



*BASES Y REGLAMENTO*  
**COPA FÚTBOL FESTIGAME 2019 by PAPA JOHN'S**

---

**ÍNDICE**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO Y SISTEMA</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 3: CLASIFICATORIAS ONLINE</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 4: CLASIFICATORIAS FESTIGAME</b>	<b>4</b>
<b>ARTÍCULO 5: ETAPA FINAL</b>	<b>5</b>
<b>ARTÍCULO 6: RESTRICCIONES Y CONSIDERACIONES PARA EL BUEN JUEGO</b>	<b>6</b>
<b>ARTÍCULO 7: AUSENCIAS Y DESCONEXIONES</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO 8: PREMIOS</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO 9: DERECHO A ANULAR PARTIDAS</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR</b>	<b>9</b>

## INTRODUCCIÓN

El presente reglamento busca propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad a continuación. FestiGame, en adelante el “ORGANIZADOR”, hace entrega del siguiente reglamento el cual ha sido diseñado con el fin de informar a sus participantes sobre las bases, reglamentos y restricciones de la “Copa Fútbol FestiGame 2019”, en adelante “COMPETENCIA” a realizarse durante “FestiGame Chile 2019”, en adelante “EVENTO”. Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio [www.festigame.com](http://www.festigame.com)

## ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

1.1. COMPETENCIA lleva por nombre comercial “Copa Fútbol FestiGame 2019 by Papa John’s”.

1.2. COMPETENCIA se realizará en 3 fases: “Clasificatorias Online”, “Clasificatorias FestiGame” y “Etapa Final”.

1.3. Todas las etapas de COMPETENCIA se desarrollarán bajo el marco de EVENTO, el cual es un evento de videojuegos que se desarrollará los días 2, 3 y 4 de agosto, en el Centro de Eventos y Convenciones Espacio Riesco, ubicado en Avda. El Salto 5000, Huechuraba, Santiago.

1.4. Sólo podrán participar de COMPETENCIA jugadores mayores de 13 años cumplidos al día 2 de agosto del 2019. Vale decir, todos quienes hayan nacido a partir del 3 de agosto del 2006 no podrán participar de COMPETENCIA.

1.5. ORGANIZADOR y cualquiera de las marcas asociadas a la competencia dejan claramente expresado que no proveerán de ningún tipo de traslado ni alojamiento para los jugadores clasificados a COMPETENCIA durante su etapa final de desarrollo.

## ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO Y SISTEMA

2.1. **Versión del juego:** FIFA 19

2.2. **Plataforma:** PlayStation 4 y Xbox One

2.3. **Modo:** 1 vs 1

2.4. **Tipo de Plantilla:** 85 Global

2.5. **Equipos:** Equipos licenciados de la Primera División de Chile y Selección de Chile.

## ARTÍCULO 3: CLASIFICATORIAS ONLINE

3.1. Las inscripciones para las Clasificatorias Online son libres y gratuitas a través del formulario de inscripción disponible en el sitio web [www.festigame.com](http://www.festigame.com)

3.2. Todo jugador debe completar los campos obligatorios del formulario de inscripción para registrarse debidamente.

3.3. El período de inscripciones comienza el martes 2 de julio y finaliza el martes 9 de julio a las 11:59PM.

3.4. Las Clasificatorias Online se desarrollarán durante 3 fechas: sábado 13, sábado 20 y sábado 27 de julio.

3.5. Una vez finalizado el período de inscripciones, se ingresarán todos los jugadores registrados, separados por la consola de su elección, a un sistema web de brackets online para el sorteo de rivales, desarrollo de partidos y gestión de resultados. Este sistema, y posibles configuraciones o registros que sean necesarios, serán informados debidamente por ORGANIZADOR vía email a todos los jugadores inscritos.

3.6. Entre todos los jugadores registrados por cada fecha, se disputará un campeonato de eliminación simple (partido único), bajo sistema "playoffs" (el que gana avanza, el que pierde queda eliminado).

3.7. Los jugadores sólo podrán disputar encuentros utilizando equipos licenciados de la Primera División de Chile, según Artículo 2.5. Se permite el uso del mismo equipo por parte de ambos jugadores.

3.8. La configuración de juego para todos los encuentros será el siguiente:

**Control:** Clásico, Alternativo o Personalizado (se permite la configuración individual de botones).

**Defensa:** Táctica

*El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.*

**Duración de cada tiempo:** 6 minutos

**Nivel de dificultad:** Clase Mundial

**Velocidad del juego:** Normal

**Tipo de plantilla:** 85 Global

**Balón:** Original

**Cámara:** Transmisión TV

**Radar:** 2D

**Lesiones:** Apagado

**Clima:** Despejado

*El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.*

3.9. El formato para el desarrollo de cada partido, dependiendo de la ronda en disputa, será la siguiente:

- **Rondas preliminares:** Partido único (tiempo extra: no; penales: no). En caso de empate se jugará un nuevo partido al gol de oro.
- **Última ronda:** Dos partidos (tiempo extra: no; penales: no). Quien obtenga el mejor resultado global al término de ambos partidos, adquiere la victoria. En caso de empate se jugará un nuevo partido al gol de oro.

3.10. Los jugadores que obtengan la victoria en la última ronda, clasifican a la Etapa Final a disputarse durante EVENTO.

3.11. El total de jugadores clasificados a la Etapa Final de COMPETENCIA, separados por consolas es el siguiente:

FECHA DE CLASIFICATORIAS ONLINE	TOTAL JUGADORES CLASIFICADOS	
	PS4	XBOX ONE
Sábado 13 de julio	4	2
Sábado 20 de julio	5	2
Sábado 21 de julio	5	2

3.12. Al término de las Clasificatorias Online, un total de 16 jugadores clasificarán a la Etapa Final.

3.13. Será responsabilidad de cada jugador, individualmente, de estar informado de sus rivales, sus id en las respectivas consolas para añadirse como amigos, la entrega de resultados y cualquier otro tipo de comunicación donde ORGANIZADOR no pueda interceder.

#### **ARTÍCULO 4: CLASIFICATORIAS FESTIGAME**

4.1. Las inscripciones para las Clasificatorias FestiGame se realizará el día viernes 2 de agosto durante el desarrollo de EVENTO en la zona exclusiva de juego de COMPETENCIA.

4.2. Todo jugador deberá ingresar a EVENTO con su respectiva entrada para poder participar de las Clasificatorias FestiGame.

4.3. Todo jugador debe asistir con su carnet de identidad (o documento de identificación) para poder inscribirse. En caso contrario, no podrá participar.

4.4. Los jugadores sólo podrán disputar encuentros utilizando equipos licenciados de la Primera División de Chile, según Artículo 2.5. Se permite el uso del mismo equipo por parte de ambos jugadores.

4.5. La configuración de juego para todos los encuentros será el siguiente:

**Control:** Clásico, Alternativo o Personalizado (se permite la configuración individual de botones).

**Defensa:** Táctica

*El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.*

**Duración de cada tiempo:** 4 minutos

**Nivel de dificultad:** Clase Mundial

**Velocidad del juego:** Normal

**Tipo de plantilla:** 85 Global

**Balón:** Original

**Cámara:** Transmisión TV

**Radar:** 2D

**Lesiones:** Apagado

**Clima:** Despejado

*El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.*

4.6. El método de clasificación será a través de eliminación simple en formato a confirmar, dependiendo de la cantidad de inscritos.

4.7. El total de jugadores clasificados a la Etapa Final de COMPETENCIA, separados por consolas es el siguiente:

FECHA DE CLASIFICATORIAS FESTIGAME	TOTAL JUGADORES CLASIFICADOS	
	PS4	XBOX ONE
Viernes 2 de agosto	4	2

4.8. Al término de las Clasificatorias FestiGame, un total de 6 jugadores clasificarán a la Etapa Final.

## **ARTÍCULO 5: ETAPA FINAL**

5.1. La Etapa Final de COMPETENCIA se disputará los días sábado 3 y domingo 4 de agosto durante el desarrollo de EVENTO.

5.2. Se disputará con un total de 32 jugadores, provenientes de:

- 20 vía Clasificatorias Online
- 6 vía Clasificatorias FestiGame
- Campeón Copa Fútbol FestiGame 2018
- 5 vía Invitación

5.3. Todos los duelos se realizarán en plataforma PlayStation 4.

5.4. Los jugadores sólo podrán disputar encuentros utilizando equipos licenciados de la Primera División de Chile, según Artículo 2.5. No se permite el uso del mismo equipo en cualquiera de los encuentros de la Etapa Final. En caso de que ambos jugadores deseen utilizar el mismo equipo, uno de ellos tendrá que utilizar como equipo a la Selección de Chile. Si ambos jugadores no logran acuerdo mutuo, un árbitro será el encargado de mediar.

5.5. La configuración de juego para los encuentros de la Etapa Final será la siguiente:

**Control:** Clásico, Alternativo o Personalizado (se permite la configuración individual de botones).

**Defensa:** Táctica

*El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.*

**Duración de cada tiempo:** 6 minutos

**Nivel de dificultad:** Clase Mundial

**Velocidad del juego:** Normal

**Tipo de plantilla:** 85 Global

**Balón:** Original

**Cámara:** Transmisión TV

**Radar:** 2D

**Lesiones:** Apagado

**Clima:** Despejado

*El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.*

5.6. La programación de todos los partidos será facilitada por ORGANIZADOR, previamente al evento, a través del sitio web [www.festigame.com](http://www.festigame.com).

5.7. El sistema de campeonato será Fase de Grupos + Fase de Eliminación.

5.8. Se conformarán 8 grupos de 4 jugadores. En cada grupo se disputarán encuentros "todos contra todos". Los dos primeros lugares de cada grupo accederán a los Octavos de Final de la Fase de Eliminación.

5.9. El formato de encuentros será el siguiente:

- **Fase de Grupos:** Partido único (tiempo extra: no; penales: no).
- **Fase Eliminatoria** (desde octavos de final hasta semifinales): Al mejor de 3 partidos (tiempo extra: sí; penales: sí). Quien gane dos partidos accede a la ronda siguiente.
- **Gran Final:** Partido único (tiempo extra: sí; penales: sí)

5.10. El ó la ganadora de la Gran Final obtendrá el título de "1º Lugar de COMPETENCIA".

## **ARTÍCULO 6: RESTRICCIONES Y CONSIDERACIONES PARA EL BUEN JUEGO**

6.1. Los siguientes puntos son aplicables a la "Clasificatorias Online", "Clasificatorias FestiGame" y "Etapa Final".

6.2. Antes de iniciar cada encuentro, ambos jugadores tendrán 60 segundos para realizar modificaciones en su alineación. Una vez concluido este tiempo, deberán iniciar el partido inmediatamente.

6.3. Cada jugador dispondrá de 3 pausas de no más de 30 segundos cada una siempre y cuando esta sea utilizada con fines tácticos (cambio de formación y/o de jugadores). Se prohíbe pausar el juego por otras causas.

6.4. No está permitido pausar el juego mientras el balón se encuentre en movimiento dentro de la cancha y sin consentimiento de su rival. Todo jugador que incurra en esta práctica deberá ceder inmediatamente el balón a su contrincante una vez retirada la pausa del juego.

6.5. Está permitido el uso de joystick personales, siempre y cuando estos sean desconectados y desvinculados de la consola una vez terminado cada encuentro.

## **ARTÍCULO 7: AUSENCIAS Y DESCONEXIONES**

7.1. Todo jugador que no se encuentre presente en el horario estipulado para el desarrollo de su encuentro, será automáticamente sancionado con una derrota de 3 goles a 0.

7.2. En el caso de que ambos jugadores no se presenten a disputar su encuentro en la Etapa Final, será considerado como "Partido No Disputado", obteniendo ambos una penalización consistente en una derrota por 3 goles a 0.

7.3. En caso de una desconexión accidental durante un encuentro, un árbitro será el encargado de mediar acuerdo con los jugadores involucrados a modo de continuar el encuentro manteniendo el balance del partido para ambos.

7.4. En caso de una desconexión intencional por parte de uno de los jugadores, este será sancionado con la expulsión inmediata de COMPETENCIA.

7.5. En cualquier caso de desconexión, por cada jugador expulsado durante el encuentro contará como gol a favor del rival al momento de la reanudación.

## **ARTÍCULO 8: PREMIOS**

8.1. Los premios a otorgar son los siguientes:

### **1º Lugar:**

- \$500.000 CLP
- Premio de marca (*por confirmar*)
- Copa

### **2º Lugar:**

- \$300.000 CLP
- Premio de marca (*por confirmar*)
- Copa

### **3º Lugar:**

- \$150.000 CLP
- Premio de marca (*por confirmar*)
- Medalla

### **4º Lugar:**

- \$50.000 CLP

- Premio de marca (*por confirmar*)
- Medalla

## **ARTÍCULO 9: DERECHO A ANULAR PARTIDAS**

9.1. Toda participación está sujeta a estas bases y al reglamento de juego que conforma el presente documento, así como cualquier disposición y procedimientos establecidos por ORGANIZADOR durante el desarrollo de COMPETENCIA. Todo incumplimiento de estas bases y toda conducta contraria a las mismas por parte de los participantes, de terceros interesados o del normal desarrollo de la competencia, en detrimento de los intereses de la Organización, podrá dar a lugar la anulación de la partida y a la expulsión de (o los) participantes involucrados.

## **ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN**

10.1. Tanto el campeón como cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a FestiGame, Coca-Cola Company, Papa John's, Ibero Americana Radio Chile y/o a Monky Producciones a difundir sus nombres, voces, imágenes, fotografías, reproducciones, grabaciones en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión, internet u otras formas que se dispongan). FestiGame tendrá derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derecho a compensación y/o retribución alguna.

## **ARTÍCULO 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES**

11.1. El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo de COMPETENCIA, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que, la participación en esta actividad implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas a través del sitio web [www.festigame.com](http://www.festigame.com). Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

11.2. ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar en todo o partes el reglamento y el desarrollo de COMPETENCIA siempre que lo entienda necesario para el desarrollo de este mismo. Del mismo modo, se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento.

11.3. Los Participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo de la presente actividad. ORGANIZADOR podrá suspender o modificar total o parcialmente la COMPETENCIA cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en estas bases y/o en el reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesario y que no signifique alterar la esencia de la competencia, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.



11.4. La misma aceptación a las presentes reglas implica la obligación de los participantes de colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por la organización.

## **ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR**

12.1. El campeonato ha sido desarrollado y planificado por FestiGame, único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.