

ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

1.1 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 Valorant", en adelante "COMPETENCIA" a realizarse durante "Game Show Arena". Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.festigame.com

1.2 "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.**

ARTÍCULO 2: REGLAS GENERALES

2.1 Acerca del juego y sistema:

-Versión del juego: Valorant

-Plataforma: PC

-Jugadores: 5 principales y 2 suplentes

-Mapas: Todos los disponibles

-Modo de juego: Estándar (5 vs 5)

-Cantidad máxima de equipos: 128 Equipos

-Formato: La modalidad de la competencia se dividirá en dos fases, la primera es la fase de grupos, que se sortearán los equipos integrantes de manera aleatoria, y por otra parte la fase de playoffs que se construirá según los equipos clasificados por grupos.

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 Operadores podrá resultar en la descalificación del equipo.

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

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 podrá recibir la derrota por Walk Over de la/s partida/s en cuestión.

2.5 Transmisiones del evento: 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.**

ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS

3.1 Inscripción: La inscripción consta de postulaciones abiertas mediante la página de FestiGame en el Torneo indicado, y posteriormente en la plataforma de Toornament (<https://play.toornament.com/es/tournaments/5606035119347654656/>) desde el día 29 de abril desde las 12hrs hasta el día 3 de junio a las 23:59hrs del presente año. 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 a determinar por los organizadores.

3.2 Modalidad: La modalidad de inscripción será mediante la plataforma Toornament. **El capitán de cada equipo será el encargado de hacer la creación de su equipo con un límite máximo de siete (7) integrantes.** Una vez iniciado el torneo y si la organización lo determina, el número máximo de cambios permitidos será de dos (2).

Para hacer efectivo este ingreso, el capitán deberá contactarse con el organizador del torneo respectivo e indicar el motivo de cambio y los datos del jugador a incorporar los cuales serán solicitados por el organizador.

3.3 Cambios de equipos: Los cambios de jugadores a equipos que estén participando del torneo no están permitidos, a excepción de que el jugador en cuestión esté inscrito en algún equipo y “no participa” por este, en ese caso, podrá inscribirse en otro AL MOMENTO DE TERMINAR LA FASE y con una previa autorización de la administración.

3.4 Suplantaciones u otras faltas: Para concretar de forma correcta la inscripción es necesario ingresar el Nick de invocador de cada jugador, tal cual aparezca en el juego, de esta forma se puede corroborar de qué está jugando el participante inscrito y no hay suplantación. La falsificación de identidad de un jugador en la competencia será sancionada con la descalificación automática del jugador evitando que participe en los siguientes torneos del año con el Nick de invocador registrado y con la que realizó la suplantación, de todas formas, apelaremos a la sinceridad de los jugadores y equipos, esto será para ver cómo se comportan y definir modos de inspección para los próximos encuentros. Es responsabilidad de cada equipo el comprobar que el contrincante cumple con esta regla, en caso de no hacerlo se deberán contactar inmediatamente con el personal organizador, al comprobar que el equipo no cumple con esta medida se procederá a aplicar la sanción.

3.5 Criterios de inscripción: El criterio de elección de los equipos participantes, será por orden de inscripción y sin restricciones de nivel o rango de los jugadores. Las inscripciones serán abiertas a un total de 128 equipos que competirán. Una vez se cumpla la fecha de plazo de inscripción el sistema las cerrará automáticamente sin opción de apelar por falta de tiempo. Esto quiere decir que si un equipo se encuentra en proceso de inscripción eso no asegura su participación del torneo.

3.6 Modalidad del torneo:

- **Primera fase - Fase de Grupos:** será al mejor de uno (Bo1), dentro del grupo todos contra todos, se elegirán primer y segundo lugar con mayor puntaje en la tabla.
- **Segunda fase - Fase de PlayOff:** será al mejor de tres (Bo3), Eliminación simple.
- **Final:** Presencial, al mejor de tres (Bo3).

3.7 Nicknames: Ningún jugador podrá utilizar un nickname que infrinja las siguientes condiciones:

- Nicknames que no se encuentren registrados en la planilla de información del equipo.
- Nicknames con alteraciones que dificultan su visualización in-game.
- Nicknames con adiciones de patrocinadores/sponsors.

Además, es importante recordar que el uso de nicknames que sean puramente comerciales (por ejemplo, nombres de productos), difamatorio, peyorativo, racista, ofensivo, vulgar, obsceno, anti-semita, o que incite al odio, **se encuentran estrictamente prohibidos**. Se encuentra prohibida la utilización de ortografía alternativa, caracteres especiales, texto sin sentido para evadir los requisitos mencionados anteriormente.

Agregar que queda prohibido el cambio de Nickname durante la competencia, a excepción de siglas. Ejemplo: "FestiGame" cambio a "GSA FestiGame".

Si agregan alguna sigla (ya sea por si agregan la sigla del equipo) debe ser informado a la organización al momento de hacerlo y no a la hora del enfrentamiento.

3.8 Equipos: Los requisitos para la inscripción del equipo son los siguientes:

- El nombre del equipo no puede contener ninguna palabra obscena u ofensiva.
- La edad mínima para participar de Game Show Arena es de 15 años cumplidos a la fecha de inscripción.
- **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.
- Todos los jugadores deberán tener el nombre en el juego del servidor correspondiente actualizado conforme su Riot ID.

- Cada equipo ser constituido por un máximo de 7 jugadores, incluyendo capitán y 2 suplentes.
- Están prohibidos los cambios de nombre una vez iniciado las Fases de torneos. En caso de realizar un cambio de nombre y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.
- Cada equipo tiene la obligación de mantener 5 jugadores durante el desarrollo del torneo, de lo contrario será eliminado.

3.9 **Calendario:** Las fechas asignadas a cada fase del torneo son las siguientes:

Inscripción	29 de abril
Cierre de Inscripción	3 de junio
Fase de Grupos	Junio
Fase de PlayOffs	Julio
Final	14 de agosto

Se deja establecido que la fase final se jugara 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 (deben notificar su asistencia a más tardar el día 4 de agosto hasta las 22:00).

ARTÍCULO 4: FORMATO DE LOS ENCUENTROS

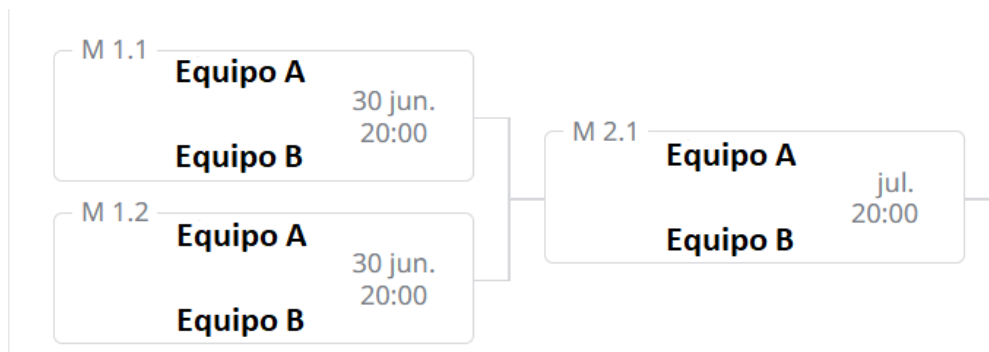
4.1 **Modalidad General:** En cada mapa los equipos deberán jugar una mitad como ATACANTES y otra mitad como DEFENSORES. La cantidad de rondas a jugar son 2 mitades de 12 rondas cada una, en donde el ganador de un mapa será el primero que complete 13 rondas ganadas. De producirse un empate en cualquier mapa, se activará de forma automática el tiempo extra y ganará el punto quien logre conseguir 2 victorias consecutivas.

Partidas Bo1:	Sin trucos / modo torneo activado / tiempo extra activado / jugar todas las rondas desactivado / ocultar histórico de partidas desactivado
Partidas Bo3:	Sin trucos / modo torneo activado / tiempo extra activado / jugar todas las rondas desactivado / ocultar histórico de partidas desactivado

4.2 **Combates Bo1:** La elección de lado y picks de mapas será de la siguiente forma: en el bracket establecido en la página de Toornament, el equipo que está en la posición de arriba será el primero en elegir el primer pick de mapa y por consiguiente el equipo que se encuentra en la posición de abajo le corresponderá elegir de qué lado quiere iniciar no hay baneos en esta fase. Ejemplo:



4.2 **Combates Bo3:** Como la Fase de Play Offs es al mejor de tres (Bo3) se ha optado por esta modalidad para la elección y baneos de mapas (se entiende por “Equipo A” al equipo que aparezca arriba de su rival en Toornament; y “Equipo B” al que aparezca abajo):

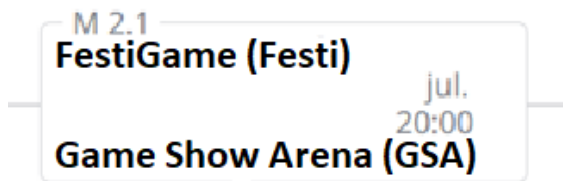


- El Equipo A: Banea mapa
- El Equipo B: Banea mapa
- El Equipo A: Selecciona mapa
- El Equipo B: Selecciona lado
- El Equipo B: Selecciona mapa
- El Equipo A: Selecciona lado
- El Equipo A: Banea mapa
- El Equipo B: Banea mapa
- El mapa restante será el mapa en que se jugará la tercera partida
- El Equipo A: Selecciona lado

No se puede escoger el nuevo mapa de Valorant llamado Pearl (en fase de Play Offs)

La final podría sufrir modificaciones con respecto a la elección de mapas y baneos.

Ejemplo de dos equipos a enfrentarse:



Festigame seria “Equipo A” mientras que Game Show Arena seria “Equipo B”

- Festigame: Banea Breeze
- GSA: Banea Fracture
- Festigame: Selecciona Haven
- GSA: Selecciona lado (Atacante)
- GSA: Selecciona Ascent
- Festigame: Selecciona lado (Defensor)
- Festigame: Banea IceBox
- GSA: Banea Split
- El mapa restante Bind
- Festigame: Selecciona (Defensor)

4.3 Clasificación: El método de clasificación de equipos será mediante la mayor acumulación de puntaje, el sistema de puntuación se detalla a continuación:

- Victoria: Ganar un partido dará 3 puntos.
- Derrota: No gana puntos.
- No se presenta (W.O.): Perderán el encuentro por la cuenta máxima (13-0) y se le otorgara el puntaje correspondiente al equipo que se presentó.

ARTÍCULO 5: DINÁMICA DE ENCUENTROS

5.1 Salas: El torneo Game Show Arena contará con salas creadas bajo los capitanes.

5.2 Encuentros: En cada encuentro ambos capitanes se deberán agregar en su lista de contacto para que se cree la sala en la cual deben estar los 5 jugadores de cada equipo SIN ESPECTADORES **exceptuando partidas transmitidas** (serán informadas previamente).

- Una vez terminado el encuentro, el equipo ganador tiene un máximo de 24 horas para reportar el resultado en Toornament y Discord en el apartado “resultado”.

- En partidas (Bo3) tienen que reportar la cantidad de partidas ganadas ejemplo: 2-1
- Cualquier resultado que no sea verdadero será considerado como falta grave.

5.3 Horario de los encuentros: La administración fijará una fecha y hora, en el caso que alguno de los 2 equipos presente problemas para presentarse a la hora y fecha estipulada por la administración (lo cual debe ser avisado un mínimo de anticipación de 24 horas tanto a la administración como al otro equipo), los capitanes de cada equipo tendrán que ponerse de acuerdo en la hora y fecha en que jugarán el encuentro, cabe destacar que con respecto al cambio, podrá ser solo dentro de la semana en que se tenía que jugar el encuentro, es decir, con un plazo máximo hasta el 2 días antes de la próxima fecha (**aplica solo a fase de grupos**).

Una vez que ambos capitanes estén de acuerdo en el cambio de fecha y hora deberán comentar en el encuentro el cambio de horario indicando que ambos se encuentran de acuerdo con el cambio y posteriormente avisar al personal de organización. La configuración de la partida debe mantener lo estipulado según el formato y fase del torneo que se está jugando. **NO ESTÁ PERMITIDO MODIFICAR LAS MODALIDADES ESTABLECIDAS.**

En el caso de la etapa de Play Offs se tienen que respetar los horarios establecidos por la administración, ya que son etapas importantes dentro del torneo, además de que se encuentran ligadas a los horarios de transmisión.

Respecto a lo anterior, sí hubiese un problema en el ámbito de los horarios, los equipos serán encargados de avisar a la organización dicho problema, quienes podrán analizar y tomar una decisión respecto a esto, cuya resolución buscare el equilibrio para ambas partes, pero teniendo en cuenta el horario que ha fijado la organización. De no haber un consenso se le otorgara al equipo que si sea capaz de presentarse, la victoria.

5.4 Tiempo de espera y pausas en el juego: Ambos equipos deberán presentarse a la hora estipulada que haya determinado la organización. En caso de demora de uno de los equipos se esperará un máximo de 15 minutos pasada la hora oficial. En caso de que el equipo no se presente o no tenga la cantidad de jugadores necesarios para comenzar el encuentro (mínimo 5) el equipo que haya cumplido con estar a la hora podrá pasar el W.O, esto deberán demostrarlo sacando un screenshot del score con los 5 o 4 jugadores dentro de la sala a la hora correspondiente y reportando el resultado en 13 - 0 adjuntando en el comentario del reporte la screenshot que acredite la falta del otro equipo al encuentro, adicional hacer esto en Discord también.

5.5 Pausas: La cantidad de pausas permitidas será de un máximo de 3 pausas por equipo en todo en cada partido, con una duración de un máximo de 1 minutos por pausa, una vez que cualquiera de los 2 equipos haga uso de sus 3 pausas no podrán pausar más el juego (en el caso de solo haber 3 jugadores en la partida se dará por terminado el encuentro ganando el equipo contrario 13 - 0) para demostrar esto en el reporte también deberá estar la screenshot correspondiente. Se trata de solicitar que los equipos que serán transmitidos reduzcan al máximo el uso de sus pausas disponibles por reglamento.

5.6 Problemas: En caso de existir algún problema que no sea de exclusiva responsabilidad de los jugadores el cual evite la realización del partido, la organización otorgará una nueva fecha para

realizar el encuentro. Esto puede deberse a actualizaciones del juego, problemas del servidor, entre otros de fuerza mayor.

ARTÍCULO 6: CONFIGURACIONES EN EL JUEGO

6.1 Configuración de partida:

Partidas Bo1: Sin trucos, modo torneo activado, tiempo extra activado, jugar todas las rondas desactivado, ocultar histórico de partida desactivado.

Partidas Bo3: Sin trucos, modo torneo activado, tiempo extra activado, jugar todas las rondas desactivado, ocultar histórico de partida desactivado.

ARTÍCULO 7: EL JUEGO

7.1 Antes de un encuentro: Los encuentros serán jugados de acuerdo con lo que los organizadores del evento señalan. **Los líderes de equipos son los encargados de cumplir con el reglamento y la disponibilidad de los jugadores del equipo contrario**, esto quiere decir que el líder del equipo contrario es quien debe verificar si el roster presentado por el equipo es válido está habilitado para jugar, no tienen ninguna sanción y su Nick de invocador es correcto. Al comenzar el match, ambos líderes aceptan que los equipos se encuentran en legalidad para empezar dicho encuentro y no podrá realizarse ningún reclamo con respecto a estos datos.

7.2 Durante el encuentro: Las caídas de servidor y de jugadores en medio del juego pueden llegar a darse en cualquier momento, aunque no lo queramos, por lo que las siguientes reglas serán utilizadas para estos casos:

- Se aplicará el comando pausa para detener temporalmente la ronda de forma preventiva al inicio de la ronda (antes de la liberación de barreras) abogando al fairplay.
- Si se produce una caída del servidor, se reiniciará la partida.
- Si el capitán, o cualquier jugador, realiza una desconexión a propósito, el equipo contrario podrá presentar pruebas a la organización quienes estimarán las circunstancias y la posible sanción.
- Si se produce la caída de un jugador, el equipo deberá hacer todo lo posible para regresar al servidor lo antes posible. Como último recurso, se podrán utilizar sus 3 pausas de manera consecutivas al momento de terminar la ronda actual. De no conectarse el jugador deberá terminar el encuentro con 1 jugador menos o entregar la victoria.

7.3 Luego del encuentro: Para hacer válido el resultado final del enfrentamiento **es obligación del capitán reportar en la web el resultado y subir la captura de pantalla del resultado por partida.**

Cuando un equipo sienta que el otro equipo ha violado alguna de las reglas establecidas dentro de este documento, el equipo no podrá detener el partido por ninguna circunstancia hasta que el evento termine de manera normal. Una vez acabado el encuentro, el capitán del equipo podrá realizar un reclamo formal ante los organizadores de la competencia. Es muy necesario que los capitanes de los equipos proporcionen información DETALLADA de lo que haya ocurrido (ronda que sucedió, qué regla violó, etc.) para que los oficiales tomen cartas en el asunto todo esto deberá ir acompañado de material el cual acredite lo informado.

7.4 Conductas antideportivas: Las conductas antideportivas dentro de los juegos son catalogadas como conductas graves. Estas conductas incluyen: ofensas verbales, discriminación racial, hablar más de la cuenta por parte de los que no son capitanes, hack, no tener fair play, etc.

Cualquier jugador que sea detectado en una conducta antideportiva dentro del juego será expulsado del evento de manera inmediata dependiendo de la gravedad.

ARTÍCULO 8: REGLAS

8.1 Código de comportamiento:

- Debe ser una competencia limpia.
- Al inscribirse al torneo, todos los participantes aceptan los términos y condiciones de uso del evento; el incumplimiento de los mismos podría obligar a la administración a descalificar al equipo.
- El código de VALORANT es una de las bases para la convivencia y el juego limpio, por este motivo cualquier práctica contraria al mismo durante su participación en el torneo puede resultar en sanciones o descalificación.
- La difamación o desprestigio a un jugador, equipo, será también tomado como actitud antideportiva y podría ser penalizada.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los sobornos y las apuestas están prohibidas; la descalificación de un equipo pudiese ser el resultado en caso de que esto suceda.
- Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos de cualquier tipo a cualquiera de los demás participantes del torneo, tener una actitud así ameritaría la descalificación del jugador y /o equipo.
- Está estrictamente Prohibido insultar o ir en contra de un organizador, esto será sancionado con gravedad.

- La administración se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.
- La descalificación inmediata del equipo se realizará en los casos más extremos y nombrados en este reglamento.

8.2 Reglas y violaciones particulares:

- El uso del menú de trucos es totalmente ILEGAL.
- El uso de cualquier script dentro o fuera del juego es totalmente ILEGAL.

8.3 Advertencias y sanciones: Un jugador puede recibir una sanción si comete alguna de las siguientes ofensas: No sigue las instrucciones de los organizadores. Utiliza lenguaje ofensivo (verbal y/o por gestos). Es culpable de actitud antideportiva. Un jugador podrá ser baneado y podrá ser castigado de cualquier manera si comete cualquiera de las siguientes ofensas:

- Recibe más de una advertencia.
- Es culpable de conducta agresiva.
- Va en contra de cualquiera de los organizadores de manera agresiva o violenta.
- Viola alguna de las reglas escritas en el presente documento.

8.4 Otras sanciones: La violación de cualquiera de las reglas particulares causará la pérdida del encuentro y dependiendo de la gravedad la eliminación del torneo del equipo. Un organizador puede otorgar las sanciones que así lo desee, siempre y cuando las mismas sean demostradas y tengan una razón lógica.

8.5 Disputas: Las disputas deberán establecerse de forma detallada luego que el encuentro esté finalizado. Antes de ello, los equipos deberán terminar el encuentro de forma totalmente normal. Las sanciones serán aplicadas en caso necesario y las rondas serán descontadas de forma inmediata.

TODOS LOS JUGADORES DEBEN INFORMARSE Y CUMPLIR ESTE REGLAMENTO, DESCONOCER ESTAS REGLAS NO EXIME DE SER SANCIONADOS.

ARTÍCULO 9: SITUACIONES PREVISTAS

9.1 Todo acontecimiento o situación podrá ser resuelta por los moderadores de Game Show Arena. 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.

ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

10.1 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.

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:** \$600.000 CLP para el equipo.
- **Segundo lugar:** \$400.000 CLP para el equipo.
- **Tercer lugar:** \$200.000 CLP para el equipo.

12.2 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.

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

ARTÍCULO 13: ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL TORNEO

13.1 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 y por esta razón, el

reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

ARTÍCULO 14: CAMBIOS EN EL REGLAMENTO

14.1 La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

14.2 **Los organizadores informarán a los equipos de dichos cambios en caso de darse.**

14.3 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.**

NOTA IMPORTANTE

Toda información actualizada sobre el torneo estará disponible en el Discord oficial:

<https://discord.gg/dfQakHcmVC>

Dudas y consultas puede ser resueltas de manera más rápida a través de este medio.