

*BASES Y REGLAMENTO*  
**COPA UNITE FESTIGAME 2022**

---

**ÍNDICE**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO</b>	<b>3</b>
<b>ARTÍCULO 3: COPA UNITE FESTIGAME 2022</b>	<b>3</b>
<b>ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES</b>	<b>3</b>
<b>ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS</b>	<b>4</b>
<b>ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS</b>	<b>5</b>
<b>ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS</b>	<b>5</b>
<b>ARTÍCULO 8: PREMIOS</b>	<b>6</b>
<b>ARTÍCULO 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN</b>	<b>6</b>
<b>ARTÍCULO 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES</b>	<b>6</b>
<b>ARTÍCULO 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR</b>	<b>7</b>

## 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 de la “Copa POKEMON UNITE 2022”, en adelante “COMPETENCIA” a realizarse en "Game Show Arena 2022". Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio [www.festigame.com](http://www.festigame.com).

## ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

1.1. El torneo tiene por nombre “COPA UNITE Festigame 2022”

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 en el mes de Abril a Julio de forma online y por otro lado, la gran final se jugará el día 13 de agosto de forma presencial.

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. Se podrán usar todos los “Objeto de Combate” y “Objeto Equipable” disponibles a la fecha.

1.8. Todos los jugadores inscritos deben tener agregados como “amigos” en el juego a las siguientes cuentas: “Dezothsama” y “Lilaciou”. Coordinadores del EVENTO.

1.9. Solo pueden participar personas residentes en Chile (sin importar su nacionalidad), el único requisito es que deben mantener residencia en Chile al momento del desarrollo del torneo. Se deja establecido que la fase final se jugará de forma 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.

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

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

1.12 La edad mínima para participar de Game Show Arena es de 15 años cumplidos a la fecha de inscripción.

1.13 El cupo de inscripción son 128 equipos como máximo.

1.14 la plataforma por el cual se desollará el torneo es toornament.

## **ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO**

2.1. **Versión del juego:** Pokémon Unite 1.4.1.10. (actual versión)

2.2. **Plataforma:** Nintendo Switch. Dispositivo Movil (Celular)

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 2022**

3.1. El período de inscripciones comienza el viernes 29 de Abril y finaliza el Martes 31 de mayo a las 11:59PM.

3.2. La “Ronda de Clasificación” de los equipos comenzará en junio del 2022.

3.3. Una vez finalizado el período de inscripciones, se realizará un sorteo al azar entre todos los equipos registrados, formando 2 grupos que se enfrentarán entre sí en una serie al mejor de 1 partida (pueden ser más grupos dependiendo de la cantidad de equipos inscritos). Los equipos que sumen más puntos clasificarán a un bracket de eliminación directa que se juega al mejor de 5 partidas, así para lograr un cupo a la semifinal y posterior final en el "Game Show Arena 2022".

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. Los medios de comunicación oficiales para la COMPETENCIA Game Show Arena serán por mail con esta dirección: punite@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.

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.

4.4. 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 capitanes de los equipos en caso de que exista alguna modificación.

## **ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS**

5.1. Los partidos serán organizados (es decir, creadas 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 "Lilaeiou" en el chat de discord para el partido.

5.2. En el set al mejor de 5, 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. Tú 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.

## **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 partida 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 partida jugada, donde deberá mostrar 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, 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.
- 7.8. Los reclamos deberán comprobarse con una captura de pantalla o registro audiovisual que deberá llegar al Organizador encargado.

## **ARTÍCULO 8: PREMIOS**

8.1. Los premios por otorgar son los siguientes:

**1º Lugar:** \$600.000 CLP

**2º Lugar:** \$400.000 CLP

**3º Lugar:** \$200.000 CLP

8.2 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 que sean solicitados.

8.3 El representante debe emitir boleta de honorarios o factura que debe generarse con los datos dados que serán entregados por la organización.

## **ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN**

10.1. Tanto el Equipo campeón como cada uno de los participantes de esta competencia, autorizan en forma irrevocable a FestiGame, Volko Producciones, Ibero Americana Radio Chile y/o a Monkey Producciones, junto a cualquier entidad que auspicia el evento, y tenga la autorización directa de Monkey 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 derechos a compensación y/o retribución alguna.

## **ARTÍCULO 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES**

11.1. 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](http://www.festigame.com). Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento de este en ninguna circunstancia.

11.2. 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.

11.3. 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.

11.4. 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 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR**

12.1. 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.