

BASES Y REGLAMENTO
TORNEO PRIMAVERA – VERANO 2023/24 – POKÉMON UNITE

ÍNDICE

Introducción	5
1. Contacto	5
1.1 Administración	5
2. Acerca del torneo	6
2.1 Plataforma de torneo	6
2.2 Descripción general	6
3. Participación	7
3.1 Registro en Toornament	7
3.2 De los participantes	7
3.2.1 Edad mínima	8
3.2.2 Cuentas	8
3.2.3 Jugador	8
3.2.4 Eventos de medios y patrocinadores presenciales	8
3.3 De los equipos	9

3.3.1 Requisitos para ser jugador	9
3.3.2 Nombre de los equipos	9
3.3.3 Suplentes	10
3.3.4 Entrenadores	10
3.3.5 Cambio de roster	10
3.3.6 Cambio en la plantilla	11
3.4 Nintendo Network ID, nombre y cambios	11
4. Evento presencial	11
4.1 Equipamiento de juego	12
4.1.1 Periféricos personales	12
4.1.2 Aprobaciones necesarias para uso de equipamiento personal	12
4.1.3 Equipamiento proporcionado	12
4.2 Reemplazo de equipo	13
4.3 Software	13
4.3.1 Chat de voz	13
4.3.2 Otros dispositivos	14
4.4 Manipulación del equipamiento	14
5. Asistencia y horario	14
5.1 Penalizaciones	14
5.2 Cambio de horario y fecha	15
5.3 Partidas transmitidas por organizadores	15
5.4 Stream permitido a jugadores	15
5.4.1 Penalizaciones por el incumplimiento de las reglas de transmisión	16
6. Arbitraje	16
6.1 Staff de Gaming Arena	16
6.2 Decisiones del arbitro	17
6.3 Jefe de árbitros	17
6.3.1 Decisiones finales	18

6.4 Medidas disciplinarias	18
7. Antes del partido	18
7.1 Ingresar a Discord	18
7.2 Ingresar a la sala de juego	18
7.2.1 Carga lenta del cliente	19
7.3 Servidores	19
7.4 Coinflip	19
7.5 Lado del mapa	20
7.6 Creación del lobby	20
7.7 Selección de Pokémon	20
7.8 Desempates	21
7.9 Espectadores	21
8. Durante el partido	26
9. Entre partidas	27
10. Después del partido	27
10.1 Reporte de victorias	27
10.2 Resultados	28
11. Código de comportamiento	28
11.1 Reclamaciones	29
11.2 Verificación	30
11.3 Faltas	30
11.4 Sanciones	31
12. Premios	32
12.1 Entrega de premios	33
13. Cambios en el reglamento	33
14. Propiedad de transmisiones y uso de imagen	33
15. Retroalimentación	34

Introducción

En este documento se describe una a una las reglas del evento eSport a llevarse a cabo siendo este el reglamento oficial del TORNEO PRIMAVERA - VERANO 2023/24, quedando establecidas todas las normativas del mismo y consigo llevarse a cabo un correcto desarrollo de este gran evento.

Todos los jugadores inscritos deben cumplir de manera intachable cada una de las reglas descritas, con la finalidad de llevar a cabo este torneo de una manera sana y respetuosa, cualquier incumplimientos en lo descrito será sujeto a sanciones establecidas en el mismo.

Estas reglas están sujetas a modificación de parte de los organizadores del torneo, por lo tanto es responsabilidad de los jugadores estar pendientes a cualquier cambio anunciado por nuestros canales directos de información.

1. Contacto

Durante todo el torneo se mantendrá contacto con los jugadores a través del Discord oficial de Pokehouse. Todos los miembros de los equipos deben unirse y solicitar rol dependiendo del equipo inscrito antes del comienzo del evento, además, se creará un grupo de whatsapp exclusivo para capitanes para coordinación de encuentros y transmisiones por twitch y por último se les enviará información y/o actualizaciones de forma oficial por correo electrónico.

Discord:

Staff usuarios discord: carito0243 – camiloestebaan

Email:

1.1 Administración

1.1 Organización

La organización de este torneo quedará a cargo del staff de , y esta podrá tomar decisiones de forma arbitral las cuales no están sujetas a cambios siendo inapelables e irreversibles en los enfrentamientos.

- El reglamento queda sujeto a cambios de ser necesarios por futuras actualizaciones del juego. Los capitanes de equipos serán notificados en los tiempos adecuados.
- Al surgir dudas sobre puntos no cubiertos por el reglamento el staff de Pokehouse se guarda el derecho a realizar las modificaciones pertinentes para de esta forma mantener la limpia competencia.
- Todas las partidas a realizarse se deben coordinar previamente con el staff de PokeHouse y los streamers invitados.

2. Acerca del torneo

2.1 Plataforma de torneo

El torneo se llevará a cabo en la plataforma Battlefy, en todos los enfrentamientos el encargado de informar resultados será responsabilidad del equipo ganador.

El juego es jugable en plataformas de Nintendo Switch (cualquiera de sus versiones) y equipos móviles smartphone o apple.

2.2 Descripción general de Pokemon Unite

Descripción de detalles técnicos del juego:

- **Plataforma:** Nintendo Switch o Dispositivo móvil.
- **Jugadores:** 5 Titulares y hasta 2 suplentes (total de 7 jugadores).
- **Estadio:** Ruinas Celestes de Tea (modo veto) - Modo Torneo.
- **Personajes a utilizar:** existen actualmente 58 pokemones elegibles para jugar excepto los baneados según actualizaciones de juego. Todo pokemon saliente recientemente queda baneado automáticamente por un tiempo predeterminado y establecido por el staff de PokeHouse. Los ban que se emplearán serán extraídos de "Unite Matchcord" (Discord Matchcord <https://discord.gg/WGp9Bx7GDd>).
- **Objetos de combate:** Todos los disponibles a la fecha.
- **Objetos equipables:** Todos los disponibles a la fecha.
- **Formato:** El torneo estará compuesto por 3 fases, las cuales serán las siguientes:

- **Fase de Qualys (03/07 - 05/07):** El formato de la fase será bracket de eliminación simple, en donde el TOP 8 clasificará a la "Fase de Liga". Esta fase estará conformada por todos los equipos inscritos al torneo y los partidos se jugarán en formato BO3.
 - **Fase de Liga (08/07 - 21/07):** El formato de la fase será Round-Robin o todos contra todos, en donde el TOP 4 clasificará a la "Fase de Playoffs". Esta fase estará conformada por el TOP 8 clasificado de la Fase de Qualys y los partidos se jugarán en formato BO3.
 - **Fase de Playoffs (24/07 - 14/08):** El formato de la fase será bracket de eliminación simple, en donde el TOP 2 clasificará a la Gran Final presencial en FestiGame 2023. Esta fase estará conformada por el TOP 4 clasificado de la Fase de Liga y los partidos se jugarán en formato BO5.
- A. Solo pueden participar equipos conformados por residentes en Chile. Se permite el ingreso de un integrante extranjero (sin residencia en Chile) de Latinoamérica Sur por equipo (Argentina, Bolivia, Paraguay, Perú y Uruguay) el cual, deberá ser aprobado previamente por el staff del presente torneo. Se deja establecido que la Gran Final se jugará de forma presencial. Los equipos que clasifiquen a tal instancia tendrán que trasladarse por su propia cuenta. 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.
- *Atención:** Se realizará una verificación de identidad a los integrantes de los equipos. A los cuales se les solicitará DNI y número de celular para realizar las verificaciones correspondientes.
- B. Cada jugador debe tener su cuenta en el servidor de América.

3. Participación

- Todos los equipos interesados en participar deberán registrarse de manera correcta en la plataforma de torneos de Battlefy.
- Una vez que la fecha de registros termine, el staff de PokeHouse publicará la participación e información del torneo de todos los participantes (horarios, fechas de juego, brackets, indicaciones, actualizaciones de reglas, etc.).

- Si dentro de los equipos inscritos existen participantes menores de edad, su madre, padre o tutor, deberá de llenar la autorización que se les entregue y será responsable por dicho participante.
- Para hacer válido el resultado final del enfrentamiento, es obligación del capitán reportar en el Discord de PokeHouse el resultado y subir la captura de pantalla del resultado.

3.1 Registro e inscripción en Battlefy

El capitán de cada equipo será responsable de iniciar el registro en Battlefy rellenando todos los datos requeridos, luego deberá enviar link a cada jugador para terminar el proceso de inscripción. Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores para la competición.

3.2 De los participantes

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las reglas e informaciones desarrolladas en este documento, tomando en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante y/o equipo dentro del torneo.

3.2.1 Edad mínima

Ningún jugador podrá ser elegible para participar en cualquier torneo de FestiGame antes de haber cumplido los 16 años, definido como haber vivido 16 años completos.

Además, es indispensable para los menores de edad entregar el documento de autorización firmado por los padres/madres y/o sus tutores legales.

3.2.2 Cuentas

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible, en el servidor América.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de esta.
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con algún administrador para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con **6 horas de anticipación**.

3.2.3 Jugador

- Los jugadores inscritos no podrán participar en más de un equipo que esté inscrito en la competencia.
- Los jugadores deben estar libres de penalizaciones. Deben tener en cuenta que cualquier penalización por parte de The Pokémon Company a algún jugador, puede perjudicar la participación de este y de todo su equipo en la competencia.
- Todos los jugadores tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su correcta participación.
- En partidas en línea que son retransmitidas, los Miembros del Equipo no podrán publicar sus resultados en ningún medio electrónico hasta que acabe el delay de la transmisión oficial.

3.2.4 Eventos de medios y patrocinadores presenciales

Cada jugador acepta participar en entrevistas con los medios, conferencias de prensa, sesiones de transmisión, eventos de patrocinio, sesiones de fotos o videos, transmisiones por Internet, podcasts, chats y otros eventos de medios que FestiGame y Gaming Arena organizan en relación con el marketing y promoción de la competencia.

El Operador del Torneo tendrá derecho a sancionar a cualquier jugador o Equipo que no asista y participe plenamente en cualquier Evento de Medios programado. Los equipos deberán poner a disposición de los medios de comunicación durante un mínimo de 15 minutos al menos un jugador. A la vez, un equipo no podrá poner a disposición de los medios al mismo jugador durante 4 días de partido consecutivos.

3.3 De los equipos

- Los equipos deben constar de un total de 5 jugadores titulares y 1 suplente obligatoriamente, si así lo desean pueden registrar hasta 3 suplentes.
- El equipo debe contar con mínimo 5 jugadores titulares de Chile.
- El equipo puede contar con mínimo 1 jugadores suplentes de Chile.
- Solo jugadores inscritos en la plantilla principal (titulares) y suplentes pueden participar.
- Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como Capitán, quien deberá ser un miembro oficial de la plantilla principal del equipo durante toda la competencia.

3.3.1 Requisitos para ser jugador

- Los participantes deberán tener disponibilidad horaria suficiente como para poder jugar de manera online los encuentros en horario variable de tarde-noche entre semana y/o fines de semana.
- Es obligatorio que los jugadores posean su propia cuenta de juego en el servidor de América según para poder participar de la competencia.

3.3.2 Nombre de los equipos

- El nombre y escudo de los equipos deberán mantener el respeto y seriedad que la organización admita. Para ello, el administrador general de la competencia será el encargado de validar dichos requerimientos.
- En caso de equipos eSports, empresa o marca registrada, el nombre a utilizar será el que la institución determine en la carta de autorización de representación (imagen y nombre) exigida por Gaming Arena.

3.3.3 Suplentes

Se recomienda que cada equipo disponga al menos 1 suplente. El simple hecho de tener un jugador suplente (los equipos podrán rotar y hacer uso de sus suplentes durante la competencia) facilita mucho la gestión de los partidos. Siempre es bueno tener dos reservas para que, en el caso de que un jugador no pueda asistir a un partido, dicha reserva ocupe su

lugar y se pueda realizar el partido, se les permite tener hasta 3 suplentes si lo requieren los equipos.

3.3.4 Entrenadores

Si un equipo tiene un entrenador, éste podrá estar presente en todos los partidos en los que participe el equipo. En el caso de los torneos presenciales al menos uno de los entrenadores designados por un equipo podrá estar presente en cada uno de los partidos. Para los torneos online, uno de los entrenadores designados de un equipo puede estar conectado al sistema de comunicación de voz en el vestíbulo y sólo se le permitirá hablar con los jugadores siguientes casos:

- Solo pueden estar en comunicación con sus equipos hasta que finaliza la fase de picks y se carga la partida (online y presencial).

Queda estrictamente prohibido que los entrenadores hablen o se comuniquen fuera de los casos mencionados en esta lista, en caso de que pase esto puede tener una sanción.

3.3.5 Cambio de roster

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine el torneo, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario 5 minutos antes de lanzar partida, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado, y en caso de ser transmitida al responsable de juego. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.

3.3.6 Cambio en la plantilla

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves del torneo (todos los jugadores registrados no podrán ser cambiados o sustituidos después de que se publiquen las llaves o dé inicio el torneo).

3.4 Nintendo Network ID, nombre y cambios

- Es responsabilidad del capitán inscribir a los jugadores con su Nintendo Network ID correctamente. En caso de presentar algún error, puede que no se valide su participación.
- Está prohibido que los nombres de los participantes contengan vulgaridades o hagan referencia y/o incitación a la violencia, xenofobia o palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
- Están prohibidos los cambios de nombre una vez terminadas las inscripciones. En caso de realizar un cambio de nombre y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador y equipo podrán sufrir la descalificación del torneo.
- Cada jugador podrá contar con tag del equipo en el Nintendo Network ID si lo desea.

4. Evento presencial

Los jugadores tendrán tiempo designado antes de su juego para asegurar que el jugador esté totalmente preparado. El árbitro informará a los jugadores y a los equipos de su tiempo de preparación y duración. El árbitro puede cambiar el horario en cualquier momento. Se considera que el tiempo de preparación ha comenzado una vez que los jugadores entran en el área de Juego, en cuyo momento no se les permite salir sin el permiso del árbitro y el acompañamiento de un árbitro. La configuración se compone de lo siguiente:

- Asegurar la calidad del equipo proporcionado.
- Conectar y calibrar periféricos.
- Asegurar el funcionamiento adecuado del chat de voz.
- Ajustar la configuración de juego.
- Calentamiento limitado en el juego.

4.1 Equipamiento de juego

4.1.1 Periféricos personales

En los Eventos presenciales, los jugadores tendrán permitido traer los siguientes periféricos al Área de juego y tendrán permitido usar sus controles o Joy-Con. Para evitar cualquier tipo de

duda, los jugadores no podrán traer, utilizar o colocar ningún tipo de headset, auriculares o micrófonos que no sean provistos por los organizadores del torneo.

4.1.2 Aprobaciones necesarias para uso de equipamiento personal

Todos los dispositivos, tanto personales como del Equipo, utilizados en Eventos presenciales deberán ser presentados previamente a los organizadores del torneo para su aprobación. Los dispositivos aprobados permanecerán en el sitio con los árbitros del torneo y estarán disponibles únicamente antes de las partidas o en un momento determinado y aprobado por el jefe de árbitros. Cualquier equipamiento que no esté aprobado o que esté bajo sospecha por parte de los organizadores del torneo de proveer una ventaja competitiva injusta no será permitido, y los jugadores deberán utilizar el equipamiento provisto por el Operador del torneo. Los organizadores del torneo podrán prohibir el uso de cualquier pieza de equipamiento individual por razones de seguridad, eficiencia o efectividad operacional según su criterio.

Los organizadores del torneo se reservan el derecho de pedir a un Miembro del Equipo que cubra un logo o una marca durante el evento.

4.1.3 Equipamiento proporcionado

El organizador del torneo proveerá el siguiente equipamiento para uso exclusivo de los jugadores en las partidas a disputarse de manera presencial: (1) PC y Monitor, (2) headset, auriculares o micrófonos y (3) mesas y sillas. En caso de que un jugador lo requiera, el organizador del torneo proveerá el siguiente equipamiento para uso exclusivo de los jugadores en las partidas a disputarse de manera presencial: (1) Joy-Con. Todo el equipamiento provisto por el organizador del torneo será elegido, seleccionado y determinado bajo el exclusivo criterio del organizador del torneo. Sujeto a lo anterior, la modificación no autorizada de los dispositivos proporcionados por los organizadores del torneo o el uso de hardware, software u otro dispositivo que no sea proporcionado o aprobado por los organizadores del torneo se considerará como trampa. Al terminar el Evento presencial, o a pedido del organizador del torneo, los jugadores deberán regresar el equipamiento proporcionado.

4.2 Reemplazo de equipo

Si se presenta alguna falla técnica o de equipamiento en el evento presencial, tanto jugadores como organizadores del torneo podrán pedir una revisión técnica de la situación. Un técnico designado por los organizadores del torneo diagnosticará e intentará solucionar los problemas mencionados. Los técnicos podrán pedir a los organizadores del torneo que se reemplace cualquier dispositivo a discreción. La decisión de reemplazar el equipamiento quedará sujeta al criterio del organizador del torneo. Si un jugador desea reemplazar el equipamiento por un dispositivo personal, éste deberá estar incluido en los equipamientos preaprobados por los organizadores del torneo; de lo contrario, se le proporcionará un reemplazo proporcionado por los organizadores del torneo del torneo.

4.3 Software

Está prohibido instalar programas y se deben usar únicamente los programas determinados por la organización. Si un jugador instala algún programa externo será sancionado. En caso de que vaya a instalar algún programa deberá preguntar primero al juez y decidirá si es válido.

4.3.1 Chat de voz

El chat de voz será establecido por los organizadores del torneo (Discord o Teamspeak) y únicamente podrán estar los Jugadores Titulares y Entrenador, juez o personal de Gaming Arena.

4.3.2 Otros dispositivos

Está prohibido conectar algún dispositivo de almacenamiento durante el torneo (USB, Celulares, Adaptadores de memoria, Cámaras, etc).

4.4 Manipulación del equipamiento

En los eventos presenciales, los jugadores no podrán tocar o manipular ningún dispositivo de otro jugador una vez comenzada una partida del torneo. Los jugadores que precisen asistencia con sus dispositivos deberán avisar a los organizadores del torneo.

5. Asistencia y horario

Es responsabilidad de todos los miembros del equipo estar al pendiente de la información publicada en el Discord, a sus correos registrados y de mantenerse en contacto con la administración del torneo.

La administración del torneo puede, a su entera discreción, reordenar el calendario de partidos dentro de un día determinado y/o cambiar la fecha de un partido a una fecha diferente o modificar de otro modo el calendario de partidos. En el caso de que la administración del torneo modifique el horario de un partido, notificarán a todos los equipos lo antes posible.

El hecho de que los participantes no reciban el correo electrónico no los exime de tener que participar en el día y hora publicado en el Discord oficial de la competencia.

5.1 Penalizaciones

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:

- 10 minutos – Pérdida del primer mapa (BO3 y BO5).
- 20 minutos totales – Pérdida del partido (BO3 y BO5).

5.2 Cambio de horario y fecha

Por ningún motivo estarán permitidos los cambios de hora y fecha ya establecidos por la Organización del torneo.

5.3 Partidas transmitidas por organizadores

Se les comunicará con previo aviso a los equipos correspondientes que vayan a jugar en transmisión. Las partidas ya establecidas para ser transmitidas oficialmente es la “Fase de Playoffs”.

Los canales por los cuales se van a transmitir las partidas de Stream serán los siguientes:

- **Twitch:** <https://www.twitch.tv/gameshowarena>.

NOTA: Para las partidas transmitidas el organizador del torneo se encargará de crear y configurar la sala de juego, el equipo debe estar listo para jugar al término del enfrentamiento anterior.

5.4 Stream permitido a jugadores

Solo podrán transmitir partidas hasta semifinales usando la siguiente configuración y mostrando únicamente la pantalla del jugador que llene el formulario, **es indispensable que el Stream tenga un delay de 120 segundos como mínimo.**

- Bitrate de video: 5000 Kpbs.
- Bitrate de audio: 128 Kpbs.
- Resolución de la base (lienzo): 1920x1080.
- Resolución de salida (escalada): 1920x1080.
- Filtro de escala: Bicúbico (Escalado fino, 16 muestras).
- Valores comunes de FPS: 60 FPS.
- Retraso de la transmisión: 120 segundos como mínimo.

Los equipos en partidas de Stream deberán aceptar y seguir los lineamientos descritos, ya que los organizadores del torneo no se hacen responsables de que al equipo o jugador le hagan ghosting.

5.4.1 Penalizaciones por el incumplimiento de las reglas de transmisión

En el documento se les pedirá ciertos datos a enviarnos, en caso de no enviarlos:

- Si no nos envían los datos, no se darán de alta en la lista de Stream permitido y no podrán realizarlo si lo desean. De hacer Stream sin formar parte de la lista de streams

permitidos, podría llevar a el castigo del jugador involucrado y no podrá jugar las partidas del día.

- La lista de streams permitidos se compartirá con FestiGame y se verá la opción de compartir tanto en sus redes como en las nuestras para mayor alcance.
- Se revisarán todos los canales al momento de estar en vivo con el Stream del torneo, y se verificará que cuenten con los requisitos mínimos. De no contar con ellos, se pedirá que se apague la transmisión. En un segundo llamado y no acatar las indicaciones, se procederá a pausar el avance de los juegos hasta que quede terminado el Stream. Si el jugador no acata las indicaciones, quedará castigado y no podrá seguir jugando la competencia.
- Si no desean realizar esta opción, solamente confirmen que no lo van a hacer para estar enterados.
- Es responsabilidad del equipo y el jugador que realice el Stream el tema de hosting durante la partida, en caso de alguna queja sobre abuso del Stream será responsable el jugador o equipo.

6. Arbitraje

6.1 Staff de Gaming Arena

El staff de Gaming Arena tiene la responsabilidad de revisar cada asunto y situación que ocurra durante todo el torneo. Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, liderado por un árbitro en jefe, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada encuentro.

Cualquier asunto que no esté cubierto por estas reglas, estará sujeto a una interpretación hecha por el organizador del torneo y proporcionada a los equipos de vez en cuando en forma de una actualización o interpretación de estas reglas.

6.2 Decisiones del arbitro

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del jefe de árbitros de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento del torneo y espíritu del juego. Es el árbitro en jefe, quien tiene la discreción y la obligación de evaluar las situaciones para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

- Las decisiones del cuerpo de arbitraje sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas, esto significa que no podrán ser apeladas o discutidas por los Participantes.
- Antes de mandar partida el árbitro encargado deberá asesorarse de que ambos equipos están listos para jugar.
- Informará a los equipos sobre la situación de la partida en caso de presentar fallas, pausas, o algún motivo que afecte el enfrentamiento.

6.3 Jefe de árbitros

El “Jefe de árbitros” es un Oficial del torneo que es responsable de los juicios sobre cada tema, pregunta y situación relacionada con el partido que ocurra antes, durante e inmediatamente después del Juego del Partido. Su supervisión incluye, pero no se limita a:

- Verificar la alineación del equipo antes de un partido. Verificar y monitorear los periféricos del jugador y las áreas de coincidencia, si corresponde.
- Anunciador del inicio de un partido.
- Ordenar pausa / reanudar durante la reproducción.
- Emitir sanciones y medidas disciplinarias en respuesta a violaciones de las reglas durante el partido.
- Tomar todas las determinaciones relacionadas con el partido según estas Reglas, incluso con respecto a las pausas y paros del juego.
- Confirmando el final del partido y sus resultados.

6.3.1 Decisiones finales

Todas las decisiones relacionadas a la interpretación de estas reglas, la elegibilidad de los jugadores, el calendario y desarrollo del torneo y las sanciones por mala conducta recaen exclusivamente en el Jefe de árbitros, cuyas decisiones son definitivas. Las decisiones del Jefe de árbitros con respecto a estas reglas no pueden ser apeladas y no darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso legal o equitativo.

6.4 Medidas disciplinarias

El Jefe de árbitros tomará medidas disciplinarias contra jugadores o equipos que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

7. Antes del partido

7.1 Ingresar a Discord

Discord será la plataforma a utilizar para dudas o problemas una vez que el torneo dé inicio. Por ende:

- El capitán del equipo deberá estar presente en Discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- Los jugadores deberán estar presente en Discord en todo momento durante los horarios de competencia.

Deben ingresar al canal de texto **#solicita-tu-rol**, escribir su Nintendo Network ID e indicar su equipo, de esa forma podrán obtener su rol y ver los canales de texto de la competencia.

Link servidor de Discord: <https://discord.gg/xN63WC9R4n>.

7.2 Ingresar a la sala de juego

- Durante las partidas de semifinales y final, Gaming Arena creará las salas de partida para las transmisiones del torneo.
- Los equipos deberán estar atentos al cronograma.
- Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera (Ver punto 5.1 Penalizaciones) perderá por W.O. es responsabilidad del capitán del equipo presente, reportar este caso.
- Es responsabilidad de los equipos revisar y comprobar que todos los jugadores presentes sean los correspondientes al registro de cada equipo. No cumplir con los jugadores registrados puede llevar a la descalificación total del equipo.

7.2.1 Carga lenta del cliente

Si un juego se crashea, se desconecta o se produce cualquier otra falla que interrumpa el proceso de carga e impida que un jugador se una a la Partida al comenzar, el partido debe pausarse inmediatamente a la siguiente ronda hasta que los diez jugadores estén conectados al Partido.

7.3 Servidores

El torneo se jugará siempre en el servidor de América.

7.4 Coinflip

Se usará el canal de Discord para hacer el coinflip (#🎲-coinflip), para hacer un coinflip basta con que ambos capitanes pidan ya sea CARA o CRUZ y seguido de este texto poner el comando !coinflip en el mismo chat aparecerá el resultado del coinflip y el capitán que elija la cara correcta escogerá si es equipo A o B.

7.5 Lado del mapa

Los partidos serán organizados (es decir, creadas en el juego) por el capitán de cada equipo de la siguiente manera:

En los partidos BO3:

- **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:** Capitán del equipo A (que aparece en el lado izquierdo de la pantalla del partido).

En los partidos BO5:

- **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:** Capitán del equipo A (que aparece en el lado izquierdo de la pantalla del partido).
- **Juego 4:** Capitán del equipo B (que aparece en el lado izquierdo de la pantalla del partido).
- **Juego 5:** Capitán del equipo A (que aparece en el lado izquierdo de la pantalla del partido).

7.6 Creación del lobby

Para crear un lobby privado para los 10 jugadores, el capitán a cargo del juego deberá:

- Hacer clic en "Modo Torneo" en el menú principal del juego (parte superior derecha, sobre menú eventos) y selecciona "Ruinas Celestes de Tea (modo veto)".
- Tendrás disponible 10 casillas para jugadores, 5 en la parte superior y 5 en la parte inferior. Además de 5 espacios para espectadores (staff de organizadores).
- Activar las reglas personalizadas con todo marcado (todos los objetos equipados al nivel máximo, todos los objetos equipados, todas las licencias unite, todo los objetos de combate). Seleccionar Servidor SA.
- 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, compartiendo el ID de antesala (que aparece en la parte superior izquierda bajo el título Antesala). Asegúrese de que todos estén emparejados con sus compañeros de equipo. Puede cambiar de posición haciendo clic en cualquier jugador y moverlo.

7.7 Selección de Pokémon

Si un jugador elige un Pokémon por error (en caso de Bug) durante esta fase, debe notificar a un oficial del torneo su elección antes de que el tiempo de selección expire (el equipo debe mostrar prueba con video/imagen), casos de errores cometidos por el jugador no serán considerados para reclamación. En este caso, el proceso de selección de Pokémon se

reiniciará con los mismos picks hasta que se produzca el error, tras lo cual el jugador deberá elegir su agente previsto. En el caso de que el jugador notifique a un oficial del torneo después de que el temporizador haya expirado, el proceso de selección de agente no se reiniciará y el jugador tendrá que seguir jugando. Los jugadores deberán estar en absoluto conocimiento de los Pokémon Baneados en cada fecha, ya que seleccionar uno de ellos es motivo de derrota en la partida.

7.8 Desempates

En caso de empate de puntos se definirá con los siguientes criterios:

1. Enfrentamiento directo entre equipos empatados: Se tomará como mejor criterio el enfrentamiento directo, dándole mejor posición a quien haya ganado.
2. Porcentaje de mapa ganado entre equipos empatados: Se realizará el cálculo por equipos empatados y se le dará mejor posición al equipo que tenga mayor porcentaje.
3. En caso de que ninguno de los criterios anteriores otorgue un desempate, se establecerá una llave de enfrentamientos.
 - a. Dos equipos empatados: Un enfrentamiento al mejor de 3 (BO3) entre los equipos empatados.
 - b. Tres equipos empatados: Para el caso de un empate con tres equipos, se realizará un enfrentamiento entre cada uno de los equipos al mejor de tres (BO3), en caso de volver a empatar se utilizará el sistema de desempate (7.10 Desempate).

7.9 Espectadores

No se permiten espectadores ajenos a:

- Administración Gaming Arena.
- Producción Gaming Arena.
- Entrenadores.

8. Durante el partido

El partido comenzará inmediatamente después de que el proceso de selección de Pokémon se haya completado, a menos que se indique lo contrario. No se permite a los jugadores abandonar un mapa durante el tiempo que transcurre entre la finalización de las selecciones y el lanzamiento del mapa.

9. Entre partidas

Los árbitros informarán a los jugadores sobre el tiempo restante antes del próximo mapa, cuando se juega a un mejor de 3 o mejor de 5. El tiempo que se les dará entre mapas será de 5 a 10 minutos para que los jugadores estén listos para su partida.

El próximo partido, si es aplicable, comenzará tan pronto como ambos equipos han confirmado a un árbitro u oficial del torneo que todos los jugadores están listos para jugar.

Para los partidos que impliquen más de un mapa (es decir, un partido al mejor de tres o al mejor de cinco), un equipo puede sustituir a sus titulares actuales por sus sustitutos entre los mapas, siempre que el equipo informe al equipo contrario y reciba la aprobación de los árbitros de dicha sustitución a más tardar cinco minutos después de la conclusión del partido anterior.

En caso de que un jugador se desconecte durante un mapa y no pueda regresar dentro del tiempo de pausa asignado, el equipo podrá sustituirlo por un sustituto de su lista una vez terminado el mapa. Cualquier sustitución debe dar lugar a que el equipo tenga una lista de jugadores elegibles o una alineación inicial.

10. Después del partido

10.1 Reporte de victorias

- Durante el torneo, los equipos participantes deberán hacer uso del Discord oficial de Gaming Arena para reportes de sus partidas durante todo momento.
- Si su contrincante no se presentó, deberá subir la captura de pantalla correspondiente al chat de Discord mostrando la fecha y hora como prueba.
- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un administrador principal del torneo, mediante el Discord oficial.

10.2 Resultados

- El operador del torneo confirmará y registrará el resultado del partido en la web.
- Los partidos ganados por penalizaciones serán reportados por el puntaje mínimo que se necesita para que un equipo gane el partido (por ejemplo, 1-0 al mejor de 1 partido, 2-0 al mejor de 3 partidos, 3-0 al mejor de cinco partidos). No se registrarán otras estadísticas para los partidos perdidos.

11. Código de comportamiento

- Debe ser una competencia limpia, en Gaming Arena creemos en el compañerismo y en actitudes positivas como pilares de los deportes electrónicos, es por eso que la administración se asegurará de que cada uno de los enfrentamientos cumpla con las pautas y especificaciones del reglamento, así como el correcto comportamiento de cada uno de los equipos y sus integrantes.
- La difamación o desprestigio a un jugador, equipo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal, 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.
- 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.
- En caso de que un jugador o equipo irrumpa con cualquiera de estas reglas, les pedimos que reporten dicho comportamiento a los administradores disponibles con una captura de pantalla como prueba, identificando al equipo contrario y/o a la persona específica que irrumpe la regla.

- Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival se considerará como ilegal y llevará a la penalización o descalificación inmediata del equipo:
 - a) **Uso de hacks:** Un jugador no puede hackear los juegos durante el torneo. Hackear se define como cualquier modificación del cliente de juego Valorant por parte de cualquier jugador o persona que actúe en nombre de un jugador.
 - b) **Uso de exploits:** Un jugador no puede utilizar ningún exploit durante los juegos de torneo. Exploit se define como usar intencionalmente cualquier error en el juego (determinado como parte de una lista de errores publicada) para buscar una ventaja. El exploit incluye, pero no se limita a actos tales como: fallas en la compra de artículos, fallas en el rendimiento de la habilidad del Pokémon, o cualquier otra función del juego que en exclusiva determinación de The Pokémon Company, no está funcionando según lo previsto.
 - c) **Uso de programas de cheats:** Un jugador no puede usar ningún tipo de dispositivo de trampa y/o programa de trampa.
 - d) **Cambio de cuentas/account sharing:** El cambio de cuenta se define como jugar bajo la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o dirigir alguien más para jugar bajo la cuenta de otro jugador.
 - e) **Suplantación de identidad:** Está prohibido hacerse pasar por un jugador como si fuese dicho jugador.

11.1 Reclamaciones

Las reclamaciones deben presentarse sólo por el **capitán del equipo mediante el Discord oficial**.

- **Protesta antes del partido:** Cualquier tipo de protesta o comentario en relación con el Nintendo Network ID de algún jugador inscrito en la competencia, comparecencia u otros hechos comprobables antes de empezar el partido, deberán realizarse antes del comienzo de este.
- **Protesta después del partido:** Desarrollo de la partida, abandono, suplantación de identidad, etc.

En ambos casos, se deben aportar todas las pruebas posibles y con datos fiables (hora, equipos, jugadores, etc.) con el fin de facilitar la decisión arbitral. En caso de que la protesta

no se comunique en el tiempo especificado en este reglamento se desestimará la misma por estar fuera de la temporalidad indicada.

Para reportar una ofensa deberán tomar captura de pantalla y reportarla a los organizadores inmediatamente. En caso de que se considere a un jugador culpable se le dará una amonestación. Las amonestaciones y/o descalificación pueden ir desde recibir ayuda exterior, no seguir indicaciones del torneo, comportamientos antideportivos, etc.

El reporte por abuso puede ser directamente en Discord hablando con un administrador disponible.

11.2 Verificación

Los árbitros del torneo tienen el derecho de solicitar pruebas legales donde se rectifique que el participante/equipo está cumpliendo con los requisitos de elegibilidad en este reglamento. Todos los asuntos relacionados que se determinen con la residencia, región u origen del participante/equipo serán evaluados y resueltos a discreción del cuerpo de arbitraje.

11.3 Faltas

Gaming Arena sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un equipo debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación). Se considerará falta cualquier acto emprendido por un jugador que cause un perjuicio a los derechos de algún otro jugador o a la integridad de la competición. Cualquier jugador con una falta grave será descalificado de la competición y excluido de todos los torneos realizados por Gaming Arena. Cualquier acumulación de tres faltas leves acarrea una falta grave.

En esta sección se describirán las faltas leves y graves:

- No presentarse a la hora de un partido transmitido por Gaming Arena acarrea una falta grave y la pérdida del encuentro.

- La transmisión de un partido por parte de un jugador acarrea una falta grave, si no tiene las especificaciones que se le piden con anterioridad como es el delay dentro de la transmisión que deben ser 180 segundos.
- La ayuda de terceros durante una partida conlleva a una falta grave para todos los jugadores involucrados.
- El intento repetido de comunicación con el rival durante el transcurso de la partida. Esta falta puede ser tanto leve como grave dependiendo del contenido.
 - a)** No se permite silenciar el chat global.
- Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial conlleva a la expulsión del infractor y/o infractores. Cualquier tipo de comportamientos similares a los que se describirán a continuación serán calificados como conducta antideportiva, conllevando a la expulsión del torneo:
 - a)** Difamación y/o insultos a otros participantes de la competición y/o a la organización tanto durante la realización del torneo como a posterioridad, mediante conversaciones directas, chat de transmisión y/o redes sociales.
 - b)** Cualquier tipo de comentario racista, clasista o sexista en cualquier escenario.
 - c)** Intento repetido de manipulación del reglamento para el beneficio propio.
 - d)** Pacto o amaño de partidos de la competición.

11.4 Sanciones

La organización del torneo se guarda el derecho de determinar la gravedad de la sanción.

- Todos los programas de cheats están totalmente prohibidos y todo aquel que los utilice será expulsado de la competición.
- El uso de bugs (o fallos del juego) para sacar provecho de la situación está totalmente prohibido.
- Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o el uso de cuentas que no pertenecen a los jugadores titulares o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición será castigada con la expulsión inmediata de la competición.
- Los jugadores que se hayan inscrito con un nombre de equipo/jugador ofensivo, deberán hacer un cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados de la competición.

Infringir cualquiera de las reglas significa la descalificación inmediata del participante y/o pérdida parcial o total del partido.

No habrá un árbitro presente todo el tiempo en los partidos offstream, por lo que los jugadores deben actuar de forma deportiva respecto a las desconexiones, una acumulación de acciones de dudosa deportividad conlleva sanciones.

La organización del torneo podrá emitir cualquiera o todas las siguientes acciones disciplinarias:

- Advertencia(s) pública(s) verbal o escrita(s).
- Confiscación(es) de premios.
- Confiscación(es) de juegos.
- Confiscación(es) de torneos.
- Suspensión(es).
- Pérdida de lugar.
- Descalificación(es) y prohibición(es).

Incluyendo de cualquier futura competición u otros eventos relacionados con Valorant u otros videojuegos. Si un equipo o miembro del equipo ha sido previamente descalificado o se le ha prohibido participar en eventos que incluyan el juego Valorant en cualquier jurisdicción del mundo, o ha cometido un acto especialmente atroz fuera del ecosistema deportivo, **el operador del torneo puede descalificar o prohibir a ese equipo o miembro del equipo la participación en una competición oficial.**

12. Premios

- **Primer lugar:** \$600.000.- CLP.
- **Segundo lugar:** \$400.000.- CLP.
- **Tercer lugar:** \$200.000.- CLP.

12.1 Entrega de premios

- La entrega de premios en dinero será realizada en un máximo de 30 días hábiles una vez finalizada la competencia y deberán emitir una boleta de honorarios o factura.

- En caso de que exista un premio físico tiene un plazo máximo de 10 días hábiles para retirarlo, en caso de que no pueda llevárselo el día del evento.

13. Cambios en el reglamento

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.

14. Propiedad de transmisiones y uso de imagen

Cada miembro del equipo reconoce y acepta irrevocablemente que todas las transmisiones y grabaciones audiovisuales de cualquier parte de una competencia oficial son propiedad de Gaming Arena o de sus licenciados. Aparecer en una transmisión en vivo, transmisión o grabación audiovisual de cualquier competencia no otorga a un Miembro del Equipo ningún interés de propiedad en dicha transmisión, transmisión o grabación audiovisual.

Cada uno de los participantes de esta competencia, autorizan en forma irrevocable, a Gaming Arena y a sus auspiciadores a difundir sus nombres, lugares de origen, voces e imágenes, fotografía(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, Internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores y/o auspiciadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. **Nada de ello generará a favor de los participantes derecho a compensación o retribución alguna.**

Tanto el ganador como los participantes del Torneo autorizan, en forma irrevocable, a Gaming Arena y a sus auspiciadores a difundir sus nombres, lugares de origen, voces e imágenes, fotografía(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y

gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, Internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores y/o auspiciadores tendrán 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.**

15. Retroalimentación

Un jugador o equipo tiene el derecho de brindar sugerencias, comentarios u otro tipo de retroalimentación con respecto a la organización del torneo. Cada miembro del equipo acepta que toda retroalimentación, incluso si es designada como confidencial por la persona que la ofrece, no creará, en ausencia de un acuerdo escrito por separado, ninguna obligación de confidencialidad para el organizador del torneo al que se le haya proporcionado la retroalimentación.

Los jugadores identificarán cualquier problema técnico con el operador del torneo.