

BASES Y REGLAMENTO
Game Show Arena Valorant
FestiWeek 2020



ÍNDICE:

MODIFICACIÓN A LAS BASES	2
ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES	2
ARTÍCULO 2: REGLAS GENERALES	2
ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS	3
ARTÍCULO 4: FORMATO DE LOS ENCUENTROS	4
ARTÍCULO 5: DINÁMICA DE ENCUENTROS / PARTIDOS	5
ARTÍCULO 6: CONFIGURACIONES EN EL JUEGO	6
ARTÍCULO 7: EL JUEGO	6
ARTÍCULO 8: REGLAS Y VIOLACIONES	7
ARTÍCULO 9: SITUACIONES PREVISTAS	7
ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN	8
ARTÍCULO 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL TORNEO	8
ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	8
ARTÍCULO 13: PREMIOS	8

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 Valorant", 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: Valorant

Plataforma: PC

Modo(s) del Torneo: Grupo y 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 la COMPETENCIA FestiWeek serán por email con esta dirección: torneovalorant@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 DE EQUIPOS

3.1 La inscripción consta de postulaciones abiertas mediante la página de FestiGame en el Torneo indicado, y posteriormente en la plataforma de (www.Toornament.com), 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.

3.2 La modalidad de inscripción será mediante la plataforma Toornament. El capitán de cada equipo será el encargado de hacer la creación de su equipo con un límite máximo de siete (7) integrantes. Cabe destacar que cualquier Nick de invocador que se encuentre baneado o con alguna penalización que impida participar, no podrá participar en la competencia, aunque esta haya comenzado. 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.

3.3 Cambios de equipos: Los cambios de jugadores a equipos que estén participando del torneo no están permitidos, a excepción de que el jugador en cuestión esté inscrito en algún equipo y "no participa" por este, en ese caso, podrá inscribirse en otro AL MOMENTO DE TERMINAR LA FASE y con una previa autorización de la administración. (se dará un plazo para realizar traspasos).

3.4 Suplantaciones u otras faltas: Para concretar de forma correcta la inscripción es necesario ingresar el Nick de invocador 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 el Nick de invocador registrado 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.

3.5 Inscripciones: El criterio de elección de los clanes participantes, será por orden de inscripción y sin restricciones de nivel o rango de los jugadores. Las inscripciones serán abiertas a un total de 128 equipos que competirán. Los administradores estarán encargados de anunciar la apertura de las inscripciones del torneo, una vez se cumpla la fecha de plazo de inscripción el sistema las cerrará automáticamente sin opción de apelar por falta de tiempo. Esto quiere decir que si un equipo se encuentra en proceso de inscripción eso no asegura su participación del torneo.

3.6 Modalidad del torneo: 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.

3.7 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.

3.8 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.

ARTÍCULO 4: FORMATO DE LOS ENCUENTROS

4.1 Modalidad General: En cada mapa los equipos deberán jugar una mitad como ATACANTES y otra mitad como DEFENSORES. La cantidad de rondas a jugar son 2 mitades de 12 rondas cada una, en donde el ganador de un mapa será el primero que complete 13 rondas ganadas. El lado para comenzar el encuentro será determinado por un flip coin en primera ronda, el ganador selecciona mapa y los contrincantes si defienden o atacan esto en el caso de BO1 (no hay eliminación de mapa), para las siguientes fechas se define por seed quien selecciona mapa. En formato BO3 se realiza con 2 eliminaciones de mapa por partido donde el ganador de un flip coin iniciará la eliminación, luego este mismo selecciona el mapa a jugar mientras que su contrincante definirá de qué lado partir el encuentro (atacante o defensor).

4.2 Modos de Juego

4.2.1 Best of One (BO1): Un encuentro bo1 es aquel en el que los dos equipos sólo juegan un mapa para determinar un resultado. Se realiza un flip coin (cara o sello) para determinar el mapa (ganador) y el side. En caso de un empate los equipos jugarán 1 ronda extra (muerte súbita)

4.2.2 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.

4.2.3 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 realiza un flip coin (cara o sello) para decidir la eliminación de 1 mapa (el ganador), el primer mapa y el side (ganador), Quien gane el encuentro será aquel que gane 2 juegos sencillos dentro del bo3. Si un equipo comienza jugando en DEFENSA al próximo mapa deberá comenzar de ATACANTE y así sucesivamente. De producirse un empate en cualquier mapa, se activará de forma automática el tiempo extra y ganará el punto quien logre conseguir 2 victorias consecutivas de no ser suficiente se activarán 2 puntos más.

4.3 Clasificación: El método de clasificación de equipos será mediante la mayor acumulación de puntaje, el sistema de puntuación se detalla a continuación:

Sistema de Puntuación

En el sistema de puntuación existen 4 variantes:

- Victoria: Ganar un partido dará 3 puntos.
- Derrota: No gana puntos.
- No presentado (W.O): Se perderán el encuentro por la cuenta máxima (13 - 0).

4.4 En el caso que finalizadas las fechas se presenten igualdades de puntajes el paso a seguir será evaluar la diferencia de puntos (DIFF) la cual consiste en el total de rondas ganadas menos el total de rondas perdidas, si bajo este criterio sigue habiendo igualdad y con previa confirmación por parte de producción, la siguiente alternativa a utilizar será una definición bo1(mejor de 1 mapa) la cual determinará el equipo que pasará del grupo y para jugarlo se mantienen las normas establecidas para este tipo de encuentros.

ARTÍCULO 5: DINÁMICA DE ENCUENTROS / PARTIDOS

5.1 El torneo festigame Valorant contará con salas creadas bajo los capitanes

5.2 En cada encuentro ambos capitanes se deberán agregar en su lista de contacto para que se cree la sala en la cual deben estar los 5 jugadores de cada equipo SIN ESPECTADORES exceptuando partidas transmitidas (serán informadas previamente).

Una vez terminado el encuentro, el equipo ganador tiene un máximo de 24 horas para reportar el resultado el cual se realiza en el detalle del partido.

- En partidos bo1: reportar por cantidad de rondas ganadas. ejemplo: 13 - 8.
- En partidos bo3: reportar por cantidad de mapas ganados. ejemplo: 2 - 16.
- Cualquier resultado que no sea verdadero será considerado como falta grave.

5.4 Horario de los encuentros: 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 antes de la próxima fecha.

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 configuración de la partida debe mantener lo estipulado según el formato y fase del torneo que se está jugando. NO ESTÁ PERMITIDO MODIFICAR LAS MODALIDADES ESTABLECIDAS

5.5 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.

5.6 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 5) 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 13 - 0 adjuntando en el comentario del reporte la screenshot que acredite la falta del otro equipo al encuentro.

5.7 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 1 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 13 - 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.

5.8 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 6: CONFIGURACIONES EN EL JUEGO

6.1 Configuración de partida:

- Partidas BO1: Sin trucos, modo torneo activado y tiempo extra (ganar por dos) desactivado.
- Partidas BO3: Sin trucos, modo torneo activado y tiempo extra (ganar por dos) activado.

ARTÍCULO 7: EL JUEGO

7.1 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 Nick de invocador es correcto. 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.

7.2 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:

- Se aplicará el comando pausa para detener temporalmente la ronda de forma preventiva al inicio de la ronda (antes de la liberación de barreras) abogando al fairplay
- Si se produce una caída del servidor, se reiniciará la partida.
- Si el capitán, o cualquier jugador, realiza una desconexión a propósito, el equipo contrario podrá presentar pruebas a la organización quienes estimarán las circunstancias y la posible sanción.
- Si se produce la caída de un jugador, el equipo deberá hacer todo lo posible para regresar al servidor lo antes posible. Como último recurso, se podrán utilizar 2 o 3 pausas consecutivas al momento de terminar la ronda actual. De no conectarse el jugador deberá terminar el encuentro con 1 jugador menos o entregar la victoria

7.3 Las conductas antideportivas dentro de los juegos son catalogadas como conductas graves. Estas conductas incluyen: ofensas verbales, discriminación racial, hablar más de la cuenta por parte de los que no son capitanes, hack, no tener fair play, etc.

7.4 Cualquier jugador que sea detectado en una conducta antideportiva dentro del juego será expulsado del evento de manera inmediata dependiendo de la gravedad.

7.5 Luego del encuentro: Cuando un equipo sienta que el otro equipo ha violado alguna de las reglas establecidas dentro de este documento, el equipo no podrá detener el partido por ninguna circunstancia hasta que el evento termine de manera normal. Una vez acabado el encuentro, el capitán del equipo podrá realizar un reclamo formal ante los organizadores de la competencia. Es muy necesario que los capitanes de los equipos proporcionen información DETALLADA de lo que haya ocurrido (ronda que sucedió, qué regla violó, etc.) para que los oficiales tomen cartas en el asunto todo esto deberá ir acompañado de material el cual acredite lo informado.

ARTÍCULO 8: REGLAS Y VIOLACIONES

8.1 Reglas y violaciones particulares

- El uso del menú de trucos es totalmente ILEGAL.
- El uso de cualquier script dentro o fuera del juego es totalmente ILEGAL.

8.2 Advertencias y sanciones: Un jugador puede recibir una sanción si comete alguna de las siguientes ofensas: No sigue las instrucciones de los organizadores. Utiliza lenguaje ofensivo (verbal y/o por gestos). Es culpable de actitud antideportiva.

Un jugador podrá ser baneado y podrá ser castigado de cualquier manera si comete cualquiera de las siguientes ofensas:

- Recibe más de una advertencia.
- Es culpable de conducta agresiva.
- Va en contra de cualquiera de los organizadores de manera agresiva o violenta.
- Viola alguna de las reglas escritas en el presente documento.

8.3 Otras sanciones: La violación de cualquiera de las reglas particulares causará la pérdida del encuentro y dependiendo de la gravedad la eliminación del torneo del equipo. Un organizador puede otorgar las sanciones que así lo desee, siempre y cuando las mismas sean demostradas y tengan una razón lógica.

8.4 Disputas: Las disputas deberán establecerse de forma detallada luego que el encuentro esté finalizado. Antes de ello, los equipos deberán terminar el encuentro de forma totalmente normal. Las sanciones serán aplicadas en caso necesario y las rondas serán descontadas de forma inmediata.

TODOS LOS JUGADORES DEBEN INFORMARSE Y CUMPLIR ESTE REGLAMENTO, DESCONOCER ESTAS REGLAS NO EXIME DE SER SANCIONADOS.

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, Coca-Cola Company, 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 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 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.

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.

