

BASES Y REGLAMENTO

**Game Show Arena Counter-Strike: Global Offensive
FestiWeek 2020**



ÍNDICE:

MODIFICACIONES A LAS BASES	2
ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES	2
ARTÍCULO 2: REGLAS GENERALES	2
ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN	3
ARTÍCULO 4: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	4
ARTÍCULO 5: CONFIGURACIONES EN EL JUEGO	7
ARTÍCULO 6: EL JUEGO	7
ARTÍCULO 7: CONDUCTA DE LOS JUGADORES	8
ARTÍCULO 8: LLAMADAS DE ATENCIÓN Y AMONESTACIONES	8
ARTÍCULO 9: SITUACIONES PREVISTAS	9
ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN	9
ARTÍCULO 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL TORNEO	9
ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	10
ARTÍCULO 13: PREMIOS	10

MODIFICACIONES A LAS BASES

Última modificación a las bases: 31-10-2020

Cualquier modificación o cambio de las bases serán notificadas de forma individual a cada participante que se haya inscrito con su correo electrónico correspondiente.

ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

1.1 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 del "Torneo Counter-strike", en adelante "COMPETENCIA" a realizarse durante "FestiGame", en adelante "EVENTO". Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.festigame.com

1.2 "FestiWeek" es una versión digital del evento FestiGame donde se busca replicar los contenidos del evento presencial en un evento 100% digital. Por lo mismo, la competencia será realizada a través de plataformas digitales con contenido pre-grabado para luego ser emitido en la transmisión oficial de "FestiWeek".

ARTÍCULO 2: REGLAS GENERALES

2.1 Acerca del juego y sistema

Versión del juego: Counter-strike: Global Offensive

Plataforma: PC

Modo(s) del Torneo: Grupos con llave de eliminación

Cantidad máxima de equipos / jugadores: 128 equipos

2.2 Confidencialidad: Cualquier tipo de conversación o discusión que exista entre un participante y el equipo de administradores son estrictamente confidenciales, cualquier revelación y/o publicación sobre el asunto en cualquier medio de comunicación o red social sin aprobación de los Operadores de Liga podrá resultar en la descalificación del equipo.

2.3 Comunicación: Los medios de comunicación oficiales para FestiWeek serán por email en esta dirección: torneocsgo@festigame.com . El equipo de administradores utilizará estas vías para enviar información relevante de la competencia, por lo que todos los equipos deberán consultarlas para estar al tanto de todas las novedades, y evitar que los anuncios importantes sean perdidos.

2.4 Transmisiones: FestiGame posee los derechos de transmisión de todas las partidas del campeonato, y se reserva su utilización de manera exclusiva.

Ningún jugador podrá transmitir sus POVs en vivo en cualquier plataforma de streaming sin el consentimiento de los administradores de la competencia. En caso de hacerlo, el equipo recibirá la derrota por Walk Over de la/s partida/s en cuestión.

ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN

La inscripción consta de postulaciones abiertas mediante la página de FestiGame en el Torneo indicado, y posteriormente en la plataforma de (www.gamersclub.com.br), desde el día 2 de Noviembre hasta el día 11 de Noviembre. Si algún equipo no cumple alguno de los puntos estipulados en este reglamento durante el desarrollo del Torneo, este podrá ser eliminado de la competencia a determinar por los organizadores.

El torneo tendrá un máximo de 128 equipos inscritos para todas las modalidades y fases.

3.1 Cuentas de los jugadores: Todos los jugadores deberán tener una cuenta creada en la plataforma de www.gamersclub.com.br con toda la información pertinente del jugador actualizada, libre de cualquier tipo de sanción, ya sea disciplinaria como por uso de software malintencionado.

3.2 Requisitos de jugadores y equipo

3.2.1 Nicknames

Ningún jugador podrá utilizar un nickname que infrinja las siguientes condiciones:

- Nicknames que no se encuentren registrados en la planilla de información del equipo.
- Nicknames con alteraciones que dificultan su visualización in-game.
- Nicknames con adiciones de patrocinadores / sponsors.

Además, es importante recordar que el uso de nicknames que sean puramente comerciales (por ejemplo, nombres de productos), difamatorio, peyorativo, racista, ofensivo, vulgar, obsceno, anti-semita, o que incite al odio, se encuentran estrictamente prohibidos. Se encuentra prohibida la utilización de ortografía alternativa, caracteres especiales, texto sin sentido para evadir los requisitos mencionados anteriormente.

3.2.2 Equipos: Los requisitos para la inscripción del equipo son los siguientes:

- El nombre del equipo no puede contener ninguna palabra obscena u ofensiva
- Cada equipo puede ser constituido por un máximo de 7 jugadores, incluidos capitán y 2 suplentes.
- Cada equipo tiene la obligación de mantener 5 jugadores durante el desarrollo del Torneo, de lo contrario será eliminado.
- Se pueden realizar hasta 2 cambios en el total de la competencia.
- Los jugadores solo pueden participar en un equipo durante la competencia.
- La fase de Semifinal, debe estar desarrollada y lista para jugar el día 27 de Noviembre.
- Los equipos clasificados para las instancias finales deben tener libertad para jugar días determinados con los organizadores.

3.2.3 Edad mínima: En Counter-Strike: Global Offensive se exige que el jugador tenga la edad mínima (16 años) para utilizar el videojuego.

Jugadores menores de 16 años deberán presentar una autorización firmada por sus tutores legales ante un escribano público con su consentimiento, previo al inicio del campeonato.

3.3 Cambios en el equipo: Cualquier cambio relacionado a los equipos en nuestras competencias debe ser aprobada por el equipo de administradores, eso incluye pero no se limita a los siguientes puntos:

- Agregar o quitar jugadores de la alineación del equipo.
- Cambiar el nombre y/o logo del equipo.

3.3.1 Alineación de un equipo: La alineación oficial de un equipo se encuentra conformada de la siguiente manera:

- Cinco (5) jugadores titulares.
- Dos (2) jugadores suplentes/reserva.
- Un (1) entrenador / coach.

3.3.2 Fecha límite para cambiar un jugador: Durante el torneo, cualquier cambio necesita ser solicitado una semana antes de la próxima partida agendada dentro del cronograma oficial y el nuevo jugador debe estar disponible para proveer material multimedia para la transmisión.

3.3.3 Requerimientos para los cambios: Antes de agregar a un jugador oficialmente a un equipo, los administradores de FestiGame FestiWeek deben ser debidamente informados por medio de un comunicado vía email. Esa información debe contener: Nombre completo y nickname del jugador. En caso de ser aceptado, un administrador se contactará vía email para solicitar información más precisa y que el jugador pueda ser incorporado al equipo.

3.4 Clasificatoria online: Cabe destacar que cualquier Steam ID que se encuentre en blacklist o con alguna penalización no podrá participar en la competencia. Una vez iniciado el torneo y si la organización lo determina, el proceso de cambios de jugadores en un equipo será restringido con un máximo de dos (2). Para hacer efectivo este ingreso, el capitán deberá contactarse con el organizador del torneo respectivo e indicar el motivo de cambio y los datos del jugador a incorporar los cuales serán solicitados por el organizador.

3.5 Suplantaciones u otras faltas: Para concretar de forma correcta la inscripción es necesario ingresar la Steam ID de cada jugador, de esta forma se puede corroborar de qué está jugando el participante inscrito y no hay suplantación. La falsificación de identidad de un jugador en la competencia será sancionada con la descalificación automática del jugador evitando que participe en los siguientes torneos del año con la Steam ID registrada y con la que realizó la suplantación, de todas formas, apelaremos a la sinceridad de los jugadores y equipos, esto será para ver cómo se comportan y definir modos de inspección para los próximos encuentros. Es responsabilidad de cada equipo el comprobar que el contrincante cumple con esta regla, en caso de no hacerlo se deberán contactar inmediatamente con el personal organizador, al comprobar que el equipo no cumple con esta medida se procederá a aplicar la sanción.

ARTÍCULO 4: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

4.1 Agenda: FestiGame y los organizadores publicará, bajo su discreción, las fechas y horarios en las cuales cada equipo tendrá que disputar cada partida en las rondas, estas serán avisadas al comienzo de cada fase y serán publicadas en la página oficial de la competencia (www.gamersclub.com) y en el discord de CGL, cualquier cambio que sea requerido tendrá que ser avisado con 24 horas de aviso previo, y quedará a criterio de la organización.

La administración fijará una fecha y hora tentativa, en el caso que alguno de los 2 equipos presente problemas para presentarse a la hora y fecha estipulada por la administración (lo cual debe ser avisado un mínimo de anticipación de 24 horas tanto a la administración como al otro equipo), los capitanes de cada equipo tendrán que ponerse de acuerdo en la hora y fecha en que jugarán el encuentro, cabe destacar que con respecto al cambio, podrá ser solo dentro de la semana en que se tenía que jugar el encuentro, es decir, con un plazo máximo hasta el día Domingo de esa semana hasta las 23:59 Hrs.(Hora de reporte del partido).

Una vez que ambos capitanes estén de acuerdo en el cambio de fecha y hora deberán comentar en el encuentro el cambio de horario indicando que ambos se encuentran de acuerdo con el cambio y posteriormente avisar al personal de organización.

La organización no se hará responsable de los cambios de fechas por lo cual los equipos deberán jugar en servidores propios configurados en modo partido con su respectivo sistema anti cheat.

En caso que el equipo contrario no quiera realizar el cambio el caso pasará directamente a personal de la organización el cual podrá tomar la decisión. Estos cambios quedan excluidos para los encuentros programados para ser transmitidos, de igual forma, se realizará una consulta previa a los respectivos equipos para ver la puntual asistencia a la transmisión programada.

4.2 Modalidad General: La modalidad de la competencia se dividirá en dos, la primera es la fase de grupos, que se sortearán los equipos integrantes de manera aleatoria, y por otra parte la fase de playoffs que se construirá según los equipos clasificados por grupos.

4.2.1 Formato de los encuentros

4.2.1.1 Modalidad General: En cada mapa los equipos deberán jugar una mitad como TERRORISTAS y otra mitad como ANTI-TERRORISTAS. La cantidad de rondas a jugar son 2 mitades de 15 rondas cada una, en donde el ganador de un mapa será el primero que complete 16 rondas ganadas. El lado para comenzar el encuentro será determinado por un knife round en los Bo1 y, por otra parte, los encuentros Bo3 el equipo contrario al que selecciona mapa escogerá el lado de inicio. El mapa en que se jugará será determinado por la organización en fase de grupos y por ban y pick en fase de playoffs.

4.2.1.2 Modos de Juego:

1. **Best of One (BO1)** Un encuentro bo1 es aquel en el que los dos equipos sólo juegan un mapa para determinar un resultado, existe la posibilidad de que se genere un empate por tanto no será necesario jugar OT.
2. **Best of Two (BO2)** Un encuentro bo2 es aquel que los dos equipos juegan dos mapas para determinar un resultado, cada mapa jugado genera puntaje para la tabla de posiciones, esto quiere decir que si el Equipo A gana un mapa, suma tres (3) puntos inmediatamente, si empatan un (1) punto y si pierden cero (0) puntos.
3. **Best of Three (BO3)** Un encuentro de bo3 es aquel encuentro en donde dos equipos jugarán al mejor de 3 mapas para determinar un resultado. Se jugarán en mapas distintos, el ganador general del encuentro será aquel que gane 2 juegos sencillos dentro del bo3. Si un equipo comienza jugando de CT al próximo mapa deberá comenzar de TERRORIST y así sucesivamente. En estos casos sí se juega OT para decidir el mapa.
4. **Overtime (OT):** Overtime es una instancia que se juega en caso de existir un empate en un bo3, ya que en etapa de fase de grupos donde se juega bo1 existe la opción de empatar el mapa lo que hace innecesario el overtime. En el OT se jugarán un total de 6 rondas (3 en CT y 3 en Terrorista aplicando mp_maxrounds 6 en consola), el primer equipo en llegar a 4 rondas será el ganador del encuentro. En caso de empatar nuevamente se procederá a jugar 6 nuevas rondas del mismo modo hasta determinar al ganador.

4.2.2 Clasificación: El método de clasificación de equipos en la fase de Grupos será mediante la mayor acumulación de puntaje, el sistema de puntuación se detalla a continuación.

4.2.3. Sistema de Puntuación: En el sistema de puntuación existen 4 variantes:

- Victoria: Ganar un partido dará 3 puntos.
- Derrota: No gana puntos.
- Empate: Se reparte 1 punto para cada equipo.
- No presentado (W.O): Se perderán el encuentro por la cuenta máxima (16 - 0).

4.2.4 Criterio de desempate: En el caso que finalizadas las fechas de la fase de grupos se presenten igualdades de puntajes el paso a seguir será evaluar la diferencia de puntos (DIFF) la cual consiste en los siguientes:

El primer criterio para definir la posición de los equipos en el campeonato serán los puntos, en caso de que dos equipos se encuentren empatados en puntos, el criterio de desempate a considerar será el enfrentamiento directo entre ambos equipos (sumando el total de rondas de cada equipo en los partidos disputados entre sí), en caso de que más de dos equipos se encuentren empatados, o el enfrentamiento directo no pueda ser considerado como opción de desempate, se tomará a consideración, por orden de importancia lo siguiente:

1. Diferencia total de rondas;
2. Mapas ganados en la fase de grupos;
3. Mapas ganados sin overtime;
4. Cantidad de rondas ganadas;
5. Partidos de desempate al mejor de un mapa (Bo1) entre los equipos empatados.

4.3 Interrupciones del juego: Cuando un jugador se desconecta intencionalmente sin notificar a FestiGame y los organizadores, no es requerida la interrupción del juego. En caso contrario, si un jugador se desconecta de forma no intencional, se pausará el juego.)

4.3.1 Pausa dirigida: FestiGame puede ordenar la pausa de un enfrentamiento bajo su propia discreción, en cualquier momento.

4.3.2 Pausa Jugadores: En el caso de problemas durante la partida (lag, desconexión, etc) se permite el uso del comando "/pause", teniendo en cuenta lo siguiente:

- Máximo 3 pausas por equipo, siendo estas acumulativas.
- Cada pausa tiene una duración máxima de 5 minutos; por tanto será consideración del capitán de cada equipo que requiera pausa, hacer esta o no.
- En caso de que el equipo no resuelva su problema de conectividad, utilizando el máximo de pausas (15 minutos), el moderador procederá a finalizar la partida anunciando la derrota del mismo.

4.4 Tiempo de espera y pausas en el juego: Ambos equipos deberán presentarse a la hora estipulada que haya determinado la organización. En caso de demora de uno de los equipos se esperará un máximo de 15 minutos pasada la hora oficial. En caso que el equipo no se presente o no tenga la cantidad de jugadores necesarios para comenzar el encuentro (mínimo 4) el equipo que haya cumplido con estar a la hora podrá pasar el W.O, esto deberán demostrarlo sacando un screenshot del score con los 5 o 4 jugadores dentro del servidor a la hora correspondiente y reportando el resultado en 16 - 0 adjuntando en el comentario del reporte la screenshot que acredite la falta del otro equipo al encuentro.

La cantidad de pausas en cada encuentro será de un máximo de 3 pausas por equipo en todo el encuentro, con una duración de un máximo de 5 minutos por pausa, una vez que cualquiera de los 2 equipos haga uso de sus 3 pausas no podrán pausar más el juego (en el caso de solo haber 3 jugadores en la partida se dará por terminado el encuentro ganando el equipo contrario 16 - 0)

para demostrar esto en el reporte también deberá estar la screenshot correspondiente. Se trata de solicitar que los equipos que serán transmitidos reduzcan al máximo el uso de sus pausas disponibles por reglamento.

En caso de existir algún problema que no sea de exclusiva responsabilidad de los jugadores el cual evite la realización del partido, la organización otorgará una nueva fecha para realizar el encuentro. Esto puede deberse a actualizaciones del juego, problemas del servidor, entre otros de fuerza mayor (evaluados por los encargados).

ARTÍCULO 5: CONFIGURACIONES EN EL JUEGO

5.1 Configuración del server: El servidor será configurado por la empresa responsable GamersClub con ayuda de personal administrativo de la organización para que todos los servidores proporcionados se encuentren correctamente configurados.

5.2 Configuración del cliente: El cliente o jugador podrá determinar sus configuraciones en que más cómodo se sienta. Cabe destacar que no se utilizará el sistema anti trampas GamerClub AntiCheat .

ARTÍCULO 6: EL JUEGO

6.1 Antes de un encuentro: Los encuentros serán jugados de acuerdo con lo que los organizadores del evento señalan. Los líderes de equipos son los encargados de cumplir con el reglamento y la disponibilidad de los jugadores del equipo contrario, esto quiere decir que el líder del equipo contrario es quien debe verificar si el roster presentado por el equipo es válido está habilitado para jugar, no tienen ninguna sanción y su Steam ID es correcta.

Al comenzar el match, ambos líderes aceptan que los equipos se encuentran en legalidad para empezar dicho encuentro y no podrá realizarse ningún reclamo con respecto a estos datos.

6.2 Durante el encuentro: Las caídas de servidor y de jugadores en medio del juego pueden llegar a darse en cualquier momento, aunque no lo queramos, por lo que las siguientes reglas serán utilizadas para estos casos:

- Primeramente se aplicará el comando backup para restablecer el inicio de la última ronda jugada con problemas, esto quiere decir, si el suceso pasa en la ronda 10, se volverá al comienzo de la misma ronda.
- Si la caída del servidor se da antes del final de las 4 primeras rondas el encuentro comenzará con el marcador antes de la desconexión (EJ 2-0) y comenzará con dinero inicial 5000 con el comando mp_startmoney 5000.
- Si la caída del servidor ocurre luego de las 4 primeras rondas, el partido continuará con el resultado que tenían hasta ese momento comenzando con dinero inicial 10000.
- Si se produce la caída de un jugador, el equipo deberá hacer todo lo posible para regresar al servidor lo antes posible, si no es posible que ingrese el jugador podrá hacer uso de otro inscrito en el equipo y en el torneo que haya confirmado en el partido mediante la opción del detalle o ficha de partido, si no lo tienen disponible deberán seguir jugando con 4 jugadores o bien hacer uso de 2 o 3 pausas de manera consecutiva hasta que pueda ingresar un jugador.

ARTÍCULO 7: CONDUCTA DE LOS JUGADORES

Las siguientes acciones serán consideradas antideportivas y serán sujetas a amonestaciones decididas por FestiGame y sus organizadores.

7.1 Lenguaje vulgar: Ningún jugador podrá usar lenguaje ofensivo, vulgar, obsceno, insultante, amenazante o difamatorio con tal de promover odio o discriminación, contra su propio equipo o equipo contrario, en cualquier momento del desarrollo del Torneo. El mismo comportamiento tampoco será aceptado bajo ninguna excusa en contra de los moderadores ni de FestiGame.

7.2 Desconexiones intencionales: Cualquier desconexión sin justificación válida previo con Festigame y sus organizadores. Información pre validada en el discord.

7.3 Hacking: Se considerará hacking a cualquier modificación del cliente de juego de League of Legends realizado por cualquier jugador, equipo o persona actuando en nombre de algún jugador o equipo. En caso de que esto pueda ser comprobado se procederá con su respectiva amonestación. Información dirigida al discord

7.4 Acoso: Cualquier tipo de acoso está prohibido, tanto para los jugadores como los organizadores. Acoso se define como la agresión hostil, sistemática y repetida, con la intención de excluir o afectar la dignidad de una persona. Reclamos y otros al discord.

7.5 Discriminación: Ningún jugador deberá ofender la dignidad o integridad de un país, persona o grupo de personas a través de palabras y/o acciones discriminatorias o despectivas hacia su raza, color de piel, grupo étnico, nacionalidad, sexo, religión, opinión política, estado financiero u orientación sexual. En resumen no se permitirá ningún tipo de segregación, que de acontecer será penalizado con expulsión del equipo del torneo. Reclamos y otros al discord.

7.6 Corrupción: Ningún jugador deberá ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influenciar el resultado de un enfrentamiento. Reclamos y otros al discord.

7.7 Reglas y violaciones particulares

- El uso de consola para configuraciones ilegales es totalmente ILEGAL.
- El uso de cualquier script dentro o fuera del juego es totalmente ILEGAL.

ARTÍCULO 8: LLAMADAS DE ATENCIÓN Y AMONESTACIONES

8.1 Llamadas de atención: Las llamadas de atención serán generadas según consideración del moderador tomando en cuenta las siguientes acciones:

- Actitud antideportiva / Lenguaje vulgar
 - 1 llamada de atención (máximo 3), al alcanzar el máximo en una partida será sancionado con Tarjeta Amarilla.

8.2 Amonestaciones: Las amonestaciones serán consideradas por los moderadores mediante las siguientes acciones: Desconexión intencional / Hacking / Acoso / Discriminación / Corrupción 1 Tarjeta amarilla.

8.3 Tarjeta amarilla y tarjeta roja:

- Tarjeta amarilla o 3 llamadas de atención: Consiste en que aquel jugador que tenga esta tarjeta, no podrá disputar el enfrentamiento siguiente.

- Tarjeta roja: Consiste en que aquel jugador haya acumulado el máximo de tarjetas amarillas (2) o haya sido amonestado con tarjeta roja directa, no podrá disputar ningún enfrentamiento hasta la siguiente fase. En caso de ser el capitán del equipo se procederá con la descalificación de su equipo.

ARTÍCULO 9: SITUACIONES PREVISTAS

9.1 Todo acontecimiento o situación podrá ser resuelta por los moderadores de FestiGame. En caso de que alguna eventualidad sea de fuerza mayor, los moderadores podrán avocarse directamente con el organizador para decidir sobre algún asunto en particular. En el discord, se resuelven los puntos y las reuniones extraordinarias.

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, 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 DEL TORNEO

11.1 El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo de la 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. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

11.2 El organizador se reserva el derecho de modificar en todo o partes el reglamento y el desarrollo de la 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. El 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.

ARTÍCULO 13: PREMIOS

13.1 Los premios a repartir son los siguientes:

Primer lugar: \$500.000 CLP para el equipo.

Segundo lugar: \$300.000 CLP para el equipo.

Tercer lugar: \$200.000 CLP para el equipo.

13.2 La entrega de premios en dinero será realizada en un máximo de 30 días hábiles una vez finalizada la competencia.