

Bases Competencia "Copa Claro Gamer 2"

En Santiago de Chile, 1 de julio de 2019, Canal 13 SpA., rol único tributario N° 76.115.132-0 en adelante también "Canal 13", domiciliado en Inés Matte Urrejola 0848, comuna de Providencia, Santiago, establece las siguientes bases para la competencia, la cual quedará regida por las presentes bases y condiciones (en adelante las "Bases").

PRIMERO: CONSIDERACIONES GENERALES

La Copa Claro Gamer 2 (en adelante la "competencia" o el "torneo") es un torneo de videojuegos online y presencial que se disputará en el videojuego Pro Evolution Soccer 2019 (versión para Playstation 4) y que se desarrollará desde el 15 de julio al 11 de agosto de 2019 en su fase online y desde el 22 de agosto al 12 de septiembre de 2019 en su fase presencial en las dependencias de Canal 13, ubicado en Inés Matte Urrejola 0848, Providencia, Santiago.

La modalidad de juego será entre jugadores individuales, en la modalidad 1 vs. 1, sin distinción de sexo, nivel de juego ni ninguna otra circunstancia.

El cupo total final de jugadores que podrán participar en el torneo online será el que se configure luego de la etapa de inscripción digital que se realizará desde el miércoles 3 de julio de 2019.

La participación en el torneo es personal e intransferible. En caso de ausencia o retraso en cualquiera de las fases, el jugador quedará automáticamente descalificado y será reemplazado (según sea el caso y etapa en desarrollo) por otro competidor.

En la fase online y presencial, si existe ausencia o retraso de un jugador, se dará por perdido el enfrentamiento (Walk-Over con un resultado en contra de 3 a 0). Mismo procedimiento se seguirá en el caso de la Gran Final y cada uno de sus partidos.

Canal 13 podrá calificar soberanamente bajo qué condiciones alguno de los participantes podrá ser declarado ausente o en situación de atraso que haga imposible su participación.

El jugador podrá inscribirse una sola vez.

SEGUNDO: ETAPAS DEL CAMPEONATO

La competencia cuenta con 4 etapas:

- Inscripción: llamado abierto a inscribirse en la web del torneo www.copaclarogamer.cl
- Fase online: etapa online con todos los inscritos (1 mes de competencia).
- Fase presencial: los 16 mejores de la fase online se enfrentan presencialmente (4 grupos de 4 jugadores cada uno, durante 1 mes de competencia). Todos contra todos, con clasificación de los dos mejores jugadores por grupo.
- Gran Final: los 8 mejores de la fase grupal van por el título (1 día).

1.- Inscripción

La fase previa al torneo online es una convocatoria abierta para inscribirse en la web oficial del torneo y participar de la competencia para ser uno de los 16 clasificados a la fase presencial.

El landing de lanzamiento e inscripción recolectará la siguiente información de cada participante:

Nombres
Apellido
Playstation ID
Rut
Sexo
Fecha de nacimiento
Correo Electrónico
Link de perfil de Facebook (para organización de juego online)
Celular
Comuna
Selección Nacional para competir

En caso que el participante sea menor de edad, deberá presentar una autorización simple firmada por su representante legal al momento de presentarse en cualquiera de las fases presenciales del torneo.

Luego de 1 semana posterior a la apertura de las inscripciones, se cerrará el proceso de registro y se comunicará en los días siguientes la estructura de competencia online a desarrollar además del calendario.

Uso de la base de datos

Claro Chile dispondrá de la base para el envío de información relevante para el mundo Gamer tales como ofertas relacionadas a Banda Ancha Fija, Fibra Óptica, 4G – 5G, novedades tecnológicas, lanzamientos de Smartphones y eventos relacionados a la categoría.

Canal 13 por su parte dispondrá de la base para el envío de información relacionada a otros proyectos sobre esports, además de poder comunicarse con los inscritos para obtener información mediante encuestas voluntarias.

2.- Fase online

La fase online se disputará entre el 15 de julio y el 11 de agosto de 2019 a través de la plataforma Challonge. Los enfrentamientos y el calendario general serán determinados e informados por Canal 13 (a través de su marca Esports 13) con anterioridad al 15 de julio de 2019.

Sólo si la organización lo cree necesario existirá otra distribución y método de selección de jugadores y clasificados a la fase presencial, además del uso de otra plataforma de gestión de partidos en la fase online.

Los medios de contacto para fines informativos y de coordinación son: correo electrónico, celular (sms), grupo oficial de Facebook (privado), donde se entregará la información y calendario de la fase online para la posterior organización de los jugadores.

Cada jugador es responsable de que los datos ingresados en la inscripción sean los correctos según lo pedido en el formulario que se encuentra en www.copaclarogamer.cl y que la información proporcionada no contenga errores o sea diferente a la que la organización está pidiendo. En el caso de que la información no sea la correcta, la organización se reserva el derecho de no seleccionar a estos participantes para jugar la fase online al no cumplir con los requerimientos especificados en las bases de la competencia.

Además, cada jugador es responsable de la gestión y coordinación de sus partidos, de acuerdo a la información presentada por la organización a través de correo electrónico y el grupo de Facebook privado que existirá para organizar.

Los inscritos en la fase online serán organizados al azar, enfrentándose en rondas de 1 vs 1 al mejor de 3 partidos (MD3). El desarrollo de las llaves deberá definir a los 16 mejores jugadores de esta fase luego de 1 mes de competencia, los cuales serán los clasificados a jugar la fase presencial en Canal 13.

La fase online debe ser jugada en Playstation 4, con la versión completa americana de PES 2019 y el jugador debe contar con una membresía de Playstation Plus para disputar los partidos online. La versión PES 2019 Lite no es compatible, así como también otras versiones como la europea.

2.1 Equipos y partidos

Equipos

La fase online de la Copa Claro Gamer 2 se jugará solamente usando una de las selecciones nacionales disponibles en el formulario de inscripción. Los participantes seleccionarán a su equipo y tendrán que permanecer con él hasta que termine su participación en esta fase.

Durante todo el desarrollo del torneo, en el caso que se enfrenten dos jugadores con el mismo equipo, se le asignará la localía al control N° 1 y la camiseta titular, salvo acuerdo expreso de ambos jugadores.

Partidos

Todos los partidos de la fase online deben tener una duración de 10 minutos, sin contemplar el tiempo que dispone cada participante para la elección de su equipo (elegido previamente en la inscripción).

Cada participante tendrá el tiempo necesario para armar su equipo, planificar su estrategia y realizar cambios.

Los participantes tendrán que jugar con la plantilla de jugadores de cada equipo que se encuentra en el juego. No se podrán realizar transferencias, ni mover un jugador de una selección o equipo a otro.

Durante cada partido de la fase online, las pausas se pueden ejecutar cuando el balón sale del terreno de juego, con el fin de que los jugadores puedan hacer modificaciones en su estrategia y alineación.

El modo online de PES 2019 posee tiempos limitados para cada uno de estos temas, los cuales son determinados y ejecutados de forma automática por el videojuego.

En los enfrentamientos de la fase online, cada jugador deberá enviar a la organización (por alguno de los diferentes medios de contacto oficiales), una imagen del salón de juego donde se pueda apreciar los ID de los competidores para asegurar que se trata de los usuarios respectivos y no existe suplantación.

En el caso de descubrirse algún tipo de trampa o suplantación, la organización se reserva el derecho de eliminar de forma inmediata al competidor.

Ante cualquier tipo de situación que implique un análisis y deliberación por parte de la organización, los jugadores deben hacer llegar la información a través de los medios oficiales de contacto.

Definición

La definición del ganador en los enfrentamientos de la fase online estará dada por quien se imponga luego de una serie de 3 partidos (BO3 o MD3).

Cada partido de esta fase debe tener un ganador, por lo que en caso de empate luego de los 90 minutos reglamentarios, se debe jugar tiempo extra y penales en caso de ser necesario.

3.- Fase presencial

La fase presencial del torneo comenzará a disputarse desde el jueves 22 de agosto hasta el jueves 12 de septiembre en las dependencias de Canal 13, en el horario que Canal 13 determine e informe.

Los 16 jugadores clasificados de la fase online se organizarán en 4 grupos de 4 jugadores cada uno mediante un sorteo a realizarse en vivo y se enfrentarán durante 3 jornadas en partidos únicos por grupo.

Los dos mejores jugadores de cada grupo clasificarán a la Gran Final que se disputará el jueves 12 de septiembre.

La fase presencial de la Copa Claro Gamer 2 se jugará en modo “valoración general uniforme”, por lo que cada uno de los jugadores clasificados a esta instancia, podrá elegir una selección nacional licenciada diferente (o la misma) de la que ocuparon en la fase online, bajo los criterios de este modo de juego.

El modo de “valoración general uniforme” de PES 2019 significa lo siguiente:

- Se recalibrarán las valoraciones generales de los jugadores usados en este campeonato para hacerlas lo más uniforme posible, con independencia de sus capacidades normales.
- Como resultado, las diferencias en las calidades de los equipos serán virtualmente eliminadas.
- Los jugadores retendrán sus capacidades individuales, como tener mucha velocidad, tanto como sea posible.
- De esta forma, todos los usuarios tienen libertad para usar sus equipos favoritos en el campeonato.

En el caso que existan problemas de conexión al momento de jugar los partidos con este modo de juego (con servidor de Konami o Playstation Network), se procederá a seguir la competencia del día en Modo Offline para dar correcto curso a la fecha y respetar los horarios de transmisión establecidos.

El cambio a este modo se puede producir en cualquier momento de la jornada, y los jugadores podrán elegir la selección que estimen conveniente para afrontar el resto de la competencia del día en las mejores condiciones deportivas.

3.1 Equipos y partidos

Equipos

La fase presencial de la Copa Claro Gamer 2 se jugará usando solamente selecciones nacionales licenciadas. Los participantes deberán confirmar su equipo a la organización entre el 12 y el 16 de agosto, permaneciendo con él hasta que termine su participación en el campeonato.

Durante todo el desarrollo del torneo, en el caso que se enfrenten dos jugadores con el mismo equipo, se le asignará la localía al control N° 1 y la camiseta titular, salvo acuerdo expreso de ambos jugadores.

Solo en el caso que exista algún problema de conexión al momento de jugar con el modo de valoración general uniforme, los jugadores podrán cambiar de selección para jugar de forma offline.

Partidos

Todos los partidos de la fase presencial tendrán una duración de 10 minutos, sin contemplar el tiempo que dispone cada participante para la elección de su equipo (elegido previamente en la inscripción).

Cada participante tendrá 90 segundos para armar su equipo, planificar su estrategia y realizar cambios.

Los participantes tendrán que jugar con la plantilla de jugadores de cada equipo que se encuentra en el juego. No se podrán realizar transferencias, ni mover un jugador de una selección o equipo a otro.

Durante cada partido sólo se permitirán hasta 5 pausas por jugador. Cada pausa, tendrá una duración máxima de 20 segundos. La pausa sólo podrá ser utilizada por el jugador que se encuentre en posesión del balón. En caso de optar por el uso de la pausa, antes de activarla, el jugador estará obligado a informar a su monitor de juego y oponente que el juego será pausado.

En caso de no cumplir este apartado será sancionado con tarjeta amarilla, lo que será anotado por el monitor respectivo de la organización. La segunda amarilla durante la jornada significará la eliminación directa del jugador.

Definición

La definición del ganador en los enfrentamientos de la fase presencial estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se repartirán los puntos.

Para definir a los 2 mejores de cada grupo se tomará en cuenta lo siguiente:

- Puntos
- Diferencia de goles
- Más goles anotados a favor
- Enfrentamiento entre los equipos igualados
- Definición a penales

4.- Gran Final

La gran final se desarrollará en jornada única durante el jueves 12 de septiembre de 2019 en las dependencias de Canal 13, en el horario que Canal 13 determine e informe.

Los 8 mejores de la fase presencial se enfrentarán en rondas de Cuartos de Final, Semifinales y Final. Además, se disputará la definición por el tercer y cuarto lugar.

4.1 Equipos y partidos

Equipos

La gran final de la Copa Claro Gamer 2 se jugará solamente usando selecciones nacionales licenciadas. Los participantes seleccionarán a su equipo previo a la fase de grupos presencial y tendrán que permanecer con él hasta que termine su participación en el campeonato.

Durante todo el desarrollo del torneo, en el caso que se enfrenten dos jugadores con el mismo equipo, se le asignará la localía al control N° 1 y la camiseta titular, salvo acuerdo expreso de ambos jugadores.

Solo en el caso que exista algún problema de conexión al momento de jugar con el modo de valoración general uniforme, los jugadores podrán cambiar de selección para jugar de forma offline.

Partidos

Todos los partidos de la gran final tendrán una duración de 10 minutos, sin contemplar el tiempo que dispone cada participante para la elección de su equipo (elegido previamente en la inscripción).

Cada participante tendrá 90 segundos para armar su equipo, planificar su estrategia y realizar cambios.

Los participantes tendrán que jugar con la plantilla de jugadores de cada equipo que se encuentra en el juego. No se podrán realizar transferencias, ni mover un jugador de una selección o equipo a otro.

Durante cada partido sólo se permitirán hasta 5 pausas por jugador. Cada pausa, tendrá una duración máxima de 20 segundos. La pausa sólo podrá ser utilizada por el jugador que se encuentre en posesión del balón. En caso de optar por el uso de la pausa, antes de activarla, el jugador estará obligado a informar a su monitor de juego y oponente que el juego será pausado.

En caso de no cumplir este apartado será sancionado con tarjeta amarilla, lo que será anotado por el monitor respectivo de la organización. La segunda amarilla durante la jornada significará la eliminación directa del jugador.

Definición

Cuartos de Final

La definición del ganador en los enfrentamientos de los cuartos de final estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

Semifinales

La definición del ganador en los enfrentamientos de semifinales estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

Tercer y cuarto lugar

La definición del ganador en el enfrentamiento para definir al tercer y cuarto lugar estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

Final

La definición del ganador en la Final de la Copa Claro Gamer 2 estará dada por quien se imponga en los minutos de partido reglamentarios. En caso de igualdad, se definirá al ganador mediante alargue y definición a penales si fuera necesario.

TERCERO: CONFIGURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Fase online

- Solo selecciones nacionales licenciadas elegidas en la inscripción online.
- Nivel del juego: Leyenda.
- Condición climática: Despejado
- Lesiones: No
- Sustituciones por partido: 3
- Partido Duración: 10 Minutos
- Tiempo Extra: Si
- Penales: Si
- Día / Noche: Noche
- Cámara para su uso: Ancho / Wide
- Velocidad de los partidos: 0

Fase presencial

- Solo selecciones nacionales licenciadas informadas a la organización previo a la fase presencial.
- Modo valoración general uniforme (modo offline si hay problemas de conexión)
- Nivel del juego: Leyenda.
- Condición climática: Despejado
- Lesiones: No
- Sustituciones por partido: 3
- Partido Duración: 10 Minutos
- Tiempo Extra: No
- Penales: No
- Día / Noche: Noche
- Cámara para su uso: Ancho / Wide
- Condición: Flechas amarillas (Regular)
- Velocidad de los partidos: 0

Gran Final (Cuartos de Final – Semifinal – Tercer y Cuarto Lugar)

- Solo selecciones nacionales licenciadas elegidas para la fase presencial.
- Modo valoración general uniforme (modo offline si hay problemas de conexión)
- Nivel del juego: Leyenda.
- Condición climática: Despejado
- Lesiones: No
- Sustituciones por partido: 3
- Partido Duración: 10 Minutos
- Tiempo Extra: Si
- Penales: Si
- Día / Noche: Noche
- Cámara para su uso: Ancho / Wide
- Condición: Flechas amarillas (Estado Regular)
- Velocidad de los partidos: 0

Gran Final (Final)

- Solo selecciones nacionales licenciadas elegidas para la fase presencial.
- Modo valoración general uniforme (modo offline si hay problemas de conexión)
- Nivel del juego: Leyenda.
- Condición climática: Despejado
- Lesiones: No
- Sustituciones por partido: 3
- Partido Duración: 10 Minutos
- Tiempo Extra: Si
- Penales: Si
- Día / Noche: Noche
- Cámara para su uso: Ancho / Wide
- Condición: Flechas amarillas (Estado Regular)
- Velocidad de los partidos: 0

CUARTO: REGLAS DE CONDUCTA

Se deberán cumplir las siguientes reglas de conducta:

- 1.- No expulsar el juego de la consola.
- 2.- No subir el volumen del juego.
- 3.- No hacer uso de lenguaje vulgar.
- 4.- No provocar/insultar a otro jugador, público o miembros de la organización del torneo.
- 5.- No debe haber abuso verbal hacia los miembros que se desempeñan en la organización y desarrollo del torneo.
- 6.- No debe haber provocación o celebración excesiva por parte de los jugadores.
- 7.- No debe haber contacto físico antideportivo entre los participantes, ni cualquier tipo de agresión física.

QUINTO: PENALIDADES

a) Los jugadores que rompan las reglas de conducta 1, 2 y 3 mencionadas anteriormente, serán multados con 1 advertencia. Si un participante recibe una segunda advertencia, será multado con una Falta Técnica.

b) Los jugadores que rompan las reglas de conducta 4, 5, 6 mencionadas anteriormente, serán multados directamente con 1 Falta Técnica.

Si un participante recibe 3 faltas técnicas durante el torneo, será expulsado de la copa. Sin perjuicio de ello, y al solo criterio de la organización, se podrá en función de la gravedad de la infracción decretar la imposición de más de una Falta Técnica por hecho, e incluso la expulsión del Torneo.

c) Los jugadores que rompan la regla de conducta 7, serán directamente expulsados de la copa.

d) Cualquiera de los jueces o monitores, pueden decretar una Advertencia, Falta Técnica o Expulsión de un participante por actos de mala conducta no mencionados en las Reglas de Conducta, sin que dicha sanción pueda dar lugar a reclamo alguno.

SEXTO: PREMIOS

- 1.- Primer lugar: Trofeo + Medalla + Suma equivalente en pesos a \$5.000 USD*
- 2.- Segundo lugar: Medalla + Suma equivalente en pesos a \$2.000 USD*
- 3.- Tercer Premio: Medalla + Suma equivalente en pesos a \$1.000 USD*

Los premios señalados deberán ser reclamados por los participantes que resulten ganadores, no pudiendo ser transferibles. Los trofeos y medallas, no son canjeable por dinero.

*Valor del dólar al día 12 de septiembre de 2019

SÉPTIMO: Inscripción, Aceptación, Suspensión y Modificaciones Participantes

1.- Cada participante deberá completar un formulario de inscripción en la web www.copaclarogamer.cl

2.- La inscripción para participar es gratuita.

3.- La organización contactará a través de correo electrónico, SMS y Facebook a los inscritos para confirmar su asistencia e informar sobre la modalidad online.

4.- Los participantes intervinientes en el torneo, por su sola participación, aceptan de pleno derecho, todas y cada una de las condiciones establecidas en estas Bases y de toda aclaración y/o modificación que la organización pudiera hacer a fin de asegurar su mejor cumplimiento.

5.- Los participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente Torneo. La organización podrá suspender o modificar total o parcialmente el Torneo cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en este Reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesarios y que no signifique alterar la esencia del Torneo, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

9.- Podrán participar en la Competencia aquellas personas que estén en cumplimiento y hayan aceptado las Bases, y que no se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:

- i) Ser empleado de Canal 13 ni persona relacionada a ésta, entendiéndose al efecto por personas relacionadas a las definidas en el artículo 100 de la Ley N° 18.045 o de sus empresas contratistas;
- ii) Ser empleado de Claro Chile ni persona relacionada a ésta, entendiéndose al efecto por personas relacionadas a las definidas en el artículo 100 de la Ley N° 18.045 o de sus empresas contratistas
- ii) Haber participado, a cualquier título, en la preparación de la Competencia;
- iii) Los cónyuges, hijos, padres, cargas familiares y las demás personas que vivan a expensas de las personas indicadas en los numerales anteriores.

10.- Queda prohibido a los participantes afectar de modo alguno el normal desarrollo de la competencia o de las funciones propias de Canal 13, incluyendo por vía ejemplar, afectar los procedimientos, reglas y protocolos de comunicación, los sistemas o medios de transmisión, etc. Les queda, asimismo, prohibido intentar determinar el resultado de la adjudicación de los premios, sea de modo desleal, deshonesto o de cualquiera otro modo que no sea el previsto en estas Bases.

11.- Las presentes bases quedarán a disposición del público en general en las oficinas de Canal 13, ubicadas Inés Matte Urrejola 0848, Providencia, y además se encontrarán publicadas en 13.cl

OCTAVO: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

El Torneo ha sido desarrollado por Canal 13 y Claro Chile, siendo estos los únicos responsables del desarrollo de todo el proceso que conlleve la competición.

Por el sólo hecho de participar en el torneo, se entenderá que las personas que participen, han autorizado expresa e irrevocablemente a Canal 13 y Claro Chile para usar con fines publicitarios su nombre, seudónimo, fotografías y cualquier reproducción o impreso suyo que sea necesario o útil para efectos promocionales por cualquier plataforma existente, sin tener derecho a percibir pago alguno por dicho concepto.

Canal 13 y Claro Chile no se harán responsables por los menores de edad que, sin autorización de sus padres o representantes, pudieran intervenir de cualquier forma en el torneo.

Todo cargo, gasto o costo adicional en que incurran los participantes y ganadores con el motivo de su participación en el concurso, aceptación, obtención y uso del premio respectivo será de su exclusiva responsabilidad y cuenta de cada ganador.

El Gamer ganador, libera de toda responsabilidad a los organizadores por cualquier impedimento, hecho o accidente que le impida aceptar un premio, o que interrumpa, altere o haga más onerosa su entrega.

El Gamer ganador asume todo cargo o costo adicional si este resulta de alguna región fuera de la Región Metropolitana, así como también el pago de los costos, gastos, tasas, impuestos y/o contribuciones de cualquier naturaleza cuyo pago pudiera corresponder en virtud de la entrega de los premios. Los ganadores autorizan desde ya a Canal 13 y Claro Chile a realizar las retenciones o deducciones que correspondan conforme a las leyes aplicables.

Los participantes entienden que eventualmente Canal 13 y Claro Chile puedan no estar habilitados legalmente para entregar los premios hasta el momento que los ganadores hayan cumplido con sus obligaciones legales y pagados los impuestos que correspondan.

Canal 13 se reserva el derecho de modificar, complementar o rectificar en cualquier momento las presentes Bases, lo cual habrá de ser comunicado debidamente.

NOVENO: CONTROVERSIAS Y JURISDICCIÓN

Cualquier controversia o conflicto derivado de la interpretación de estas Bases será dirimida únicamente por Canal 13, cuyas decisiones serán inapelables.