

Introducción

El presente documento tiene como finalidad definir las reglas que regirán el evento titulado “Poro Cup” (Competición) que se desarrollará en la región de Latinoamérica SUR de manera Online, es organizada por FITCHIN, para el juego League of Legends de la compañía Riot Games en su modalidad 1vs1.

Lo estipulado en el presente documento se denomina como Reglas Oficiales (**Reglas**) las cuales aplican a todos los jugadores debidamente registrados para la Competición.

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

Al registrarse todos los jugadores declaran conocer y aceptar el presente reglamento con todas las cláusulas del mismo.

La organización del evento se reserva el derecho de modificar el presente en todo o en parte según su criterio

FITCHIN no cuenta con el respaldo de Riot Games y no refleja los puntos de vista ni las opiniones de Riot Games ni de ninguna persona involucrada oficialmente en la producción o administración de las propiedades de Riot Games. Riot Games y todas las propiedades asociadas son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Riot 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. Región: Los participantes deben contar con una cuenta de la región de Latinoamérica Sur (LAS), puesto a que esta será la única región elegible para poder ser participe del torneo.

1.2.1.1. El servidor de LAS (Latinoamérica SUR) abarca los siguientes países: Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Perú y Uruguay.

1.3. Ligas Profesionales. Ningún jugador de un equipo profesional participante en una competencia oficial de League of Legends será elegible para participar del presente torneo. Para fines de estas Reglas se define como

Competencia Oficial cualquier competencia de formato liga avalada u organizada por Riot Games.

La organización del evento realizará verificaciones aleatorias para confirmar que se esté cumpliendo con el punto indicado. Se podrá solicitar documentación, que de no ser aportada, implicaría la eliminación directa del jugador de la Competición.

1.4. Nombres del Jugador: 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.

1.4.1. Cambio de ID de la cuenta: Durante el registro y el desarrollo de la competencia los participantes no deberán cambiar sus Nombres de Invocador. Si es que realizaron un cambio a su ID, los mismos deberán reportarlo al staff para poder realizar la actualización correspondiente.

2. Registro

1.1. Creación de Cuenta: Los jugadores y equipos que deseen competir en el evento deberán crear su cuenta en la plataforma de [FITCHIN](#)

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

B.- Click a Ingresar

C.- Escoger las diferentes variantes con las cual puede registrarse

D- Proporcionar toda la información necesaria (Email, Fecha de Nacimiento, País, Nombre Completo, Genero y nombre de Usuario)

E- Vincular tu cuenta de League Of Legends en: <https://fitchin.gg/account/settings> en el apartado "Mis Links"

1.2. Inscripción: Para poder participar del evento cada jugador deberá inscribirse en el sitio web del torneo:

A.- Entrar a la [página del evento](#)

B.- En la izquierda dar click a "registrarse".

C.- 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 solamente tienes que esperar a que se arme el bracket del torneo.

2.1. Presentación a la partida: Una vez el enfrentamiento esté disponible, cada jugador 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 rival, se tomará al jugador que se presentó como el ganador de la partida.

2.2. 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.

2.3. 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.

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:

- Mapa: Abismo de los Lamentos
- Modo de juego: 1vs1
- Modo de juego: A ciegas
- **Versiones:** Se jugarán en las últimas versiones disponibles del juego a la fecha del torneo.
- **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 competencias, por lo que esperamos que todos tengan un espíritu de sana competencia.
- **Condiciones de Victoria:**
 - **Obtener 100 Súbditos.**
 - **Destruir la primera torre**
 - **Primer Asesinato**

4.2. Información General Qualifier

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

Toda la qualifier tendrá un formato de eliminación directa con una partida realizada en el modo: Mejor de UNO.

4.2.1. Jugadores clasificados a los PlayOffs

Qualifier 1: 4 Jugadores

4.3. Información General PlayOffs

Comienza una vez finalizada la Qualifier, los 4 mejores jugadores de la misma se medirán en un bracket de eliminación simple al mejor de 3, donde el ganador será acreedor a un premio.

Los horarios completos y partidos podrán encontrarse dentro de cada una de las qualifier de FITCHIN. Los mismos aparecerán cuando los brackets están listos en cada una de las qualifiers

5. Enfrentamientos

5.1. Admins: Serán los encargados de resolver y juzgar los asuntos que surjan antes, durante y posterior a cada juego. Las decisiones que los administradores tomen sobre cualquier decisión serán definitivas y los jugadores no podrán apelar a las mismas una vez tomadas.

5.2. Versión de Juego: Cada una de las partes del evento se jugarán con la versión más actualizada del juego "League of Legends".

5.3. Creación de la sala de juego: Los jugadores deberán enviar su nombre de invocador al chat de la plataforma e invitar a su contrincante a la sala de juego. La misma deberá estar en formato A ciegas y se deberán respetar los códigos de conducta en todo momento.

1.1. Modo de Juego: Todo el evento será jugado en el mapa "Abismo de los Lamentos"

5.6 Bloqueo de campeones:

5.6.1 Qualifiers: Existirán 3 bloqueos por jugador, los bloqueos se realizarán en el chat de cada partida dentro de Fitchin. El orden de los bloqueos será el siguiente:

1.- Jugador A prohíbe a 1 campeón

2.- Jugador B prohíbe a 2 campeones

3.- Jugador A prohíbe a 2 campeones

4.- Jugador B prohíbe a 1 campeón

5.7 Reporte de Resultados: Al culminar cada partida es una obligación realizar una captura de pantalla del motivo por el cual finalizó el encuentro, en la misma se tiene que ver el nombre de ambos jugadores y el motivo de la victoria. Al terminar la partida los jugadores deberán ir a su partida en Fitchin y Reportar Resultados, en el chat 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.

Si la captura de pantalla no fue tomada correctamente, cada jugador podrá subir la captura que se guarda en

C:\RiotGames\League of Legends\Screenshots

6. Premios

6.1. Los premios serán destinados a los ganadores en el siguiente desglose:

Hasta 16 jugadores con checkin = Sin prizepool

Más de 32 jugadores con checkin = 25 USD

Más de 64 jugadores con checkin = 50 USD

6.2. Los premios no incluyen ninguna otra prestación, bien o servicio no enumerado en estas Bases.

6.3. 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.

6.4. Si el ganador del torneo desistiera del premio, el mismo quedará en propiedad y a disposición de los organizadores.

6.5. Es responsabilidad del ganador entregar en forma correcta los datos necesarios para la entrega de los premios.

6.6. La responsabilidad de los organizadores se limita exclusivamente a la disposición de la entrega del premio correspondiente a lo definido en el punto

7.1 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.

- 6.7. Si el jugador gana un premio no tiene cuenta para el envío del premio, se realizará el pago a la cuenta de una persona asignada por el capitán.
- 6.8. 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.
- 6.9. 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.

- Filtrar contraseñas de partida puede significar la expulsión PERMANENTE del evento.
- Actos de humillación y burla explícita no están permitidos, puede significar la expulsión del evento.
- Cualquier trampa o conducta antideportiva significa la eliminación automática del evento.
- 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.
- Arreglar con anticipación una división de los premios.
- Ser detectado utilizando programas externos al juego que otorguen cualquier tipo de ventaja.
- Perder a propósito una partida
- Abusar de un bug
- Suplantar la identidad de un jugador

- 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.
- Participar en alguna de las fases del evento, sin tener las verificaciones correspondientes.

Las faltas detectadas deben ser notificadas (Denunciadas) y respaldadas con la evidencia correspondiente por el jugador a los organizadores, antes, durante o al finalizar la partida.

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 surgida , serán tomadas en cuenta.

8. 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 "Porro 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.