

**11.7** En el caso de que los estudiantes tengan que viajar a algún partido, la Liga no será responsables de cubrir ningún tipo de costo.

ENJOY ESPORTS LEAGUE

ENJOY

by @ELNARRADOR