Reglamento Oficial del Primer Torneo ImageGamer de ImageMaker

1. Introducción y aceptación

1.1 Introducción

El presente reglamento se considera como el Oficial del Primer Torneo ImageGamer (en adelante el "Reglamento") y regula todas las etapas del torneo ImageGamer (en adelante indistintamente el "Evento").

Este Reglamento está diseñado para garantizar la integridad del juego en el Evento y promover una actividad divertida y justa libre de comportamientos inapropiados.

Este torneo cuenta con la participación de Imagemaker como Patrocinador Principal y de Aliron como el "Organizador".

1.2 Aceptación

Para participar en el Evento, los jugadores deben aceptar los términos de este Reglamento, incluido el Código de conducta de la sección 8.

El solo hecho de inscribirse en el torneo se entenderá como la aceptación del presente Reglamento.

Si el jugador tiene menos de 18 años o no cumple la mayoría de edad requerida en su país de residencia, cualquiera de los padres o el tutor legal del jugador deberá aceptar en su nombre.

1.3 Aplicación

El Organizador será el responsable de la aplicación de este Reglamento a todos los participantes del Evento y podrán sancionar a los jugadores que incumplan este documento, tal como se describe más adelante.

1.4 Modificaciones

El Organizador puede actualizar, revisar, cambiar o modificar este Reglamento cuando lo consideren oportuno. La participación de cada jugador en el Evento luego de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación a este Reglamento se considerará una aceptación de las mismas.

2. Estructura del evento

2.1 Definición de términos

2.1.1 Eliminación

La eliminación de un jugador tendrá lugar cuando otro jugador acaba con sus Puntos Vitales (PV) y el escudo, si lo tuviere. El crédito de eliminación se determina por: (a) las noticias de acción localizadas en la esquina inferior izquierda de la pantalla del juego; y (b) la Interfaz de Usuario (IU) que ilustra el número total de eliminaciones conseguidas en una partida, siempre que no se otorgue en ningún caso crédito de eliminación a un jugador en ninguna parte de una partida que siga a la eliminación de dicho jugador.

2.1.2 Administrador del Evento

Para estos efectos, se entenderá como Administrador del Evento, cualquier miembro del equipo del Organizador, los integrantes del equipo de administración, transmisión o producción, personal de evento o cualquier otra persona empleada o contratada con el objeto de llevar a cabo el Evento.

2.1.3 Modo de juego

El Modo de Juego es un conjunto de reglas específicas, como así también el conjunto de elementos del juego y/o las condiciones para ganar en una partida determinada. Los modos de juego pueden ser muy extensos y pueden o no diferir de una partida a otra. Los Administradores del Evento explicarán los parámetros específicos para cada modo de juego antes del comienzo de una partida.

2.1.4 Partida

La Partida es una única instancia de competencia dentro de Fortnite que se juega hasta que un jugador o equipo consiga la victoria campal (como se define a continuación) o cumpla ciertas condiciones de victoria.

2.1.5 Posición

La Posición es el tiempo empleado por un jugador o equipo en una partida en relación a otros jugadores o equipos en esa partida antes de la eliminación. La posición se muestra en la IU tras la eliminación.

2.1.6 Sesión

Una Sesión es un conjunto de partidas que se juega hasta que un ganador o varios ganadores se determinen por uno de los siguientes métodos: (a) completar un número establecido de partidas; o (b) completar un periodo de tiempo designado.

2.1.7 Victoria campal

Sucede cuando un jugador o un equipo cumple las condiciones de victoria del modo de juego de la partida que se está jugando. En general, esto se refiere a conseguir la primera posición al terminar.

2.2 Horario: todas las horas definitivas establecidas en el juego

2.2.1 30 de octubre de 2020: primer día de competencia

17:00 Horas (GMT-3) en Chile

2.2.2 31 de octubre de 2020: segundo día de competencia

14:00 Horas (GMT-3) en Chile

2.3 Cambio de horario

El Organizador puede, según considere, reorganizar el horario y/o cambiar la fecha de cualquier partida o sesión del Evento (o cambiar cualquier modo de juego relacionado con este). Sin embargo, si el horario del Evento se modifica, se informará cuanto antes a todos los jugadores.

2.4 Formato y puntaje del Evento: Primer día de competición

2.4.1

La sesión durará un máximo de tres (3) horas. Los jugadores podrán participar en un máximo de quince (3) partidas durante cada sesión. Los jugadores ganarán puntos según el sistema de puntaje especificado en las secciones 2.4.2 o 2.4.3 (según corresponda). Las partidas de la sesión solo contarán si comienzan antes de que termine el periodo de la sesión.

Al finalizar cada sesión, y sujeto a los términos y condiciones del presente documento, los jugadores con más puntos de cada región, como aparecen en la tabla de clasificación del juego ("Tabla de clasificación"), clasificarán a la sesión final en el día 2 de competición.

2.4.2 Sistema de puntaje

El organizador informará el sistema de puntaje el cuál está en el documento Mecánica de Juego disponible para descargar en la página web <http://imagemaker.com/torneo>

2.4.3 Desempates

El organizador informará el sistema de desempates el cuál está en el documento Mecánica de Juego disponible para descargar en la página web <http://imagemaker.com/torneo>

2.5 Formato y puntaje del Evento: Segundo día de competición

2.5.1

La sesión durará un máximo de tres (3) horas. Los jugadores participarán un máximo de tres (3) partidas durante la sesión. Los jugadores ganarán puntos según el sistema de puntaje especificado en las secciones 2.5.2 o 2.5.3 (según corresponda). Las partidas de la sesión solo contarán si comienzan antes de que termine el periodo de la sesión.

Al finalizar la sesión, y sujeto a los términos y condiciones del presente documento, los jugadores con más puntos, como aparecen en la tabla de clasificación, recibirán los premios correspondientes establecidos en la sección 2.7.2.

2.5.2 Sistema de puntaje

El organizador informará el sistema de puntaje el cuál está en el documento Mecánica de Juego disponible para descargar en la página web <http://imagemaker.com/torneo>

2.5.3 Desempates

El organizador informará el sistema de desempates el cuál está en el documento Mecánica de Juego disponible para descargar en la página web <http://imagemaker.com/torneo>

2.7.2 Premios

Se repartirán los siguientes premios a cada jugador, según su posición en la tabla de clasificación al finalizar la sesión del segundo día.

Posición	Premio
1º	USD \$1,000.-
2º	USD \$ 500.-
3º	USD \$ 250.-
4º	USD \$ 130.-
5º	USD \$ 70.-
6º al 20º	USD\$ 30.- cada lugar.

Los premios están expresados en dólares americanos y consisten en el valor de una giftcard utilizable en los siguientes comercios digitales: Playstation Store, Microsoft Xbox Store, Nintendo y Amazon.com

2.7.3 Información sobre los premios

Solo los jugadores con mayor puntaje serán elegibles para recibir los premios establecidos. Ningún jugador que tenga un puntaje inferior tendrá derecho, en ningún momento y bajo ninguna circunstancia, a ganar un premio relacionado con el Evento.

Los jugadores que obtengan los puntajes más altos serán notificados por el Organizador de su estado de posible ganador en la dirección de correo electrónico asociada a la cuenta de dichos jugadores dentro de los siete días siguientes a la finalización del Evento o, en su defecto, en cualquier otro momento que el Organizador determine según las circunstancias para dicha notificación con el objeto de evitar una información errónea. Además, los jugadores estarán sujetos a la verificación de elegibilidad del mismo y al cumplimiento de este reglamento. Los eventuales ganadores deben mantener activa la cuenta de Epic que usaron para competir en el Evento durante el proceso de verificación de elegibilidad.

Tras recibir una notificación del Organizador, el jugador que sea posible ganador tendrá 5 días a partir del día en el que se envió el correo electrónico de notificación para responder y proporcionar cualquier información o materiales solicitados por el Organizador, incluida la Renuncia al premio. La respuesta de un posible ganador debe ser enviada a la misma dirección de correo electrónico de la que recibió el mensaje de el Organizador o, si el Organizador lo indica, a otra dirección de correo electrónico que se especificará en la notificación.

En caso de que un jugador (a) no mantenga activa la cuenta de Epic que usó para competir en el Evento durante el proceso de verificación de elegibilidad; o (b) no responda a tiempo a una notificación o solicitud de materiales o información adicionales, será descalificado como posible ganador y dicho jugador no tendrá derecho a obtener ningún premio en relación con el Evento. En tales casos, no se nombrará a ningún otro ganador alternativo (como se define a

continuación) y el Organizador tendrá el derecho, a su total y absoluta discreción, a otorgar todo o parte del premio que hubiera recibido el jugador descalificado a una causa benéfica o al propósito que él determine. El jugador ganador ("Jugador ganador") solo se anunciará cuando El Organizador haya completado el proceso de verificación de elegibilidad en conformidad con este Reglamento.

Los Jugadores ganadores también deberán proporcionar cierta información de pago al Organizador e incluir, de ser obligatorio en su país de residencia formulario de información fiscal necesario para poder recibir los premios. El Organizador puede retener el pago de los premios si el Jugador ganador no le proporciona los formularios de pago aplicables oportunamente.

El Organizador determinará el método de pago de los premios a su absoluta discreción y, salvo donde la ley aplicable lo requiera de otra forma, todos los pagos se harán directamente al Jugador ganador o, en caso de ser un menor de edad, a uno de sus padres o tutor legal. Para evitar inconvenientes, el Organizador no realizará pagos de premios a ninguna organización, empresa u otra entidad.

3. Elegibilidad del jugador

3.1 Edad del jugador

3.1.1 Para poder participar en cualquier partida de el Evento, los jugadores que sean menores de 14 años cumplidos a la fecha de inicio del torneo deberán tener permiso de un padre o tutor legal para poder participar en el Evento.

3.1.2 Los jugadores no elegibles que engañen o intenten engañar a los administradores del Evento proporcionando información de elegibilidad falsa estarán sujetos a acciones disciplinarias como se describe a continuación en la sección 9.2.

3.2 CLUF de Fortnite

Cada jugador debe seguir el siguiente contrato de licencia de usuario final de Fortnite ("CLUF de Fortnite") (<https://www.ElOrganizadorgames.com/fortnite/es-MX/eula>). Este Reglamento se agrega, y no sustituye, al CLUF de Fortnite.

3.5 Nombres de los jugadores

3.5.1 Todos los nombres de los jugadores individuales o de equipo deben seguir el Código de conducta de la sección 8. El Organizador y los administradores del Evento podrían restringir o cambiar los nombres de usuario o los nombres en pantalla de los jugadores individuales o de equipo por cualquier razón.

3.5.2 El nombre utilizado por un equipo o un jugador no debe incluir ni hacer uso de los términos de Fortnite, el Organizador o cualquier otra marca registrada o logotipo que sea propiedad de o esté bajo licencia del Organizador.

3.6 Buena reputación

Los jugadores deben tener una buena reputación en cualquiera de sus cuentas del Organizador registradas y sin infracciones encubiertas. Los jugadores también deben estar libres de penalizaciones por haber infringido las reglas de El Organizador con anterioridad o haberlas cumplido en su totalidad.

3.7 Restricciones adicionales

3.7.1 El Evento, en todas sus partes, está abierto a jugadores de todo el mundo, a no ser que se indique otra cosa en esta Sección. El Evento no está abierto a personas donde esté restringido o prohibido por la ley aplicable. Sin perjuicio de lo anterior, el Evento no está abierto a personas de Bielorrusia, la República Centroafricana, la región de Crimea, la República Democrática del Congo, Cuba, Eritrea, Guinea-Bissau, Irán, Iraq, Líbano, Liberia, Libia, Myanmar (Birmania), Corea del Norte, Somalía, Sudán del Sur, Sudán ni Siria.

3.7.2 No pueden participar en el Evento varios jugadores que usen el mismo dispositivo en un mismo fin de semana del Evento.

4. Problemas

4.1 Definición de términos

4.1.1 Errores

Un error, defecto, fallo o falta que produzca un resultado incorrecto o inesperado, o que de alguna otra manera provoque que el Juego y/o un dispositivo de hardware se comporte de maneras no deseadas.

4.1.2 Desconexión intencional

Un jugador que pierde la conexión al Juego debido a acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que resulte en una desconexión deberá ser considerada intencional, sin importar la intención real del jugador. La desconexión intencional no se considera un problema técnico válido para los propósitos de una repetición.

4.1.3 Caída del servidor

Se entiende “caída del servidor” cuando el jugador pierde su conexión al Juego debido a un problema con el servidor del Juego.

4.1.4 Desconexión no intencional

Un jugador que pierde la conexión al Juego debido a problemas o asuntos con el cliente del juego, plataforma, red o PC.

4.2 Problemas técnicos

Debido a la naturaleza y escala de la competencia en línea, los partidos no se reiniciarán ni anularán debido a problemas técnicos. Cualquier problema técnico o error encontrado deberá sortearse en el juego y no será causante de una repetición.

5. Comunicación

5.1 Los Administradores del Evento estarán disponibles para responder preguntas de cada jugador y proporcionar ayuda adicional a lo largo del Evento a través del canal oficial de apoyo al jugador que se encuentra aquí: sergio@alirongaming.com

6. Código de conducta

6.1 Conducta personal; comportamiento no tóxico

6.1.1 Todos los jugadores deben comportarse de manera coherente en todo momento con (a) el Código de conducta en esta Sección 8 (“Código de conducta”) y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y buen espíritu deportivo.

6.1.2 Los jugadores deben ser respetuosos con los otros jugadores, los Administradores del Evento y los fanáticos.

6.1.3 Los jugadores no pueden comportarse de una manera (a) que infrinja estas Reglas, (b) que sea perjudicial, insegura o destructiva, o (c) que de otro modo sea perjudicial para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios, tal como lo pretende El Organizador (según lo decidido por El Organizador). En especial, los jugadores no pueden participar en acoso o conductas irrespetuosas, uso abusivo u ofensivo del lenguaje, sabotaje del juego, correo basura, ingeniería social, fraude, o cualquier actividad ilegal (“Comportamiento tóxico”).

6.1.4 Cualquier violación de estas Reglas puede exponer a un jugador a medidas disciplinarias como se describe más adelante en la Sección 9.2, ya sea que esa violación haya sido cometida intencionalmente o no.

6.2 Integridad competitiva

6.2.1 Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partido. Cualquier forma de juego injusto está prohibida por estas Reglas y puede resultar en medidas disciplinarias. Algunos ejemplos de juego injusto incluyen lo siguiente:

Confabulación (como se describe a continuación), arreglo de partidos, sobornar a un árbitro o representante de partido, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionalmente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partido o Evento.

Piratear o modificar de cualquier otra manera el comportamiento esperado del cliente del Juego.

Jugar o permitir que otros jugadores jueguen en una cuenta registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dar instrucciones a alguien más para que lo haga).

Usar cualquier dispositivo, programa o método similar para hacer trampa u obtener ventajas competitivas.

Explotar intencionalmente cualquier función del juego (p. ej., un error o fallo en el juego) de cualquier manera imprevista para El Organizador para obtener una ventaja competitiva.

Usar ataques de negación del servicio distribuidos o métodos similares para interferir con la conexión de otros Participantes con el cliente del juego Fortnite.

Usar claves macro o métodos similares para automatizar acciones dentro del juego.

Desconectarse intencionalmente de un partido sin una razón legítima para hacerlo.

Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, entregado o a ser entregado en conexión con juego injusto del Juego (p. ej., servicios designados para arrojar o arreglar un partido o una sesión).

Obtener ayuda de terceros con respecto a la ubicación de otros jugadores, la salud o el equipamiento de otros jugadores, o cualquier otra información que de otra manera sería desconocida por el jugador en su propia pantalla (p. ej., ver o intentar ver monitores de los espectadores mientras se está en un partido).

6.2.2 Los jugadores no pueden trabajar juntos para engañar o de otra manera hacer trampa a otros jugadores durante cualquier partido (“Confabulación”). Algunos ejemplos de Confabulación incluyen lo siguiente:

Trabajar en equipo: Los jugadores trabajan en equipo durante un partido mientras se encuentran en equipos rivales.

Movimientos planeados: Acuerdos entre 2 o más jugadores rivales para llegar a ubicaciones específicas o moverse a través de un mapa en una forma planeada antes de que el partido comience.

Comunicación: Enviar o recibir señales (tanto verbales como no verbales) para comunicarse con jugadores rivales.

Tirar artículos: Dejar caer artículos intencionalmente para que un jugador rival los recoja.

6.2.3 Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partido y de manera consistente con las reglas de las Secciones 6.2.1 y 6.2.2.

6.3 Acoso

6.3.1 Los jugadores tienen prohibido participar en cualquier forma de acoso, conducta abusiva o discriminatoria basada en raza, color, origen étnico, nacionalidad, religión, opinión política o cualquier otra opinión, género, identidad de género, orientación sexual, edad, discapacidad, o cualquier otra condición o característica protegida por la ley aplicable.

6.3.2 Cualquier jugador que presencie o sea objeto de acoso, conducta abusiva o discriminatoria debe notificar a un Administrador del Evento. Todas las denuncias serán investigadas a la brevedad y se tomarán las medidas adecuadas. Las represalias en contra de cualquier jugador que haga una denuncia o coopere con la investigación de una denuncia están prohibidas.

7. Disputa de las Reglas

El Organizador tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de estas Reglas, incluyendo el incumplimiento, la ejecución o la interpretación de las mismas.

8. Condiciones

El Evento está sujeto a estas Reglas. Al participar, cada jugador está de acuerdo (o, en caso de ser Menor de edad, los padres o tutores de dicho jugador deberán estar de acuerdo en su nombre) en: (a) estar obligado por estas Reglas en su totalidad (incluyendo el Código de Conducta) y por las decisiones del Organizador que serán finales y vinculantes; y (b) renunciar al derecho de reclamar la ambigüedad en el Evento o estas Reglas, excepto en donde la ley aplicable lo prohíbe. Al aceptar un premio, el jugador ganador acepta (o, en caso de ser Menor de edad, el padre o tutor legal de dicho jugador deberá estar de acuerdo en su nombre) liberar al Organizador de cualquier responsabilidad, pérdida o daño que pueda surgir o en relación con el otorgamiento del premio, recepción y/o uso o mal uso del premio o participación en cualquier actividad relacionada con el premio. El Organizador no será responsable de: (i) malfuncionamiento del sistema telefónico, teléfono o hardware o software de computadora, o cualquier otro malfuncionamiento técnico o informático, pérdida de conexión, desconexión, demora o errores en la transmisión; (ii) corrupción de datos, robo, destrucción o acceso no autorizado a, o alteración de las entradas o cualquier otro material; (iii) lesiones, pérdidas o daños de cualquier tipo, incluyendo la muerte causada por el premio o resultante de la aceptación, posesión o uso del premio, o de cualquier participación en el Evento; o (iv) cualquier error en impresión, tipográfico, administrativo o técnico en los materiales asociados con el Evento. El Organizador se reserva el derecho de cancelar o suspender el Evento a su entera discreción o debido a circunstancias fuera de su control, incluyendo desastres naturales. El Organizador puede descalificar a cualquier jugador de participar en el Evento o de ganar un premio en caso de que, a su entera discreción, determine que dicho jugador está intentando perjudicar la operación realizando cualquier otra práctica injusta de juego con la intención de molestar, abusar, amenazar, perjudicar o acosar a cualquier otro jugador o representante de El Organizador. El Organizador se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, modificar, o suspender el Evento en caso de que surja algún virus, error, problemas en las computadoras, intervención no autorizada u otras causas fuera del control del Organizador, que corrompan la administración, seguridad o juego adecuado del Evento. Cualquier intento deliberado de dañar o perjudicar la legítima operación del Evento puede ser considerado una infracción judicial y de las leyes civiles y podrá resultar en la descalificación de la participación en el Evento. En caso de que tal intento se lleve a cabo, el Organizador se reserva el derecho de buscar compensación por daños y perjuicios. El Organizador se reserva el derecho de

descalificar a cualquier jugador que se determine que manipule el proceso de ingreso o la operación del Evento o la infracción a estas Reglas. El Organizador no se hace responsable de ningún problema, error, o malfuncionamiento que los jugadores puedan experimentar.