

BASES Y REGLAMENTO
TORNEO POKÉMON UNITE EN GAME SHOW ARENA 2021



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES	2
ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO	3
ARTÍCULO 3: COPA UNITE FESTIGAME 2021	3
ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES	3
ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS	4
ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS	5
ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS	5
ARTÍCULO 8: PREMIOS	6
ARTÍCULO 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN	6
ARTÍCULO 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES	6
ARTÍCULO 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	7

INTRODUCCIÓN

Este reglamento tiene como objetivo sentar las bases para el torneo de "POKEMON UNITE", además de considerar los factores, para el buen desarrollo de este. 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 POKÉMON UNITE", en adelante "COMPETENCIA" a realizarse en "Game Show Arena 2021". Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.festigame.com.

ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

- 1.1. El torneo tiene por nombre "TORNEO POKÉMON UNITE"
- 1.2. El torneo tendrá 3 fases: "Ronda de Clasificación", "Semifinal" y "Gran Final".
- 1.3. Todas las etapas de COMPETENCIA se desarrollarán bajo el marco de EVENTO, el cual es un evento de videojuegos que se desarrollará entre los meses Agosto y Octubre del 2021, Todo vía online y en vivo.
- 1.4. Los Equipos se enfrentarán en un sistema de Bracket de eliminación directa en partidos al mejor de 3 (Bo3). La semifinal y la "Gran Final" se jugarán al mejor de 5 enfrentamientos (Bo5)
- 1.5. Cada equipo debe contar con un nombre de "fantasía", además de máximo de 7 jugadores por equipo (1 jugador por rol y 2 suplentes, que no es obligatorio).
- 1.6. Se permiten todos los Pokémon disponibles a la fecha.
- 1.7. Solo podrán usar 1 "Objeto de Combate" y un "Objeto Equipable", esto con el fin de que jugadores de todos los niveles puedan participar. Los organizadores regularán esto mediante capturas del juego, de no cumplir con este requisito el equipo perderá la ronda.
- 1.8. Todos los jugadores inscritos deben tener agregados como "amigos" en el juego a las siguientes cuentas: "Dezothsama" y ""LinaRed" . Coordinadores del EVENTO.

1.9. Los jugadores pueden ser de cualquier lugar del continente, no obstante de llegar a la semifinal y final, tendrán que tener presente que tales etapas se realizarán de forma presencial, salvo que por motivos de fuerza mayor la organización considere lo siguiente. 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.

1.10. Cada jugador deberá contar con su Nintendo Switch para el torneo.

1.11. Cada jugador debe tener su cuenta en el servidor de America.

ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO

2.1. **Versión del juego:** Pokémon Unite 1.1.1.5_r267789 (293607) (actual versión)

2.2. **Plataforma:** Nintendo Switch.

2.3. **Modo:** MOBA (Massive Online Battle Arena).

2.4. **Personajes a utilizar:** Todos los disponibles a la fecha

2.5. **Objeto de Combate:** Todos los disponibles a la fecha.

2.6. **Objeto Equipable:** Todos los disponibles a la fecha

ARTÍCULO 3: COPA UNITE FESTIGAME 2021

3.1. El período de inscripciones comienza el lunes 30 de agosto desde las 16hrs y finaliza el Domingo 19 de Septiembre a las 11:59PM.

3.2. La "Ronda de Clasificación" de los equipos comenzará el martes 21 de septiembre del 2021 hasta el Domingo 26 del mismo mes.

3.3. Una vez finalizado el período de inscripciones, se realizará un sorteo al azar entre todos los equipos registrados, formando 8 parejas que se enfrentarán entre sí en una serie al mejor de 3 partidas. Los 8 equipos vencedores se enfrentarán en la semifinal, la cual será el día 09 de Octubre en el "Game Show Arena 2021".

3.4. Registro de partida: si uno de los equipos no informa actividad en la sala de chat de Discord en los primeros 5 minutos después del inicio de la ronda, recibirá una ronda perdida.

ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES

4.1. Todos los Equipos o participantes están comprometidos a observar y cumplir con las disposiciones mencionadas en el presente documento.

4.2. Es responsabilidad de los participantes acatar las comunicaciones emitidas por la organización del campeonato. El canal principal de comunicación será Discord y además toda duda oficial deberá ser realizada al correo mobagsa@festigame.com para su respaldo.

4.3. Es responsabilidad de los participantes el correcto funcionamiento de su respectiva conexión a internet. La organización está en derecho de no admitir la participación de algún equipo inscrito en alguna ronda determinada si este presenta problemas de conexión que comprometan su participación o la de los demás equipos en el torneo.

ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS

5.1. Los partidos serán organizados (es decir, creados en el juego) por el capitán de cada equipo de la siguiente manera:

Juego 1: capitán del equipo A (que aparece en el lado izquierdo de la pantalla del partido)

Juego 2: capitán del equipo B (que aparece en el lado izquierdo de la pantalla del partido)

Juego 3: lanzamiento de una moneda por parte de un Organizador, ya sea "Dezothsama" o "LinaRed" en el chat de discord para el partido.

5.2. En el set al mejor de 5 de las finales, los juegos 1 y 3 serán organizados por el equipo A, y los juegos 2 y 4 por el equipo B, esto significa que tendrán la opción de elegir en qué lado del mapa quieren disputar el partido. El juego final 5 se decidirá lanzando una moneda por un Organizador, en caso de ser necesario.

5.3. Del mismo modo, los equipos deben cambiar de bando en cada partido. En la pantalla de creación del lobby donde se ubican los 10 jugadores, el equipo anfitrión del juego debe estar arriba y el otro equipo abajo. El jugador que crea el lobby debe estar en la ranura superior izquierda.

5.4. Para crear un lobby privado para los 10 jugadores, el capitán a cargo del juego deberá:

- 5.4.1 Hacer clic en "Unite Battle" en el menú principal del juego y selecciona "Estándar" usando L / R.
- 5.4.2 Seleccionar el menú morado en el lado derecho de la pantalla que indica el tipo de partida (igualada, aleatoria o amistosa).
- 5.4.3 Elegir "Partido amistoso". Esto abrirá una pantalla con 10 espacios para jugadores.
- 5.4.4 Hacer clic en cualquier espacio libre para abrir el menú de amigos. Tu también puedes: Agregar jugadores rivales como amigos en el juego (las ID de jugador en el juego se proporcionan en la sala de partidas de Discord) o Invitar a tus otros jugadores, así como a los oponentes. Asegúrese de que todos estén emparejados con sus compañeros de equipo. Puede cambiar de posición haciendo clic en cualquier jugador y moverlo.
- 5.4.5 En la selección de personaje, cada jugador deberá enviar una captura de pantalla donde se verificará el uso de 1 "Objeto de combate" y 1 "Objeto equipable".

ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS

6.1. Los siguientes puntos son aplicables a la "para todos los enfrentamientos del EVENTO".

6.2. Está permitido el uso de joystick personales, siempre y cuando estos sean desconectados y desvinculados de la consola una vez terminado cada encuentro.

6.3. Los jugadores solo pueden unirse al torneo en equipos de 5 o 6 jugadores. Se necesitan cinco jugadores para jugar una ronda determinada, pero todos los equipos pueden incorporar un jugador adicional como sustituto. Si algún equipo cae por debajo de cinco jugadores, automáticamente perderá su ronda y, por lo tanto, quedará fuera del torneo.

ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS

7.1. Los reclamos que no cumplan con los requisitos mencionados en este reglamento NO serán considerados o sometidos a revisión por parte de los comisarios deportivos.

7.2. La resolución de un reclamo, realizada por los comisarios deportivos o administración, NO son apelables.

7.3. Solamente se aceptarán reclamos en un plazo de 24 horas luego del término de cada partida en cuestión.

7.4. El Juego determina automáticamente el ganador de cada juego individual en función de la puntuación de cada equipo.

7.5. En caso de empate dentro de una partida, el juego otorgará la victoria al equipo que haya anotado el primer punto en el partido.

7.6. Cada capitán deberá hacer una captura de pantalla de los resultados de cada juego que juegue mientras muestra los puntajes de ambos equipos y los números de cada jugador individual. Esto se utilizará como referencia para cualquier disputa.

7.7. En caso de que ocurra una desconexión, ya que el juego no tiene modo espectador (de momento) ni botón de pausa, el juego debe continuar. Sin embargo, en el caso de que el equipo afectado solicite un remake del partido y el equipo ofendido acepte, se jugará un remake y se deberá volver a utilizar el mismo Pokémon elegido. Siempre y cuando se compruebe la desconexión.

ARTÍCULO 8: PREMIOS

8.1. Los premios a otorgar son los siguientes:

1º Lugar:

- \$500.000 CLP

2º Lugar:

- \$300.000 CLP

3º Lugar:

- \$200.000 CLP

8.2 Los premios serán entregados en un plazo a más tardar de 60 días hábiles tras la realización del evento

ARTÍCULO 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

9.1. Tanto el Equipo 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, junto a cualquier entidad que auspicia el evento y tenga la autorización directa de 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 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES

10.1. La finalidad de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del torneo, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su funcionamiento. 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. Los ORGANIZADORES se reservan el derecho de modificar en todo o parte el reglamento y el desarrollo del torneo 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.

Todos los cambios generados a las bases y la comunicación oficial de la competencia se realizará mediante el canal de Discord oficial de las competencias del evento, el que será entregado una vez que se confirme la inscripción a cada participante.

10.3. Los Participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo de la presente actividad. Los ORGANIZADORES podrán 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..

10.4. 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 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.