

# **REGLAMENTO**

## **BLAST AXIE INFINITY TOURNAMENT (28/10)**

### **1- Introducción**

Este reglamento servirá como regulación de la competencia “Pro Player Training” que se llevará a cabo de manera online por City Esports junto a BLAST, desde ahora conocido como “La Organización” o “El Staff”. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al aceptar participar también se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento. El reglamento está sujeto a cambios en cualquier etapa de la competencia por La Organización y los cambios serán notificados en el momento.

### **2. Elegibilidad.**

Para participar en esta competencia, los jugadores haber sido invitados y/o aceptados por La Organización del torneo. Los participantes deben tener un historial positivo referente al Código de Conducta regido por Axie Infinity.

### **3. Contacto**

Durante toda la competencia, toda comunicación será llevada a cabo a través del Servidor de Discord del Torneo:

<https://discord.com/invite/3ZyJTT5tjt>

### **4. Estructura de la competencia**

Esta competencia será con un formato de 64 jugadores, con Brackets de eliminación directa.

#### **4.1 Formato de la competencia**

Se jugará cada etapa en un Mejor de 3 partidas, excepto la ronda final que será Mejor de 5.

#### **4.2 Registro**

Todos los jugadores deberán anotar 10 Axies para la competencia. Los cuales podrá utilizar en la misma, sin poder cambiar/eliminar/agregar otros.

Es excluyente que el competidor anote un mínimo de 3 Axies.

Los Axies iniciales, pueden ser inscritos y utilizados. Ocupan un lugar en el cupo de los registrados.

### **4.3 Lista de amigos**

En cada uno de los Matches, se les facilitará por medio de la plataforma BLAST, el número ID de su oponente, para que puedan agregarse y comenzar el duelo. Los jugadores que vayan a ser transmitidos por el Stream de la competencia, también deberán agregar las cuentas de La Organización. (Más información al respecto, el día de la competencia, por Discord.)

### **4.4 Disponibilidad**

Se recomienda que los jugadores estén disponibles 30 minutos antes de la

hora oficial de inicio del primer Match, y en las partidas transmitidas, los jugadores de los enfrentamientos siguientes, mantenerse alerta, ya que una vez finalice un enfrentamiento, se empezará inmediatamente con el siguiente.

### **4.5 Nombre del jugador en el juego**

El nombre del jugador en el juego debe coincidir con el nombre proporcionado en el formulario. Los nombres no deben contener groserías ni ser ofensivos.

El nombre del jugador debe permanecer igual durante toda la competencia.

Si un jugador quiere cambiar su nombre, debe notificar al Staff para su aprobación.

El incumplimiento de estas reglas podría resultar en sanciones, el cual será a criterio del Administrador que esté resolviendo el caso.

### **4.6 No presentarse en un partido**

Si el jugador no se presenta dentro de los diez (10) minutos posteriores a la hora oficial de inicio del primer partido proporcionada por la Organización, el jugador perderá el enfrentamiento y el jugador contrario será declarado vencedor del partido.

La Organización se exime de toda responsabilidad de caídas de internet de los jugadores.

### **4.7 Inicio de la partida**

Una vez armados los brackets, los jugadores se contactan por medio de Discord , para agregarse dentro de Axie Infinity y poder comenzar y coordinar los duelos.

#### **4.8 Configuración de equipos entre juegos**

Después del final de cada juego, cada jugador tendrá hasta 5 minutos para configurar su equipo antes de lanzar el siguiente duelo.

#### **4.9 Empates**

En caso de presentarse un empate en una partida, deberá repetirse inmediatamente sin realizar ningún tipo de cambio en los Axies, posiciones o Runas/Amuletos (Es un REMAKE. Si esta partida vuelve a resultar en empate, se jugará nuevamente un REMAKE.

Si esta tercer partida resulta nuevamente en un empate, ambos jugadores podrán cambiar su composición en su totalidad.

#### **4.10 Axies no registrados**

Si un jugador entra a una partida con un Axie no registrado, este jugador pierde esta partida, no importa la instancia en la que se encuentre el enfrentamiento.

#### **4.11 Pérdida de conexión**

Si un jugador sufre una pérdida de conexión durante el juego, se le asignará la victoria al rival. Si aún no se concluye la serie, tendrán 10 minutos de tolerancia para volver a estar conectados en la competencia para reanudar dicha serie.

#### **4.12 Victoria por causas externas**

En el caso extremo de que ocurra un evento imprevisto con los servidores del juego que no permitan que el partido continúe, se reanudará el partido en curso con un REMAKE.

Si no es posible continuar el partido debido a que los servidores están caídos, el partido se reprogramará para otro día.

### **5. Derechos de uso de imagen**

La Organización tiene derechos para usar la imagen de los jugadores para transmisiones en vivo y pregrabadas, por cualquier medio o canal, en juegos y para otro contenido relacionado, como las mejores jugadas, entrevistas o resúmenes, así como para el uso por parte de los patrocinadores de la Organización.

## **6. Cambios de calendario**

La Organización se reserva el derecho de realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso, la Organización notificará a todos los jugadores lo antes posible.

## **7. Código de Conducta**

Los jugadores siempre deben mostrar cortesía con sus oponentes, el público y el Staff. En particular, no se permitirá ningún comportamiento violento o lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

Los jugadores deben cumplir con las regulaciones de la competencia y prestar atención a las instrucciones de los Administradores durante los partidos.

Está prohibido dejar que el oponente gane o jugar mal a propósito para afectar el resultado del juego. Si esto sucede, el Staff revisará la partida y el jugador será sancionado en consecuencia.

La Organización tiene el derecho de evaluar y sancionar cualquier conducta irregular de un competidor, incluidas, entre otras, redes sociales, foros en línea, transmisiones o correos electrónicos.

### **7.1 Conducta del jugador**

#### **Juego injusto**

- Las siguientes acciones se considerarán juego injusto y están sujetas a sanciones a discreción del Staff.

#### **Colusión**

La colusión se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores para poner en desventaja a los jugadores adversarios. La colusión incluye, pero no es limitado a, actos tales como:

- Juego suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores para no dañar o jugar de otra manera a un estándar razonable de competencia en un juego.

- Acuerdos para dividir el dinero del premio y/o cualquier otra forma de compensación.
- Perder deliberadamente un juego por compensación, o por cualquier otro motivo, o intentando inducir a otro jugador a hacerlo.

### **Integridad competitiva**

Se espera que los equipos jueguen lo mejor posible en todo momento

dentro de cualquier juego de la Competencia, y eviten cualquier comportamiento incompatible con los principios de buen espíritu deportivo, honestidad y juego limpio.

### **Hackear**

Hackear se define como cualquier modificación del cliente del juego Axie

Infinity por cualquier jugador, equipo o persona que actúe en nombre de un jugador o un equipo.

### **Exploiting**

Exploiting se define como usar intencionalmente cualquier error en el juego

para buscar una ventaja. Las sanciones por exploiting serán a la sola determinación del Staff.

### **Cheating**

El uso de cualquier tipo de dispositivo o programa de cheating, o cualquier método de trampa similar.

### **Groserías y expresiones de odio**

Un miembro del equipo no puede usar lenguaje obsceno, vulgar, insultante, amenazante, abusivo, calumnioso, difamatorio u ofensivo; o promover o incitar al odio o conducta discriminatoria en cualquier momento.

Los miembros de los equipos no pueden usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante eventos públicos como la transmisión. **Comportamiento abusivo**

Cualquier tipo de abuso en contra del Staff o los demás jugadores no será permitido ni tolerado.

## **7.2 Comportamiento no profesional**

### **Responsabilidad**

A menos que se indique expresamente lo contrario, las infracciones o incumplimientos de estas reglas son punibles, se hayan cometido intencionalmente o no.

### **Acoso**

El acoso está prohibido. El acoso se define como el acto sistemático, hostil

y repetitivo que tienen lugar durante un período considerable de tiempo, que está destinado a aislar o afectar la integridad de una persona.

### **Acoso sexual**

El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como avances sexuales no deseados. La evaluación se basa en si una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva.

Hay tolerancia cero para cualquier amenaza/coerción sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

### **Discriminación y denigración**

Los jugadores no pueden ofender la dignidad o integridad de un país,

persona o grupo de personas de manera despectiva, discriminatoria o hacer uso de palabras o acciones denigrantes por motivos de raza, color de piel, etnia, nacionalidad, origen social, género, idioma, religión, opinión política, estado financiero, nacimiento, orientación sexual o cualquier otra razón.

## **8. Reglamento general**

### **Administración**

Todos los participantes deben cumplir con las decisiones y las normas de la organización del

Torneo y administradores. Todas las decisiones son irrevocables. Las conversaciones entre los administradores, árbitros y los participantes son confidenciales.

Publicar o compartir estas conversaciones por redes sociales u otros medios está totalmente prohibido a menos que se tenga permiso de la administración. De lo contrario, el jugador será sancionado según la gravedad de los hechos.

La Organización podrá tomar decisiones arbitrales las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

## 8.2 Normativa

Toda la información y reglas explicadas en este reglamento están sujetas a cambios de ser necesarios. Todos los jugadores inscritos recibirán una debida notificación en el momento.

### Jueceo

El Staff tiene la responsabilidad de revisar cada asunto y situación que ocurra durante toda la competencia.

Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, que tendrán la autoridad total, para hacer cumplir las reglas de juego en cada encuentro. **Decisiones del Administrador**

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del Administrador de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento de la competencia y el espíritu del juego. **Medidas disciplinarias**

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

## 9. Participación

### De los jugadores

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada

una de las pautas 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.

Cada uno de los participantes debe tener una cuenta personal e Intransferible.

### Cambios de nombre de jugadores

Están prohibidos los cambios de nombre una vez iniciada la competencia. En caso de realizar un cambio de nombre y no notificar a la administración o confirmar cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.

### Expulsión

Si un jugador es expulsado del torneo, todos sus partidos quedarán como perdidos y se cederá la victoria a los demás jugadores.

## **9. Premios**

Los premios serán distribuidos por la Organización en un plazo máximo de 7 días hábiles luego de finalizar la competencia.

De haber algún cambio en estas condiciones, los jugadores serán informados a través de los medios oficiales.

El premio será de \$80 USD (Dólares americanos) para el primer puesto. El premio será de \$50 USD para el segundo puesto. El premio será de \$20 USD para el tercer puesto.

## **10. Cambio de reglas**

Estas Reglas pueden ser modificadas o complementadas por la Organización cuando sea necesario, para garantizar el juego limpio y la integridad de la competencia.