

## **BASES Y REGLAMENTO TORNEO FORTNITE EN PUENTE ALTO**

La Municipalidad de Puente Alto invita a todos l@s vecinos de la comuna a participar del primer campeonato de Fortnite de la comuna. A continuación, la organización entregará el siguiente reglamento para desarrollar de la mejor manera el funcionamiento del campeonato.

### **1. JUEGO Y MODALIDAD**

- 1.1. Versión del juego: Fortnite Battle Royale. V 15.00
- 1.2. Plataforma: Playstation 4, PC, Nintendo Switch y Xbox One
- 1.3. Fase Online: Modo Arena Tríos – Emparejamientos por Códigos.
- 1.4. Formato Clasificatorio por Puntaje.
- 1.5. Horarios de Juego: 20:00 hrs.
- 1.6. Fechas de Juego: Se jugará en 4 fechas. Los Domingos 24 y 31 de Enero, 7 y 14 de Febrero.

### **2. CARACTERÍSTICAS DEL TORNEO**

- 2.1. El Torneo lleva por nombre “Fortnite en Puente Alto”
- 2.2. Participarán todos los jugadores inscritos en la plataforma oficial del evento, que completen sus datos del formulario correctamente y su inscripción haya sido confirmada.
- 2.3. Las Inscripciones están disponibles a contar de la difusión del material informativo en las redes oficiales del evento.
- 2.4. El torneo comenzará el día 24 de Enero y finalizará el día 14 de Febrero del 2021.
- 2.5. Todos los inscritos serán notificados vía correo electrónico en caso de requerir información sobre algunos datos del formulario.
- 2.6. En caso de que un jugador inscrito desista anticipadamente de su participación, será el organizador el encargado de elegir un reemplazo o dejar el puesto vacante.
- 2.7. Todo jugador inscrito en el torneo debe contar con un dispositivo de juego propio, para poder competir. El juego a su vez debe estar actualizado y listo para jugar en el modo correspondiente.
- 2.8. La producción del evento ha dispuesto a su organización como árbitro, supervisor e intermediario entre el evento y los participantes. Ante cualquier consulta acerca de las bases y/o

modalidad del torneo, los participantes pueden enviar un correo a:  
jovenesxpueblo@mpuentealto.cl

2.9. Será cada participante quien complete el formulario de manera óptima para obtener la información exacta y precisa en el desarrollo de este evento.

2.10. La inscripción será totalmente gratuita.

2.11. Este torneo contará con un máximo de 100 cupos disponibles para los participantes. (Los cupos pueden extenderse para crear multi-lobbys sin embargo quedará a cargo de la organización esta decisión y posterior resolución).

2.12. Cada participante debe acreditar su residencia en la comuna de Puente Alto.

2.13. Para poder optar a participar en cualquier partida de este evento, el capitán del equipo, debe tener al menos 14 años. A los jugadores que no reúnan los requisitos y engañen o traten de engañar a los administradores del Evento proporcionando información falsa se les aplicarán medidas disciplinarias correspondiente a este reglamento.

2.14. No podrán participar los empleados, ejecutivos, directores, agentes y representantes de Epic, incluyendo las agencias legales, de promoción o publicidad de Epic, los familiares directos (siendo estos cónyuges, padres, madres, hermanos, hermanas, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, abuelas y familia política, independientemente de dónde vivan), ni aquellos que residan en el mismo ámbito doméstico (estén o no emparentados) y toda persona o entidad relacionada con la producción o administración del Evento, además de toda empresa matriz, filial, sucursal, agente o representante de Epic.

2.15. Todos los nombres de los jugadores deben seguir el Código de conducta entregado oficialmente por EpicGames en su plataforma web. Tanto la organización como los administradores del Evento pueden restringir o cambiar la identificación o los nombres en pantalla de jugadores por cualquier motivo.

2.16. Como ítem relevante los jugadores deben reportar los cambios de su ID en pantalla, cualquier cambio sin aviso puede ser sancionable con la imposibilidad de jugar durante esa fecha. (Al no poseer esta información relevante, la organización solo asumirá el puntaje de 0 para los jugadores que no reporten sus puntajes claros).

2.17. Para inscribir a los jugadores, el postulante deberá entregar los siguientes datos:

- Nombre Apellido:
- Correo Electrónico:
- ID de Jugador (NO NUMERO):
- Edad:
- ID Discord (Obligatorio el uso de esta App):
- Numero de Contacto:

### **3. FORMATO DEL TORNEO**

3.1. Todos los inscritos serán emparejados en un lobby general, cada jugador participará en 3 encuentros.

3.2. Todos los jugadores deben coordinar sus partidas con la organización, por comunicación en el discord oficial del evento <https://discord.gg/uerssyamG7> donde tendrán la información correspondiente a los jugadores participantes y sus respectivos emparejamientos por fecha.

3.3. Una vez finalizado cada encuentro, los participantes de cada partida deberán enviar una captura de pantalla de cada uno de sus resultados a la organización vía discord. Cualquier otro respaldo será agregado a las pruebas de enfrentamientos.



3.4. La configuración de partida será sala personalizada modo Arena Tríos + código de emparejamiento.

3.5 Árbitros e Intermediarios del torneo pertenecen a The RocketLab, productora a cargo del evento.

Al momento de comenzar la partida los jugadores deben haber verificado que todo está en orden en cuanto a la configuración.

#### **4. CONSIDERACIONES ANTE CADA PARTIDO**

- 4.1. Cada participante puede utilizar cualquier arma disponible en el formato Arena.
- 4.2. Deben integrarse al servidor de discord y pedir rol de jugador Fortnite para obtener los códigos de emparejamientos.
- 4.3. Para poder difundir el contenido esencial de la competencia los jugadores deberán entregar a la organización el archivo de repetición, disponible en la pestaña de carrera, abrir repeticiones.
- 4.4. Al comenzar este torneo todos los jugadores deberán activar la opción de repeticiones.
- 4.5. Cualquier encargado de la organización *puede requerir* este archivo a los jugadores correspondientes al end game o al top10, por lo cual debe presentarse a la brevedad para integrarlo a las difusiones del torneo.
- 4.6. Este requerimiento tendrá un plazo de respuesta de tiempo de 5 minutos, donde deberá ser entregado este archivo vía correo electrónico **adrian.molina@therocketlab.com**, generalmente el directorio donde se guardar las repeticiones es  
C:\Users\usuario\AppData\Local\FortniteGame\Saved\Demos

#### **5. NO PRESENTACIÓN O DESCONEXIÓN**

- 5.1. Todo jugador que no se encuentre presente en el horario estipulado o pactado para el desarrollo de su encuentro, será automáticamente sancionado con un puntaje de 0.
- 5.2. En el caso de que el 60% de una clasificatoria no se presente en la fecha u horario acordado, serán eliminados del torneo y se incluirán solo los participantes de la primera partida generada.
- 5.3. En caso de una desconexión o caída del juego de forma accidental, cada jugador debe notificar el estado o problemas de red que mantenga para asociarlo al emparejamiento correspondiente, no habrá remake a menos de que el 20% del grupo reporte anomalías.
- 5.4. En caso de una desconexión intencionada por parte de uno de los jugadores, este será sancionado con un puntaje automático de 0-0-0.

#### **6. TRAMPAS**

- 6.1. Todo jugador que se descubra haciendo trampas premeditadamente, será expulsado de la competencia.
- 6.1 Solo se permite 1 cuenta de EpicGames participando por persona y dispositivo.
- 6.2 Cualquier acto sospechoso en que se descubran posibles cuentas prestadas para jugar la partida. El jugador será eliminado inmediatamente.

6.2. En caso que un jugador explote un bug, que genere alguna falla del juego e impida el normal funcionamiento del duelo, será sancionado con la expulsión, para esto se deben presentar pruebas al árbitro del partido o algún encargado de la organización.

6.3. Cualquier otra situación no descrita que ocurra en una partida será analizada por la organización y se entregará una decisión oportunamente.

6.4. La organización se restringe en la entrega de detalles en muchos más actos de trampas, de manera de no ilustrar ni dar a conocer el universo extenso de estos inconvenientes. La organización se apega de esta forma a penalizar cualquier acto que este fuera del código de conducta de EpicGames.

6.5. Ante cualquier anomalía durante el desarrollo de un duelo en transmisión los jugadores deberán concluir su duelo con normalidad, ajustándose a las indicaciones de la organización y producción del evento.

## **7. REGLAS DE CADA PARTIDA**

7.1. Se jugarán como máximo 3 partidas por ronda, en modo Arena Tríos.

7.2. Los desempates se determinarán en el orden que aquí se presenta: (1) total de puntos conseguidos, (2) total de victorias magistrales durante la sesión, (3) media de eliminaciones durante la sesión, (4) media de posición por partida durante la sesión, (5) total de segundos sobrevividos en todas las partidas y, finalmente, (6) un lanzamiento de moneda.

7.3. Este evento se desarrollará por completo en encuentros de emparejamiento en modo “Arena Tríos” en el servidor Brasil, con un código de ingreso entregado vía discord a cada jugador para su entrada a las sesiones. Este código de emparejamiento es de uso único para cada jugador y será este mismo quien destine su uso apegado al reglamento. Es de esencial importancia respetar la confidencialidad de esta clave de emparejamiento bajo estas normas.

7.4. El organizador grabará e informará sobre las puntuaciones al finalizar la participación de todos los jugadores durante una clasificatoria. En determinadas ocasiones pueden surgir problemas imprevistos que causen retrasos en el informe de puntuaciones o imprecisiones. Durante la duración del Evento, la puntuación mostrada en la Tabla de clasificación será la puntuación aceptada universalmente, independientemente de su precisión.

7.5. Dado la importancia de este evento es que la organización cuenta con el modo espectador oficial de EpicGames, para su difusión instantánea por cualquier plataforma audiovisual sin retraso, por lo que se les pide a todos los jugadores que puedan relacionarse con sus pares de la mejor manera, ya que estas partidas quedarán archivadas en un servidor especial. Todo esto conlleva a que, puedan existir baneos a cuentas “smurf” y clientes con macros.

7.6. Adicional a esto los reportes serán revisados por el equipo de EpicGames en caso de un potencial sabotaje al evento. (Filtración de código, Falta al código de conducta).

## 8. TABLA DE PUNTUACION

<b><i>Victoria magistral</i></b>	<b>15 puntos</b>
<b>Top 3</b>	<b>12 puntos</b>
<b>Top 5</b>	<b>9 puntos</b>
<b>Top 10</b>	<b>7 puntos</b>
<b>Top 15</b>	<b>5 puntos</b>
<b>Cada eliminación</b>	<b>1 puntos</b>

## 9. PREMIOS

9.1. Los premios a otorgar para los mejores participantes del torneo serán los siguientes:

**Trio Campeón:** Teclado Gamer, Mouse Gamer, Audífonos Gamer, Mouse Pad Gamer (x3) Copa Primer Lugar

**Segundo Lugar:** Medalla segundo Lugar (x3)

**Tercer Lugar:** Medalla Tercer Lugar (x3)

9.2. Una vez concluido el evento, el Organizador se contactará con los ganadores, para hacer entrega de los premios.

9.3. Solo los jugadores con las mayores puntuaciones cumplirán los requisitos para recibir los premios establecidos en la Sección 9. Los jugadores con las mejores puntuaciones recibirán una notificación de su condición de candidato a ganador por parte del Evento. Además, los jugadores estarán sujetos a la verificación de los requisitos de participantes y al cumplimiento de estas Reglas. Cualquier posible ganador debe mantener activa la cuenta de Epic que haya usado para competir en el Evento a lo largo del proceso de verificación de los requisitos.

## **10. DERECHOS DEL ORGANIZADOR Y ACEPTACIÓN DE LAS BASES**

10.1. Toda participación implica la aceptación de las bases y reglamento de juegos indicados en este documento, así como cualquier otra disposición y procedimientos establecidos por el Organizador durante el desarrollo de la competencia. Todo incumplimiento de estas bases por parte de los participantes, de terceros interesados, que vaya en contra del correcto funcionamiento del torneo o de la Organización, faculta a la organización para anular partidas y/o expulsión de (o los) participantes involucrados en caso de ser necesario.

10.2. Este reglamento está diseñado con el fin 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 a través del sitio web destinado al evento, y deberán ser aceptadas al momento de la inscripción. Por esta razón, el reglamento se presume conocido y aprobado por todos los inscritos.

10.3. El Organizador se reserva el derecho de modificar algunos términos o parte del reglamento para el desarrollo de la competencia, siempre que lo entienda necesario para el cumplimiento del torneo e informando oportunamente a todos los participantes involucrados.

10.4. 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 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.

10.5. Cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a la organización a difundir sus nombres, imágenes o grabaciones en cualquier medio de comunicación. Nada de ello generará a favor de los participantes derechos a compensación.

10.6. Este evento en su totalidad se mantiene apegado a los términos de licencia de eventos de Fortnite online.

## **11. RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR**

11.1. El campeonato ha sido desarrollado y planificado por Jóvenes x Puente, iniciativa de la Ilustre Municipalidad de Puente Alto, en conjunto con la productora "The RocketLab" únicos responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.