

BASES Y REGLAMENTO
TORNEO “VERDANSK KILL RACE”
CALL OF DUTY – WARZONE

Videojuego: Call of Duty Warzone.

Versión: 1.30.00.

Modo de Juego: BR Squad.

Formato de Juego: Trio VS Squad (Trio + Arbitro).

Modalidad Kill Race.

Plataforma: PC

Inscripción Gratuita.

1. Introducción

Las siguientes reglas oficiales del Torneo “Verdansk Kill Race” para el videojuego Call of Duty Warzone, rigen todas las fases del Evento.

Estas Reglas han sido diseñadas para garantizar la integridad de la competición de Call of Duty Warzone en relación con el Evento y están destinadas a promover una competencia animada y ayudar a garantizar que toda la competición en el juego sea divertida, justa y esté libre de comportamientos perjudiciales (como se define a continuación).

2. Estructura del Evento

2.1 Inscripciones

Será el “capitán” designado por el mismo equipo quien llene el formulario con sus datos personales y el nombre de su equipo, también será el responsable de completar adecuadamente su ID de jugador en el formulario que enviará posteriormente la organización. (Id Activision, Nombre del Equipo, Nombre de los Participantes, correo electrónico). Para inscribirte solo debes acceder al a www.viaxesports.com/torneos , ir al apartado Warzone y completar el formulario.

Nos reservamos como tope de torneo, a un máximo de 16 Equipos. La organización ampliará los cupos en caso de requerirlos, serán solo algunos cupos extensibles para no afectar el formato del evento.

CALL OF DUTY
WARZONE

2.1.1 Cambios de ID

No estarán permitidos los cambios de ID durante la competición. El ID a considerar por el evento, es aquel que está en la ficha del jugador inscrito al momento de cerrar las inscripciones. Cualquier jugador que presente algún cambio de ID durante el desarrollo del torneo, no podrá seguir participando. Nota: a ID nos referimos a ID Activision (Ejemplo: AssassinKiller92#45785454).

2.1.2 Requisitos del jugador

- Edad del jugador: Para poder optar a participar en cualquier partida de “Verdansk Kill Race”, cada jugador debe tener al menos 16 años, mientras que el capitán del equipo debe tener al menos 18 años de edad. 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 como se describe a continuación en la Sección 8.2.
- Afiliación a Activision/Blizzard : No podrán participar los empleados, ejecutivos, directores, agentes y representantes de Activision/Blizzard, incluyendo las agencias legales, de promoción o publicidad de estas, 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 (ViaX Esports), además de toda empresa matriz, filial, sucursal, agente o representante de Activision o Blizzard.
- Nombres de los jugadores: Todos los nombres de los jugadores deben seguir el Código de conducta de la Sección 7. Tanto la organización como los administradores del Evento pueden restringir o cambiar la identificación o los nombres en pantalla de equipos y jugadores individuales por cualquier motivo visible.
- Los Equipos deberán disponer de alguna plataforma de transmisión, ya sea una cuenta creada para Youtube o Twitch.
- Como medio de comunicación entre Participante y Organización los jugadores deberán mantener instalada la aplicación discord, ya sea en móvil o en PC.
- Una vez inscritos, será la organización quien se contacte con el capitán del equipo para pedirle llenar un formulario con la información pertinente del equipo completo. Dentro de este mismo formulario se encuentra la invitación al canal de discord del evento. Todo esto por email.
- Todos los inscritos deben mantener residencia en el territorio nacional de Chile.



2.2. Calendario:

Inscripciones: Desde el 12 de Enero del 2021 hasta el 16 de Enero del 2021.

Fecha 1: Domingo 17 de Enero, 8vos de Final. 16 Equipos en Competencia.

Fecha 2: Martes 19 de Enero, 4tos de Final. 8 Equipos en Competencia.

Fecha 3: Sábado 23 de Enero, Semifinal 1. 4 Equipos en Competencia.

Fecha 4: Domingo 24 de Enero, Semifinal 2. 3 Equipos en Competencia.

Fecha 5: (GRAN FINAL) Martes 27 de Enero, Final. 2 Equipos en Competencia.

Fechas de Transmisión Televisiva: Martes 19, Jueves 21, Martes 26, Jueves 28 y Viernes 29 de Enero. (16:00Hrs)

2.3. Reprogramación

La organización puede, a criterio exclusivo, reordenar el calendario o cambiar la hora de cualquier partida o sesión del Evento. No obstante, si el calendario del Evento se modifica, la organización informará a todos los jugadores tan pronto como sea posible.

2.4. Formato del Evento

2.4.1 Sesión

Todo participante que cumpla los requisitos podrá inscribirse en el Evento, bajo los términos y condiciones de estas reglas. Se dispondrá de enlaces directos a las páginas web correspondientes a inscripciones y también estarán disponibles links hacia aplicaciones destinadas a la comunicación entre jugadores y organizador del evento (Discord). Este último para coordinar las sesiones.

2.4.2 Partida

El torneo "Verdansk Kill Race", es un torneo de eliminación directa por puntaje, en el cual todos los competidores lucharán por su permanencia en la llave, cada fase tendrá una eliminación directa del 50% de equipos con menor puntaje, cada ronda, será compuesta por un máximo de 3 partidas, en un plazo horario desde las 20:00 hasta las 22:00 horas, en donde los jugadores acumularan los puntajes de eliminación en sumatoria, durante estas 3 partidas.

Objetivo Modo Kill Race (Ejemplo): Los equipos compiten para acumular la mayor cantidad de muertes en una partida. El equipo con la mayor cantidad de muertes ganará el juego. Esto significa que si su equipo tiene 20 muertes y su oponente tiene 10 muertes, su equipo ganaría el juego.



Nota: El capitán de cada equipo, tiene la obligación y es responsable de tomar una captura a las partidas para contabilizar su puntaje, esta captura debe ser enviada al canal correspondiente en el servidor de discord #Envio-Imágenes. Dichos puntajes serán corroborados por medio de la página, <https://cod.tracker.gg/warzone> .Si existen irregularidades en la captura, ya sea el día y/u hora no correspondiente con los mostrado en cod.tracker, se le considerará con puntaje 0-0-0, quedando eliminado de la fase.



- Si un equipo juega más de 3 partidas en ese plazo de tiempo, solo se le considerarán las 3 primeras partidas jugadas.
- Los Equipos tendrán la obligación de transmitir sus partidas para el uso audiovisual en la difusión de esta etapa final de la competencia, el formato de grabación debe ser lo más neutro posible *SIN AUDIO DEL CHAT DE JUEGO* (voces), para el uso de la retransmisión con relator y posteriores highlights. Estas transmisiones pueden realizarse por la plataforma Twitch o Youtube, dependiendo de la comodidad de los participantes.
- El total de 3 partidas, es el máximo, si sufren desconexiones durante la partida, será considerada de igual forma como jugada.
- Si un equipo comienza a jugar a las 21:30 hrs (Ejemplo), solo se le considerarán las partidas jugadas hasta las 22:00 hrs.
- Cualquier partida comenzada antes de las 20:00 hrs, no será contabilizada. Cualquier partida finalizada posterior a las 22:00 hrs, no será contabilizada.
- Se les pedirá a los equipos ganadores de cada ronda que se dispongan para los horarios de grabación en estudio Televisivo, para que nos den sus impresiones vía Skype. De manera obligatoria al capitán o algún delegado que pueda asistir en esta tarea. *Revisar horarios televisivos (2.2 Calendario)*

**CALL OF DUTY
WARZONE**

2.4.3 Sistema de puntuación

La puntuación total a percibir por el equipo estará condicionada por las eliminaciones que logre el equipo. Adicional a esto solo algunos Tops de sobrevivencia otorgarán puntajes. Quedando el esquema de bonificación de la siguiente manera:

- Baja Enemiga: 1 Punto.
- 1er Puesto: 9 Puntos.
- 3er Puesto: 7 Puntos.
- 5to Puesto: 5 Puntos
- 10mo Puesto: 3 Puntos. (*Tops no acumulables*).

Se entenderá por Eliminación, a dar muerte al contrincante (baja confirmada), no basta que el adversario esté caído y lo reanimen, ni tampoco basta el daño realizado a este, la baja debe estar contabilizada como tal en su marcador de juego.

Ejemplo:

10 Eliminaciones Primera Partida + 37 Eliminaciones Segunda Partida + 0 Eliminaciones Tercera Partida = 47 Puntos en puntaje general de la fecha. A esto se adiciona el puntaje obtenido por top.

2.4.4 Validación de puntajes

Será un encargado del evento quien determine la veracidad de los puntajes bajo el sistema web que entrega TRN para el videojuego Call of Duty – Warzone <https://cod.tracker.gg/warzone>.

Cada capitán, tiene la obligación de tomar captura o foto a la pantalla de la partida, para que el puntaje de su mejor partida sea contabilizado.

Se recomienda crear y asociar una cuenta Blizzard BattleNet, para no tener futuros problemas en el conteo de puntos <https://www.blizzard.com/es-es/>

Nota: Como recomendación, puedes descargar la aplicación oficial de Call of Duty en la Store de tu móvil, esta permite vincular las cuentas de una forma más amigable.

2.4.6 Desempates

Los desempates se determinarán en el orden que aquí se presenta: (1) total de puntos conseguidos, (2) total de victorias 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.



2.4.7 FINAL

Se considerarán finalistas, a los 2 mejores equipos, según la llave de emparejamiento disputada.

Nota: Es obligación del capitán de cada equipo, llevar un registro grabado de las partidas, siguiendo las reglas ya mencionadas en el apartado 2.4.2. Esto es de carácter obligatorio, ya que dichas partidas serán relatadas en nuestras plataformas oficiales, por comentarios especialistas en forma de highlights.

Dichas partidas deben quedar guardadas en la plataforma de Stream y enviar sus canales al servidor de discord para recopilar todas las partidas.

2.5 Premios

Los siguientes premios serán otorgados a los equipos en función de su posición en los puntajes acumulados en la Etapa de "Final".

| Posición | Premio |
|------------|--------------------------|
| 1er Lugar | 1 UPS Schneider. |
| 2do Lugar | 4 Gift Cards Steam |
| <i>MVP</i> | Celular Motorola G9 Plus |

2.6 Información sobre los premios

Solo los equipos con las mayores puntuaciones cumplirán los requisitos para recibir los premios establecidos en la Sección 2.5. Ningún otro jugador que tenga una puntuación inferior a la de los jugadores con las mejores puntuaciones podrá conseguir premios relacionados con el Evento en ningún momento y bajo ningún concepto. 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 acuerdo a la Sección 2 y al cumplimiento de estas Reglas. Cualquier posible ganador debe mantener activa la cuenta de jugador que haya usado para competir en el Evento a lo largo del proceso de verificación de los requisitos.

3. Horario de Encuentros

Todos los participantes están en la obligación de presentarse al horario que el organizador del evento entregue para llevar a cabo la competencia y los emparejamientos respectivos, estos horarios serán publicados en un tiempo razonable antes de cada encuentro. La organización fijará un horario tentativo y acorde a todos para no entorpecer el desempeño de los jugadores en las demás competencias de este videojuego.



4. Problemas

Será el delegado o capitán quien entregue la información rápida para poder reprogramar cualquier encuentro con problemas, cualquier partida comenzada se contará como partida jugada por lo cual debe informarse al organizador cualquier inconveniente de sus jugadores o complicación a nivel general.

4.1 Desconexión intencionada

Cualquier acción de un jugador que causa alguna desconexión se considerará intencionada, independientemente de la intención real del jugador. La desconexión intencionada no se considera un problema técnico válido para rehacer una sesión.

4.2 Caída del servidor

Todos los jugadores pierden la conexión con la partida debido a un problema global con el servidor del juego, por lo cual será el organizador quien re programe esa partida.

5. Comunicación

Los Administradores del evento estarán disponibles para responder a preguntas específicas de los jugadores y ofrecer su ayuda durante el Evento a través del canal oficial de asistencia al jugador (Discord).

6. Proceso posterior a la partida

6.1 Puntuación

El organizador grabará e informará sobre las puntuaciones del equipo al finalizar la participación de dicho trío en una partida. 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 general será la puntuación aceptada universalmente, independientemente de su precisión.

7. Código de Conducta

7.1. Conducta personal. Comportamiento no perjudicial

Todos los jugadores deben comportarse en todo momento de una manera coherente con (a) el Código de conducta de esta Sección («Código de conducta») y (b) los principios generales de integridad personal, honestidad y deportividad. Los jugadores deben ser respetuosos con otros



jugadores, Administradores del evento y aficionados. Los jugadores no pueden comportarse de una forma (a) que incumpla estas Reglas, (b) que sea perjudicial, peligrosa o destructiva, o (c) que sea de otro modo dañina para el disfrute del Juego por parte de otros usuarios en base a los deseos de la organización del evento. En particular, los jugadores no pueden participar en actos de hostigamiento o faltas de respeto, usar lenguaje abusivo u ofensivo, sabotear juegos, enviar correo basura, aplicar ingeniería social, estafar o llevar a cabo ninguna actividad ilegal («Comportamiento perjudicial»).

Cualquier infracción de estas Reglas puede exponer a un jugador a una acción disciplinaria como se describe en la Sección 8.2, tanto si esa infracción fue cometida de manera intencionada como si no.

7.2 Integridad competitiva

Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partida. Estas reglas prohíben cualquier forma de juego injusto, que puede acarrear una acción disciplinaria. Ejemplos de juego injusto:

Confabulación (como se define a continuación), amañar una partida, sobornar a un árbitro u empleado oficial de la partida, o cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionadamente (o intentar influir) en el resultado de cualquier partida o Evento.

Piratear o modificar el comportamiento previsto del organizador. Jugar o permitir que otro jugador juegue en una cuenta registrada a nombre de otra persona (o solicitar, alentar o dirigir a otra persona para que lo haga). Usar cualquier tipo de dispositivo, programa o método de trampa similar para obtener una ventaja competitiva.

Explotar intencionadamente cualquier función del juego (por ejemplo, un error en el juego o un problema técnico) de una manera no prevista por la organización para obtener una ventaja competitiva.

Usar ataques distribuidos de denegación de servicio o métodos similares para interferir en la conexión de otro participante con el juego.

Desconectarse intencionadamente de una partida sin una razón legítima para hacerlo.

Aceptar cualquier regalo, recompensa, soborno o compensación por los servicios prometidos, prestados o pendientes de ser prestados en relación con una acción injusta en el Juego (por ejemplo, servicios diseñados para lanzar o amañar una partida o sesión).

Recibir asistencia externa sobre la ubicación, la salud o el equipo de otros jugadores o cualquier otra información que el jugador no conozca salvo por la información de su propia pantalla (p. ej., mirar o intentar mirar monitores de espectadores mientras está en una partida).

Los jugadores no pueden colaborar para engañar ni poner trampas a otros jugadores durante ninguna partida («Confabulación»). Ejemplos de Confabulación:



Hacer equipos: los jugadores colaboran durante la partida mientras están en equipos opuestos.

Movimiento planificado: acuerdo entre dos o más jugadores oponentes para aterrizar en ubicaciones específicas o para moverse a través del mapa de forma planificada antes de que comience la partida.

Comunicación: enviar o recibir señales (tanto verbales como no verbales) para comunicarse con los jugadores oponentes.

Lanzamiento de objetos: tirar objetos intencionadamente para que un jugador oponente los recoja.

7.3 Acoso

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.

Cualquier jugador que presencie o sea sujeto de acoso, conducta abusiva o discriminatoria debe notificarlo a un coordinador o a un Administrador del evento. Todas las reclamaciones serán investigadas a la mayor brevedad y se tomarán las medidas apropiadas. Se prohíben las represalias contra cualquier jugador que presente una reclamación o coopere en la investigación de una denuncia.

7.4 Confidencialidad

Un jugador no puede revelar a ningún tercero, información confidencial proporcionada por los Administradores del evento, mediante ningún método de comunicación, ni siquiera a través de la publicación en redes sociales.

7.5 Conducta ilegal

Los jugadores deben obedecer todas las leyes aplicables en todo momento.

8. Infracciones de conducta y de reglas

8.1 Investigación y cumplimiento

Los jugadores acuerdan cooperar completamente con el Administrador del evento (según corresponda) en la investigación de cualquier infracción de estas Reglas. Si un Administrador del evento se comunica con un jugador para tratar sobre la investigación, el jugador debe ser sincero en la información que proporciona. Cualquier jugador que haya sido retenido, destruido o manipulado con cualquier información relacionada, o que se haya descubierto que ha engañado al juego o a un administrador del evento durante una investigación, estará sujeto a medidas disciplinarias como se describe en el apartado 8.2.



8.2 Acción disciplinaria

Si el administrador del evento decide que un jugador ha infringido el Código, puede tomar las siguientes medidas disciplinarias (según corresponda):

Emisión de una advertencia privada o pública (verbal o escrita) al jugador.

Pérdida de puntos de sesión para las partidas actuales o futuras.

Pérdida de todos o parte de los premios otorgados previamente al jugador.

Descalificación del jugador para participar en una o más partidas o sesiones en el Evento.

8.3 Disputas sobre las reglas

La organización tiene autoridad final y vinculante para decidir todas las disputas con respecto a cualquier parte de estas Reglas, como puede ser el incumplimiento, la ejecución o la interpretación de las mismas.

Nos reservamos el derecho de hacer declaraciones y tomar decisiones sobre asuntos que no están específicamente estipulados en las reglas, a fin de mantener la competencia leal.

Nos reservamos el derecho de modificar algunos términos en todo momento. Esto ocurre por cambios en las actualizaciones de software o lanzamientos de alguna modalidad específica que afectan el juego actual.

9. Organización y difusión

9.1. El campeonato ha sido desarrollado y planificado por VíaX Esports, único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.

Versión 1.0.

