



HALO

ELITE LEAGUE

LATAM

NMS.GG

HE



## VERANO

Inicia en marzo y termina en junio.



## INVIERNO

Inicia en septiembre y termina en diciembre.

Halo Elite League LATAM es una liga con dos temporadas anuales. La temporada de verano y la temporada de invierno.

# TEMPORADA

## Fase 1

### Torneo Invitacional

Jornada 1  
Jornada 2  
Jornada 3  
Jornada 4  
Jornada 5

## Fase 2

### Torneo Invitacional

Jornada 6  
Jornada 7  
Jornada 8  
Jornada 9  
Jornada 10

## Fase 3

### Torneo Invitacional

Jornada 11  
Jornada 12  
Jornada 13  
Jornada 14  
Jornada 15



# LAN

WELCOME TO



ELITE LEAGUE

LATAM

[NMS.GG](http://NMS.GG)





# ROADMAP

NMS.GG

## TEMPORADA INVIERNO

23  
SEP

1<sup>ER</sup> TORNEO  
INVITACIONAL  
CLASIFICATORIO

FASE

1

22  
OCT

2<sup>º</sup> TORNEO  
INVITACIONAL  
CLASIFICATORIO

FASE

2

11-12  
NOV

3<sup>ER</sup> TORNEO  
INVITACIONAL  
CLASIFICATORIO

FASE

3



9-10  
DICIEMBRE

LAN CDMX

26  
SEP

JORNADA 1

06  
OCT

JORNADA 3

13  
OCT

JORNADA 5

24  
OCT

JORNADA 6

31  
OCT

JORNADA 8

07  
NOV

JORNADA 10

17  
NOV

JORNADA 11

24  
NOV

JORNADA 13

01  
DIC

JORNADA 15

03  
OCT

JORNADA 2

10  
OCT

JORNADA 4

27  
OCT

JORNADA 7

03  
NOV

JORNADA 9

21  
NOV

JORNADA 12

28  
NOV

JORNADA 14

# Calendario Fase I Temporada 1

23  
**SEP**

1er Torneo  
Invitacional  
Clasificatorio

26  
**SEP**

Jornada 1

3  
**OCT**

Jornada 2

6  
**OCT**

Jornada 3

10  
**OCT**

Jornada 4

13  
**OCT**

Jornada 5

14 al 21  
**OCT**

Primer Break



# Calendario Fase II Temporada 1

22  
**OCT**

2do Torneo  
Invitacional  
Clasificatorio

24  
**OCT**

Jornada 6

27  
**OCT**

Jornada 7

31  
**OCT**

Jornada 8

3  
**NOV**

Jornada 9

7  
**NOV**

Jornada 10

8 al 10  
**NOV**

Segundo Break



# Calendario Fase III Temporada 1

11 y 12  
**NOV**

3er Torneo  
Invitacional  
Clasificatorio

17  
**NOV**

Jornada 11

21  
**NOV**

Jornada 12

24  
**NOV**

Jornada 13

28  
**NOV**

Jornada 14

1  
**DIC**

Jornada 15

2 al 8  
**DIC**

Tercer Break





# Calendario LAN Temporada 1



**9-10**  
**DICIEMBRE**

**LAN CDMX**



## Equipos en la liga

60

EQUIPOS



10

GRUPOS



6

EQUIPOS  
POR GRUPOS

# Torneos invitacionales clasificatorios



Tier A  
NIGHTMARE



Tier AA  
GRIM REAPER



Tier AAA  
DEMON

# FORMATO

**Liga Round Robin**

**3 matches por jornada en  
cada grupo**

**3 mapas por jornada**



# Ranking de equipos

La liga tiene un **ranking global** y un **ranking por grupo**.

El ranking se genera con la cantidad de **puntos obtenidos** por victorias en los mapas tanto el global como el ranking por grupo.



# PUNTAJE

Cada jornada se jugarán tres mapas

Cada mapa tiene valor de un punto

El equipo ganador suma un punto

El equipo perdedor no suma puntos

Los puntos acumulados en la temporada pertenecen al equipo y al General Manager del mismo

El equipo que no complete la plantilla de jugadores requerida y/o decida no jugar el match, pierde por descalificación (DQ) y se le restan tres puntos, el equipo contrario gana en automático y se le suman tres puntos.



# Criterios de desempate

Primer criterio de desempate es el enfrentamiento directo que se tuvo durante la temporada de los equipos.

Segundo criterio de desempate es que el equipo que tenga menos DQ queda en mejor posición del ranking

Tercer criterio de desempate es el equipo con el mejor promedio de KDA de sus 4 jugadores base.

Cuarto criterio queda reservado a juicio de los organizadores de la liga.



# HORARIOS



Torneos. 11 am - 10 pm

Jornadas. 8 pm a 11:30 pm.

Cada 30 mins es un horario de juego.

8 horarios de juego.

Horario 1 - 8:00 pm

Horario 2 - 8:30 pm

Horario 3 - 9:00 pm

Horario 4 - 9:30 pm

Horario 5 - 10:00 pm

Horario 6 - 10:30 pm

Horario 7 - 11:00 pm

Horario 8 - 11:30 pm

LAN. TBD



# Comunicación entre equipos para partidas

Cada match puede ser acordado entre los equipos para el horario de juego. Se respetan los 8 horarios establecidos para cada jornada.

El horario se debe de pactar desde un día antes del match hasta 60 minutos previos al horario establecido. El acuerdo debe de quedar registrado dentro del canal de Discord.

La tolerancia máxima de espera es de 5 minutos al horario acordado.

Los equipos puede empezar la partida con 2 jugadores, esto bajo su propio criterio.

Si el equipo no inicia la partida por falta de jugadores o por no presentarse se le descalifica (DQ).



# Ranking de jugadores

Los jugadores generan dos rankings.

El primer ranking es basado en la cantidad de kills que generan durante la temporada.

El segundo ranking es basada en el KDA (Kills, Deaths, Assists) que generan durante la temporada. El KDA se calcula  $[(Kills + Assists)/Deaths]$

El ranking de los jugadores se calcula sin importar el equipo al que pertenezcan a lo largo de las 15 jornadas.



# Estructura de los equipos

Cada equipo debe de contar con un **General Manager (GM)** y es la persona que tiene el contacto con la liga. Esta figura es la más importante de cada equipo y solo puede haber un GM por cada equipo registrado.

Cada equipo tiene como base **4 jugadores y un jugador de reserva**. De los jugadores base se debe de asignar a un Capitán (C) por equipo.

El equipo puede contar con un **Coach (Ch)** asignado por el GM.

La figura del GM puede ser al mismo tiempo un jugador, el Capitán y/o el Coach de cada equipo.

Una misma persona no puede ser GM de dos equipos.



# General Manager (GM)

Es el principal y único contacto con la liga y sus organizadores. El GM puede ser o no el dueño del equipo.

En un equipo es la figura más importante ante la liga.

Una persona sólo puede ser GM de un equipo.

El GM es la voz de su equipo frente a la liga.

El GM puede ser jugador, Capitán y/o Coach de un equipo.

El GM no puede ser reemplazado en el transcurso de la temporada.

El GM sólo se puede cambiar al inicio de cada temporada.

Si el GM deja de tener comunicación con la liga o renuncia a su cargo durante la temporada el equipo al que pertenece tendrá DQ en todos los mapas que juegue. El regreso del GM a la liga queda bajo el criterio de los organizadores de la liga.



## Coach (Ch)

Tiene la capacidad de tomar decisiones si no está presente el GM.

Tiene acceso a los torneos presenciales como parte del roster del equipo.

Puede estar presente en el escenario principal en la parte posterior para estar en contacto con los jugadores.

Puede mantener comunicación con los jugadores durante los torneos y eventos presenciales todo el tiempo.



## Capitán (C)

El Capitán es el único jugador registrado que tiene posibilidad de interactuar con la liga.

El Capitán tiene la posibilidad de enviar los resultados de cada mapa a la liga.

En caso de no estar presente el GM o el Ch del equipo, el Capitán tiene la facultad de tomar decisiones.



# Reglas de cambios de jugadores



Cada fase se deben de registrar los 4 jugadores base de cada equipo y el jugador de reserva.

Durante la duración de cada fase está prohibido el intercambio de jugadores entre equipos.

Al término de cada fase los equipos pueden ser reconfigurados completamente.

El GM debe de permanecer siempre al frente del equipo durante su estancia en la liga.

El nombre del equipo y sus visuales pueden cambiar cada temporada.

# Canales de comunicación oficiales





# Comunicación para entrega de resultados

Se entregan dos resultados por cada mapa.

El primer resultado es el screenshot (o foto) del score final del mapa.

El segundo resultado es el screenshot (o foto) de las estadísticas KDA del mapa.

Los resultados los envía el GM, el Capitán o el Coach de cada equipo al canal de Discord.

Cada equipo tiene la obligación de enviar los resultados del mapa jugado.

Los resultados debe de ser enviados máximo a la 1:30 am del día siguiente a la jornada.

Los resultados que se reciban de manera posterior no se consideran y el equipo queda descalificado de los mapas que no se entreguen.





# Streaming horarios

TORNEOS

14:00  
hrs



@NMSGG  
OFICIAL

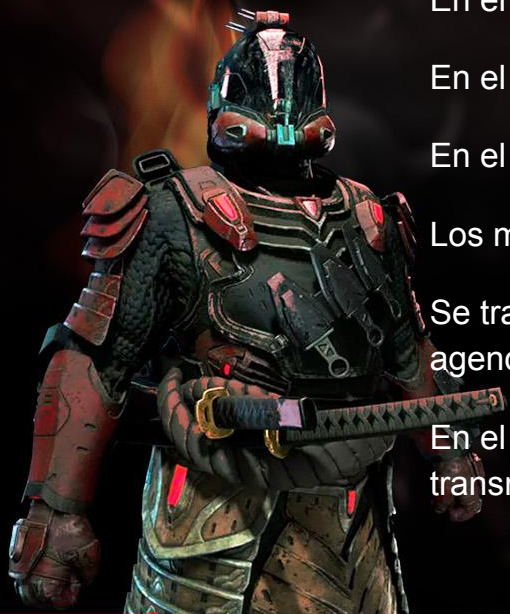


JORNADAS

21:00  
hrs

**NMS.GG**

# Streaming jornadas



Cada jornada se transmiten 9 mapas divididos en 3 bloques.

En el primer bloque se transmiten 3 mapas de los juegos pactados en el horario 1.

En el segundo bloque se transmiten 3 mapas de los juegos pactados en el horario 2.

En el tercer bloque se transmiten 3 mapas de los juegos pactados en el horario 3.

Los mapas que se transmiten son los que queden registrados primero en cada horario.

Se transmite un solo mapa de cada match agendado. En caso de no tener 3 matches agendados se transmiten dos o tres mapas del match agendado.

En el supuesto de no tener match agendado en los horarios de transmisión no se transmiten mapas de ese horario.

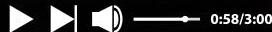
# Streaming de torneos

Cada torneo se transmiten 8 o 9 matches (reset grand final)

Se transmiten 2 juegos de los rounds iniciales de winners

Se transmite las dos semifinales de winners, la final de winners, la semifinal de losers, la final de losers y la grand final.

La elección de la transmisión de los rounds iniciales quedan a criterio de los organizadores de la liga.





Reglamento y código de conducta

# Registro de equipos

## OBLIGATORIO

1. Nombre del equipo
2. Logotipo del equipo (si no tienen se les asignará un logotipo genérico)
3. Paleta de tres colores principales del equipo (si no tienen se les asignará una paleta genérica)
4. Nombre del General Manager
5. Gamertag del General Manager
6. Nacionalidad del General Manager
7. Email del General Manager
8. Celular del General Manager
9. Discord del General Manager



## OPCIONAL

1. Sitio web del equipo
2. Cuenta de Twitter del equipo
3. Cuenta de Instagram del equipo
4. Cuenta de Tiktok del equipo
5. Cuenta de Twitter del GM
6. Cuenta de Instagram del GM
7. Cuenta de Tiktok del GM

# Registro de Jugadores y Coaches

## OBLIGATORIO

El GM de la organización debe de dar de alta a sus 4 jugadores base de manera forzosa y de manera opcional un quinto jugador y el Coach.

1. Gamertag
2. Nombre y apellido
3. Nacionalidad
4. Email
5. Discord
6. Celular
7. Fotografía



## OPCIONAL

1. Cuenta de Twitter
2. Cuenta de Instagram
3. Cuenta de Tiktok



<https://halo.nms.gg>