



BASES Y REGLAMENTO
COPA FÚTBOL FESTIGAME ONLINE 2022

ÍNDICE

ARTÍCULO 1: ACERCA DEL JUEGO Y SISTEMA	2
ARTÍCULO 2: COMPETENCIA	3
ARTÍCULO 3: AUSENCIAS Y DESCONEXIONES	6
ARTÍCULO 4: PREMIOS	6
ARTÍCULO 5: DERECHO A ANULAR PARTIDAS	6
ARTÍCULO 6: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN	7
ARTÍCULO 7: ACEPTACIÓN DE LAS BASES	7
ARTÍCULO 8: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	7

ARTÍCULO 1: ACERCA DEL JUEGO Y SISTEMA

2.1. Acerca del juego y sistema

Versión del juego: FIFA 22

Plataforma: PlayStation 4

Modo: Amistosos Online

Tipo de Plantilla: 90 global

Cupos competencia: 256 jugadores.

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 FestiGame Online serán por email en esta dirección: copafutbolfestigame@gmail.com o por el canal de Discord en el que estarán los participantes. 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 2: COMPETENCIA

3.1. Las inscripciones para la competencia online son libres y gratuitas a través del formulario de inscripción disponible en el sitio web www.festigame.com

3.2. Todo jugador debe completar los campos obligatorios del formulario de inscripción para registrarse debidamente.

3.3. El período de inscripción comienza el Viernes 29 de Abril hasta el martes 31 de mayo.

3.4. Una vez finalizado el período de inscripción, se ingresarán todos los jugadores registrados a un sistema web de brackets online para el sorteo de rivales, desarrollo de partidos y gestión de resultados. Este sistema, y posibles configuraciones o registros que sean necesarios, serán informados debidamente por ORGANIZADOR vía email o Discord a todos los jugadores inscritos.

3.5. Entre todos los jugadores registrados se disputará un campeonato de eliminación simple, bajo sistema “playoffs” (el que gana avanza, el que pierde queda eliminado).

3.6. La configuración de juego para todos los encuentros será el siguiente:

Modo de juego: Online

Tipo de partido: Amistoso Online (Partido Clásico)

Duración de partido: 6 minutos

Control: Clásico, Alternativo o Personalizado (se permite la configuración individual de botones).

Velocidad del juego: Normal

Tipo de plantilla: 90 global

Defensa: Táctica. El resto de configuraciones debe permanecer por defecto.

3.7 Todos los jugadores deberán tener cámara y conexión a Discord. Varios partidos serán monitoreados por veedores de Festigame que grabarán reacciones de los jugadores, utilizables solo para contenidos multimedia de la Copa FestiGame.

3.8. El formato para el desarrollo de cada partido, dependiendo de la ronda en disputa, será la siguiente:

- **Primera ronda:** Partido único (tiempo extra: si; penales: si).
- **Segunda ronda:** Partido único (tiempo extra: si; penales: si).

- **Tercera ronda:** Partido único (tiempo extra: si; penales: si).
- **Octavos de final:** Partido único (tiempo extra: si; penales: si).
- **Cuartos de final:** Partido único (tiempo extra: si; penales: si).
- **Semi final:** Partido único (tiempo extra: si; penales: si).
- **Final:** Partido único (tiempo extra: si; penales: si).

La primera Ronda iniciará una semana después de que se cierre el plazo de inscripciones. Cualquier duda o consulta será adecuadamente dilucidada por discord o por Whatsapp con el organizador de la Copa FestiGame.

Cabe destacar que los cuartos de final, las semifinales y la final se jugarán de forma presencial. FestiGame permitirá el acceso gratuito a los jugadores clasificados a esta ronda y serán casteados dentro de las dependencias de la zona Fútbol. El viernes 12 serían los cuartos de final, el sábado 13 las semifinales y el domingo 14 la gran final. Estos partidos se disputarán de forma offline, con los dos jugadores en una misma consola. Los jugadores podrán traer su joystick si así lo desean.

3.8. Será responsabilidad de cada jugador informarse acerca de la información de contacto (PSN ID) de su rival para concertar los partidos y entregar los resultados.

3.9. Comunicaciones:

- Al momento de registrarse al torneo a los participantes se les solicitará su PSN ID.
- Los competidores deberán agregarse entre sí como amigos en PSN y coordinar mediante la aplicación de mensajería de PSN.
- El canal oficial de la Copa Fútbol será el discord de FestiGame oficial para competencias. A los jugadores se les hará llegar el link del canal a través del mail, y de ahí en adelante cualquier comunicación relacionada a la competencia se le hará al organizador por los canales de texto del discord.

3.10. Reporte de partidos:

- El jugador que obtenga la victoria debe reportar su partido apenas haya finalizado el encuentro al canal de discord destinado a la información de partidos.
- Los jugadores deben tomar capturas del resultado final del encuentro y adjuntarlas al momento de reportar. También deben tomar capturas de los que marcaron goles en el partido.
- Se recomienda grabar todos los encuentros mediante las funciones integradas en PS4 en caso de disputa.

3.11. Transmisiones de partidos:

- Algunos de los encuentros podrían ser coordinados para ser transmitido por plataforma de streaming a confirmar.
- Para participar del torneo, todos los participantes deben aceptar la posibilidad de que sus partidos sean transmitidos.

3.12. Problemas de Conexión

- Si existen problemas de conexión en el juego entre ambos jugadores deberán comunicarse con un administrador mediante discord oficial del torneo o correo electrónico.
- Los jugadores que presenten problemas de conexión al crear la partida deben intercambiar quien invita. Si ni uno de los jugadores puede invitar al otro con éxito, los jugadores deben comunicarse con los administradores del torneo por el discord oficial del torneo o correo electrónico, en seguida ambos deben reiniciar su módem de Internet y la consola para luego intentar nuevamente.
- Si después de la fecha estipulada los jugadores no pueden establecer conexión, los administradores asignarán una derrota a ambos jugadores y registrarán el incidente.
- En caso de existir mala conexión por parte de uno de los jugadores, se deberá comunicar con la administración con pruebas que demuestren el hecho. En caso de existir una mala conexión por parte de un jugador, el administrador tomará una decisión de cómo procederá el encuentro.

3.13. Disputas

- Se debe informar por el discord oficial o correo electrónico en caso de cualquier problema que requiera un administrador.
- Si tu oponente está rompiendo una de las reglas establecidas, debes contactar inmediatamente a un administrador por correo electrónico o discord.
- Si un juego se juega más allá de la primera mitad con una configuración incorrecta, el resultado se mantendrá.

ARTÍCULO 3: AUSENCIAS Y DESCONEXIONES

4.1. Todo jugador que no se encuentre presente en el horario estipulado para el desarrollo de su encuentro, será automáticamente sancionado con una derrota de 3 goles a 0.

4.2. En el caso de que ambos jugadores no se presenten a disputar su encuentro, será considerado como “Partido No Disputado”, obteniendo ambos una penalización consistente en una derrota por 3 goles a 0.

4.3. En caso de una desconexión accidental durante un encuentro, un árbitro será el encargado de mediar acuerdo con los jugadores involucrados a modo de continuar el encuentro manteniendo el balance del partido para ambos.

4.4. En caso de una desconexión intencional por parte de uno de los jugadores, este será sancionado con la expulsión inmediata de COMPETENCIA.

4.5. En cualquier caso, de desconexión, por cada jugador expulsado durante el encuentro contará como gol a favor del rival al momento de la reanudación.

ARTÍCULO 4: PREMIOS

5.1. Los premios a otorgar son los siguientes:

1º Lugar: \$250.000

2º Lugar: \$170.000

3º Lugar: \$80.000

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

ARTÍCULO 5: DERECHO A ANULAR PARTIDAS

6.1. Toda participación está sujeta a estas bases y al reglamento de juego que conforma el presente documento, así como cualquier disposición y procedimientos establecidos por ORGANIZADOR durante el desarrollo de COMPETENCIA. Todo incumplimiento de estas bases y toda conducta contraria a las mismas por parte de los participantes, de terceros interesados o del normal desarrollo de la competencia, en detrimento de los intereses de la Organización, podrá dar lugar a la anulación de la partida y a la expulsión de (o los) participantes involucrados.

ARTÍCULO 6: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

7.1. Tanto el campeón como cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a FestiGame, Ibero Americana Radio Chile, empresas que auspicien la competencia 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 7: 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 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.

8.2. 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.

8.3. 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.

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 8: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

9.1. 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.