

*BASES Y REGLAMENTO*

## **Torneo Mobil Esports GT 2022**



### **ÍNDICE**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO</b>	<b>4</b>
<b>ARTÍCULO 3: FORMATO DE CAMPEONATO</b>	<b>4</b>
<b>ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS</b>	<b>8</b>
<b>ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS</b>	<b>9</b>
<b>ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS</b>	<b>10</b>
<b>ARTÍCULO 8: LINEAMIENTOS DE DISEÑO</b>	<b>11</b>
<b>ARTÍCULO 9: PREMIOS</b>	<b>12</b>
<b>ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN</b>	<b>12</b>
<b>ARTÍCULO 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES</b>	<b>13</b>
<b>ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR</b>	<b>13</b>
<b>ARTÍCULO 13: MODIFICACIÓN BASES</b>	<b>13</b>

## 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 GT 2022" en adelante COMPETENCIA. Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio [www.m-esports.cl](http://www.m-esports.cl). Esta competencia estará siendo "COORDINADA" por la comunidad de GTChile bajo supervisión general de SCYLLA.

### Última modificación bases: 18 de junio 2022

*Se modificaron las bases en el punto 2.5 definiendo las prestaciones del vehículo de competición. Además se detalló el peso mínimo y potencia de salida máxima del punto 3.13*

## ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

1.1. La COMPETENCIA lleva por nombre Torneo Mobil™ Esports GT7 2022 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, en ese caso se realizará de manera online o, en su defecto, se re agendará la fecha de la misma presencialmente.

1.2. La COMPETENCIA se realizará en fases eliminatorias, estas son: "Fase Pre Clasificación", "Fase Preliminar", "Octavos de final", "Cuartos de final", "Semi-Final", "Gran Final". Las fechas se definen al finalizar el periodo de inscripción.

1.2.1. Cada fase contará con salas de 14 pilotos máximo cada una y cada una de estas tendrá plazas para clasificar a la siguiente ronda.

1.2.2. **Fase Pre clasificatoria:** Los pilotos inscritos serán agrupados en salas de 14 participantes como máximo ordenados por orden de inscripción, estas salas serán coordinadas vía Whatsapp.

**Fecha tentativa:** a partir del 15 de junio hasta el 1 de julio.

1.2.3. **Fase Preliminar:** Será en formato Time Attack, con 12 salas de 14 pilotos donde los mejores 112 tiempos tendrán pase a la fase de octavos de final.

**Fecha tentativa: A partir del 3 de Julio**

1.2.4. **Octavos de final:** Será de 8 salas de 14 pilotos donde los mejores 7 pilotos de cada sala tendrán pase a la fase de cuartos de final.

**Fecha tentativa: A partir del 9 de Julio**

1.2.5. **Cuartos de final:** Será de 4 salas de 14 pilotos donde los mejores 7 pilotos de cada sala tendrán pase a la semifinal.

**Fecha tentativa: A partir del 13 de Julio**

1.2.6. **Semifinal:** Será de 2 salas de 14 pilotos y los mejores 4 pilotos de cada sala pasarán a la gran final.

**Fecha tentativa: 16 de Julio**

1.2.7. **Gran Final:** Contará con 8 pilotos que competirán de manera **PRESENCIAL**.

## **Fecha tentativa: 24 de Julio**

1.3. Todos los pilotos inscritos deben tener agregados como “amigos” en Playstation Network a las siguientes cuentas: DieGodlikeR y Nicodelacalle. Coordinadores del EVENTO.

1.3.1. En caso de que exista un HOST de sala distinto para alguna de las carreras, se avisará a través de los canales oficiales de comunicación, que en esta oportunidad será Whatsapp.

1.4. En el eventual caso de que algún piloto clasificado a una fase posterior a la “Clasificatoria” no pueda competir, su cupo será utilizado por el siguiente piloto en lista. Como ejemplo práctico, si la sala da cupo a los mejores 7 pilotos y uno de ellos no puede seguir compitiendo, su cupo se le asignará al 8vo lugar y así sucesivamente.

1.5. La última ronda del campeonato, es decir la FINAL, se llevará a cabo de manera PRESENCIAL en la ciudad de SANTIAGO DE CHILE de manera tentativa el 24 de julio de 2022. Los detalles del evento serán comunicados a los pilotos que clasifiquen a esta ronda. La asistencia a esta ronda será de carácter OBLIGATORIO.

1.5.1. Para la FINAL PRESENCIAL, si un piloto no puede viajar al lugar del evento el día acordado en la ciudad de SANTIAGO, se recurrirá al siguiente piloto en lista que sí pueda realizar el viaje. Se hará la consulta pertinente por escrito a cada piloto clasificado a la final al menos 48 horas antes de la misma y la prioridad de cada piloto suplente será basada en su posición de carrera en la fase SEMIFINAL. Es obligatoria la presencia física en tiempo y forma del piloto 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 piloto que no pudiera estar presencialmente en la final de Santiago quedará automáticamente descalificado para poder participar en la misma sin posibilidad de reclamo alguno.

1.5.2. 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.

1.5.3. A los clasificados a la FINAL PRESENCIAL se les entregará un documento con todos los detalles del evento una vez clasifiquen a la última ronda.

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

1.7. No está permitida la participación de pilotos 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 carreras y obtuvieron o no algún premio serán automáticamente eliminados sin derecho reclamo alguno.

1.7. La COMPETENCIA tendrá un total de cuatro transmisiones previas a la FINAL PRESENCIAL. Los competidores serán informados a través de Whatsapp donde se les comunicará que

su carrera será transmitida a través del canal de Twitch de Mobil™ Chile, [www.twitch.tv/MobilEsportsChile](http://www.twitch.tv/MobilEsportsChile).

1.7.1. Los competidores que participarán en las transmisiones deberán subir una fotografía del automóvil que utilizarán en la COMPETENCIA. Este deberá ser compartido a través del link de Drive que se les enviará a través de los canales oficiales que se utilizarán durante la COMPETENCIA.

## **ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO**

- 2.1. **Versión del juego:** Gran Turismo 7.
- 2.2. **Plataforma:** PlayStation 4 / PlayStation 5
- 2.3. **Modo:** Carreras de simulación.
- 2.4. **Vehículo a utilizar:** Nissan Silvia spec-R Aero Gr.4 (El vehículo puede cambiar en la GRAN FINAL, en caso de cambio se avisará con la debida anticipación.)
- 2.5. **Prestaciones del vehículo:** Definidas por el BdR: 324HP / 1074KG
- 2.6. **Configuración del vehículo:** Modificaciones PROHIBIDAS.
- 2.7. **Tipo de neumáticos:** Carrera Duros.
- 2.8. **Ayudas permitidas:** Solo ABS y Control de tracción.
- 2.9. **Factor de desgastes:** Neumático x8 / Combustible x6

## **ARTÍCULO 3: FORMATO DE CAMPEONATO**

3.1. Las inscripciones para la fase preliminar son libres y gratuitas a través del formulario disponible en el sitio web [www.m-esports.cl](http://www.m-esports.cl) para mayores de 13 años.

3.1.1. En caso de que un menor de edad se clasifique a la FINAL, este deberá presentar un permiso firmado por sus tutores legales donde autorice la participación del menor en el evento.

3.2 Todo jugador deberá completar los campos obligatorios del formulario de inscripción para registrarse debidamente.

3.3. Los campos obligatorios para la inscripción son los siguientes:

Nombre y Apellidos:

RUT:

Edad:

Mail:

Teléfono celular:

Comuna:

Región:

ID PlayStation Network:

Aceptación Bases (BOTÓN)

3.4. Una vez iniciado el período de inscripciones, se agrupará a los jugadores registrados en salas de máximo 14 pilotos.

3.5. Los pilotos tendrán que pasar por una fase pre-clasificatoria, en donde los inscritos serán separados en la cantidad de salas que sean necesarias y tendrán 10 minutos para marcar una vuelta rápida. Tanto los grupos como el día y hora de la preclasificación serán coordinados por Whatsapp. Los mejores 168 tiempos clasificarán a la primera fase del torneo.

3.6. Los 168 mejores pilotos serán divididos en 12 salas de 14 competidores cada una, esta primera fase también será en formato "time attack" en el que los pilotos tendrán 15 minutos para marcar su mejor vuelta y los mejores 112 tiempos podrán avanzar a la fase de octavos de final.

3.7. La siguiente fase, octavos de final, contará con 8 salas de 14 pilotos, desde esta fase en adelante cada sala corresponderá a una carrera. Cada sala dará 7 cupos para avanzar a cuartos de final.

3.8. La fase de cuartos de final contará con 4 salas/carreras de 14 pilotos y cada una de estas dará 7 cupos para avanzar a la semifinal, a partir de esta fase se les pedirá a los pilotos clasificados aportar una fotografía a la organización para tener registro previo de los finalistas y generar elementos para las transmisiones y/o la gran final.

3.8.1. La fotografía debe ser de medio cuerpo tomada en un perfil  $\frac{3}{4}$  y mirando hacia la cámara.

3.8.2. El fondo de la fotografía debe ser blanco y también debe ser tomada con una buena iluminación.

3.8.3. La indumentaria con la que deben tomar su fotografía es una polera negra.

3.8.4. La fotografía debe ser enviada con una buena resolución y en formato .zip (comprimido) al siguiente correo: [torneomobilgt@gmail.com](mailto:torneomobilgt@gmail.com)

3.8.5. El nombre del archivo debe seguir el siguiente formato: "Torneo Mobil + ID PSN + Nombre del piloto"

3.9. La fase semifinal contará con 2 salas de 14 pilotos y cada sala dará 4 cupos para avanzar a la gran final.

3.10. La GRAN FINAL será de manera presencial y será una carrera de 8 pilotos.

3.11. Cada carrera tendrá un sistema de clasificación que será explicado a continuación.

3.11.1. Sistema de clasificación: Se creará una sala 20 minutos antes de la hora acordada para la carrera, esta será la sala de clasificación. Los pilotos NO podrán rodar hasta que el Host de la sala de la señal, si un piloto hace caso omiso a esta regla su tiempo podría ser desestimado.

3.11.2. Los pilotos tendrán 10 minutos para marcar tiempos de vuelta, el Host dará aviso a los pilotos vía chat de la sala cuando resten 5 minutos y 2 minutos para el término de la sesión.

3.11.3. En caso de que un piloto requiera el ingreso a boxes, este lo deberá hacer de manera tradicional, es decir, hacerlo en pista. Está PROHIBIDO utilizar el botón "options" para volver a boxes.

3.11.4. El Host tendrá un registro de las posiciones de clasificación y en ese orden se ordenará la grilla de largada.

3.12. Cada carrera tendrá un sistema de largada que será explicado a continuación.

3.12.1. Sistema de largada: La carrera contará con un Safety Car que largará en la última posición. Al momento de que la plataforma indique la largada, los pilotos NO pueden moverse hasta que el Safety Car se haya posicionado en la primera posición.

3.12.2. Se realizará 1 vuelta de formación detrás del Safety Car para ordenar la grilla de partida, esta será ordenada por los mismos pilotos y determinada en base a su tiempo en la clasificación. Los pilotos deberán estar conectados a Discord para escuchar al Safety Car y así tener comunicación directa para que se les indique su posición en la partida.

3.12.3. Una vez completada la vuelta de formación, los pilotos deben emparejarse en paralelos de a 2 y dejando un margen de al menos medio vehículo entre filas.

3.12.4. La carrera dará inicio una vez que la primera fila de pilotos toque la línea de meta.

3.12.5. Si los pilotos van desordenados antes de la largada, el Safety car avisará por la misma vía, Discord, que se haga una segunda vuelta de formación, en cuyo caso los pilotos deberán esperar a que el Safety Car nuevamente se ubique en la primera posición y repetir el procedimiento, SOLO SE REPETIRÁ UNA VEZ en caso de desorden.

3.12.6. En caso de ocurrir más de 1 situación irregular en el procedimiento de largada, el o los pilotos involucrados podrían recibir sanciones post carrera a criterio de los comisarios.

3.13. La configuración de sala para todas las carreras será la siguiente:

**Modo de sala:** Practica/carrera

**Privacidad de la sala:** amigos únicamente

**Tipo de carrera (en clasificación):** Carrera de entrenamiento

**Tipo de carrera (en carrera):** Carrera real

**Anfitrión fijo de sala:** Sí

**Número máximo de participantes:** 16

**Pista:** Definido para cada sala de cada fase.

**Método de selección del clima:** Clima personalizado.

**Clima predeterminado:** -

**Modo condiciones iguales:** -

**Hora del día:** definido para cada sala de cada fase.

**Índice de velocidad de tiempo variable:** 5x

**Agua en la superficie al inicio:** definido para cada sala de cada fase.

**Clima personalizado:** "ALEATORIA"

**Número de vueltas:** Definido para cada sala de cada fase.

**Tipo de salida:** Salida en grilla.

**Orden de grilla:** los más rápidos primero.

**Modificaciones/BdR prohibidos:** **Activado.**

**Modificaciones:** **Prohibidas**

**Impulso:** Desactivado.

**Fuerza del rebufo:** Real.

**Daños visibles:** Activado.

**Daño mecánico:** Leve.

**Desgaste de neumáticos (en clasificación):** Desactivado

**Desgaste de neumáticos (en carrera):** x8

**Consumo de combustible (en clasificación):** Desactivado

**Consumo de combustible (en carrera):** x6

**Combustible inicial:** Predeterminado.

**Reducción de agarre en pista mojada y bordes:** Real.

**Retardo del final de la carrera:** 80 seg.

**Multiplicador de tiempo de uso de sistema de rebase:** Predeterminado.

**Filtrar por categoría:** Gr.4

**Límite de PR:** Sin límite.

**Potencia de salida máx.:** definida por el BdR

**Peso mínimo:** definida por el BdR

**Tipo de neumático:** Carrera.

**Neumáticos utilizables:** Duros.

**Neumáticos requeridos:** Desactivado.

**Sistema Nitro:** No se puede equipar.

**Uso de karts:** Desactivado.

**Penalización por tomar atajos:** Leve.

**Penalización por choque contra muros:** desactivada.

**Penalización por choque con autos:** Desactivada.

**Corregir el trayecto tras chocar contra el muro:** Desactivada.

**Reemplazar autos cuando abandonen la pista:** Desactivada.

**Penalización por cruzar línea de boxes:** activada.

**Fantasmas durante la carrera:** desactivada.

**Reglas de banderas:** Activado.

**Convertir autos rezagados en fantasmas:** Desactivado.

**Asistencia para contraviraje:** Prohibido.

**Control de estabilidad activo (ASM):** Prohibido.

**Asistencia para línea de conducción:** Prohibido.

**Control de tracción:** Sin límite.

**ABS:** Sin límite.

**Conducción automática:** Prohibido.

3.14. Será responsabilidad de cada jugador, individualmente, estar informado de sus rivales, sus id en las respectivas consolas para añadirse como amigos, la entrega de resultados y cualquier otro tipo de comunicación donde el ORGANIZADOR no pueda interceder.

## **ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES**

4.1. Todos los pilotos 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/o discord.

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

4.4. Durante las carreras, para evitar problemas de conexión, está prohibido salir de la sala y reingresar antes de la finalización completa de la carrera.

4.4.1. Cualquier problema de conexión antes o durante la carrera será considerado como "fallas mecánicas", incluidos los problemas de incompatibilidad.

4.4.2. Está prohibido abandonar y dejar el auto estacionado en pista, en este caso, es necesario salir de la sala.

4.4.3. La única circunstancia en la cual un piloto podrá salir y reingresar de una sala, es por orden directa de los administradores de la misma.

## **ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS**

5.1. El comité coordinador de las salas lo conforman Diego Rubilar ID PSN: "DieGodlikeR" y Nicolas de la Calle ID PSN: "Nicodelacalle".

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

5.3. Los cronogramas de las salas serán los siguientes.

5.3.1. Cada sala abrirá aproximadamente 30 minutos antes del inicio de la clasificación. Durante este tiempo se realizarán las pruebas de conexión necesarias (al menos una) con los participantes presentes. En caso de que uno o más participantes ingrese a la sala después de haber realizado las pruebas, el administrador está en capacidad de no permitir la participación de los involucrados como se especifica en la norma 4.3.

5.3.2. Al terminar la clasificación se cerrará la sala de clasificación y se abrirá una nueva sala de carrera. Es responsabilidad de cada piloto estar en pista a la hora del inicio de la carrera. NO se reiniciará la carrera en caso de que un piloto no esté dentro de pista en el momento del inicio de la misma.



5.3.3. 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 la para todas las fases del EVENTO.

6.2. Los límites de pista son definidos por el mismo Juego y el sistema de penalizaciones por atajos estará ajustada en "débil". En caso de que exista un corte de pista que no sea sancionado por el mismo juego será valorado por el comisariado deportivo según el siguiente criterio:

6.2.1. Los pianos forman parte de la pista. Las zonas de escape de asfalto o concreto NO forman parte de la pista.

6.2.2. El vehículo deberá mantener al menos 2 ruedas dentro de los límites de la pista en todo momento.

6.2.3. Es prohibido apoyar el vehículo en los muros o guardarríeles para obtener cualquier tipo de ventaja.

6.3. En caso de que algún circuito presente alguna variación con respecto a los límites de pista establecidos en la norma 6.2, será comunicado por el comité organizador en la semana de la ronda respectiva.

6.4. En el momento de ingresar o salir del Pit-lane, está prohibido pisar la línea continua divisoria.

6.5. Está permitido el uso de joystick personales, sin embargo, para la gran final no pueden llevar sus propios periféricos.

6.6. Las penalizaciones impuestas por el sistema de juego deberán ser cumplidas en la zona que dispone cada pista y haciéndose a un costado de forma segura.

6.7. Los reingresos a pista, luego de un despiste, deberán ser en todo momento seguros, sin interferir en la carrera de los demás pilotos.

6.8. Es de carácter obligatorio para los pilotos que están perdiendo una vuelta, dejar paso libre a los autos que están por rebasar. Se recomienda no hacer cambios bruscos de trayectoria y levantar el acelerador en una zona segura.

6.9. Cualquier maniobra que saque a otro piloto fuera de la pista es PROHIBIDA y sancionable de acuerdo al criterio de los comisarios deportivos.

6.10. Los contactos que produzcan desventaja a otro piloto son PROHIBIDOS y sancionables de acuerdo al criterio de los comisarios deportivos.

6.10.1. el causante de los contactos especificados en las normas 6.9. y 6.10. será evaluado por el comité de comisarios. No en todos los incidentes quien obtiene ventaja será declarado el causante.

6.11. La defensa de posición es permitida siempre y cuando sea en un solo movimiento. Se prohíben los movimientos en zigzag para evitar darle rebufo al piloto que va atrás.

6.11.1. Mientras se dé una defensa de posición, en caso de que el auto atacante tenga la mitad de su vehículo en paralelo al auto defensor, el defensor estará obligado a dar espacio para que se complete la maniobra. Asimismo, el atacante debe dejar igualmente espacio para no sacar del circuito al defensor.

6.11.2. Es prohibido el movimiento de defensa tardío para ocasionar que el auto atacante colisione al auto defensor o este mismo deba frenar de golpe.

6.12. En la sesión de clasificación, está prohibido obstaculizar la vuelta de algún otro piloto de cualquier forma.

6.12.1. El único caso en que un piloto no deberá dejarle paso libre a otro es si ambos están realizando sus vueltas rápidas.

6.13. El uso del "RADAR" es recomendado tanto en clasificación como en carrera.

6.14. Queda estrictamente prohibido iniciar riñas o atacar con descalificaciones personales a cualquier miembro presente en el EVENTO utilizando los canales de comunicación oficiales o algún otro medio. Incurrir en estas acciones significará la descalificación inmediata del piloto en cuestión.

## **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 de los comisarios deportivos.

7.2. La resolución de un reclamo, realizada por los comisarios deportivos o administración, NO es apelable.

7.3. Solamente se aceptarán reclamos en un plazo de 24 horas luego del término de la carrera 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 piloto que está denunciando, la ID del piloto denunciado y una breve descripción del incidente, más el aporte de videos como prueba.

## **ARTÍCULO 8: LINEAMIENTOS DE DISEÑO**

8.1. Los diseños de los vehículos son personales, sin embargo, deben cumplir con ciertas normas impuestas a continuación:

8.1.1. Los vehículos no deben ser en ningún caso diseñados con calcomanías ofensivas u obscenas.

8.1.2. La inclusión de algún tipo de diseño que tenga cualquier tipo de calcomanía que no corresponda, podrá significar sanciones severas para el piloto en cuestión.

8.1.2 Queda prohibida la inclusión en los vehículos la presencia de alguna marca competencia de lubricantes Mobil™.

8.2. Es de carácter obligatorio que todos los pilotos utilicen el portanúmeros oficial del campeonato en la ubicación estrictamente indicada por el comité coordinador mencionado en el punto 5.1.

8.3. Es de carácter obligatorio ubicar las calcomanías oficiales del campeonato en la ubicación y disposición que determine la organización. Estas calcomanías estarán públicas en los perfiles de Gran Turismo del comité coordinador mencionado en el punto 5.1.

8.4. La correcta instalación de las calcomanías y portanúmero, en conjunto con más detalles como el tipo de parasol, etc. estará disponible vía video tutorial en los canales de comunicación oficial del campeonato.

8.5. La incorrecta ubicación o aplicación de los lineamientos de diseño antes expuestos significará una sanción de 40 segundos post carrera.

8.6. Las calcomanías oficiales pueden variar a lo largo del EVENTO, la inclusión de estas será avisada por el comité coordinador en conjunto con la correcta ubicación de las mismas.

## **ARTÍCULO 9: PREMIOS**

9.1. Los premios a otorgar son los siguientes:

### **PRIMER LUGAR:**

- 1) Un consola PLAYSTATION 5
- 2) Una versión física del videojuego Gran Turismo 7 para PS5
- 3) Un trofeo como CAMPEÓN TORNEO MOBIL ESPORTS GT 2022

### **SEGUNDO LUGAR**

- 1) Volante de carreras Logitech G923
- 2) Headset Cougar Digital Stereo.
- 3) Trofeo como SUBCAMPEÓN TORNEO MOBIL ESPORTS GT 2022

### **TERCER LUGAR**

- 1) Par de guantes de karting Alpinestars TECH-1K
- 2) Polera de Red Bull F1 Racing Team
- 3) Trofeo TERCER PUESTO en TORNEO MOBIL ESPORTS GT 2022

9.2 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.

9.2 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.

9.3. La entrega de premios físicos estará sujeta a la disponibilidad de productos en el mercado y a los tiempos de entrega disponibles de cada servicio de envío. De todas maneras el ORGANIZADOR y el equipo de producción de COMPETENCIA estarán en constante comunicación con los ganadores informando del proceso de entrega.

## **ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN**

10.1. 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 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES**

11.1. 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-esports.cl](http://www.m-esports.cl). Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

11.2. 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.

11.3. 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.

11.4. 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 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR**

12.1. 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 Gran Turismo y de las imágenes del mismo.

## **ARTÍCULO 13: MODIFICACIONES A LAS BASES**

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.