



**BASES Y REGLAMENTO  
TORNEO WWE 2K22 - 2022  
WWE 2K22**

**ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES**

1.1 El presente reglamento busca propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad a continuación, se hace entrega del siguiente reglamento a la producción de Festigame, el cual ha sido formado con el fin de informar a sus participantes sobre las bases, reglamentos y restricciones del **“WWE 2K22 FESTIMANIA”**, en adelante **“COMPETENCIA”** a realizarse durante **“FESTIGAME”**.

1.2 **“FESTIGAME”** es un evento de Videojuegos, donde se busca la competencia entre jugadores profesionales de videojuegos en plataformas online y/o presencial. 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”**.

1.3 Al inscribirte en alguna competencia del **“Torneo WWE 2K22 - 2022”** 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 Sobre el juego y sistema**

Juego: WWE 2K22

Versión del juego: Última disponible a la fecha del torneo

Plataforma: PS4 (Playstation 4)

Modo(s) del Torneo: 16vos y 8vos de final online, semifinal día sábado, final y 3er y 4to lugar día domingo.

Cantidad máxima de jugadores: 32

Localidad de los participantes: chilenos o extranjeros con residencia en Chile

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 de FESTIGAME, serán por email con esta dirección: [wefansmundialoficial1@gmail.com](mailto:wefansmundialoficial1@gmail.com) - [glopezbrito@gmail.com](mailto:glopezbrito@gmail.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 de la COMPETENCIA, 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 de manera automática.

### 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 Festigame.com como única vía.

3.2 Formulario de inscripción: Todo jugador debe ingresar sus datos en el formulario del sitio web de FestiGame, tras ello, y confirmar su participación vía mail, deberán seguir los pasos definidos por la organización si se llega a referir una plataforma extra.

3.3 Periodo de inscripción: La inscripción consta de postulaciones abiertas mediante la página desde el día Viernes 06 de mayo de 2022 a partir de las 17:00 hrs, hasta el 06 de junio 2022 o hasta llenar los cupos permitidos.

3.4 Edad mínima de inscripción: desde los 13 años en adelante podrán participar en las competencias. Menores de 18 años que se inscriban, deberán contar con al menos un permiso simple de sus padres y de ser requerida, la organización les podrá pedir un comprobante del permiso en cualquier momento.

### ARTÍCULO 4: SOBRE EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

4.1 El jugador debe leer las bases de la competencia y tener la disponibilidad entre el 29 de mayo hasta el 31 de Julio para disputar la fase de grupo (Todo Online).

4.2 El jugador clasificado debe tener la disponibilidad el día 13 de agosto para poder jugar el Top 8 clasificatorio a la final presencial, FESTIGAME dispondrá de un pase de entrada al evento único para el jugador clasificado.

4.3 El jugador debe tener la disponibilidad el día domingo 14 de octubre para presentarse a jugar la Gran Final presencial, el jugador deberá contar con pase de movilidad el que le será exigido para el ingreso al recinto

4.4 El jugador debe completar el formulario de inscripción proporcionado por FESTIGAME y luego realizar su inscripción por una plataforma externa de ser requerida por la organización, en caso de que esta jornada se juegue de forma presencial el jugador deberá contar con pase de movilidad el que le será exigido para el ingreso al recinto.

4.5 El jugador debe hacer Check-In en el Discord de FESTIGAME una vez se confirme su inscripción.

4.6 El jugador debe coordinar con su oponente en el canal de Discord (Buscar Contrincante) en la hora pactada.

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 "King Of The Ring", 16 llaves en donde se realizarán 1 v 1 hasta llegar a los octavos y así hasta llegar a los 8 mejores. Los 8 que califiquen tendrán de manera aleatoria tanto su oponente como estipulación el día del evento que se desarrollará de manera presencial el día 13 y 14 de agosto en el evento FESTIGAME:

4.9 En las llaves de 8vos y 16vos, las peleas serán 2-3 caídas (primero en llegar a 2, clasifica a la siguiente llave)

4.10 En las instancias finales del torneo, la modalidad se mantendrá para aumentar la intensidad de los participantes de manera presencial.

4.11 La final será una serie del mejor de 5. El jugador con más victorias será el ganador del torneo.

4.12 Consideraciones específicas para el juego:

- El jugador que ganó su partida reciente debe mantener el mismo personaje hasta el final.

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 5-8 min. máximo.

## ARTÍCULO 5: CONFIGURACIÓN DE JUEGO

5.1 Las partidas requerirán de la siguiente configuración

- Tiempo: Variable (No puede sobrepasar los 15 minutos de lucha)
- Escenario: Los jugadores pueden llegar a una arena acordada.
- Rondas: 2-3 caídas (por defecto)

## 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](http://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 sest, 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 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](http://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.

10.4 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.

10.5 La etapa correspondiente a los cuartos de final (top 8), semifinal y final 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. 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 13 de agosto los participantes no han confirmado su participación presencial en el evento con algún tipo de comprobante, el cupo deberá avanzar.

#### 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
- Segundo lugar: 170.000
- Tercer lugar: 80.000?
- Cuarto lugar: Premio de consuelo Gamerpack (Mochila + productos)

12.2 La entrega de premios en dinero será realizada en un máximo de 60 días hábiles una vez finalizada la competencia.