

Bases y condiciones - Thunderstorm Cup

El presente documento tiene como finalidad definir las reglas que regirán el evento titulado “**Thunderstorm Cup by FITCHIN**” (Competición) que se desarrollará en la región de Brasil de manera Online, es organizada por FITCHIN, para el juego Fortnite de la compañía Epic Games en su modalidad de Creativo 3vs3.

Lo estipulado en el presente documento se denomina como Reglas Oficiales (Reglas) las cuales aplican a todos los jugadores que participen de la competencia.

En caso de que se requiera realizar alguna aclaración, denuncia o recibir soporte, se podrá consultar con el soporte del evento en [Discord](#).

FITCHIN no cuenta con el respaldo de Epic Games y no refleja los puntos de vista ni las opiniones de Epic Games ni de ninguna persona involucrada oficialmente en la producción o administración de las propiedades de Epic Games. Epic Games y todas las propiedades asociadas son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc.

1. REQUERIMIENTOS

- 1.1. Edad del Jugador:** No existirá un límite de edad para ser considerado elegible.
 - 1.1.1.** Si un menor de edad resulta ganador de uno de los premios entregado en la competición, sus padres o un familiar encargado mayor de 18 años deberá hacerse responsable del cobro de su premio. Más información en el punto 6.8.
 - 1.2. Servidor:** Todas las partidas se jugarán en el servidor de “Brasil”
 - 1.3. Nombres del Jugador y equipo:** Los jugadores deberán utilizar nombres únicos, los mismo no podrán ser vulgares, ofensivos, discriminatorios o que infrinjan cualquier derecho de autor. La organización se reserva el derecho de rechazar el nombre de un jugador y solicitar su cambio al mismo, en caso de no efectuarse dicho cambio, el jugador quedará eliminado de la competición. A su vez el nombre y foto del equipo no puede ser ofensivo ni discriminatorio.
- 1.3.1. Cambio de ID de la cuenta:** Durante el registro y el desarrollo de la competencia, los participantes no deberán cambiar sus ID de Epic Games. Si es que realizaron un cambio a su ID, los mismos deberán reportarlo al staff para poder realizar la actualización correspondiente.

2. Proceso de Registro:

- 2.1. Creación de Cuenta:** Los jugadores y equipos que deseen competir en el evento deberán crear su cuenta en la plataforma de [FITCHIN](#), la plataforma donde el evento será jugado:

A.- Ingresar a <https://fitchin.gg>

B.- Click a Registrarse

- C.- Escoger las diferentes variantes con las cual puede registrarse
- D.- Aceptar los Términos de Servicio y Políticas de Privacidad de FITCHIN
- E.- Proporcionar toda la información necesaria (Email, Fecha de Nacimiento y nombre de Usuario)
- F.- Vincular tu EPIC ID en: <https://fitchin.gg/account/settings> en el apartado "Mis Links"

2.2. **Inscripción:** Para poder participar del evento cada equipo deberá inscribirse en el sitio web de cada una de las clasificatorias. Para realizar la inscripción, los jugadores deberán seguir los siguientes pasos:

- A.- Entrar a la [página del evento](#)
- B.- En la izquierda dar click a "Inscribirse"
- C.- Proporcionar toda la información solicitada del equipo:
 - Nombre del Equipo
 - Agregar Avatar (Si es que tienen un logo o imagen representativa disponible).
 - Posteriormente hay que enviarle el link de la pantalla a todos los miembros de tu equipo. Recuerda que si tu equipo no logró completarse, no podrás realizar el check-in.
 - Ahora estás inscrito solo tienes que esperar a que se habilite el check-in 30 minutos antes de que comience el torneo. Una vez hayas hecho el check-in deberás esperar a que se arme el bracket del torneo.

2.2.1. **Equipos:** Los equipos podrán estar compuestos de un máximo de 2 jugadores.

2.3. **Presentación a la partida:** Una vez el enfrentamiento esté disponible, cada equipo tiene un periodo de 10 minutos para presentarse a la partida y confirmar que participará de esta misma. En caso de no comunicarse con el equipo rival, se tomará al equipo que se presentó como el ganador de la partida.

2.4. **Multicuentas:** La utilización de múltiples cuentas de un jugador individual están estrictamente prohibidas para la participación de este evento. Si se descubre a un jugador utilizando varias cuentas en el evento o jugando con una cuenta distinta a la registrada, el mismo será descalificado inmediatamente.

2.5. Autorización uso de imagen: Tanto el ganador como los participantes del evento autorizan en forma irrevocable a los organizadores y sus auspiciadores a difundir sus nombres y 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.

2.6. Cambios en el Equipo: En caso de que un equipo clasificado necesite hacer un cambio de jugador, podrá realizarlo siempre y cuando esté registrado como “suplente” en el torneo. En caso de eventualidades o problemas con un jugador o suplente, podrán pedir el cambio a los organizadores mediante el soporte en [Discord](#).

2.6.1. Se podrá hacer como máximo un cambio en el equipo.

2.6.2. Si se necesitara hacer un cambio de emergencia, el mismo deberá ser comunicado al organizador. Para que el cambio sea confirmado, el mismo deberá ser aprobado por el organizador del evento.

3. Equipamiento:

3.1. Partidas en Línea: Para todas las clasificatorias online, cada uno de los jugadores deberá contar con su propio equipo. La funcionalidad de todo el hardware del jugador es responsabilidad de los mismos y la organización queda exenta de cualquier posible reclamo surgida por errores del Hardware propio del jugador.

4. Formato del Torneo:

4.1. Información General:

- **Versiones:** Se jugarán en las últimas versiones disponibles del juego a la fecha del torneo.
- **Mapa:** ZoneWars (3537-4087-0888)
- **Soporte Técnico online:** Los organizadores del torneo brindarán asistencia online durante el proceso de configuración y resolverán cualquier problema que pueda surgir durante dicho proceso exclusivamente vía [Discord](#).
- **Fair Play:** Impulsamos el Fair Play en nuestras competiciones, por lo que esperamos que todos tengan un espíritu de sana competencia.

4.2. Información General Qualifier 1

Las Qualifiers constan de un bracket de 64 equipos y se jugarán en un día.

Se jugarán todas las rondas hasta tener al equipo ganador del premio mayor,. Toda la qualifier tendrá un formato de eliminación directa con UNA partida al mejor de 5 rondas.

5. Procesos de Partidas generales

5.1. Proceso de partidas

El Staff del torneo puede reordenar el calendario de partida en un día determinado o cambiar la fecha de una partida a una fecha diferente o modificar el calendario de otra manera. En caso de que los Staff del torneo modifiquen el calendario de partida, notificarán a los Equipos lo antes posible.

5.2. Organizadores: Serán los encargados de resolver y juzgar los asuntos que surjan antes, durante y posterior a cada enfrentamiento. Las decisiones que los organizadores tomen sobre cualquier situación serán definitivas y los jugadores podrán apelar siempre y cuando esto no afecte con los tiempos del evento.

5.2.1. Entrenadores: Si el equipo cuenta con un entrenador, el mismo podrá estar presente en todas las partidas en las que participe el equipo. En modalidad online, el entrenador tiene permitido conectarse al chat de voz del equipo y podrá hablar con los jugadores (No hace falta que el entrenador esté inscrito en la plataforma).

5.3. Creación de la sala de juego: En el chat de la plataforma de FITCHIN los dos equipos deberán ponerse de acuerdo para crear la sala en la que vayan a competir.

5.3.1. Carga lenta del cliente

Si el juego se cierra, desconecta o sucede cualquier otro fallo que interrumpa el proceso de carga e impida que un jugador se una a la partida al comienzo de la misma, la partida deberá detenerse de inmediato hasta que los diez jugadores se conecten a la misma.

5.3.2. Falla del sistema

- Si una partida se ve interrumpida por razones externas a los jugadores (por ejemplo, caída del servidor o falla del computador), los organizadores restablecerán la ronda utilizando la función de restablecimiento de rondas del juego, pero existen casos en los cuales se puede decidir repetir la ronda o incluso una partida completa (solo partidas con juez).

5.3.3. Proceso posterior a la partida

Al culminar cada partida es una obligación de cada equipo realizar una captura de pantalla con el resultado del encuentro, en la misma se tiene que ver el nombre de los miembros del equipo y quien salió ganador del mismo.

Al terminar la partida los jugadores deberán ir a su partida en la plataforma de FITCHIN y dar click a “Reportar Resultados”, en este apartado subirán su fotografía y se dará el pase al ganador. Si un jugador reportó erróneamente, se puede abrir una disputa y un administrador evaluará la situación de cada partida.

Las fotografías NO pueden ser recortadas y/o editadas o no serán válidas.

- **Resultados:** El staff del torneo confirmará los resultados de la partida.
- **Notas Técnicas:** Los jugadores deberán reportar cualquier falla técnica con los organizadores del torneo.
- **Resultados de rendición:** Las partidas ganadas por rendición serán reportadas con el puntaje mínimo que necesitaría un equipo para ganar la partida. Por ejemplo: 1-0 para las partidas mejor de uno y 2-0 para las partidas mejor de tres.

6. Premios

- 6.1.** Los premios serán destinados a los ganadores en el siguiente desglose:
 - **1º Lugar: \$50 USD**
- 6.2.** El pago del premio será realizado únicamente al capitán del equipo, el mismo deberá ser seleccionado por todos los miembros del equipo ganador.
- 6.3.** Los premios no incluyen ninguna otra prestación, bien o servicio no enumerado en estas bases.
- 6.4.** Todos los gastos que los ganadores tuvieran que efectuar para la aceptación y/o retiro de los premios serán a su exclusivo cargo, como así también todo impuesto, tasa o contribución que por cualquier concepto deba tributar sobre o en relación con los premios.
- 6.5.** Si el ganador del torneo desistiera del premio, el mismo quedará en propiedad y a disposición de los organizadores.
- 6.6.** Es responsabilidad del ganador entregar en forma correcta los datos necesarios para la entrega de los premios.
- 6.7.** La responsabilidad de los organizadores se limita exclusivamente a la disposición de la entrega del premio correspondiente a lo definido en el punto 6.1 por lo que los organizadores, no se responsabiliza por ningún daño o pérdida (directa, indirecta y/o consecuente), estafas o robos, material o personal, relación con el uso de los premios una vez que estos hayan sido gestionados por los ganadores.
- 6.8.** Si el capitán del equipo acreedor a un premio no tiene cuenta para el envío del premio, se realizará el pago a la cuenta de un nuevo capitán asignado por los restantes jugadores del equipo.
- 6.9.** Los pagos se efectuarán solo a personas mayores de 18 años. De ser menor de edad emitiremos el pago del premio a un mayor responsable a cargo del participante ganador. Los padres o un familiar responsable de los menores de 18 años deberán firmar un consentimiento confirmando que ellos serán los responsables del cobro del premio del menor.
- 6.10.** El tiempo de entrega del premio asociado puede extenderse hasta un plazo legal de 30 días una vez elegido el ganador.

7. Código de Conducta

Una serie de acciones no estarán permitidas y en el caso de ser detectadas, los jugadores o equipos involucrados estarán sujetos a penalizaciones por parte de la administración:

- Invitar a gente que no participe del evento a la sala privada de la partida, puede significar la expulsión del evento.
- Actos de humillación y burla explícita no están permitidos, puede significar la expulsión del evento del jugador o el equipo y prohibición de jugar eventos posteriores.
- Cualquier trampa o conducta antideportiva significa la eliminación automática del evento al jugador o el equipo y prohibición de jugar eventos posteriores.
- Arreglar el ritmo de partida para que los jugadores o equipos se pongan de acuerdo para no dañarse, no jugar o jugar de una manera poco razonable al estándar esperable, puede significar la expulsión del evento a ambos equipos y prohibición de jugar eventos posteriores.
- Ser detectado utilizando programas externos al juego que otorguen cualquier tipo de ventaja, puede significar la expulsión del evento del jugador o el equipo y prohibición de jugar eventos posteriores.
- Abusar de un bug, puede significar la expulsión del evento del jugador o el equipo y prohibición de jugar eventos posteriores.
- Suplantar la identidad de un jugador, significará la expulsión del evento del jugador o el equipo y prohibición de jugar eventos posteriores.
- Cualquier tipo de práctica no competitiva dentro del evento que pueda afectar a la obtención de los objetivos de la organización y que de igual manera atenten hacia la competitividad de esta, será sancionable.
- El account sharing está sumamente prohibido. Todo tipo de intento será penalizado con una descalificación directa del torneo al jugador o el equipo y la organización se reserva el derecho a no invitar a próximos eventos a quienes infrinjan esta norma.

7.1. Proceso de Reporte.

- Las faltas detectadas deben ser notificadas (Denunciadas) a nuestro soporte en [Discord](#) y respaldadas con la evidencia correspondiente por el jugador a los organizadores, antes, durante o al finalizar la partida.

7.2. Sanciones

- Realizar este tipo de actos podrá tener como consecuencia la exclusión del evento actual, torneos o cualquier competición futura organizada por Fitchin.
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo con respecto a alguna falta declarada, los organizadores de la liga son quienes entregan el veredicto.

- Las penalizaciones pueden variar dependiendo del contexto y quedan a merced del análisis de los organizadores
- Cualquier tipo de toxicidad que pueda surgir en cualquier tipo de red social o medio y que esté ligada a las partidas o problemática surgidas, serán tomadas en cuenta.

7.3. Normas de Streaming

Todos los participantes del evento podrán transmitir sus partidas, mientras se cumpla con las reglas indicadas:

- Es obligatorio colocar un delay mínimo en cada transmisión de 3 minutos: En caso de no respetar esta regla, no tendrás derecho a denunciar al equipo enemigo en caso de que este tenga cualquier tipo de ventaja (ghosting o stream sniping).
- Se exige que el título de la transmisión contenga “Thunderstorm Cup”
- Todo el contenido generado en este torneo podrá ser utilizado por FITCHIN y/o auspiciantes para efectuar 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.