

BASES Y REGLAMENTO

Game Show Arena League of Legends 2022.



## Índice

1.- Antecedentes y objetivos.....	2
2.- Inscripción .....	2
3.- Desarrollo de la competencia .....	3
4.- Moderadores.....	4
5.- Sobre el juego.....	4
6.- Configuración del juego.....	6
7.- Conducta de los jugadores y/u organización .....	7
8.- Autorización de uso de imagen.....	8
9.- Aceptación de las bases del torneo.....	8
10.- Premios.....	9

## 1.- Antecedentes y objetivos

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 League of Legends", en adelante "COMPETENCIA" a realizarse durante "Game Show Arena", en adelante "EVENTO". Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio [www.festigame.com](http://www.festigame.com)

"Game Show Arena" es una versión digital del evento FestiGame donde se busca replicar los contenidos del evento presencial en un evento digital. Por lo mismo, la competencia será realizada a través de plataformas digitales, a excepción de la final de la competencia la cual será realizada de manera presencial.

## 2.- Inscripción

La inscripción de los equipos que participarán en Game Show Arena es a través de plataforma Toornament, el capitán será el encargado de hacer la creación de su equipo.

El cupo total final de equipos que podrán participar en el torneo será de 128 equipos, donde la participación en el torneo es personal e intransferible.

Si algún equipo no cumple alguno de los puntos estipulados en este reglamento durante el desarrollo del torneo, este podrá ser eliminado de la competencia.

### 2.1 Requisitos de equipo

Existe una serie de antecedentes para la inscripción correcta de los equipos participantes de la competencia:

El nombre del equipo, logos y otro tipo de identificaciones no puede contener ninguna palabra obscena u ofensiva.

El capitán debe hacer envío de Logo al correo [lol@festigame.com](mailto:lol@festigame.com)

El capitán del equipo será el contacto directo con el organizador de torneo.

Todos los jugadores deben estar en el Discord del evento. <https://discord.gg/rqh4a7M9qS>

Todos los jugadores deben ser **residentes en Chile**, ya que, la final es PRESENCIAL. Los equipos que clasifiquen a tal instancia tendrán que trasladarse por su propia cuenta al recinto que Game Show Arena designará para ello. En caso de que el equipo no pueda llegar por sus propios medios al recinto, serán descalificados sin derecho a reclamo al ser su responsabilidad y obligación.

Cada equipo puede ser constituido por un máximo de 7 jugadores, incluidos capitán y 2 suplentes. **IMPORTANTE:** Los suplentes deben estar inscritos en la plataforma, una vez cerrado el proceso de inscripción no se aceptan modificaciones.

Los jugadores suplentes no pueden pertenecer a otro equipo que esté en competencia.

Cada equipo tiene la obligación de mantener 5 jugadores durante el desarrollo de la competencia, de lo contrario será eliminado.

Se pueden hacer hasta 2 cambios durante el desarrollo de la competencia.

Edad de cada jugador: Para poder participar del evento Game Show Arena - League of Legends, el jugador debe tener al menos 15 años cumplidos al momento de inscripción.

Los jugadores que no cumplan con los requisitos y engañen o traten de engañar a los administradores del Evento proporcionando información falsa se les aplicará sanciones según sea el caso correspondiente.

## **2.2 Contacto**

Los medios de comunicación oficiales para la COMPETENCIA Game Show Arena serán por mail con esta dirección: lol@festigame.com y por el Discord oficial <https://discord.gg/dfQakHcmVC> de la competencia. El equipo de organizadores utilizará estas vías para enviar información actualizada y 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.

## **3.- Desarrollo de la competencia**

### **3.1 Formato de competencia**

La modalidad de juego será entre equipos mixtos, es decir, la comunidad tendrá la posibilidad de enfrentar equipos y sus jugadores experimentados en la escena competitiva, sin distinción de sexo ni ninguna otra circunstancia.

**Estructura torneo:** Fase de grupos - playoffs - semifinales - 3er y 4to - Final.

Los equipos que participan en la competencia se organizan en fase grupos, donde se desarrollarán partidas al mejor de 1 (Bo1), todos contra todos. Luego de la fase grupal, los mejores clasificarán a la siguiente fase. (Ejemplo: si la cantidad total de equipos es de 128, a la siguiente fase pasan los 64 mejores)

Posteriormente, se desarrollará una fase de playoffs eliminación directa. Toda la fase de playoffs incluida la final se desarrollará al mejor de 3 partidas (Bo3).

En caso de ausencia o retraso sin justificación en cualquiera de las fases, el equipo quedará automáticamente descalificado y será reemplazado (según sea el caso y etapa en desarrollo) por otro equipo competidor.

Durante el desarrollo de la competencia, si existe ausencia o retraso sin justificación de un equipo, se dará por perdido el enfrentamiento (Walk-Over con un resultado en contra de 1 a 0). Mismo procedimiento se seguirá en el caso de las semifinales, la partida por el tercer puesto y la final.

### **3.2 Fechas y horarios.**

La organización publicará las fechas y horarios en las cuales cada equipo tendrá que disputar cada partido del campeonato, las cuales serán comunicadas durante la semana de lanzamiento del torneo y publicadas en las redes sociales oficiales. Cualquier cambio en el calendario tendrá que ser comunicado con 24 horas de anticipación a los correos oficiales de cada equipo, para así coordinar con ambos capitanes la resolución de esta situación especial.

La organización tiene el derecho de poder realizar cambios en las fechas sin previo aviso si la situación lo amerita.

Inicio de Inscripción – Cierre de Inscripción.	29 de abril - 31 de mayo
Fase de Grupos.	Junio
Fase de Play – Offs.	Julio
Final (Presencial)	13 de agosto

Durante la competición, se transmitirán 7 partidas, donde el organizador avisará y coordinará con los equipos seleccionados para la ocasión, es importante mencionar que si el equipo fue escogido ningún jugador podrá hacer una transmisión en su canal personal u otro.

#### **4.- Moderadores**

##### **4.1 Responsabilidades**

Los moderadores son los representantes oficiales de la organización durante el desarrollo de la competencia y los enfrentamientos. También son los responsables de ejercer juicio sobre cualquier problema que se presente durante el desarrollo de las partidas. Sus responsabilidades incluyen, pero no se limitan a:

- Verificar asistencia de cada equipo al inicio de los enfrentamientos.
- Penalizar cualquier violación al reglamento.
- Confirmar el final de una partida y sus resultados.

##### **4.2 Comportamiento**

Durante el desarrollo de los enfrentamientos, los moderadores deberán actuar de forma profesional, y entregarán veredictos de forma imparcial, sin alguna preferencia o prejuicio hacia algún jugador, equipo o individuo.

##### **4.3 Veredicto**

Una vez que un moderador haya emitido veredicto con respecto a alguna situación, dicha resolución es inapelable e irreversible.

#### **5.- Sobre el juego**

##### **5.1 Lados correspondientes**

Al principio de cada juego y antes de entrar a la sala, el primer equipo que se sitúa arriba en la tabla de Toornament corresponderá al lado azul, mientras que el equipo situado abajo corresponderá al lado rojo. En la situación Bo3 para los juegos 1 y 3, en el juego 2 corresponderá el lado rojo, el segundo equipo seguirá el mismo patrón contrario.

El orden de side es según el siguiente ejemplo:

1- IFA vs EDW

2- EDW vs IFA

### 3- IFA vs EDW

#### 5.2 Pre-partida

Ambos equipos deberán presentarse 15 minutos antes de la hora estipulada en la programación de cada fecha.

Si un jugador presenta problemas con su configuración durante el tiempo de preparación, deberá alertar al organizador y capitanes inmediatamente. Está contemplado que cualquier problema deberá ser resuelto durante el tiempo de preparación para que ambos equipos puedan disputar el enfrentamiento a la hora estipulada.

La organización se reserva el derecho de penalizar por retrasos a partir de situaciones que se presenten en el tiempo de preparación.

#### 5.3 Campeones

En el transcurso del torneo si hay lanzamiento de nuevo campeón, este podrá ser usado en el torneo luego de que transcurran 15 días de su aparición para adquirir en la tienda.

#### 5.4 Pausa Jugadores.

En el caso de problemas durante la partida (lag, desconexión, etc.) se permite el uso del comando “/pause”, teniendo en cuenta lo siguiente:

Máximo 3 pausas por equipo, siendo estas acumulativas.

Cada pausa tiene una duración máxima de 5 minutos; por tanto, será consideración del capitán de cada equipo que requiera pausa, realizarla o no.

En caso de que el equipo no resuelva su problema de conectividad, utilizando el máximo de pausas (15 minutos), el moderador procederá a finalizar la partida anunciando la derrota de este.

#### 5.5 Descalificaciones

Todas las circunstancias a continuación serán motivo de descalificación si el árbitro así lo determina:

- A.** Todo equipo que sea acusado (y se demuestre) de usar trucos y pirateos que le permitan tener una ventaja ilícita en el juego.
- B.** Todo equipo o jugador que demuestre poca deportividad o no cumpla el Código de conducta.
- C.** Utilice lenguaje a juicio del organizador sea inapropiado en cualquier de las plataformas.
  
- D.** Si un jugador usa expresiones ofensivas o racistas, será automáticamente descalificado del torneo. Mal lenguaje o amenazas acreditarán la descalificación inmediata.

#### 5.6 Espectadores en sala:

No se aceptan espectadores ni coachs en la sala de stream, ya que en la sala estará el staff que realiza la transmisión.

## 5.7 Penalizaciones por retraso

Los equipos deben estar 15 minutos antes para evitar inconvenientes de conexión en sala personalizada.

La hora de penalización comenzará en punto a la hora registrada en Toornament.

- 5 minutos tarde, 1 ban. (Tercer ban, primera fase de bloqueos)
- 10 minutos tarde, 2 ban. (Quinto ban, segundo de la segunda fase de bloqueos)
- 15 minutos tarde, WO.
- **Importante:** Si un equipo pierde uno o dos bloqueos, solo tendrán que dejar transcurrir el tiempo hasta que termine la instancia del tercer o quinto ban. Si el equipo llegase a bloquear un personaje que crean poco relevante (Ejemplo: Teemo u otro campeón), se le castigará con la derrota de manera inmediata, siendo considerado esto como una sanción grave e incumplimiento del reglamento.
- Cabe destacar, que en caso de ocurrir algún Bug debe ser notificado de manera inmediata al organizador de torneo en Discord, de lo contrario, se tomarán las medidas establecidas en el reglamento.

## 5.8 Orden de sala para transmisiones oficiales de la organización.

Es fundamental que una vez sean transmitidas las partidas los jugadores deben ordenarse de top a sup cuando están en la sala. (Fase de PlayOffs)  
(TOP, JG, MID, ADC, SUP).

## 5.9 Resultados

Al final de cada partida, el capitán del equipo ganador deberá tomar capturas de pantalla para tenerlas como respaldo y paralelamente notificarlas a la organización.

## 6.- Configuración del juego

### 6.1 Creación de partida.

Los equipos tendrán un código de torneo en la ficha de partido para poder ingresar a un lobby creado con las siguientes características:

- El modo de juego será una partida personalizada.
- El mapa a elegir será La Grieta del Invocador.
- El tamaño del equipo será de 5 jugadores.
- El tipo de juego será torneo de reclutamiento.
- El lado será elegido por el seed en el enfrentamiento.

## 6.2 Cómo ganar una partida

Las bases para acreditar una partida son las siguientes:

- a) Destrucción del nexo.
- b) La rendición del equipo.
- c) El abandono de una partida.
- d) No presentación del equipo rival.
- e) Una victoria asignada por definición del juez.

En fase de grupos, los 2 equipos con mayor puntaje de cada grupo quedarán clasificados.

En caso de empate de puntajes entre los equipos a clasificar, se procederá a realizar el siguiente sistema de desempate, analizando el enfrentamiento anterior de ser necesario:

- Victoria directa.
- Asesinatos
- Muertes
- Oro

## 7.- Conducta de los jugadores y/u organización

Las siguientes acciones serán consideradas antideportivas y serán sujetas a amonestaciones por parte de la organización:

### 7.1 Lenguaje vulgar

Ningún jugador podrá usar lenguaje ofensivo, vulgar, obsceno, insultante, amenazante o difamatorio con tal de promover odio o discriminación, contra su propio equipo o equipo contrario, en cualquier momento del desarrollo de la competencia.

El mismo comportamiento tampoco será aceptado bajo ninguna excusa en contra de los moderadores ni de la organización

### 7.2 Desconexiones intencionales

Cualquier desconexión, sin justificación válida.

### 7.3 Hacking

Se considerará hacking a cualquier modificación del cliente de juego de League of Legends realizado por cualquier jugador, equipo o persona actuando en nombre de algún jugador o equipo. En caso de que esto pueda ser comprobado se procederá con su respectiva amonestación.

## **7.4 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.

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 la expulsión del equipo en competencia.

## **7.5 Corrupción**

Ningún jugador deberá ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influenciar de alguna manera, el desarrollo y resultado de un enfrentamiento.

## **7.6 Tarjeta amarilla y tarjeta roja**

Tarjeta amarilla o 3 llamadas de atención: Aquel jugador que tenga esta tarjeta, no podrá disputar el enfrentamiento siguiente. Tarjeta roja: aquel jugador que haya acumulado el máximo de tarjetas amarillas (2) o haya sido amonestado con tarjeta roja directa, no podrá disputar ningún enfrentamiento hasta la siguiente fase. En caso de ser el capitán, se procederá con la descalificación de su equipo.

## **8.- Autorización de uso de imagen**

Tanto el campeón como cada uno de los participantes a esta competencia autorizan en forma irrevocable a FestiGame, a Game Show Arena y sus patrocinadores el uso de 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.

## **9.- Aceptación de las bases del torneo**

**9.1** 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.

**9.2** 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.

**9.3** 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.

**9.4** El equipo ganador y su representante, libera de toda responsabilidad a los organizadores por cualquier impedimento, hecho o accidente que le impida aceptar el premio, o que interrumpa, altere o haga más onerosa su entrega.

## **MODIFICACIONES A LAS BASES**

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia, los organizadores informarán a los equipos de dichos cambios en caso de darse.

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación. Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.

## **10.- Premios**

Los premios a repartir son los siguientes:

**Primer lugar:** \$600.000 CLP para el equipo.

**Segundo lugar:** \$400.000 CLP para el equipo.

**Tercer lugar:** \$200.000 CLP para el equipo.

Los premios señalados deberán ser reclamados por un representante oficial del equipo, lo que quedará registrado desde un inicio al inscribir su participación en la competencia. La entrega del premio es a 30 días hábiles terminado el torneo y el representante a cargo deberá entregar los datos necesarios.

Documentos para presentar el reclamo de premios:

- Nombre completo
- RUT
- Tipo de cuenta
- Número de cuenta
- Banco
- Correo

Puede ser boleta de honorario o factura que debe generarse con los datos dados por organización.