

BASES Y REGLAMENTO  
GAME SHOW ARENA FREE FIRE 2021



<b>MODIFICACIONES A LAS BASES</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 2: REGLAS GENERALES</b> 2	
<b>ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN</b> 3	
<b>ARTÍCULO 4: PROCESO DE ENFRENTAMIENTOS</b> 4	
<b>ARTÍCULO 5: EL JUEGO</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO 6: REGLAS E INCUMPLIMIENTOS</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO 7: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO 8: ACEPTACIÓN DE LAS BASES</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO 10: PREMIOS</b>	<b>8</b>

## MODIFICACIONES A LAS BASES

**Última modificación a las bases:** 21-08-2021

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 definir el ambiente adecuado para el desarrollo del torneo. Game Show Arena, en adelante el "ORGANIZADOR", hace entrega del siguiente documento, el cual ha sido diseñado con el fin de informar a sus participantes sobre las bases, reglamentos y restricciones del "Torneo Free Fire", en adelante "COMPETENCIA". Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser solicitadas y descargadas en el Discord y al correo "\_".

## ARTÍCULO 2: REGLAS GENERALES

**2.1 Acerca del juego y sistema:** La COMPETENCIA se desarrollará bajo las siguientes consideraciones técnicas:

- **Versión del juego:** Free Fire
- **Plataforma:** Mobile
- **Cantidad máxima de jugadores:** 500 jugadores

**2.1.1** Los jugadores serán responsables de proporcionar su propio hardware y conexión a internet para participar en la COMPETENCIA, además serán responsables de asegurar su adecuado funcionamiento, extendiéndose a la posibilidad de participar o continuar en la COMPETENCIA.

**2.1.2** Está COMPLETAMENTE PROHIBIDO participar en la COMPETENCIA utilizando software de emulación o cualquier otro ajeno a la aplicación de Free Fire mientras el jugador se encuentre en una partida, incluyendo cualquier aplicación de comunicación externa.

**2.2 Confidencialidad:** Cualquier tipo de conversación o comunicación entre un participante y el equipo del ORGANIZADOR se considera estrictamente confidencial. Cualquier revelación de información y/o publicación sobre un asunto discutido con el ORGANIZADOR en cualquier medio de comunicación o red social sin aprobación expresa del mismo del torneo podrá resultar en la descalificación del jugador.

**2.3 Comunicación:** El medio de comunicación oficial para la COMPETENCIA será el correo electrónico: [Freefgsa@festigame.com](mailto:Freefgsa@festigame.com) El equipo del ORGANIZADOR utilizará esta vía para enviar información relevante sobre la competencia, por lo que todos los jugadores deberán consultar su casilla de correo para estar al tanto de todas las novedades, y evitar que los anuncios importantes sean perdidos. De igual manera se mantendrá comunicación por el canal de Discord oficial de la COMPETENCIA del cual se notificará a través del correo electrónico con el que el jugador se registró.

**2.4 Transmisiones:** El ORGANIZADOR posee todos los derechos de transmisión de todas las partidas de la COMPETENCIA, y se reserva su utilización de manera exclusiva.

**2.4.1** Ningún jugador podrá transmitir sus partidas en vivo en cualquier plataforma de streaming sin el consentimiento explícito de los administradores de la COMPETENCIA. En caso de hacerlo, el jugador recibirá la derrota automática por Walk Over por la(s) partida(s) en cuestión.

### **ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN**

**3.1 Sobre los jugadores.** Para participar, los jugadores deben ser mayores de 13 años. Los jugadores menores de 18 años deberán presentar un permiso simple firmado por sus padres, autorizando su participación, con plazo máximo de entrega al día 03 de octubre de 2021.

**3.1.1** De no haberse presentado el permiso de participación en la fecha límite, se procederá a descalificar al participante de manera automática, dándole la clasificación al jugador en la siguiente posición.

**3.1.2** No existe requisito de nacionalidad para la inscripción de los jugadores.

**3.1.3** No existe requisito de residencia física para la inscripción de los jugadores. Sin embargo, aquellos jugadores que clasifiquen a las rondas Semifinal y Final deberán asistir de manera presencial a jugar dichas rondas a una locación en Santiago de Chile, siendo todos los gastos de movilidad y estadía costeados por el jugador. Salvo que por motivos de fuerza mayor la organización considere no factible la realización presencial del evento. Dicho esto, las personas participantes en esta competencia deberán tener presente que deberán llegar al recinto de la final por su cuenta. Game Show Arena o FestiGame no se harán cargo de su traslado y será su total responsabilidad, excusando a la organización u otra entidad de toda responsabilidad en el trayecto y regreso desde el recinto. De esta forma, si para el día 3 de octubre los participantes no han confirmado su participación presencial en el evento con algún tipo de comprobante, el cupo deberá avanzar.

**3.2** La inscripción será de carácter abierta, mediante el formulario de inscripción de la COMPETENCIA, desde el día 30 de agosto a las 16 hrs hasta el día 19 de septiembre de 2021. Si algún jugador incumpliera alguno de los puntos estipulados en este reglamento durante el desarrollo de la COMPETENCIA, este podrá ser eliminado bajo criterio del ORGANIZADOR.

**3.2.1** No hay restricciones ni requisitos de personaje, habilidad, equipamiento, vestuario, moda, bóveda o colección, con excepción de aquellas combinaciones que causen problemas que afecten la competencia. En ese caso, el ORGANIZADOR informará de dichas excepciones a los jugadores con la mayor antelación posible.

**3.2.2** Si un jugador utilizara una característica restringida del juego, el ORGANIZADOR se reservará el derecho de sancionar al jugador infractor hasta el

punto de su expulsión.

**3.2.3** Las cuentas de los jugadores deben pertenecer al servidor SAC.

**3.3.** Cualquier cuenta de participación del jugador que se encuentre baneada o penalizada de cualquier manera que le impida jugar, no podrá participar en la COMPETENCIA incluso luego de iniciada.

**3.4. Suplantaciones u otras faltas:** Los jugadores se inscribirán consignando sus nombres de cuenta, con el objetivo de corroborar su participación y descartar suplantaciones.

**3.4.1** La suplantación de identidad de un jugador en la COMPETENCIA devendrá en su descalificación automática, evitando que tanto los jugadores registrados como suplantados participen en los siguientes torneos del año.

**3.4.2** Los jugadores serán responsables de comprobar que sus contrincantes cumplan con las reglas de identidad, y en caso de encontrar una irregularidad se comunicarán inmediatamente con el ORGANIZADOR, procediéndose a sancionar de ser el caso.

**3.4.3** Los jugadores utilizarán cuentas de su entera y exclusiva propiedad. De encontrarse a un jugador utilizando una cuenta que no le pertenezca, este será descalificado automáticamente.

**3.5. Cupos:** La COMPETENCIA se realizará con **500 jugadores** que serán seleccionados en estricto orden de inscripción y sin restricción alguna (salvo aquellas descritas en este artículo). Al cumplirse el plazo de inscripciones, estas serán cerradas de manera automática y definitiva con los jugadores registrados hasta ese momento.

**3.6. Nombres de jugadores.**

**3.6.1 Nicknames:** No podrán participar en la COMPETENCIA aquellos nombres de cuenta que contengan:

- Alteraciones que dificultan su visualización durante las partidas.
- Adiciones de patrocinadores/sponsors, nombres de productos o marcas comerciales.
- Lenguaje difamatorio, peyorativo, racista, ofensivo, vulgar, obsceno, anti-semita, o que incite al odio.
- Ortografía alternativa, caracteres especiales o texto sin sentido para evadir los puntos mencionados anteriormente.

**3.6.2** Al confirmarse el registro de un jugador, este no podrá cambiar su nombre de cuenta por el resto del torneo.

## ARTÍCULO 4: PROCESO DE ENFRENTAMIENTOS

### 4.1. Formato de competición

#### 4.1.1 Definición de Términos.

- **Fase:** Etapa del torneo, cada fase tiene una fecha distinta
- **Ronda:** Conjunto de partidas en grupo
- **Grupo:** Conjunto de jugadores, un grupo cuenta con 50 jugadores
- **Puntos de partida:** Son los puntos obtenidos en una partida individual y según se describe en la siguiente tabla:

Puntos por asesinato:2	
Puntos por colocación	
1er Lugar	20
2do Lugar	17
3er Lugar	15
4to Lugar	13
5to Lugar	12
6to Lugar	10
7mo Lugar	6
8vo Lugar	4
9no Lugar	3
10mo Lugar	2
11vo Lugar	1
12vo Lugar	0

### 4.2 Detalles de cada fase:

#### 4.2.1 Rondas iniciales de 500 jugadores divididos en 10 grupos.

**4.2.1.1 Fase 1:** Los 500 jugadores se dividirán en 10 grupos, de 50 jugadores los cuales jugarán 1 partida. Los 20 mejores jugadores de cada grupo (utilizando la tabla de puntajes) pasan a la siguiente fase.

**4.2.1.2 Fase 2:** Los 200 jugadores con los mejores puntajes de la fase 1 pasan a esta fase divididos en 4 grupos de 50 jugadores. Igual que en la fase anterior se jugará 1 partida. Los 20 mejores jugadores de cada grupo pasan a la siguiente fase

**4.2.1.3 Fase 3:** Los 80 jugadores con los mejores puntajes de la fase 2 pasan a esta fase divididos en 2 grupos de 40 jugadores. En esta fase se jugarán 2 partidas. Los 20 mejores jugadores de cada grupo pasan a la siguiente fase.

**4.2.2 Semifinal:** Los 40 mejores jugadores de la fase anterior pasan a la semifinal divididos en 2 grupos de 20 jugadores. En esta fase se jugarán 2 partidas. Los 10 mejores jugadores de cada grupo pasan a la siguiente fase.

**4.2.3 Final:** Los 20 mejores jugadores de la semifinal pasan a la final y entre estos, los 3 primeros lugares reciben premio

La información de las fases puede observarse también en la siguiente tabla:

	NÚM. JUGADORES	NÚM. J. GRUPO	NÚM. GRUPOS	NÚM. CLASIFICADOS
F1	500	50	10	20
F2	200	50	4	20
F3	80	40	2	20
Semi	40	20	2	10
Final	20	20	1	3 (GANADORES)

#### 4.3 Formato de partida:

- **Nombre:** Definido por la ORGANIZACIÓN.
- **Contraseña:** Definido por la ORGANIZACIÓN.
- **Modo:** Solos
- **Modo:** Clásico (Round 1 Rush Hour (Semifinal y Final))
- **Mapa:** Bermuda-Kalahari
- **Tamaño de equipo:** 1
- **Permitir espectadores:** Solo staff autorizado por la ORGANIZACIÓN.

#### 4.4 Calendario:

Fase	Fecha	Modalidad
Fase 1	Sábado 25 de septiembre	En línea
Fase 2 y Fase 3	Sábado 02 de octubre	En línea
Semifinal	Sábado 09 de octubre	Presencial*
Final	Domingo 10 de octubre	Presencial*

\*Las fases presenciales se disputarán en Santiago de Chile, la ORGANIZACIÓN informará adecuadamente a cada jugador la dirección y los cambios que puedan ocurrir al respecto.

**4.5. Papel de los árbitros.** La ORGANIZACIÓN dispondrá de árbitros, quienes tendrán la responsabilidad de supervisar, sancionar y responder preguntas sobre cualquier situación que ocurra antes, durante o inmediatamente después de cada partida. Las decisiones de los árbitros son definitivas e inapelables.

**4.6. Cambios en el calendario.** La ORGANIZACIÓN puede, a su consideración, reorganizar el horario y fecha de una ronda dada y/o cambiar la fecha de un combate de la COMPETENCIA.

**4.6.1** La presencialidad de las dos últimas fases (semifinal y final) pueden estar sujetas a modificaciones mientras la autoridad sanitaria lo permita. En ese caso la ORGANIZACIÓN notificará a todos los jugadores a la mayor brevedad posible.

**4.7. Asistencia y tolerancia:** Los árbitros serán los responsables de crear las salas de juego oficiales y compartir la información en Discord para que los jugadores puedan unirse. Los jugadores son responsables de estar atentos a la información de la sala y unirse por su propia cuenta.

**4.7.1** Los jugadores deberán presentarse en Discord 1 hora antes del inicio de cada serie indicada en el calendario de la Regla 4.4

**4.7.2** Los jugadores deberán estar presentes en la sala de juego designada con 30 minutos de anticipación para la primera partida de la ronda. Los detalles de ingreso a la sala (ID y Password) serán comunicados al jugador mediante Discord y/o correo

electrónico. La tolerancia máxima de ingreso será a 10 minutos antes de la hora indicada en el calendario.

**4.7.3 Para las partidas siguientes**, el tiempo de tolerancia máximo para presentarse será de 5 minutos.

**4.7.4** Los jugadores que no se hayan presentado para el inicio de cada partida serán considerados como ausentes y no recibirán puntos para la partida en cuestión.

## **ARTÍCULO 5: EL JUEGO**

**5.1 Antes de un encuentro:** Los jugadores deben asegurarse de cumplir y hacer cumplir todas las disposiciones del presente reglamento (respecto a la identidad de los jugadores, el uso apropiado de sus cuentas, etc.) al momento de empezar cada partida. Si un jugador encuentra cualquier situación irregular, debe de comunicarlo inmediatamente al ORGANIZADOR, sin derecho a reclamo de no hacerlo.

### **5.2 Durante el encuentro:**

**5.2.1** Los jugadores no podrán desconectarse intencionalmente durante un juego bajo pena de descalificación inmediata.

**5.2.2** Si un jugador se desconecta de una partida debido a problemas de red, podrá volver a conectarse mientras la partida siga en curso. Los jugadores no podrán solicitar una pausa o reinicio debido a una desconexión. El ORGANIZADOR podrá reiniciar una partida de manera excepcional bajo las siguientes condiciones:

- Falla del servidor del juego: ningún jugador puede volver a conectarse.
- Si 10 jugadores o más resultan afectados debido a problemas de red al mismo tiempo.

**5.2.3 Ping alto:** Los jugadores son completamente responsables de su calidad de conexión a Internet. No se podrá solicitar una pausa o reinicio debido a un ping alto o condiciones de red deficientes salvo que estas afecten a la mayoría (mínimo 10) de jugadores de la partida.

**5.3** Las conductas antideportivas dentro de las partidas son catalogadas como conductas graves. Estas conductas incluyen: ofensas verbales, discriminación racial, uso de hack, etc. Cualquier jugador que sea encontrado en una conducta antideportiva dentro del juego será expulsado de la COMPETENCIA de manera inmediata.

**5.4 Luego del encuentro:** Si un jugador detecta que otro está incumpliendo con cualquiera de las normas descritas en este reglamento, deberá intentar registrar dicho incumplimiento e informará al ORGANIZADOR al momento de finalizar la partida en curso. Cualquier informe de incumplimiento deberá estar acompañado de detalle y evidencia suficiente para poder aplicar las sanciones de manera adecuada.

## **ARTÍCULO 6: REGLAS E INCUMPLIMIENTOS**

### **6.1 Reglas e incumplimientos particulares**

- El uso de cualquier software de trucos está totalmente prohibido.



- El uso de cualquier script o ayuda de movimiento/jugabilidad dentro o fuera del juego (esto incluye modificadores de controles, mira, chat de voz o comunicación externa) está totalmente prohibido.
- Cualquier aplicación en segundo plano ajena al juego y/o que pueda mostrar notificaciones está prohibida.
- Está prohibido participar usando emuladores, bajo sanción de expulsión inmediata.

**6.2 Advertencias y sanciones:** Un jugador podrá ser expulsado si comete cualquiera de las siguientes ofensas:

- Recibe más de una advertencia verbal o escrita por parte del ORGANIZADOR.
- Es culpable de conducta agresiva o antideportiva.
- Interactúa con cualquier miembro del ORGANIZADOR de manera agresiva o violenta.
- Incumple con cualquiera de las reglas escritas en el presente reglamento.

**6.3 Situaciones imprevistas:** En caso de existir alguna eventualidad de fuerza mayor, el ORGANIZADOR podrá decidir una solución apropiada a su criterio.

**6.4 TODOS LOS JUGADORES SON RESPONSABLES DE INFORMARSE Y CUMPLIR ESTE REGLAMENTO. EL DESCONOCIMIENTO DE ESTAS REGLAS NO LO EXIME DE SU RESPONSABILIDAD Y/O SER SANCIONADO.**

## **ARTÍCULO 7: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN**

**7.1** Tanto el ganador como cada uno de los participantes de la COMPETENCIA autorizan en forma irrevocable al ORGANIZADOR y sus asociados 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). El ORGANIZADOR podrá realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de dichas imágenes y voces. Nada de ello generará derechos de compensación y/o retribución alguna a favor de los participantes.

## **ARTÍCULO 8: ACEPTACIÓN DE LAS BASES**

**8.1.** 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 solicitadas por Discord y correo. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

**8.2.** 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.

**8.3.** Los participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo de la presente actividad. LA ORGANIZACIÓN 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.

**8.4.** 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 9: PREMIOS**

**9.1** Los premios a repartir serán los siguientes:

**Primer lugar:** \$400.000 CLP.

**Segundo lugar:** \$300.000 CLP.

**Tercer lugar:** \$200.000 CLP.

**9.2** La entrega de premios en dinero será realizada con un máximo de 60 días hábiles de ser finalizada la competencia.