

BASES Y REGLAMENTO
Torneo Rocket League



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES	2
ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO	4
ARTÍCULO 3: COMPETENCIA	4
ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES	6
ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS	7
ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS	7
ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS	8
ARTÍCULO 8: PREMIOS	9
ARTÍCULO 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN	9
ARTÍCULO 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES	10
ARTÍCULO 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	11
ARTÍCULO 12: MODIFICACIÓN BASES	11

INTRODUCCIÓN

El presente reglamento busca propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad a continuación. La productora SCYLLA, en adelante el "ORGANIZADOR", hace entrega del siguiente reglamento el cual ha sido diseñado con el fin de informar a sus participantes sobre las bases, reglamentos y restricciones de "Torneo Mobil Esports Rocket League 2021" en adelante COMPETENCIA. Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.m-esports.cl. Esta competencia estará siendo "COORDINADA" por Circuito Gamer Latinoamericano (CGL) bajo supervisión general de SCYLLA.

Última modificación bases: 10 de Noviembre 2021

Sección del organizador

ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

1.1. La COMPETENCIA lleva por nombre Torneo Mobil eSports Rocket League 2021 y será realizada de forma digital a excepción de la gran final que será PRESENCIAL, salvo que la situación sanitaria para la fecha lo impida, se realizará de manera online o, en su defecto, se re agendará la fecha de la misma presencialmente.

1.2. La COMPETENCIA se realiza en fases eliminatorias que serán: "Fase Clasificatorias", "Octavos de final", "Cuartos de final", "Semi Final", "Gran Final". Estas se definen al finalizar el periodo de inscripción.

1.2.1. Cada fase contará con salas de 6 jugadores máximo cada una y cada una de estas tendrá plazas para clasificar a la siguiente ronda.

Fecha tentativa: A partir del 18 de noviembre

1.2.2. **Fase Clasificatoria hasta los 16avos** : Todos los equipos se enfrentarán en formato copa (eliminación directa), donde competirán en una serie al mejor de 3, donde los mejores 16 equipos tendrán pase a la fase de octavos de final.

Fecha tentativa: A partir del 24 de noviembre

1.2.3. **Octavos de final**: Dieciséis equipos, 8 encuentros al mejor de 3, donde los mejores 8 equipos tendrán pase a la fase de cuartos de final.

Fecha tentativa: A partir del 27 noviembre

1.2.4. **Cuartos de final:** Ocho equipos, 4 encuentros cada uno en una serie al mejor de 3, donde los mejores 4 equipos tendrán pase a la fase de semifinal.

Fecha tentativa: A partir del 30 de noviembre

1.2.5. **Semifinal:** Cuatro equipos, 2 encuentros cada uno en una serie al mejor de 3, en donde los dos equipos ganadores tendrán pase a la gran final..

Fecha tentativa: 03 de Diciembre

1.2.6. **Gran Final:** Contará con 2 equipos quienes competirán en una serie al mejor de 5, de manera **PRESENCIAL**.

Fecha tentativa: 11 de Diciembre

1.3. Todas las etapas de COMPETENCIA se desarrollarán vía online. Hasta la Gran Final que tendrá los 2 cupos de equipos de manera PRESENCIAL salvo circunstancia especial sanitaria que lo impidiera tal como explica artículo 1.1. del presente reglamento.

1.4. En el eventual caso de que algún equipo clasificado a una fase posterior a la "Clasificatoria" no pueda competir, su cupo será utilizado por el siguiente equipo en lista. Como ejemplo práctico, si la fase da cupo a los mejores 64 jugadores y uno de ellos no puede seguir compitiendo, su cupo se le asignará al 65avo lugar.

1.4.1. Para la FINAL PRESENCIAL, si un equipo no puede viajar al lugar del evento el día acordado en la ciudad de SANTIAGO, se recurrirá al siguiente equipo en lista que sí pueda realizar el viaje. Se hará la consulta pertinente por escrito a cada clasificado a la final al menos 48 horas antes de la misma y la prioridad de cada grupo suplente será basada en el resultado obtenido en SEMIFINAL. Es obligatoria la presencia física en tiempo y forma del equipo clasificado a la final -detalles que se darán a conocer por mail a cada uno de los clasificados inmediatamente finalizada la Semifinal- no siendo responsabilidad del ORGANIZADOR el traslado a Santiago para dicha participación. El jugador que no pudiera estar presencialmente en la final de Santiago quedará automáticamente descalificado para poder participar en la misma sin posibilidad de reclamo alguno.

1.4.2. Para la FINAL PRESENCIAL, será obligatorio tener habilitado el pase de movilidad entregado por el Ministerio de Salud de Chile. Este será solicitado días antes y a la entrada del recinto donde se celebrará el evento.

1.5. Todos los jugadores inscritos deben tener agregados como “amigos” en cualquiera de las plataformas a las siguientes cuentas: nÍVín y. GothicCheetah325, COORDINADORES del EVENTO.

1.6 Si el jugador es extranjero, pero vive en el territorio nacional, también está permitida su participación.

1.7. No está permitida la participación de jugadores chilenos o extranjeros que residan en el extranjero. En el caso de que se burle de alguna forma los controles y se llegase a acceder a las partidas y obtuvieran o no algún premio serán automáticamente eliminados sin derecho reclamo alguno.

1.8. La COMPETENCIA tendrá una transmisión por etapa, previos a la FINAL PRESENCIAL. Los competidores serán informados a través de WhatsApp - Discord donde se les comunicará que su carrera será transmitida a través del canal de Twitch de Mobil™ Chile. Más información en el punto 3.7

1.8.1. Las partidas no podrán ser transmitidas sin previa aprobación de los organizadores.

1.8.2. En las transmisiones se solicitara el uso de cámara web a los jugadores para el montaje de stream de la competencia (camara web, teléfono o cualquier tipo de dispositivo que facilite esta acción)

ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO

2.1. **Versión del juego:** 2.07

2.2. **Plataforma:** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, Nintendo Switch y PC

2.3. **Modo:** Balón Rueda 3v3

2.4. **Vehículo a utilizar:** A elección

2.5 **Formato:** Campeonato/Copa Digital

2.6 **Plataforma Presencial:** PC gama alta , monitores 144 hz.

2.7 **Tipo de partida:** Balón Rueda 3v3

2.8 **Anfitrión fijo de sala:** Sí

2.9 **Número máximo de participantes:** 6

2.10 **Clasificación por jugadores mínima:** -

ARTÍCULO 3: COMPETENCIA

3.1. La información diaria, fixture del torneo y la inscripción será a través de la plataforma <https://m-esports.cl/> donde el capitán del equipo será quien lleve la inscripción llenando los datos correspondientes a la inscripción

3.2 Todo **capitán de equipo** deberá completar los campos obligatorios del formulario de inscripción para registrarse debidamente. La inscripción considera 3 jugadores + 1 reserva

3.3 La inscripción comenzará el **5 de noviembre 18:00 hrs y finalizará el 17 de Noviembre a las 18:00 horas.**

3.4. Los campos obligatorios para la inscripción son los siguientes para **cada jugador**:

Nombre de usuario (más plataforma):

Nombre y Apellidos:

RUT:

Edad:

Mail:

Teléfono celular:

Comuna:

Región:

Aceptación Bases (BOTÓN)

3.5. El ID inscrito no podrá ser cambiado durante el transcurso de la competencia, de lo contrario no podrá presentarse en algún encuentro.

3.6. Los participantes deben tener la opción multiplataforma activada, al momento de participar en la competencia

3.7 Canales de comunicación oficiales: Whatsapp (grupo creado por COORDINADOR) y mail competencias@videogamexperience.com . Respecto al whatsapp, el COORDINADOR del EVENTO generará un grupo con todos los participantes.

3.8 Para la COMPETENCIA habrán 64 CUPOS destinados para la **Fase Clasificatorias** que se sortearán aleatoriamente entre todos los inscritos que completen correctamente el formulario de Inscripción disponible entre los días **5 DE NOVIEMBRE Y 17 DE NOVIEMBRE** .

3.9. Finalizada la fecha de inscripción, se hará un sorteo entre todos los inscritos para elegir de forma aleatoria a los participantes de la **Fase Clasificatoria**, comunicándose por los canales de comunicación mencionados en el punto 3.7 con los seleccionados para informarles las fechas y horas que deberán conectarse para participar en las partidas correspondientes. Además se adjuntará los números telefónicos de los organizadores los cuales crearán un grupo de Whatsapp para una mayor coordinación con los jugadores. Si alguno de los clasificados no contestara tras dos intentos de comunicación en tiempo y/o forma, o de hacerlo no se presentará a los partidos por motivos ajenos al ORGANIZADOR, quedará automáticamente eliminado o será suplantado haciendo correr hacia adelante la lista de suplentes detallada en el punto del presente reglamento.

3.10. El ORGANIZADOR tiene la potestad de ajustar y cambiar las fechas de los partidos anunciando con anterioridad a los corredores sobre dichos cambios sin que ello significara reclamo alguno de los competidores.

3.11. Como se detalla en el punto 3.3 del presente reglamento, el período de inscripciones comienza el **5 de noviembre** a las **18:00** horas Chile Continental y finaliza el **17 de noviembre** a las **18:00 horas** Chile Continental. El ORGANIZADOR se reserva el derecho a extender el plazo sin que ello significara reclamo alguno por parte de los participantes.

ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES

4.1. Todos los jugadores o participantes están comprometidos a observar y cumplir con las disposiciones mencionadas en el presente documento.

4.2. Es responsabilidad de los participantes acatar las comunicaciones emitidas por la organización del campeonato. El canal principal de comunicación serán los grupos de Whatsapp y los correos electrónicos mencionados en el punto 3.7.

4.3. **Es responsabilidad de los participantes el correcto funcionamiento de su respectiva conexión a internet.** El ORGANIZADOR está en derecho de no admitir la participación de algún jugador inscrito en alguna ronda determinada si este presenta problemas de conexión que comprometan su participación o la de los demás jugadores de su sala.

4.4. Durante los partidos, se puede salir de la sala y reingresar antes de la finalización completa del partido siempre y cuando se haya llegado a un acuerdo con el COORDINADOR.

ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS

5.1. Una vez finalizado el período de inscripciones, se realizará un sorteo al azar entre todos los equipos registrados , en donde se coordinará y explicará el desarrollo del torneo, y los horarios de las partidas, en caso de no poder asistir al encuentro le daría la chance a otro equipo a ingresar.

5.2. Será responsabilidad de cada jugador, individualmente, agregar al COORDINADOR en Rocket League.

5.3. Los comisarios deportivos serán designados por el comité coordinador mencionado en la norma 5.1

5.4. Los cronogramas de las salas serán los siguientes.

5.4.1. Cada sala abrirá entre 5 y 10 minutos antes del inicio de la serie.

5.4.2. Está terminantemente prohibido el uso del chat escrito del juego durante el tiempo que dure el evento, este chat podrá ser utilizado solo por el administrador de la sala.

ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS

6.1. Los siguientes puntos son aplicables a todas las partidas de la COMPETENCIA.

6.2. En caso de que un equipo se vea imposibilitado de presentarse a su partido correspondiente, sin previo aviso quedará descalificado de manera inmediata.

6.3. No existe la posibilidad de re-calendarización de partidos, por las fechas previamente establecidas por la organización.

6.4. Al comienzo de cada partido, si el servidor se encuentra en mal estado con alto nivel de latencia, la organización puede determinar el reinicio de partida, MANTENIENDO el marcador previo al reinicio.

6.5. Si solo un jugador presenta problemas de conexión, no se realizará modificación alguna y en caso de desconexión el partido seguirá su curso y podrá reconectar o unirse al partido siguiente.

6.6. Los reinicios de servidor quedarán a criterio de la organización o de mutuo acuerdo de los dos equipos.

6.7. Antes de cada partido se debe mencionar quien es el equipo titular, y en caso de problemas de conexión se permitirá el ingreso del jugador reserva, en el partido siguiente de la serie.

6.8. En todas las instancias del torneo, la organización tendrá un espectador encargado de ser quien reporte los resultados de los partidos, para tener actualizados los resultados en tiempo real.

ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS

7.1. Los reclamos que no cumplan con los requisitos mencionados en este reglamento NO serán considerados o sometidos a revisión por parte del COORDINADOR.

7.2. La resolución de un reclamo, realizada por EL COORDINADOR u ORGANIZADOR, NO son apelables.

7.3. Solamente se aceptarán reclamos en un plazo de 24 horas luego del término de la partida en cuestión.

7.4. Los reclamos solo serán aceptados si cumplen con el formato mencionado a continuación:

7.4.1. Los reclamos deberán ser enviados por el medio de comunicación oficial al responsable del campeonato según la norma 5.1.

7.4.2. Es de carácter obligatorio aportar uno o más videos como prueba del incidente, esto para tener todos los ángulos posibles para emitir una sanción.

7.4.3. El reclamo debe contener la ID del jugador que está denunciando, la ID del denunciado y una breve descripción del incidente, más el aporte de videos como prueba.

ARTÍCULO 8: PREMIOS

8.1. Los premios a otorgar son los siguientes:

PRIMER LUGAR:

- 1) \$1.000.000
- 2) Trofeo 1º lugar

SEGUNDO LUGAR

- 1) \$700.000

TERCER LUGAR

- 1) \$300.000

8.2 Cuando se definan a los ganadores, el ORGANIZADOR contactará directamente con ellos para recolectar los datos necesarios para realizar la correcta entrega de los premios, por lo cual se solicita estar pendiente a los mensajes y no salirse de ningún grupo.

8.3 La entrega de premios será realizada en un mínimo el mismo día de la final de la competencia o en un máximo de 30 días hábiles una vez finalizada la competencia.

ARTÍCULO 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

9.1. Tanto el campeón como cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a Mobil, Scylla y a La Oreja a difundir sus nombres, voces, imágenes, fotografías, reproducciones, grabaciones en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión, internet u otras formas que se dispongan). Mobil y Scylla tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces vinculadas a sus marcas. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derecho a compensación y/o retribución alguna.

ARTÍCULO 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES

10.1. El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo de COMPETENCIA, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que, la



participación en esta actividad implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas a través del sitio www.m-sports.cl. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

10.2. EL ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar en todo o partes el reglamento y el desarrollo de 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.

10.3. Los participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo de la presente actividad. ORGANIZADOR podrá suspender o modificar total o parcialmente la COMPETENCIA cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y 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.

10.4. La misma aceptación a las presentes reglas implica la obligación de los participantes de colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por la organización, así como la imposibilidad de participar, un mes antes de dicha competencia y 15 días después, de cualquier tipo de actividad similar o con marcas comerciales similares.

ARTÍCULO 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

11.1. El campeonato ha sido desarrollado y planificado por Productora Scylla en conjunto con La Oreja Lab, único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento, así como de las autorizaciones pertinentes para el uso del juego Rocket League y de las imágenes del mismo.

ARTÍCULO 12: MODIFICACIONES A LAS BASES

12.1. Cualquier modificación o cambio de las bases serán notificadas de forma individual a cada participante que se haya inscrito con su correo electrónico correspondiente. Adicionalmente la organización tiene la potestad de organizar o no grupos de whatsapp para comunicarse directamente con los clasificados.

