BASES Y REGLAMENTO

GAMERTÓN 2026 - EA FC 27 1 VS 1

INTRODUCCIÓN

Este es el reglamento oficial de GAMERTÓN 2026 - EA FC 27 1 VS 1 organizado por Teletón Chile y Gaming Arena. En este documento encontrarás toda la información que rige esta competencia, las cuales tienen como fin llevar un correcto desarrollo del torneo.

Todos los participantes deben cumplir con los puntos que serán mencionados para asegurar un sano ambiente competitivo, de lo contrario estarán sujetos a sanciones.

Las reglas pueden ser actualizadas a discreción de la administración del torneo, por lo que es responsabilidad de los participantes estar al día en todas las normas.

ARTÍCULO 1: JUEGO Y MODALIDAD

- **Juego:** EA FC 27
- **Plataforma del juego:** Next Gen (PS5 - XBOX Series - PC).
- **Fase de Grupos:** Modo 1 VS 1, Global 95.
- **Fase de Playoffs:** Modo 1 VS 1, Global 95.
- **Fase Presencial:** Modo 1 VS 1, Global 95.
- **Equipos:** Cualquiera.

ARTÍCULO 2: CONSIDERACIONES

- El torneo lleva por nombre "GAMERTÓN 2026 - EA FC 27 1 VS 1".
- En caso de que un jugador clasificado a la Fase de Grupos o Fase de Playoffs desista anticipadamente de su participación, será el Organizador el encargado de elegir un reemplazo o dejar el puesto vacante.
- Todo jugador inscrito en debe contar con una PS5 - XBOX Series - PC, una copia del juego EA FC 27 y acceso a jugar Online.

ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN Y FORMATO DEL TORNEO

- Las inscripciones estarán abiertas desde el 22/09/2026 a las 12:00 PM hasta el 02/10/2026 a las 23:59 PM.
- Todo jugador inscrito deberá tener la factibilidad de poder transmitir su partido mediante la plataforma YouTube o Twitch en caso de que se lo solicite el organizador.
- Todo jugador inscrito debe completar los campos obligatorios requeridos en el sitio de inscripción.
- **Fase de Grupos:** Dicha fase estará conformada por todos los jugadores inscritos los cuales serán distribuidos de manera aleatoria en grupos de 4, 6 o 8 jugadores cada uno, dependerá de la cantidad de jugadores inscritos. **Partidos ida.**
- **Fase de Playoffs:** Dicha fase estará conformada por él TOP 2 o 4 de cada grupo, los cuales serán distribuidos de manera aleatoria en el bracket. **El formato de la Fase será eliminación directa con partidos ida y vuelta.**
- **Fase Presencial:** Dicha fase estará conformada por él TOP 2 de la Fase de Playoffs y la final se jugará al mejor de 3 partidos (BO3).
- La configuración de invitación para todos los partidos será:
    - **Controles:** Semiasistido.
    - **Duración de cada tiempo:** 6 minutos.
    - **Velocidad del juego:** Normal.
    - **Plantillas:** Global 95.

El resto de las configuraciones debe permanecer por defecto. Al momento de comenzar el partido los jugadores deben verificar que todo está en orden en cuanto a las configuraciones del partido. Si ambos jugadores deciden jugar su partido, se considera que ambos aceptaron las condiciones y el partido se acepta como válido.

ARTÍCULO 4: DISCORD DE LA COMPETENCIA

- Este canal será para los jugadores inscritos en el torneo.
- La función de este será para la coordinación de partidas, reporte de resultados y entregarles información relevante del torneo.
- Para unirte al Discord de la competencia debes entrar al siguiente enlace: https://discord.gg/xGajJbA6uC.

No se permite ningún tipo de SPAM como fotos, memes ni conversaciones de ningún tipo que no tenga que ver con la competencia.

ARTÍCULO 5: DÍAS Y HORARIOS

- **Fase de Grupos:**
  - **Fechas:** Desde el 05/10/2026 al 16/10/2026.
  - **Horarios:** Desde las 20:00.

- **Fase de Playoffs:**
  - **Fechas:** Desde el 19/10/2026 al 30/10/2026.
  - **Horarios:** Desde las 20:00.

- **Gran Final:**
  - **Fechas:** 07/11/2026.
  - **Horario:** Por definir.

ARTÍCULO 6: RRSS ANFV CHILE - GAMING ARENA - TELETÓN

- Aquí estarán los jugadores de todos los equipos y recibirán toda la información sobre la competencia.
- Los jugadores deben tener un comportamiento maduro, está prohibido insultos, discriminación y cualquier tipo de conflicto con faltas de respeto.
- En caso de problemas de este tipo, el jugador podrá llegar a ser expulsado de la competición, dependiendo de la gravedad de la situación.

ARTÍCULO 7: TRANSMISIONES

- Durante la competencia serán transmitidos los partidos destacados a través del canal de Twitch de ANFV Chile, canal de Twitch de Gaming Arena y canal de YouTube de Teletón.

Para ello ambos jugadores deberán transmitir y enviar los enlaces de transmisión con anterioridad.

ARTÍCULO 8: RESTRICCIONES Y CONSIDERACIONES DEL JUEGO

- En caso de enfrentamiento directo online, el jugador designado como local debe iniciar su transmisión y luego realizar invitación para jugar en el modo "Temporada Amistosa Online" en caso de que sea solicitado por la organización.
- Antes de iniciar cada encuentro, ambos jugadores dispondrán del tiempo permitido en el juego para realizar modificaciones en su alineación. Una vez concluido este tiempo, deberán iniciar el partido inmediatamente. No están permitidas las formaciones custom (personalizadas), solo las disponibles dentro del juego.
- Cada participante puede utilizar cualquier jugador perteneciente a su equipo elegido, tanto suplente como reserva. Está prohibida la personalización previa de los equipos, tales como colocar jugadores que no pertenecen al club en la realidad ni tampoco alineaciones y/o tácticas personalizadas antes de seleccionar su equipo previo al partido.
- Cada jugador podrá hacer uso libremente de las 3 pausas permitidas por el juego, siempre y cuando esta sea utilizada con fines tácticos (cambio de formación y/o de jugadores). Se prohíbe pausar el juego por otras causas. Está prohibido utilizar el botón Home para acceder al menú PS4 mientras se está jugando el partido.

ARTÍCULO 9: AUSENCIAS Y DESCONEXIONES

- Todo jugador que no se encuentre presente en el horario estipulado para el desarrollo de su encuentro, será automáticamente sancionado con una derrota de 3 goles a 0.

- En el caso de que ambos jugadores no se presenten a disputar su encuentro, será considerado como Partido No Disputado y serán eliminados del torneo.
- En caso de una desconexión o caída del juego de forma accidental, durante un encuentro, el partido se deberá reanudar jugando los minutos restantes del partido, manteniendo el resultado previo a la desconexión y los jugadores expulsados si fuera el caso.
- En caso de una desconexión intencional por parte de uno de los jugadores, este será sancionado con la derrota automática con el resultado que iba en el partido (si es igual o superior a 3 goles de diferencia) o por 3 a 0 (si el resultado era inferior a 3 goles de diferencia.

ARTÍCULO 10: TRAMPAS - BUGS

- Todo jugador que se descubra haciendo trampas premeditadamente, será expulsado de la competencia.
- Si se descubre que un jugador está jugando en la consola de otra persona o 2 cuentas están conectadas al mismo tiempo en la misma consola, el o los jugadores involucrados serán inmediatamente expulsados de la competencia.
- En caso de que un jugador explote un bug, que genere alguna falla del juego e impida el normal funcionamiento del partido, será sancionado con derrota, para esto se deben presentar pruebas al árbitro del partido.

ARTÍCULO 11: DERECHO A ANULAR PARTIDOS

- Toda participación está sujeta a estas bases y al reglamento de juego que conforma el presente documento, así como cualquier disposición y procedimientos establecidos por el Organizador durante el desarrollo de la competencia. Todo incumplimiento de estas bases y toda conducta contraria a las mismas por parte de los participantes, de terceros interesados o del normal desarrollo de la competencia, en detrimento de los intereses de la Organización, podrá dar a lugar la anulación de la partida y a la expulsión de los participantes involucrados.

ARTÍCULO 12: ACEPTACIÓN DE LAS BASES

- El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo de la competencia, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que, la participación en esta competencia implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento de este en ninguna circunstancia.
- El Organizador se reserva el derecho de modificar en todo o parte el reglamento y el desarrollo de la competencia siempre que lo entienda necesario para el desarrollo de este mismo. Del mismo modo, se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento.
- Los Participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo. El Organizador podrá suspender o modificar total o parcialmente la competencia cuando se presenten situaciones no previstas en estas bases y/o en el reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesario y que no signifique alterar la esencia de la competencia, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

ARTÍCULO 13: LINEAMIENTOS BUENA CONDUCTA

Es de carácter obligatorio mantener un lenguaje adecuado durante la duración del torneo, ya sea en RRSS o Transmisiones oficiales del torneo. Las groserías o lenguaje ofensivo en contra de otros jugadores, como así en contra de los organizadores o de la institución Teletón, serán penalizadas con la expulsión, sin apelación alguna, del torneo.

ARTÍCULO 14: PREMIACIÓN

La premiación para esta competencia considera premios para el podio de la competencia y se detallan de la siguiente forma.

- **Primer Lugar:** Por definir.
- **Segundo Lugar:** Por definir.
- **Tercer Lugar:** Por definir..

ARTÍCULO 15: PLAZOS

- Las inscripciones al torneo serán desde el 22/09/2026 a las 12:00 PM hasta el 02/10/2026 a las 23:59 PM
- El torneo comenzará el 05/10/2026 y finalizará el 07/11/2026.
- La entrega de los premios se realizará hasta 30 días posteriores a la final del torneo.

ARTÍCULO 16: RESTRICCIONES DE EDAD, NACIONALIDAD Y TERRITORIO

- Las restricciones de edad para la inscripción al torneo serán a partir de los 15 años cumplidos.
- El torneo rige para Chile continental, Chile insular y Territorio Antártico Chileno.
- Los participantes podrán ser de cualquier nacionalidad siempre y cuando estén radicados en Chile continental, Chile insular y territorio antártico chileno.

ARTÍCULO 17: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

Tanto el ganador como los participantes del Torneo autorizan, EN FORMA IRREVOCABLE, a los organizadores y 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.

ARTÍCULO 18: USO DE LOS DATOS DE USUARIO

- En cuanto al uso de los datos solicitados al momento de la inscripción mediante el formulario, se informa a los participantes que no se les dará ningún uso externo a los datos del usuario y solo se maneja la información en una base de datos interna para invitar a los jugadores a futuras competencias de este tipo. El tiempo será hasta diciembre del 2026.
- La causa o justificación legal para solicitar el RUT del jugador tiene estricta relación con poder comprobar la verdadera identidad del usuario y confirmar que cumple la edad para participar de los torneos.