

BASES Y REGLAMENTO

TORNEO FIGHTING FESTIGAME 2021



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	3
ARTÍCULO 5: CONFIGURACIÓN DE JUEGO	4
ARTÍCULO 6: ARBITRAJE Y CONDUCTA	4
ARTÍCULO 7: CONEXIÓN	5
ARTÍCULO 8: SITUACIONES PREVISTAS	5
ARTÍCULO 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN	5
ARTÍCULO 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL TORNEO	6
ARTÍCULO 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	6
ARTÍCULO 12: PREMIOS	6

MODIFICACIONES A LAS BASES

Última modificación a las bases: 22-06-2021

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 Fighting" en adelante "COMPETENCIA" a realizarse durante "FestiGame". Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.festigame.com.

1.2 "FestiGame" 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 mixto, que incluirá partes grabadas, otras en vivo y todo lo que sea realizado durante la emisión oficial del evento "FestiGame", será en vivo, lo que resultará excluyente a considerar.

1.3 Al inscribirte en alguna competencia del Torneo Fighting de FestiGame estás confirmando estar de acuerdo con lo mencionado en este documento y a su vez aceptas el reglamento definido, por esta razón sugerimos hacer lectura a conciencia para mantener el desarrollo del torneo en su mejor funcionamiento y fluidez posible.

ARTÍCULO 2: REGLAS GENERALES

2.1 Acerca del juego y sistema

Juego Mortal Kombat 11:

Versión del juego: Última disponible a la fecha del torneo

Plataforma: PS4

Modo(s) del Torneo: Bracket de doble eliminación

Cantidad máxima de jugadores: 64

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 organizadores podrá resultar en la descalificación del jugador.

2.3 Comunicación: Los medios de comunicación oficiales para la COMPETENCIA FestiGame serán por email con esta dirección: torneofighting@festigame.com o por el canal de Discord habilitado para la ocasión. El equipo de administradores utilizará estas vías para enviar información relevante de la competencia, por lo que todos los jugadores 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 jugador 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 deben ingresar sus datos en el formulario, de esta forma se realizará el bracket por la plataforma <https://challonge.com/FestigameMK11>

3.3 Periodo de inscripción: La inscripción consta de postulaciones abiertas mediante la página desde el día Viernes 18 de Junio a partir de las 16:00 hrs hasta el 2 de julio.

ARTÍCULO 4: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

4.1 El jugador debe leer las bases de la competencia y tener la **disponibilidad** la semana 1 para poder avanzar al TOP8 (Todo Online).

4.2 El jugador debe tener la **disponibilidad** la semana 2 para poder jugar TOP 8 (online)

4.3 El jugador debe tener la **disponibilidad** la semana 2 Semi-Finales y Gran Final (Presencial u Online Sábado y Domingo)

4.4 El jugador debe completar el formulario de inscripción proporcionado por Festigame

4.5 El jugador debe hacer **Check-In** en el Discord de Festigame una vez termine su inscripción

4.6 El jugador debe coordinar con su oponente en el canal de Discord (**Buscar Contrincante**) esto para Winner y Loser

4.7 El jugador debe agregar su resultado en el canal de Discord (**Resultados**), ya sea para reportar un "Winner" o un "Loser"

4.8 La competencia contará con formato de doble eliminación, esto significa que si el jugador perdió su primera partida no queda eliminado directamente, sino que pasa al bracket inferior (losers) manteniéndose en competencia. Esta modalidad se mantiene hasta la Gran Final.

4.9 En las finales se enfrentarán el ganador del bracket superior (winners) contra el ganador del bracket inferior (losers)

4.10 Todas las partidas antes de las finales serán al mejor de 3 (Bo3)

4.11 En las instancias finales del torneo (últimas 3 peleas) la modalidad cambiará al mejor de 5 (Bo5)

4.12 Consideraciones específicas para el juego:

Durante el desarrollo del set, solo quien pierda una pelea puede cambiar de personajes.

4.13 Si el jugador no aparece a la hora acordada y validada por su contrincante (independiente de la ronda) a este se le dará por perdido el match, una vez se agote el tiempo de espera que es de 5 min.

ARTÍCULO 5: CONFIGURACIÓN DE JUEGO

5.1 Las partidas requerirán de la siguiente configuración

Juego por definir:

- Tiempo: 90 Seg (por defecto)
- Escenario aleatorio
- Rondas: 2 (por defecto)
- Modo Torneo

ARTÍCULO 6: ARBITRAJE Y CONDUCTA

6.1 Comunicación: Al inscribirse en el torneo se vuelve imperante el uso de Discord para notificar las peleas y coordinarlas entre los participantes. Quien no tenga una cuenta en aquel software de comunicación y no se haga presente en los inicios de la competencia será automáticamente descalificado.

6.2 En el momento de desarrollarse un set, se debe avisar si o si el inicio del mismo y el final con el resultado pertinente. De no ser avisado, se dará por asumido que el set no se jugó y si el atraso de ese set genera un inconveniente con el avance de la competencia, la organización decidirá el destino de ambos jugadores.

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

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

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

6.3.3 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.

6.3.4 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.

6.3.6 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 7: CONEXIÓN

Somos conscientes que al llevar a cabo una competencia de carácter online es probable que se de alguna situación donde haya algún problema relacionado a este tópico.

7.1 La conexión de red debe ser mediante cable de red, quien participe con WIFI será automáticamente descalificado

7.2 Si una desconexión ocurre durante una situación que sin ninguna duda llevaba a terminar una pelea, se le dará el triunfo a quien iba con la evidente ventaja.

7.3 En caso de desconexión durante una pelea, el oponente debe sacar un screenshot y enviarla por discord a uno de los moderadores del torneo por el canal Soporte y Casos, el jugador que se desconecte perderá el set.

7.4 Si el participante que se desconectó no se comunica por Discord con la organización en un lapso de 5 minutos, se dará como el perdedor del set.

7.5 También cabe destacar que algunos jugadores tienen la posibilidad de pedir una prueba de conexión a su rival previa al desarrollo de la pelea. Si esta prueba de conexión no genera satisfacción, ambas partes deberán ir a www.speedtest.net a realizar la respectiva prueba de su estado actual de conexión; se tomará como ganador de la pelea a quien tenía la mejor conexión luego de aquella última instancia si los jugadores están de acuerdo en que así sea. De no estarlo, en favor del tiempo y desarrollo del torneo, la organización determinará los pasos a seguir.

7.6 La petición de conexión queda sujeta solamente a realizarse al inicio del set, durante el desarrollo de este solo se aceptará si se produce un evidente problema de Lag.

7.7 En el caso que existan dos jugadores que tengan problema con la conexión (Cumpliendo todos los criterios anteriores) se dará paso a elegir una moneda digital para que avance el respectivo jugador (Mejor de 3).

ARTÍCULO 8: SITUACIONES PREVISTAS

8.1 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 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

9.1 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 derechos a compensación y/o retribución alguna.

ARTÍCULO 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL TORNEO

10.1 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.

10.2 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.

10.3 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.

10.3 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 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

11.1 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 12: PREMIOS

12.1 Los premios a repartir son los siguientes:

Primer lugar: \$250.000 CLP

Segundo lugar: \$150.000 CLP

Tercer lugar: \$100.000 CLP

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