

BASES Y REGLAMENTO

Torneo League of Legends FestiWeek 2020



ÍNDICE:

MODIFICACIONES A LAS BASES	2
ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES	2
ARTÍCULO 2: REGLAS GENERALES	2
ARTÍCULO 3: INSCRIPCIONES	3
ARTÍCULO 4: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	4
ARTÍCULO 5: MODERADORES	5
ARTÍCULO 6: CONFIGURACIÓN DE JUEGO	5
ARTÍCULO 7: FASES DEL TORNEO	5
ARTÍCULO 8: CONDUCTA DE LOS JUGADORES	6
ARTÍCULO 9: LLAMADAS DE ATENCIÓN Y AMONESTACIONES	7
ARTÍCULO 10: SITUACIONES PREVISTAS	7
ARTÍCULO 11: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN	7
ARTÍCULO 12: ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL TORNEO	8
ARTÍCULO 13: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	8
ARTÍCULO 14: PREMIOS	8

MODIFICACIONES A LAS BASES

Última modificación a las bases: 1-11-2020

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 League of Legends" en adelante "COMPETENCIA" a realizarse durante "FestiWeek". 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: League of Legends

Plataforma: PC

Modo(s) del Torneo: Grupo y llaves de eliminación

Cantidad máxima de equipos / jugadores: 128

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: torneolol@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: INSCRIPCIONES

3.1 Tipo de inscripciones: Las inscripciones para las Clasificatorias Online son libres y gratuitas a través del formulario de inscripción disponible en el sitio web www.festigame.com

3.2 Formulario de inscripción: Todo jugador debe completar los campos obligatorios del formulario de inscripción para registrarse debidamente en la página web de www.festigame.com.

3.3 Periodo de inscripción: La inscripción consta de postulaciones abiertas mediante la página (www.festigame.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.

3.4 Requisitos de jugadores y equipo

3.4.1 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.

3.4.2 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 28 de Noviembre.
- Los equipos clasificados para las instancias finales deben tener libertad para jugar días determinados con los organizadores.

3.5 Cambios de equipos: Los cambios de jugadores a equipos que estén participando del torneo no están permitidos, si algún jugador se encuentra inscrito en algún equipo y "no participa" por este, podrá inscribirse por otro equipo, sin embargo tendrá que esperar el término de fase (se dará un tiempo de "inscripción abierta") para el cambio de equipo.

3.6 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. Si existe un cambio de nombre del jugador debe ser informado a la administración previo a cualquier partido a jugar, de no hacerlo quedan expuestos a sanción.

ARTÍCULO 4: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

4.1 Agenda: FestiGame publicará, bajo su discreción, las fechas y horarios en las cuales cada equipo tendrá que disputar cada de las rondas, estas serán avisadas al comienzo de cada fase y serán publicadas en la página oficial de la competencia (<https://www.toornament.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.

4.2 Pre-partida: Ambos equipos deberán presentarse 30 minutos antes de la hora estipulada en la Agenda. Si un jugador encuentra problemas con su configuración durante el tiempo de preparación, deberá alertar a los moderadores y capitanes inmediatamente.

Está contemplado que:

- Cualquier problema deberá ser resuelto durante la preparación, y ambos equipos podrán disputar el enfrentamiento a la hora estipulada.
- FestiGame se reserva el derecho de penalizar por retrasos en estas situaciones a su discreción.

ARTÍCULO 5: MODERADORES

5.1 Responsabilidades: Los moderadores son los representantes oficiales de la organización durante el desarrollo de la competencia y enfrentamientos. Y son responsables de ejercer juicio sobre cualquier problema que presente durante el desarrollo de las partidas. Sus responsabilidades incluyen, pero no se limitan a:

- Verificar asistencia de cada equipo al inicio de los enfrentamientos.
- Penalizar cualquier violación al reglamento acorde a las amonestaciones oficiales.
- Confirmar el final de una partida y sus resultados.

5.2 Comportamiento : Durante todo el desarrollo de los enfrentamientos, los moderadores deberán actuar de forma profesional, y deberán dar veredictos de forma imparcial, sin alguna preferencia o prejuicio hacia algún jugador, equipo o individuo.

5.3 Veredicto: Una vez que algún moderador haya emitido veredicto con respecto alguna solución, dicho veredicto es inapelable e irreversible.

5.4 Confirmación: En cuanto los 10 jugadores confirmen haber terminado el tiempo de preparación, no podrá haber un juego de calentamiento.

5.5 Fase de bloqueo y selección de lado: Una vez que todos los jugadores estén dentro de la sala del juego y empiece la fase de bloqueo, si por algún error la partida tuviese que ser recreada, se respetaran los bloqueos y selecciones hechas.

5.6 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.

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

5.6.2 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.

5.6.3 Resultados: Al final de cada partida, el capitán del equipo ganador deberá tomar capturas de pantalla para tenerla como respaldo y paralelamente subir el resultado a la plataforma de torneo.

ARTÍCULO 6: CONFIGURACIÓN DE JUEGO

6.1 Creación de partida: La plataforma le entregará a los capitanes un código por partido con el cual se conectarán a la partida.

1. El modo de juego será partida personalizada.
2. El mapa a elegir será la Grieta del invocador.
3. El tamaño del equipo será de 5 jugadores.
4. El tipo de juego será Torneo de reclutamiento.
5. El lado será elegido por el seed en el enfrentamiento.

6.2 Cómo ganar una partida: Las bases para acreditar una partida son las siguientes:

- a) Destrucción del nexo.
- b) La rendición del equipo.
- c) El abandono de una partida.
- d) Una victoria asignada por definición de juez.
- e) No presentación de equipo oponente.

ARTÍCULO 7: FASES DEL TORNEO

7.1 Fase de grupos: En esta etapa se formarán grupos. La cual se jugará en el modo todos contra todos. Los parámetros utilizados para determinar la puntuación serán:

- 1 punto por partida ganada.
- 0 puntos por partida perdida.
- No existe empate.

Clasificarán los 2 equipos con mayor puntaje de cada grupo.

En caso de empate de puntajes entre los equipos a clasificar, se procederá a realizar el siguiente sistema de desempate:

1. Victoria directa.
2. Torres e inhibidores.
3. Kills.
4. Muertes.
5. Oro.

7.2 Fase eliminatoria: Se hará una eliminatoria entre los XX equipos clasificados de la fase de grupos, en un sistema de mejor de 3 (Bo3), hasta semifinal, y una final. Se determina el 4, 3, 2 y 1 lugar.

7.3 Final: La final será online en uno de los días de FestiWeek, que se determinará en el transcurso de la competencia y será avisado con anticipación. Además la organización no se hace responsable de la movilización de ningún equipo para el día de la final.

ARTÍCULO 8: CONDUCTA DE LOS JUGADORES

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

8.1 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.

8.2 Desconexiones intencionales: Cualquier desconexión sin justificación válida previo con Festigame y sus organizadores.

8.3 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.

8.4 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.

8.5 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.

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

Cualquier tipo de reclamo, injusticia o consulta, debe realizarse a través de la plataforma de discord.

ARTÍCULO 9: LLAMADAS DE ATENCIÓN Y AMONESTACIONES

9.1 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 (Ver punto 7.5).

9.2 Amonestaciones: Las amonestaciones serán consideradas por los moderadores mediante las siguientes acciones: Desconexión intencional / Hacking / Acoso / Discriminación / Corrupción 1 Tarjeta amarilla. (Ver punto 7.5).

9.3 Amonestación por retraso o inasistencia: En caso que alguno de los participantes no se presenten con puntualidad serán sancionados de la siguiente manera:

1. 25 minutos antes de la hora estipulada perderán un bloqueo en la fase de selección.
2. 20 minutos antes de la hora estipulada perderán dos bloqueos en la fase de selección.
3. 15 minutos antes de la hora estipulada perderán los 3 bloqueos en la fase de selección.
4. 10 minutos antes de la hora estipulada perderán automáticamente la partida por inasistencia.

9.4 Amonestación para el capitán: En caso de que el capitán de algún equipo, presente tarjeta amarilla en un enfrentamiento, dicha partida se dará como victoria para el equipo oponente automáticamente, y si acumula una tarjeta roja, resultará con la descalificación del equipo, sin reembolso de la inscripción o devolución de cualquier tipo.

9.5 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 10: SITUACIONES PREVISTAS

10.1 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 11: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

11.1 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 12: ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL TORNEO

12.1 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.

12.2 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.

12.3 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.

12.3 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 13: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

13.1 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 14: PREMIOS

14.1 Los premios a repartir son los siguientes:

Primer lugar: \$500.000 CLP para el equipo.

Segundo lugar: \$350.000 CLP para el equipo.

Tercer lugar: \$200.000 CLP para el equipo.

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