REGLAMENTO OFICIAL

FREE FIRE LIGA DE ASCENSO 2026

TÍTULO I: ADMINISTRACIÓN Y ELEGIBILIDAD
1. Introducción y Ámbito

1.1. Propósito: El presente documento establece las reglas oficiales para la FREE FIRE LIGA DE ASCENSO (FFLA), la competición Tier 2 de la región que otorga plazas para la Serie de Promoción/Relegación a la FFWS: LATAM 2027.

Toda la comunicación oficial de temas relacionados con la Liga será a través de los siguientes correos electrónicos: Bayron@prosuragencia.com

1.2. Regiones: La FFLA engloba a equipos de Chile, Argentina, México, Perú, Colombia, y Caribe (Que estará representada por todos los países de región norte que no tengan una competencia nacional).

1.3. Autoridad: La Administración de la Liga se reserva el derecho exclusivo de interpretar, modificar y aplicar sanciones bajo este reglamento.

2. Elegibilidad del Jugador
2.1. Edad Mínima: Todo jugador debe haber cumplido 16 años de edad al día de su participación.

2.2. Cuenta Propia: Es obligatorio que cada jugador utilice su propia cuenta personal de Free Fire, debidamente registrada ante la Liga. El uso de cuentas ajenas o no registradas será sancionado.

2.3. Restricción de sancionados: Jugadores que mantengan una sanción activa por Garena no podrán participar.

2.4. Restricción de Tier 1: Ninguno que esté o haya sido registrado en el más reciente split del Tier 1, así haya sido dado de baja (FFWS: LATAM Clausura 2026) podrá participar en la FFLA.

2.5.Restricción de organizaciones Tier 1: Ninguna organización con actual involucramiento de colaboración con algún equipo de liga, se puede involucrar con rosters de ascenso, esto rige en academias, clanes y equipo profesional.

2.6. Prueba de identidad: Se requerirá de forma obligatoria evidencia documental que valide la identidad de los jugadores registrados en la alineación, tales como: pasaporte vigente, documento de identidad nacional, carta de naturalización, certificado de nacionalidad o acta de nacimiento.

2.7. Jugadores Registrados en USA: Los jugadores que se registren en la competencia FFWS USA Winter, no podrán participar de FFLA.

3. Conformación del Roster
3.1. Alineación: Cada equipo debe contar con un mínimo de cinco (5) y un máximo de seis (6) jugadores registrados.

3.2. Elegibilidad: Cada roster por partida, debe contar con un mínimo de 4 jugadores.

3.3. Cuerpo Técnico: Es obligatorio registrar un (1) Mánager, quien será el contacto principal entre el equipo y la Liga.

3.3. Jugadores extranjeros: Jugadores de otras regiones no podrán participar. Solamente podrán participar jugadores de latinoamérica.

3.4. Nacionalidad/Residencia: El Roster debe incluir un mínimo de tres (3) jugadores que sean nacionales o residentes de los países que conforman la competencia a la que se registró. (Los países cubiertos por la Liga de Ascenso: Chile, Argentina, México, Perú, Colombia, Caribe). En caso de Caribe, engloba todos los países de región Norte que no tengan una competencia nacional en FFLA, estos también deben contar con el mínimo de 3 jugadores que sean nacionales de algún país de caribe. El resto del roster tiene que ser si o si de la región inscrita.

4. Registro y Participación

4.1. Nombres: Los nombres de equipo y jugador deben ser únicos, no ofensivos y limitados al alfabeto latino, números arábigos y espacios, con un máximo de once (11) caracteres.

4.2. Cambios en el roster: Los equipos no podrán realizar cambios ni agregar jugadores en su roster durante la competencia.

4.3. Nivel mínimo de cuenta. Todos los jugadores deberán tener al menos nivel 20 en su cuenta de Free Fire para poder ser registrados en la competencia.

4.4. Equipos de una misma organización. Las organizaciones que conforman la FFLA, podrán tener máximo 1 equipo en cada región, pero estos no pueden ser con los mismos jugadores, además deben cumplir con los requisitos del mínimo de nacionales de la FFLA que se registren.

4.5. Máximo de registro: El jugador no puede participar en más de una competencia.

4.6. Equipos incompletos. Los equipos tienen total responsabilidad de presentar cuatro (4) jugadores para competir durante los días de la liga. Estos mismos jugadores son los que previamente se registraron ante la organización con toda la documentación solicitada previamente. En caso de no contar con la alineación completa los equipos serán acreedores a sanciones. No se podrá participar de ninguna manera con equipos de menos de cuatro (4) jugadores.

4.8. Sistema de comunicación: El sistema de comunicación que se utilizará será Discord, whatsapp y correo electrónico.

5. Régimen de Inscripción

5.1. Plataforma: Los registros se llevarán a cabo en la plataforma OlaGG.

5.2. Fechas de inscripción:
- Competencias de Sur: 23 de Noviembre del 2026 a las 11:00 Horas México.
- Competencias de Norte: 23 de Noviembre del 2026 a las 11:00 Horas México.

5.3. Máximo de inscritos y cierre inscripciones: Las inscripciones cerrarán el día 25 de Noviembre tanto en Sur como en Norte, pero solo los primeros 96 equipos inscritos de cada torneo y que cumplan todos los requisitos, serán aceptados y notificados de su inscripción. Serán revisados en orden de horario de registro.

TÍTULO II: COMPETENCIA Y FORMATO DE JUEGO

6. Definición de Términos.

6.1. 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.

6.2. Serie. Un conjunto de partidas que se juegan hasta terminar el total de un número definido de partidas. Por ejemplo, una serie a 6 partidas.

6.3. Jornada. Una fecha individual en donde se juega una o más series.

6.4. Puntos de partida. Son los puntos obtenidos en una partida individual.

Puntos por Posición y Eliminación (Kills): Se utilizará el sistema de puntos de la FFWS: LATAM, sumando los puntos obtenidos por posición y por cada eliminación.

Posición en la partida	Puntos	
1°	12	+1 puntos por cada kill
2°	9	
3°	8	
4°	7	
5°	6	
6°	5	
7°	4	
8°	3	
9°	2	
10°	1	
11°	0	
12°	0	

6.5. Detalles del formato FFLA.
Generalidades: Esta competencia consta de 4 Etapas. Fase 1, Fase 2, Fase 3 y FFLA Regional Sur y FFLA Regional Norte. 96 Equipos por competencia FFLA, el top 4 de cada una de las 6 competencias nacionales obtendrá cupo en FFLA Regional Sur o Norte dependiendo de cual participen. Competencia que entregará 5 cupos a Promotion Series por cada región.

6.5.1. FASE 1: 96 equipos distribuidos en 8 grupos de 12 equipos. Clasifica el top 4 de cada grupo clasifica a la siguiente etapa.

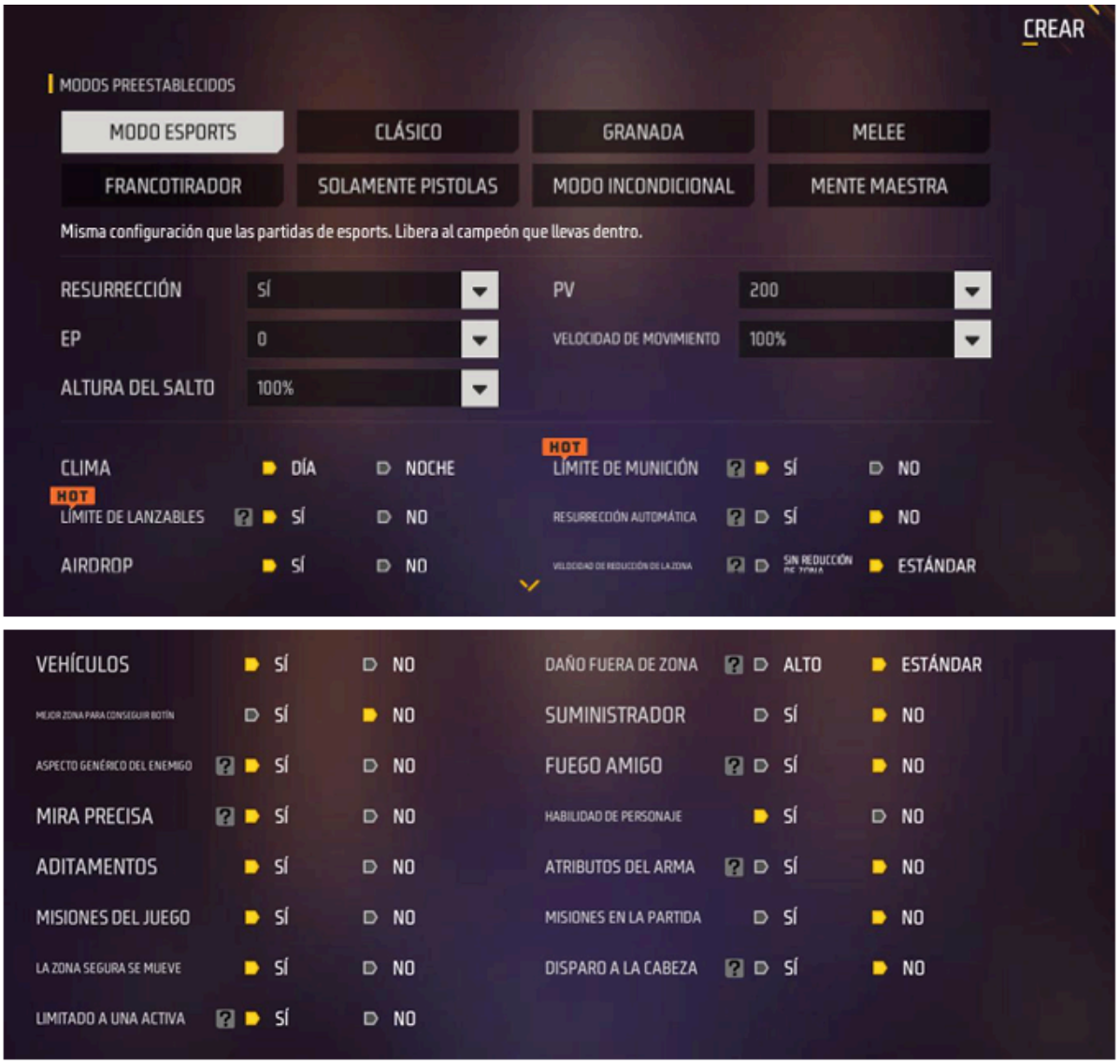
6.5.2. FASE 2: 48 equipos distribuidos en 4 grupos de 12 equipos. Clasifica el top 3 de cada grupo a la siguiente etapa.

6.5.3. FASE 3: 12 equipos en 1 grupo. Clasifica el top 4 de cada grupo a FFLA Regional Sur o Norte, dependiendo en cuál FFLA esté compitiendo.

6.5.4. FFLA Regional: 12 equipos por región, 4 representantes de cada nación, se enfrentarán durante 4 jornadas de 6 salas por cada región. Clasifica el top 5 de cada región a Promo Relegación.

7. Formato de partida.

7.1. La partida se creará en el formato “Liga”, modo “Escuadras”, lista de suministros “Modo Esports”, máximo de 48 jugadores, y se disputará con la siguiente configuración del juego:



7.2 Proceso de enfrentamientos.
7.2 Papel de los Árbitros. Son los miembros de la Liga 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.

7.3. Cambios en el calendario. La Liga puede, a su consideración, reorganizar el horario de las series de un día dado y/o cambiar la fecha de un combate de la Liga a una fecha u hora distinta. En caso de modificaciones los Árbitros notificarán a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

7.4. Asistencia y tolerancia. Para la primera partida del día los equipos deberán presentarse al Discord 1 hora antes de la hora indicada para el inicio de la serie en el calendario pactado en el reglamento y en la sala de juego 30 minutos antes el cual se enviará el ID y Password de SALA por discord y whatsapp . La tolerancia será de 20 minutos, es decir que deberán presentarse a más tardar 10 minutos antes de la hora indicada en el calendario o serán sancionados.

Aquellos equipos que no cumplan con los plazos establecidos recibirán una penalización. Esta penalización será acumulativa y perdurará durante toda la competencia por lo que la reincidencia generará que se aplique la siguiente sanción en el listado de sanciones.

Listado de sanciones (Dentro de 10 minutos antes de iniciar según reglamento).
1° - Warning
2° - Quita de 5 puntos de la tabla de posiciones de la serie
3° - Quita de 10 puntos de la tabla de posiciones de la serie
4° - Quita de 20 puntos de la tabla de posiciones de la serie
5° - Descalificación de la competencia En caso de no participar en 2 o más partidas de una serie en una jornada se le otorgará una derrota por inasistencia al equipo y será descalificado de la Liga. No recibirá premio alguno.

En caso de no participar en 2 o más partidas de una serie en una jornada se le otorgará una derrota por inasistencia al equipo y será descalificado de la Liga. No recibirá premio alguno.

7.5. Creación del lobby de juego. Los Árbitros serán los responsables de crear la sala de juego oficial y compartir la información en Discord y Whatsapp para que los equipos puedan unirse. Los equipos son responsables de estar atentos a la información de la sala y unirse por su propia cuenta.

7.6. Criterios de Desempate:

En caso de empate en la Puntuación al final de una etapa, el desempate se definirá en el siguiente orden:

1. Suma total de Booyah’s.

2. Suma total de Eliminaciones (Kills).
3. Posición obtenida en la última sala de la Fase en cuestión.

TÍTULO III: ASPECTOS TÉCNICOS Y DISCIPLINA

8. Equipamiento y responsabilidades

8.1. Dispositivo: La competición se juega exclusivamente en dispositivos móviles (celulares).

8.2. Dispositivos prohibidos: El uso de emuladores, moviladores y tablet está estrictamente prohibido.

8.3. Responsabilidad del Jugador: Los jugadores son los únicos responsables de su propio equipo, conexión a Internet, estado de la batería y el rendimiento del juego.

8.4. Desconexiones y pausas.

8.4. Desconexiones. Si un participante es desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso. Los participantes no pueden solicitar una pausa o un remake debido a esta razón.

8.5. Desconexiones intencionales. Si un participante se desconecta intencionalmente de la partida el equipo será sancionado con la quita de 10 puntos del puntaje. Queda a la exclusiva discreción de FFLA determinar cuál situación constituye o no una desconexión intencional.

8.6. 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.

8.7. Pausas. Solo los Árbitros pueden considerar una pausa, si se detectan razones que no permitan que el juego transcurra con normalidad. Algunos ejemplos de razones que ameritan una pausa son: 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.

8.8. Reanudación de la partida. Después de una pausa y que se hayan resuelto los problemas, los Árbitros serán los responsables de reanudar la partida dando aviso a los equipos por medio del chat general de Discord 60 segundos antes de ejecutar la acción de reanudación. Los equipos son responsables de estar alertas a los mensajes de parte de los Árbitros.

9. Juego Limpio y Sanciones Disciplinarias

9.1. Trampas (Hacks): El uso de cualquier tipo de software de terceros, trampas (hacks), scripts o exploits que altere el juego, resultará en la descalificación inmediata del jugador y del equipo, con una posible prohibición de participar en futuros torneos.

9.2. Sanciones: Las faltas de conducta (incluyendo abusos verbales, inasistencias injustificadas, o incumplimiento de plazos de documentación) podrán ser sancionadas con:

● Advertencia formal.
● Multa económica en premios(En dado caso de tener).
● Deducción de Puntos.
● Suspensión del jugador o equipo.
● Eliminación de la competencia.

9.3. Remake. La organización de FFLA tiene la potestad de decidir, según su mejor y exclusivo criterio, determinar el remake de una partida con el fin de velar por la correcta integridad deportiva o ante fallos en el servidor de juego.

TÍTULO III: CALENDARIO Y FECHAS IMPORTANTES

10. Fechas Importantes

10.1. Inscripciones abiertas

● Chile, Argentina, Perú: 23 Noviembre
● Colombia, México, Caribe: 23 Noviembre

10.2. Cierre Inscripciones

● Chile, Argentina, Perú: 25 Noviembre
● Colombia, México, Caribe: 25 Noviembre

10.3. Inicio competencias

● FFLA Argentina: 07 Diciembre
● FFLA Chile: 08 Diciembre
● FFLA Perú: 09 Diciembre
● FFLA México: 10 Diciembre
● FFLA Colombia: 11 Diciembre
● FFLA Caribe: 12 Diciembre
● FFLA Regional Sur: 14 Diciembre
● FFLA Regional Norte: 28 Diciembre

10.4. Finales competencias

● FFLA Regional Sur: 22 Diciembre
● FFLA Regional Norte: 05 Enero

11. Calendario

11.1. Calendario FFLA 2026

CALENDARIO OFICIAL FFLA 2026								
ETAPA	GRUPO	FFLA	FECHA	HORA MEX	HORA ARG	SALAS	CLASIFICAN	SERVIDOR
FASE 1	1, 2, 3, 4	ARGENTINA	07 diciembre	13:00	16:00	2	6	SUR
	5, 6, 7, 8			14:00	17:00	2	6	
FASE 2	1, 2			15:00	18:00	2	3	
	3, 4			16:00	19:00	2	3	
FASE 3	1			17:00	20:00	4	3	
FASE 1	1, 2, 3, 4	CHILE	08 diciembre	13:00	16:00	2	6	SUR
	5, 6, 7, 8			14:00	17:00	2	6	
FASE 2	1, 2			15:00	18:00	2	3	
	3, 4			16:00	19:00	2	3	
FASE 3	1			17:00	20:00	4	3	
FASE 1	1, 2, 3, 4	PERÚ	09 diciembre	13:00	16:00	2	6	SUR
	5, 6, 7, 8			14:00	17:00	2	6	
FASE 2	1, 2			15:00	18:00	2	3	
	3, 4			16:00	19:00	2	3	
FASE 3	1			17:00	20:00	4	3	
FASE 1	1, 2, 3, 4	MÉXICO	10 diciembre	16:00	19:00	2	6	NORTE
	5, 6, 7, 8			17:00	20:00	2	6	
FASE 2	1, 2			18:00	21:00	2	3	
	3, 4			19:00	22:00	2	3	
FASE 3	1			20:00	23:00	4	3	
FASE 1	1, 2, 3, 4	COLOMBIA	11 diciembre	16:00	19:00	2	6	NORTE
	5, 6, 7, 8			17:00	20:00	2	6	
FASE 2	1, 2			18:00	21:00	2	3	
	3, 4			19:00	22:00	2	3	
FASE 3	1			20:00	23:00	4	3	
FASE 1	1, 2, 3, 4	CARIBE	12 diciembre	16:00	19:00	2	6	NORTE
	5, 6, 7, 8			17:00	20:00	2	6	
FASE 2	1, 2			18:00	21:00	2	3	
	3, 4			19:00	22:00	2	3	
FASE 3	1			20:00	23:00	4	3	

ETAPA	JORNADA	FFLA	FECHA	HORA MEX	HORA ARG	SALAS	CLASIFICAN	SERVIDOR
FINAL	1	REGIONAL SUR	14 diciembre	17:00	20:00	6	5	SUR
	2		15 diciembre					
	3		21 diciembre					
	4		22 diciembre					
FINAL	1	REGIONAL NORTE	28 diciembre	17:00	20:00	6	5	NORTE
	2		29 diciembre					
	3		04 enero					
	4		05 enero					

12. Premios

12.1. Premio. Los 5 mejores equipos de cada región clasificarán a Promotion Series.

13. Finalidad de las Reglas.

13.1. Finalidad. Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de estas Reglas, elegibilidad de las organizaciones, elegibilidad de los jugadores y sanciones por mala conducta son responsabilidad única y exclusiva de FFLA.

13.2. Cambio en las reglas. Estas reglas oficiales pueden ser corregidas, modificadas o complementadas por FFLA, con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competencia.

14. Reconocimiento.

Cada participante declara que ha leído atentamente y comprende completamente todas las disposiciones de estas Reglas, que establecen el acuerdo completo entre ellos y FFLA con respecto al tema del presente, y reconoce que no se ha basado en ninguna representación o declaración, escrita u oral, no establecida en estas Reglas.